

# PENGARUH PENERAPAN BERMAIN LOMPAT TALI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK RASYA PALEMBANG

Nadila April Liana<sup>1</sup>, Bukman Lian<sup>2</sup>, Tutut Dwi Putranti<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Penerapan Bermain Lompat Tali terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Rasya Palembang. Motorik Kasar adalah Kemampuan yang dimiliki anak untuk belajar terampil mengerakan tubuhnya meliputi kemampuannya untuk duduk, berjalan, berlari, menendang, melompat dan melempar. Semua tindakan tersebut saling berkaitan satu sama lain dan didasari oleh proses motorik, maka dari itu perkembangan motorik kasar anak harus distimulasi sejak dini. Sampel dalam penelitian ini adalah Anak Kelompok B yang berjumlah 20 Orang Anak, yang menjadi Data *Pretest* dan Data *Posttest* untuk mengetahui Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak. Dalam penelitian ini diukur secara langsung saat anak melakukan kegiatan Bermain Lompat Tali, penilaian berpacuan dengan indikator yang sudah dibuat. Teknik Analisis Data adalah dengan menggunakan Uji Hipotesis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdistribusi Normal Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan Data, yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 0,05 dan  $t_{tabel}$  yang didapat dengan menggunakan nilai  $\alpha - 0,05$ . Dan dengan kebebasan ( $\alpha - 1$ ) yaitu  $(20-1=19)$  yaitu  $t_{tabel} 2,17$  sehingga  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $0,05 < 1,20$ ). Maka dari itu terdapat Pengaruh Penerapan Bermain Lompat Tali Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Rasya Palembang.

**Kata Kunci:** *Bermain Lompat Tali, Motorik Kasar*

### 1. Pendahuluan

Tuhan menciptakan manusia dengan segala kekurangan dan kelebihan serta memiliki kemampuan yang berbeda, dengan melalui pendidikan manusia berusaha agar kehidupan mereka jauh lebih baik. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan anak melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan dengan rentang usia (0-6 tahun) yang merupakan perkembangan aspek fisik/motorik, sosial emosional, bahasa, serta kognitif anak saling berkaitan dan mempengaruhi satu dengan yang lain.

Anak usia dini adalah individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan kemampuan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh anak tersebut. Anak usia dini juga sering disebut *golden age* atau usia

emas. Hal ini karena semua aspek perkembangan Anak Usia Dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal melalui stimulasi-stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru pada usia tersebut dan mengalami peningkatan perkembangan sesuai dengan peningkatan usia anak.

Pertumbuhan dan kemampuan anak menyangkut segala aspek yaitu aspek bahasa, aspek fisik (motorik kasar dan motorik halus), aspek sosial emosional, aspek kognitif, dan aspek nilai moral agama. kelima aspek itu harus berjalan dengan seimbang dan dengan baik. Salah satu aspek yang harus berkembang dengan baik adalah aspek fisik motorik anak usia dini yang merupakan aspek yang penting untuk anak dalam melakukan aktivitas dan mendukung pertumbuhannya.

Menurut Susanto (2011, hal. 33), menyatakan bahwa perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang lain. Perkembangan fisik anak tidak terlepas dari asupan makanan yang bergizi, sehingga setiap tahapan perkembangan fisik anak tidak terganggu dan berjalan sesuai dengan umur anak.

Salah satu cara agar fisik anak berkembang yaitu dengan menstimulasi motorik kasar pada anak. Motorik kasar melatih gerakan jasmani berupa koordinasi gerakan tubuh pada anak, seperti merangkak, berlari, berjinjit, melompat bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan. Motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usianya. Orang dewasa tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya untuk dilakukan. Misalnya, seorang anak usia 6 bulan belum siap duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan dia duduk disebuah kursi.

Anak Usia Dini disebut sebagai *golden age* atau usia emas. Hal ini karena semua aspek perkembangan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal melalui stimulasi-stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru, pada usia tersebut anak mengalami peningkatan perkembangan sesuai dengan peningkatan usia anak. Selain melalui stimulasi hal yang perlu diperhatikan juga terhadap perkembangan anak adalah makanan yang bergizi yang seimbang dan

intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan kemampuan anak usia dini. Dengan stimulasi yang terus-menerus dan gizi yang seimbang anak akan berkembang dengan optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan hasil diskusi dengan guru TK Rasya Palembang menunjukkan bahwa kemampuan yang dimiliki anak dalam aspek perkembangan motorik kasar masih rendah. Hal ini terlihat pada saat anak melakukan kegiatan bermain lompat tali masih ada anak yang tidak bisa melompat melewati tali dengan seimbang dalam mengendalikan tubuhnya. Dari 20 anak yang ada di kelas B, 55% anak masih mengalami kesulitan, sedangkan 45% anak sudah dapat melompat dengan baik dan seimbang. Melihat kemampuan motorik kasar sangatlah penting untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan fisik motorik anak, maka sedini mungkin kemampuan motorik kasar anak harus segera distimulasi agar perkembangan kemampuan fisik motorik anak khususnya motorik kasar dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Kelompok B di TK Rasya Palembang perlu diberikan stimulasi secara terus menerus agar dapat mengembangkan perkembangan fisik motorik bagi perkembangan anak dimasa yang akan datang. Menurut Sujiono (dalam Pravista 2015, hal. 25), menyatakan bahwa kegiatan lompat tali dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot tungkai, meningkatkan kelenturan dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan koordinasi mata, lengan, dan tungkai kaki.

Bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Berbagai perkembangan anak tersebut dapat diperoleh melalui berbagai kegiatan bermain yang dilakukan anak, baik sendiri maupun bersama-sama dengan teman sebayanya. Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh anak ialah berupa permainan yang melibatkan fisik anak.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan serta melihat permasalahan yang ada, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen tentang perkembangan motorik kasar anak dalam bermain lompat tali di kelompok B. oleh karena itu, peneliti mengajukan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Bermain Lompat Tali

terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Rasya Palembang”.

## **2. Landasan Teori**

### **Pengertian Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, maka dari itu anak perlu untuk bermain. Adapun pengertian bermain menurut Fauziddin (2015, hal. 6), berpendapat bahwa bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi. Aktivitas bermain dilakukan anak, dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar melalui bermain.

Kemudian menurut Suyadi (2010, hal. 284), Bermain adalah aktivitas yang sangat menyenangkan dengan ditandai gelak tawa oleh anak yang melakukannya. Oleh karena itu, suasana dalam diri anak yang sedang melakukan aktivitas menjadi penentu apakah anak tersebut sedang bermain atau tidak. Dengan demikian, walupun kegiatannya sama, tetapi suasana hati berbeda, maka kegiatan tersebut bisa digolongkan bermain atau bukan bermain.

Menurut Latif (2014, hal. 77), secara bahasa bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya. Dengan kegiatan bermain anak akan berimajinasi sehingga seluruh anggota tubuh anak akan berkembang.

Menurut Parten (dalam Fadillah 2017, hal. 8), Bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Bermain juga dapat mengembangkan aspek sosial pada anak, Dan Menurut Wijayanti (2014, hal. 34), bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal karena memiliki pengaruh terhadap perkembangan. Dalam bermain tersebut anak dapat berkembang secara optimal.

### **Ciri-ciri Bermain**

Ada beberapa ciri-ciri kegiatan bermain menurut Mayke (dalam Suyadi, hal. 284), berikut ini adalah ciri-ciri bermain tersebut:

- a. Dilakukan atas pilihan sendiri, motivasi pribadi, dan untuk kepentingan sendiri.
- b. Anak yang melakukan aktivitas bermain mengalami emosi-emosi positif.
- c. Adanya unsur fleksibilitas, yaitu mudah ditinggalkan untuk beralih ke aktivitas yang lain tanpa beban.
- d. Tidak ada tekanan tertentu atas permainan tersebut, sehingga tidak ada target yang harus dicapai.
- e. Bebas memilih. Ini ciri mutlak bagi anak usia dini.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura, seperti anak memegang kertas dilipat pura-pura menjadi pesawat dan sejenisnya.

### **Jenis-jenis Bermain**

Adapun jenis-jenis bermain menurut Fauziddin (2015, hal. 10), Bermain dalam *setting* sekolah dapat digambarkan dalam suatu kontinum yang berawal dari bermain bebas, bermain dengan pedoman atau terkendali menuju bermain terarah, jenis bermain dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu *Free Play* (Bermain Bebas), *Guided Play* (Bermain Terpimpin), dan *Directed Play* (Bermain Terarah).

a. *Free Play* (Bermain Bebas)

Dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain di mana yang tersedia dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan material/alat bermain tersebut.

b. *Guided Play* (Bermain Terpimpin)

Dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain di mana guru memiliki peranan dalam memilih material atau alat bermain yang sesuai dengan berbagai konsep.

c. *Directed Play* (Bermain Terarah)

Bermain terarah adalah aktivitas bermain di mana guru meminta/memerintahkan anak-anak dalam rangka bagaimana menyelesaikan tugas-tugas khusus.

## **Prinsip Bermain**

Ada beberapa prinsip menurut Fadillah (2017, hal. 18), untuk mendapatkan gambaran lebih jelas mengenai prinsip-prinsip bermain, dapat diperhatikan melalui uraian berikut ini:

a. **Memiliki Tujuan Yang Jelas**

Dalam kegiatan bermain, setiap anak mempunyai tujuan yang berbeda-beda, tergantung apa yang diinginkan oleh anak yang bersangkutan. Namun secara umum anak bermain dalam rangka mendapatkan sebuah kepuasan.

b. **Dilakukan Dengan Bebas**

Anak-anak dalam bermain selalu memilih bentuk permainan sesuai yang dikehendaki, kemudian mereka juga bebas dalam menentukan aturan-aturan dalam bermain. Dengan kata lain, bermain tidak bisa dipaksakan oleh orang lain.

c. **Mementingkan Proses Bukan Hasil**

Prinsip selanjutnya, yaitu mementingkan proses bukan hasil . dalam aktivitas bermain yang menjadi titik tekannya ialah proses bermain anak. Hal ini dikarenakan proses belajar anak dilakukan pada saat ia melakukan kegiatan bermain.

d. **Memperhatikan Keselamatan**

Dalam bermain salah satu hal yang sangat penting untuk diperhatikan ialah keselamatan. Keselamatan menjadi prioritas utama dalam setiap permainan. Jangan sampai kegiatan bermain membahayakan bagi anak, apalagi sampai membuat luka atau cedera dan trauma yang berkepanjangan.

e. **Menyenangkan dan Dapat Dinikmati**

Prinsip terakhir dari kegiatan bermain ialah menyenangkan dan dapat dinikmati, hal ini merupakan inti dari kegiatan bermain itu sendiri.

## **Manfaat Bermain**

Menurut Fadillah (2017, hal. 12), mengingat begitu pentingnya bermain bagi Anak Usia Dini, maka bermain memiliki nilai manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Utami munandar menyebutkan bahwa bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual sosial dan emosional.

### **Pengertian Lompat Tali**

Pernyataan dari Fadillah (2017, hal. 109), menyatakan bahwa Lompat Tali merupakan bentuk permainan tradisional dengan menggunakan tali karet sebagai medianya. Cara bermainnya, yaitu dengan melompati tali yang telah direntangkan oleh temannya sesuai ukuran yang telah ditentukan. Anak yang dapat melompati tali karet paling tinggi itulah yang dapat menjadi pemenangnya.

Menurut Eci (2017, hal. 53), berpendapat bahwa Lompat Tali adalah Salah satu permainan tradisional yang banyak dimainkan oleh anak perempuan diberbagai daerah di Indonesia. Permainan ini sangatlah menyenangkan karena bermainnya dapat dimainkan lebih dari 4 orang. Dan menurut Harsono (dalam Samsiar, 2014, hal. 5), Lompat Tali adalah Permainan melompat haling rintang berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang. Permainan lompat tali ini dapat juga dimainkan diwaktu sore hari selagi anak-anak berkumpul.

### **Tujuan Bermain Lompat Tali**

Bermain lompat tali bertujuan untuk menstimulasi motorik kasar, salah satunya yaitu menambah tinggi badan pada anak. Bermain lompat tali di masa sekarang juga bertujuan untuk mengangkat dan mencintai permainan tradisional.

### **Manfaat Bermain Lompat Tali**

Adapun manfaat bermain lompat tali menurut Fadillah (2017, hal. 110) yaitu sebagai sarana melatih kerjasama, ketangkasan dan fisik-motorik, serta sosial emosional Anak Usia Dini.

### **Pengertian Penerapan**

Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Penerapan yang dilakuyakn untuk untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk sesuatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

### **Pengertian Motorik Kasar**

Kemampuan motorik kasar adalah salah satu kemampuan yang harus dikembangkan. Adapun pendapat dari Umama (2016, hal. 09), Motorik Kasar adalah Kemampuan anak yang digunakan untuk mengontrol otot-otot besar, meliputi kemampuannya untuk duduk, berjalan, berlari, menendang, melompat,

melempar, dan sebagainya. Dengan berkembangnya kemampuan tersebut dan tingkat keberhasilan dalam melaksanakan motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan oleh anak efektif dan efisien.

Kemudian menurut Suyadi (2010, hal. 68), pada awal-awal tahun pascakelahiran, gerak motorik kasar anak sudah kompleks dan selalu muncul yang baru, walaupun masih sangat kaku, tidak fleksibel, kurang logis, dan tidak koheren. Pada usia 2 tahun, seiring dengan menguatnya otot-otot badan, gerak motoriknya mulai menunjukkan kelenturan atau elastisitas, serta ritmenya mulai kelihatan teratur. Ia mulai bisa berlari-lari, dan meloncat.

Menurut Mursid (2015, hal. 11), Perkembangan motorik adalah proses seseorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya. Untuk itu anak dapat belajar dari orang tua atau guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan untuk dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Untuk itu orang tua atau guru dapat memberi stimulasi-stimulasi kepada anak, gerakan-gerakan yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak, seperti merangkak, berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar, dan menangkap, serta menjaga keseimbangan.

Motorik adalah terjemahan dari kata "*motor*" yang menurut Gallahue (dalam Samsudin 2008, hal. 10), Motorik adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (*movent*) adalah kulminasi dari sesuatu tindakan yang didasari oleh proses Motorik. Dan segala sesuatu gerakan-gerakan tubuh ada hubungannya dengan motorik, dalam perkembangan motorik terdapat tiga unsur 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.

### **Macam-macam Kemampuan Motorik Kasar**

Adapun kemampuan Motorik Kasar menurut Beaty (dalam Pravista, 2015, hal. 12) yaitu dapat dilihat melalui empat aspek:



1. Berjalan atau *Walking*, dengan indikator turun-naik tangga dengan menggunakan kedua kaki, berjalan pada garis lurus dan berdiri dengan satu kaki.
2. Berlari atau *Running*, dengan indikator menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari, berbelok ke kanan-kiri tanpa kesulitan, dan mampu berhenti dengan mudah.
3. Melompat atau *Jumping*, dengan indikator mampu melompat ke depan, ke belakang, dan ke samping; dan
4. Memanjat atau *Climbing*, dengan indikator memanjat naik-turun tangga dan memanjat pepohonan.

### **Pengertian Kemampuan**

Kemampuan dimiliki oleh setiap orang namun dengan kapasitas berbeda-beda. Ada sejumlah orang yang sangat pintar mengarang (menulis), cepat memahami sesuatu, mampu melihat penyebab suatu masalah, terampil membuat barang yang bagus, cepat memahami keinginan orang lain dan mampu bekerja sama dengan orang lain. Kemudian Poerwadarminto (dalam Jumiarsih 2012, hal. 05), menjelaskan bahwa, Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan dalam melakukan sesuatu tindakan atau kegiatan.

## **1. Metodologi Penelitian**

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Eksperimen dengan Desain Penelitian *Pre-Experimental Design (nondesigns)*. Bentuk penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* yang akan digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **Observasi**

Menurut Maolani (2015, hal. 148) “Observasi adalah Penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung kepada objek penelitian.” Peneliti disini melakukan pengamatan secara langsung di kelas yang akan diteliti.

#### **Dokumentasi**

Arikunto menyatakan bahwa (2014, hal. 274) “Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku,

surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.” Dalam melaksanakan penelitian, peneliti juga melakukan dokumentasi berupa foto mengenai hal-hal yang diperlukan selama dalam melaksanakan penelitian.

### **Hasil Uji Coba Instrumen**

Setelah hasil uji coba instrumen ini dibuat dan diukur melalui aspek-aspek penilaian dan kemudian diambil berdasarkan definisi operasional yang ada, selanjutnya dapat langsung dikonsultasikan dengan ahli.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### **Uji Normalitas**

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Sebab uji statistik bisa digunakan apabila data tersebut berdistribusi normal. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila KM terletak di titik ketentuan yaitu  $(-1) < KM < (+1)$ . Untuk melakukan uji normalitas Data berdasarkan pada pendapat Sudjana (2013, hal. 67) adalah sebagai berikut:

a. Menentukan nilai besar dan terkecil

b. Menentukan rentang (R)

$$R = \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil}$$

c. Menentukan Banyaknya Kelas (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \text{ Log } n$$

d. Menentukan Panjang Kelas

$$i = \frac{R}{BK}$$

e. Mencari Modus

$$M_0 = b + p \frac{b_1}{b_1 + b_2}$$

f. Mencari Standar Deviasai

$$S_1^2 = \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

g. Kemudian setelah diperoleh hasil dari rata-rata, simpangan baku dan modus, maka dapat dicari koefisien kemiringan kurv

$$KM = \frac{\bar{X} - M_0}{S}$$

### Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama. Untuk melakukan uji homogenitas pada penelitian ini digunakan uji *bartlette* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Menentukan angka-angka statistik untuk pengujian homogenitas pada tabel uji *bartlette*.

b. Menghitung varians gabungan dari sampel

$$S^2 = \frac{(n_1 S_1^2) + (n_2 S_2^2)}{(n_1) + (n_2)}$$

c. Menghitung standar deviasi

$$S = \sqrt{S^2}$$

d. Menghitung  $\text{Log } S^2$

e. Menghitung nilai  $B = (\text{Log } S^2) - \sum(n_i - 1)$

f. Menghitung nilai  $X^2$  hitung =  $(\text{Log } 10) [B - \sum(db)\text{Log } S_i^2]$

g. Bandingkan  $X^2$  hitung dengan nilai  $X^2$  tabel, untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $(db) = k - 1 = 2 - 1 = 1$ , dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika  $X^2$  hitung  $\geq X^2$  tabel, berarti tidak homogen

Jika  $X^2$  hitung  $\leq X^2$  tabel, berarti homogen

### Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah permainan pesan berantai memiliki pengaruh terhadap daya ingat anak pada kelompok B di TK Rasya Palembang. Menurut Arikunto (2014, hal. 349) untuk melakukan uji hipotesis pada penelitian ini digunakan uji *t-test* dengan rumus:

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

## 4. Pembahasan

### Hasil Penelitian Dikaitkan Dengan Kajian Teori

Penelitian ini dilaksanakan di TK Rasya Palembang sebanyak enam kali pertemuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan bermain lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar pada

anak kelompok B di TK Rasya Palembang. Dalam penelitian ini jumlah sampel penelitian sebanyak 20 anak yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan *sampling purposive* karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Sebelum penelitian dilakukan peneliti menyiapkan terlebih dahulu lembar observasi dan dokumentasi sebagai alat untuk pengumpulan data. Peneliti juga mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk enam kali pertemuan dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi berupa foto dan video. Setelah memperoleh data, selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu penyebaran data, uji homogenitas untuk membuktikan persamaan varians kelompok yang membentuk sampel dan uji hipotesis untuk mengetahui adakah pengaruh bermain lompat tali terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rasya Palembang.

Berdasarkan hasil dari perhitungan yang diperoleh, uji normalitas yaitu sebesar 0,006 dimana nilai tersebut terletak diantara titik  $(-1) < KM < (+1)$  sehingga dapat dinyatakan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Kemudian hasil dari penghitungan uji homogenitas yang diperoleh adalah  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,20 < 2,17$  ini berarti data dalam penelitian ini bersifat homogen dan dapat dilanjutkan ke pengujian hipotesis. Setelah dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) 0,05 dan  $dk = 20 - 1 = 19$  didapatkan nilai  $t_{hitung} = 10,80$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,80 > 1,746$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti Hipotesis yang menyatakan kegiatan bermain lompat tali memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok B di TK Rasya Palembang diterima kebenarannya

Kemudian dengan dikuatkan teori dari Fauziddin (2015, hal. 6), yang berpendapat bahwa bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus dipenuhi. Aktivitas bermain dilakukan anak, dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain.

Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar melalui bermain. Salah satu dapat distimulasi melalui bermain lompat tali.

Penerapan metode kegiatan bermain lompat tali menjadi satu kegiatan yang menarik untuk anak-anak di TK Rasya Palembang, karena kegiatan ini merupakan kegiatan yang baru bagi anak-anak di TK Rasya Palembang sehingga anak menjadi lebih aktif, dan tidak membuat anak menjadi cepat bosan. Selain itu dengan penggunaan tali karet sebagai media bermain lompat tali anak juga dapat belajar untuk merangkai karet sehingga menjadi rangkian seperti tali.

### **Hasil Penelitian Dikaitkan dengan Kajian Penelitian Relevan**

Uji normalitas yaitu sebesar 0,006 dimana nilai tersebut terletak diantara titik  $(-1) < KM < (+1)$  sehingga dapat dinyatakan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Kemudian hasil dari penghitungan uji homogenitas yang diperoleh adalah  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,20 < 2,17$  ini berarti data dalam penelitian ini bersifat homogen dan dapat dilanjutkan ke pengujian hipotesis. Setelah dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Berdasarkan hasil penghitungan Uji-t dengan Taraf Signifikan ( $\alpha$ ) 0,05 dan  $dk = 20 - 1 = 19$  didapatkan nilai  $t_{hitung} = 10,80$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,80 > 1,746$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti hipotesis yang menyatakan kegiatan bermain lompat tali memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok B di TK Rasya Palembang diterima kebenarannya

Selanjutnya diperoleh bahwa terdapat kesamaan antara kajian terdahulu yang relevan dengan hasil dari penelitian ini dimana kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat melalui penerapan kegiatan bermain lompat tali. Sedangkan perbedaan kajian terdahulu yang relevan dengan hasil dari penelitian ini adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Wati (2014: 05) kemampuan tentang motorik kasar anak dapat meningkat melalui penerapan kegiatan permainan tradisional lompat tali. Perbedaan lainnya terdapat pada penggunaan metode penelitian yang digunakan, pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen sedangkan pada kajian penelitian relevan menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa telah terbukti kebenarannya kegiatan bermain lompat tali memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK Rasya Palembang

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan dapat dibuktikan secara keseluruhan bahwa kegiatan bermain lompat tali memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rasya Palembang Tahun 2018. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan data, yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 0,05 dan  $t_{tabel}$  yang didapat dengan menggunakan nilai  $\alpha - 0,05$ . Dan dengan kebebasan ( $\alpha - 1$ ) yaitu (20-1=19) yaitu  $t_{tabel}$  2,17 sehingga  $t_{hitung} < t_{tabel}$  (0,05<1,20 maka Hipotesis yang diajukan diterima.

Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan skor kemampuan motorik kasar anak pada *pretest* dan *posttest*. dengan demikian ada pengaruh yang signifikan dari pemberian kegiatan bermain lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Rasya Palembang, sehingga Hipotesis yang diajukan diterima.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Catri, Jumiarsih. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Pada Anak Kelompok A Di Tk Aisyiyah 2 Pandeyan Ngemplak Boyolali*. Surakarta.
- <http://eprints..ac.id/13153/1/skripsi>. Pada Tanggal 15 Maret 2018.23:50 WIB.
- Fadilah, M. (2017). *Bermain dan permainan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Fauziddin, M. (2015). *Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Fe, Eci. (2017). *Buku pintar olahraga & permainan tradisional*. Jogjakarta. Laksana.
- Latif, Mukhtar., dkk. (2014). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Maolani, Rukaesih A, & Cahyana, U. (2015). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Padmaswari, D.A.G. dkk.(2016). *Penerapan bermain lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar kelompok A TK tunas gama school*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Diakses dari <http://ejournal.undiksha.ac.id>. Pada tanggal 23 Desember 2017, 15:20 WIB.
- Purwanto, Suharyadi. (2016). *Statistika untuk ekonomi dan keuangan modern*. Jakarta Selatan: Salemba Empat.
- Puspitowati, Prihatini Sri. (2012). *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B di TK Pertiwi*. Klaten: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses dari [http://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.um.s.ac.id/22358/13/Naskah\\_Publikasi\\_Ilmiyah.pdf&ved=2ahUKEwjpmufQ7ODaAhVfMY8KHRflAsQQFJAAegQICBAB&usg=AOvVaw1ytyBomWXzho6Dw61Fawl](http://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.um.s.ac.id/22358/13/Naskah_Publikasi_Ilmiyah.pdf&ved=2ahUKEwjpmufQ7ODaAhVfMY8KHRflAsQQFJAAegQICBAB&usg=AOvVaw1ytyBomWXzho6Dw61Fawl). Pada Tanggal 23 Desember 2017.14:30 WIB.
- Sari, Indah, Pravista.(2015). *Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui lompat tali pada kelompok A di TK ABA Ngaben 1 Tempel Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari <Http://Eprints.Uny.Ac.Id>. Pada Tanggal 23 Desember 2017.14:23 WIB.
- Samsiar, Nur. *Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B RA AL-Muhajirin Palu*. Palu: Universitas Tadulako. Diakses Dari <http://download.portalgaruda.org/article>. Pada Tanggal 13 Maret 2018.19:20 WIB.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. Jakarta: PT fajar Interpratama.
- Sudjana. (2013). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2013) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA cv.
- Susanto Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tim Penyusun. (2017/2018). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Universitas PGRI Palembang.
- Umama. (2016). *Pojok bermain anak*. Jogjakarta: CV. Diandra Primamitra Media.
- Wijayanti, Hesti. (2014). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lompat Tangkap Bola Besar Kelompok B TK AL Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/13153/1/skripsi>. Pada Tanggal 15 Maret 2018.23:50 WIB.