



# Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di TK ABA VI Sukajadi Kecamatan Abung Selatan Tahun Ajaran 2020/2021

**Mela Roza, Tri Hariyati, Siti Afifatun, Meilisa Sajdah**

Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, Indonesia

## Abstract

*The purpose of this study is to improve children's gross motor skills through traditional jump rope games at TK ABA VI Sukajadi for the 2020/2021 Academic Year. This is against the background of the child's low ability in the child's gross motor development in the form of jumping. This research is a Class Action Research (PTK) which is carried out in 2 cycles. This research has four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were students of TK ABA VI Sukajadi for the 2020/2021 academic year with a total of 10 students consisting of 3 boys and 7 girls. The object of this study is gross motor skills. Data collection techniques in this study are observation, interviews, documentation, and practical tests. Data analysis techniques through descriptive qualitative. From the results of the analysis of cycle I by 50% and cycle II by 90%. Thus, in this learning activity, there is a process of increasing 40% from cycle I to cycle 2 of the child's gross motor using traditional skipping rope games. Data analysis techniques through descriptive qualitative. From the results of the analysis of cycle I by 50% and cycle II by 90%. Thus, in this learning activity, there is a process of increasing 40% from cycle I to cycle 2 of the child's gross motor using traditional skipping rope games.*

## Keywords

*Gross motor, traditional games, early childhood*

## Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali di TK ABA VI Sukajadi Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam perkembangan motorik kasar anak berupa melompat. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik TK ABA VI Sukajadi tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa 10 anak yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek penelitian ini yakni kemampuan motorik kasar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes praktek. Teknik analisis data melalui deskriptif kualitatif. Dari hasil analisis siklus I sebesar 50% dan pada siklus II sebesar 90%. Maka dengan demikian dalam kegiatan pembelajaran ini mengalami proses

---

## Penulis Korespondensi:

Tri Hariyati, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, Tanjung Harapan - 34511

Email: [trihariyati194@gmail.com](mailto:trihariyati194@gmail.com)

peningkatan 40% dari siklus 1 ke siklus 2 motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali.

### **Kata Kunci**

Motorik kasar, permainan tradisional, anak usia dini

## **Pendahuluan**

Anak dalam perspektif islam adalah amanah dari Allah SWT. Semua orang tua berkewajiban untuk mendidik anak-anaknya agar menjadi anak yang shaleh, berilmu dan bertaqwa. Pendidikan anak merupakan tanggung jawab setiap orang tuanya. Selain sebagai penerus generasi, anak juga diharapkan menjadi manusia unggul, lebih dari pada yang dicapai oleh ayah dan ibunya. NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) menyatakan bahwa anak adalah individu yang menjalani sebuah proses perkembangan maupun pertumbuhan dengan sangat cepat dan mendasar untuk kehidupan Selanjutnya ([Sujiono & Yuliani, 2013](#)).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan yang mendahului pendidikan dasar yaitu pelatihan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, dengan memberikan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, mempersiapkan anak untuk masuk melalui jalur pendidikan formal, pendidikan nonformal dan berkelanjutan melalui jalur informal. Guru PAUD perlu menggali sejarah, seluk beluk dan perkembangan desain PAUD di berbagai belahan dunia ([Jannah, 2013](#)).

Lembaga pendidikan anak usia dini artinya salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu: perkembangan moral serta agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar serta halus), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio-emosional (perilaku dan emosi), bahasa dan komunikasi, sinkron dengan keunikan dan tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Oleh karena itu dibutuhkan syarat serta stimulasi yang sinkron dengan kebutuhan anak supaya pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal. Tanda

bahwa anak berkembang optimal terlihat diperilakunya sehari-hari yang pada gilirannya sebagai kebiasaan hidupnya ([Madyawati, 2015](#)).

Dalam Kajian hasil penelitian ([Yosinta et al., 2016](#)) dalam pemilihan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak, guru dalam hal ini perlu menyesuaikannya dengan karakteristik dan tahapan usianya. Perkembangan motorik menjadi salah satu faktor terpenting dalam perkembangan keseluruhan individu. Karena keberhasilan perkembangan motorik anak menjadi dasar bagi aspek perkembangan lainnya. Secara fisik, pada usia ini fisik anak sangat lentur dan mereka banyak melakukan kegiatan fisik yang berat seperti berlari, lompat tali, dan memanjat ([Indrijat, 2015](#)).

Keterampilan motorik kasar telah terbukti berguna untuk pengembangan keterampilan, aktivitas fisik, dan gaya hidup sehat. Dilain sisi, keterlambatan dalam keterampilan motorik kasar sering dikaitkan dengan kurangnya bimbingan, pengalaman, umpan balik, dan peluang. Keterlambatan ini dapat berdampak buruk pada kinerja akademik, aktivitas fisik, dan kesehatan terkait dengan kesehatan mereka selama beberapa tahun ke depan ([Liu et al., 2015](#)).

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang memakai Sebagian otot-otot besar atau semua anggota tubuh yang ditentukan dengan kematangan anak itu sendiri. contohnya duduk, berlari, menendang, melompat, naik turun tangga dan lainnya. ([Kamtini & Kaban, 2016](#)). Sedangkan menurut ([Masitha et al., 2021](#)) Keterampilan motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan otot besar, seperti lengan, kaki, atau badan. Umumnya gerakan yang dihasilkan lebih luas dan energik. Salah satu aspek penting dalam perkembangan motorik kasar yaitu melompat. Melalui kegiatan melompat, perkembangan motorik kasar anak usia dini akan terlatih.

Menurut Subagiyo dalam bukunya ([Mulyani, 2016](#)), keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Hal yang menarik untuk dicatat disini adalah adanya kesejajaran antara perkembangan

anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak. Menurut [\(Temple et al., 2016\)](#) dalam kajian teori perkembangannya menjelaskan bahwa aktifitas fisik yang terarah pada masa usia dini akan membantu memaksimalkan keterampilan motorik kasar anak. Sedangkan menurut [\(Nizar & Ali, 2018\)](#) Pengaruh permainan lompat tali terhadap peningkatan fisik motorik kasar anak usia dini melatih pertumbuhan fisik motorik kasar yang akan membantu anak dalam mengontrol gerakan tubuh secara benar dan juga menciptakan emosi positif bagi anak. Sebab ketika bermain lompat tali anak dapat bergerak, berteriak, dan tertawa.

Menurut [\(Widiyanti et al., 2021\)](#) lompat tali merupakan permainan tradisional yang populer di era 80-an yang biasanya dimainkan di halaman rumah atau sekolah menggunakan karet/tali dengan tujuan untuk melatih motorik kasar anak khususnya pada melompat. Permainan lompat tali bisa melatih keterampilan motorik kasar anak. Pada permainan ini anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, mendarat dengan baik, mengukur tinggi lompatan dan sebagainya [\(Yanti & Sugianto, 2020\)](#).

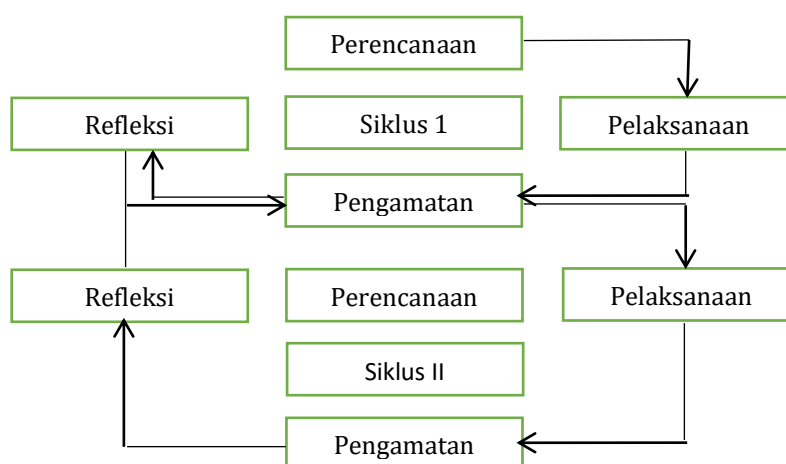
Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa di TK ABA VI Sukajadi Tahun Pelajaran 2020/2021, didapatkan hasil sebagai berikut: sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang kurang dalam penilaian pelaksanaan motorik kasar. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar (melompat) pada anak didik di TK ABA VI Sukajadi masih rendah, jadi harus dilakukan beberapa cara untuk merangsang kemampuan motorik anak dalam melompat. Selanjutnya dengan kepala sekolah TK ABA VI Sukajadi bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata semua pelajaran dan mengetahui karakter setiap siswa TK ABA VI Sukajadi sebelum diadakan tindakan.

Setelah didatakannya masalah, selanjutnya diskusi dilakukan buat mengidentifikasi penyebab masalah. Hasil kerja kolaborasi antara guru kelas TK ABA VI Sukajadi dan kepala sekolah disepakati bahwa penyebab masalah yaitu: kurangnya minat siswa dalam melakukan gerakan motorik (melompat), yang mana dalam keseharian anak cenderung aktif bermain didalam kelas sehingga anak kurang tertarik untuk melakukan gerakan-gerakan motorik (melompat).

Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu melalui penerapan permainan tradisional lompat tali, yang akan diterapkan di TK ABA VI Sukajadi. Dengan menerapkan permainan tradisional lompat tali diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yang berupa melompat pada siswa TK ABA VI Sukajadi semakin berkembang.

## Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau yang lebih dikenal dengan istilah PTK dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka peneliti menggunakan model penelitian tindakan dari Arikunto (2015) yaitu melalui empat tahapan yang lazim dilalui yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.



**Gambar 1.** Alur Penelitian Tindakan Kelas [\(Arikunto, 2015\)](#).

Subjek penelitian adalah anak usia dini di TK ABA VI Sukajadi Kecamatan Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara yang terdiri dari 10 anak dengan komponen 3 laki-laki dan 7 perempuan. Objek penelitian ini adalah meningkatkan motorik kasar dengan permainan tradisional lompat tali. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, perbuatan/praktek. Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA yang terletak di Perumnas Bumi Citra Sukajadi Kec. Abung Selatan.

## Hasil dan Pembahasan

### *Pra Siklus*

Penelitian dilaksanakan kurang lebih satu bulan, tanggal 23 April 2021 sampai dengan 26 Mei 2021. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan, diawali dengan observasi awal dan menyampaikan tujuan wawancara antara peneliti, kepala sekolah, dan guru yang mengajar di TK ABA VI Sukajadi. Dalam hal ini bertujuan untuk mengetahui keadaan awal sebelum diadakan tindakan. Wawancara kedua, dengan kepala sekolah TK ABA VI Sukajadi yang bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata semua pelajaran dan mengetahui karakter setiap siswa, untuk siswa TK ABA VI Sukajadi sebelum diadakan tindakan.

Tahap pra siklus adalah tahap dimana belum diterapkannya model pembelajaran yang baru. Pelaksanaan pembelajaran motorik kasar anak dengan lompat tali (karet), pada pra siklus untuk siswa kelas TK ABA VI Sukajadi pada siklus ini, materi yang diajarkan adalah tema Binatang. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh keaktifan dan kemampuan siswa dalam mengenal jenis hewan, tempat tinggal hewan, cara berjalan hewan dan sebagainya, sebelum diterapkannya motorik pada anak melalui lompat tali. Adapun daftar nilai keaktifan dan kemampuan siswa pada pra siklus adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Daftar Nilai Keaktifan Siswa dan Kemampuan Motorik (melompat) Pra Siklus TK ABA VI Sukajadi

No	Aspek Penilaian	Banyak Anak	Presentase
1	Memperhatikan penjelasan guru	5	50%
2	Kerja sama dalam kelompok	4	40%
3	Kemampuan menjawab pertanyaan	3	30%
4	Kemampuan motorik (melompat)	3	30%
<b>Rata-rata presentase kemampuan motorik (melompat)</b>			<b>30%</b>

**Tabel 2.** Hasil Pra Survey Prestasi Mengenai Motorik Kasar (Melompat) Pada Anak TK ABA VI Sukajadi Tahun Ajaran 2020/2021.

No	Nama	Penilaian Mengenai Motorik Kasar Anak		
		Pelaksanaan motorik kasar	Pencapaian Prasiklus	Nilai
1	Ahmad Maulana	Kurang	45	BM
2	Aulia Rona Maharani	Kurang	40	BM
3	Clara Afifa Nuraidha	Cukup	55	MM
4	Dhira Muhernia Putri	Kurang	55	MM
5	Gendis Kurnia Fitri	Baik	70	MM
6	Luthfi Arzad Efendi	Kurang	45	BM
7	Malika Azzalia NA	Baik	65	MM
8	Medina Apriyani	Baik	70	MM
9	Neysha Fazila Fajri	Cukup	60	MM
10	Radit Fawait	Baik	40	BM
<b>Rata-rata</b>			<b>54.5%</b>	

Berdasarkan hasil persentase rata-rata kemampuan motorik (melompat) yaitu 30%, dapat dilihat bahwa tingkat keaktifan siswa tergolong rendah. Sedangkan dari data sekolah hasil pra survey nilai rata-rata 54,5% dari 10 siswa terdapat 6 anak masuk dalam kategori belum muncul (BM). Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali dengan bantuan alat peraga (karet) untuk meningkatkan kemampuan motorik (melompat) anak. Dengan permainan tradisional lompat tali, diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang semula siswa hanya pasif menjadi lebih aktif.

### *Siklus I*

#### *Sesi I*

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan pada hasil pengamatan awal, telah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan yang akan digunakan, diantaranya: (1) Mengusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan dengan tema binatang dan sub tema binatang air. (2) Menyediakan media atau alat yang akan digunakan dalam permainan lompat tali sesuai dengan RPPH. (3) Membuat instrumen observasi sebagai pengukur peningkatan motorik kasar anak.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I berlangsung pada hari jum'at, 23 April 2020, pukul 07.30-10.30 WIB dengan jumlah siswa sebanyak 10 anak. Berikut hasil persentase nilai siswa dalam meningkatkan motorik anak melalui permainan tradisional lompat tali pada siklus satu sesi ke-1 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Observasi Motorik Kasar (Melompat) Anak Pada Siklus Satu Sesi ke-1

No	Nama	Pra Siklus	Nilai	Siklus Satu Sesi ke-1	Nilai
1	Ahmad Maulana	45	BM	46	BM
2	Aulia Rona Maharani	40	BM	42	BM
3	Clara Afifa Nuraidha	55	BM	55	BM
4	Dhira Muhernia Putri	55	BM	60	BM
5	Gendis Kurnia Fitri	70	MM	75	BSH
6	Luthfi Arzad Efendi	45	BM	47	BM
7	Malika Azzalia NA	65	MM	70	MM
8	Medina Apriyani	70	MM	75	BSH
9	Neysha Fazila Fajri	60	MM	65	MM
10	Radit Fawait	40	BM	40	BM
<b>Jumlah</b>		<b>545</b>		<b>575</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>54.5</b>		<b>57.5</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>70</b>		<b>75</b>	
<b>Nilai Terendah</b>		<b>40</b>		<b>40</b>	
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		<b>2</b>		<b>3</b>	
<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>		<b>8</b>		<b>7</b>	
<b>Presentase Ketuntasan</b>		<b>20%</b>		<b>30%</b>	

**Keterangan:**

- 40 – 55 = Belum Muncul (BM)  
 56 – 70 = Mulai Muncul (MM)  
 71 – 85 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
 86 – 100 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan tabel pada siklus I sesi ke-1 diatas dapat diketahui bahwa anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 0. Anak dalam katagori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak. Katagori mulai muncul (MM) sebanyak 2 anak, dan katagori belum muncul (BM) sebanyak 6 anak.

Hasil persentase diatas menunjukkan keterampilan motorik anak (melompat) melalui permainan lompat tali dalam siklus satu sesi ke-1 belum berhasil dicapai karena siswa yang mencapai kategori mempunyai keterampilan motorik anak yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) belum ada. Hal tersebut belum mencapai target yang

telah di tentukan. Maka dari itu peneliti mengadakan pengamatan selanjutnya pada sesi ke-2.

Refleksi pada sesi ke-1 yaitu sesudah diadakannya observasi oleh peneliti, diketahui hasil peninjauan di siklus satu bahwa siswa terlihat masih ada yang bermain sendiri selama permainan lompat tali berlangsung, siswa belum terbiasa memakai permainan lompat tali yang diterapkan akibatnya mereka cenderung gelisah serta bingung terhadap instruksi yang di berikan.

Pada sesi ini, guru dan peneliti mencari solusi bagi siswa yang tidak mencapai tingkat prestasi yang ditetapkan, dimana guru mencoba membimbing dan mengajak siswa untuk memainkan permainan lompat tali. Permainan yang lain akan digunakan, yaitu menggoyangkan tali seperti ular untuk menarik perhatian

## **Sesi 2**

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan pada hasil pengamatan awal, telah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan yang akan digunakan, diantaranya: (1) Mengusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan dengan tema binatang dan sub tema binatang air. (2) Menyediakan media atau alat yang akan digunakan dalam permainan lompat tali sesuai dengan RPPH. (3) Membuat instrumen obsevasi sebagai pengukur peningkatan motorik kasar anak.

Tindakan ini dilakukan pada siklus satu sesi ke-2 berlangsung hari sabtu, 24 April 2021, pukul 07.30-10.30 WIB dengan jumlah anak didik sebanyak 10 anak. Setelah diadakan sesi ke-2 hasil persentase nilai siswa dalam menambah keterampilan motorik siswa melalui permainan tradisional lompat tali pada siklus satu sesi ke-2 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Hasil Observasi Motorik Kasar (Melompat) Anak Pada Siklus Satu Sesi ke-2

No	Nama	Siklus Satu Sesi ke-1	Nilai	Siklus Satu Sesi ke-2	Nilai
1	Ahmad Maulana	46	BM	60	MM
2	Aulia Rona Maharani	42	BM	55	BM
3	Clara Afifa Nuraidha	55	BM	65	MM
4	Dhira Muhernia Putri	60	BM	70	MM
5	Gendis Kurnia Fitri	75	BSH	79	BSH
6	Luthfi Arzad Efendi	47	BM	55	BM
7	Malika Azzalia NA	70	MM	75	BSH
8	Medina Apriyani	75	BSH	80	BSH
9	Neysha Fazila Fajri	65	MM	70	MM
10	Radit Fawait	40	BM	50	BM
<b>JUMLAH</b>		<b>575</b>		<b>659</b>	
<b>RATA-RATA</b>		<b>57.5</b>		<b>65.9</b>	
<b>NILAI TERTINGGI</b>		<b>75</b>		<b>80</b>	
<b>NILAI TERENDAH</b>		<b>40</b>		<b>50</b>	
<b>JUMLAH SISWA TUNTAS</b>		<b>3</b>		<b>5</b>	
<b>JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS</b>		<b>7</b>		<b>5</b>	
<b>PRESENTASE KETUNTASAN</b>		<b>30%</b>		<b>50%</b>	

**Keterangan:**

- 40 – 55 = Belum Muncul (BM)  
 56 – 70 = Mulai Muncul (MM)  
 71 – 85 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
 86 – 100 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil pengamatan pada siklus satu sesi ke-1 anak yang tuntas sebanyak 3 anak atau 30%, setelah dilakukan tindakan pada sesi ke-2 jumlah anak yang tuntas meningkat menjadi 5 anak atau 50%. Hasil persentase di atas menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar (melompat) pada siswa melalui permainan lompat tali belum berhasil dicapai karena siswa yang tuntas sebanyak 50%. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebanyak 80%. Maka selanjutnya peneliti melakukan pengamatan selanjutnya pada siklus dua.

Sesudah peneliti mengamati, maka bisa diketahui hasil peninjauan dalam sesi ke-2 yaitu siswa telah terlihat relatif aktif dan mulai tertarik mengikuti permainan keterampilan motorik anak (melompat) mulai meningkat baik tetapi belum

keseluruhan. Hal itu terlihat saat anak melompat secara individu masih sulit dilakukan namun beberapa anak telah sanggup melakukannya.

Pada sesi ke-2, guru dan peneliti mencari penyelesaian bagi siswa yang belum mencapai taraf pencapaian yang telah ditentukan yaitu guru mencoba menyampaikan pengarahannya dan semangat pada siswa supaya bisa melakukan permainan lompat tali, selain itu guru akan memakai permainan yang sama akan tetapi dengan pembagian grup permainan lompat tali. Gambaran pada pertemuan ke dua ini dilaksanakan di siklus berikutnya dengan tujuan dapat memperbaiki aktivitas di siklus ke-2.

## *Siklus II*

### *Sesi I*

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan pada hasil pengamatan awal, telah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan yang akan digunakan, diantaranya: (1) Mengusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan dengan tema binatang dan sub tema binatang darat. (2) Menyediakan media atau alat yang akan digunakan dalam permainan lompat tali sesuai dengan RPPH. (3) Membuat instrumen observasi sebagai pengukur peningkatan motorik kasar anak.

Tindakan yang dilakukan pada siklus dua sesi ke-1 berlangsung hari selasa tanggal 25 mei 2021, pukul 07.30-10.30 WIB dengan jumlah siswa sebanyak 10 anak. Setelah diadakannya pelaksanaan pada siklus dua sesi ke-1, berikut hasil persentase nilai keterampilan motorik anak (melompat) melalui permainan lompat tali bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5.** Hasil Observasi Motorik Kasar (Melompat) Anak Pada Siklus Dua Sesi ke-1

No	Nama Siswa	Siklus Dua Sesi ke-1	Nilai
1	Ahmad Maulana	75	BSH
2	Aulia Rona Maharani	65	MM
3	Clara Afifa Nuraidha	79	BSH
4	Dhira Muhernia Putri	85	BSH
5	Gendis Kurnia Fitri	89	BSB
6	Luthfi Arzad Efendi	68	MM

7	Malika Azzalia NA	85	BSH
8	Medina Apriyani	87	BSB
9	Neysha Fazila Fajri	80	BSH
10	Radit Fawait	67	MM
<b>Jumlah</b>		<b>780</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>78</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>89</b>	
<b>Nilai Terendah</b>		<b>65</b>	
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		<b>7</b>	
<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>		<b>3</b>	
<b>Persentase Ketuntasan</b>		<b>70%</b>	

**Keterangan:**

- 40 – 55 = Belum Muncul (BM)  
 56 – 70 = Mulai Muncul (MM)  
 71 – 85 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
 86 – 100 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan tabel pada siklus dua sesi ke-1 diatas dapat diketahui bahwa anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 anak dan sebanyak 5 anak dalam katagori berkembang sesuai harapan (BSH). kategori mulai muncul (MM) sebanyak 3 anak, dan katagori belum muncul (BM) sebanyak 0 anak. Hasil persentase di atas menunjukan bahwa keterampilan motorik kasar (melompat) siswa melalui permainan lompat tali belum berhasil dicapai karena siswa yang tuntas hanya sebanyak 70%. Hal itu belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebanyak 80%.

Refleksi pada sesi ini yaitu setelah dilakukan observasi, maka dapat diketahui hasil sesi satu yaitu siswa sudah bisa melompat ke berbagai arah dengan posisi badan menyamping tanpa bantuan guru. Saat sesi ke-2, pengajar dan peneliti mencari solusi bagi anak didik yang masih merasakan kendala-kendala ketika permainan lompat tali berlangsung. Pengajar akan memakai permainan yang sama menggunakan pembagian group permainan lompat tali dan pengajar mencoba memberikan penghargaan bagi grup yang berhasil melakukan lompatan dengan baik.

**Sesi 2**

Tindakan perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti diantaranya: (1) Mengusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan dengan tema binatang dan sub tema binatang darat. (2) Menyediakan media atau alat yang akan

digunakan dalam permainan lompat tali sesuai dengan RPPH. (3) Membuat instrumen observasi sebagai pengukur peningkatan motorik kasar anak.

Siklus dua sesi ke-2 berlangsung hari rabu tanggal 26 mei 2021, pukul 07.30-10.30 WIB, dengan jumlah siswa sebanyak 10 anak. Setelah diadakannya pelaksanaan pada siklus dua sesi ke-2, berikut hasil persentase nilai keterampilan motorik anak (melompat) melalui permainan lompat tali bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6.** Hasil Observasi Motorik Kasar (Melompat) Anak Pada Siklus Dua Sesi ke-2

No	Nama Siswa	Siklus Dua Pertemuan ke-1	Nilai	Siklus Dua Pertemuan ke-2	Nilai
1	Ahmad Maulana	75	BSH	80	BSH
2	Aulia Rona Maharani	65	MM	69	MM
3	Clara Afifa Nuraidha	79	BSH	86	BSB
4	Dhira Muhernia Putri	85	BSH	89	BSB
5	Gendis Kurnia Fitri	89	BSB	90	BSB
6	Luthfi Arzad Efendi	68	MM	79	BSH
7	Malika Azzalia NA	85	BSH	90	BSB
8	Medina Apriyani	87	BSB	90	BSB
9	Neysha Fazila Fajri	80	BSH	88	BSB
10	Radit Fawait	67	MM	78	BSH
<b>Jumlah</b>		<b>780</b>		<b>839</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>78</b>		<b>83.9</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>89</b>		<b>90</b>	
<b>Nilai Terendah</b>		<b>65</b>		<b>69</b>	
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		<b>7</b>		<b>9</b>	
<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>		<b>3</b>		<b>1</b>	
<b>Persentase Ketuntasan</b>		<b>70%</b>		<b>90%</b>	

**Keterangan:**

- 40 – 55 = Belum Muncul (BM)  
 56 – 70 = Mulai Muncul (MM)  
 71 – 85 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
 86 – 100 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil dari pengamatan pada siklus II pertemuan ke 1 anak yang tuntas sebanyak 7 anak atau 70%, setelah dilakukan tindakan pada pertemuan ke 2 jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 9 anak atau 90%.

Hasil persentase diatas menunjukkan bahwa kemampuan motorik (melompat) anak melalui permainan tradisional lompat tali sudah berhasil mencapai target yang telah ditentukan yaitu kemampuan motorik (melompat) anak dalam kategori tuntas sebanyak 90%. Maka peningkatan keterampilan motorik anak (melompat) dengan permainan tradisional lompat tali pada TK ABA VI Sukajadi dinyatakan berhasil.

Refleksi pada sesi ini yakni setelah dilakukan observasi oleh peneliti, diketahui hasil refleksi siklus dua pertemuan ke-2 yaitu proses pembelajaran dalam keterampilan motorik anak sudah berkembang baik. Siswa sudah dapat melakukan berlari dengan melompat menggunakan dua kaki tanpa jatuh, dan berlari dengan lompat menggunakan satu kaki secara seimbang.

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat disimpulkan pelaksanaan tindakan terakhir pada siklus dua pola pembelajaran sudah sesuai dengan yang diharapkan, sehingga tindakan penelitian berakhir pada siklus dua. Agar lebih mudah memahami tindakan setiap siklus dari pra siklus, siklus satu sesi ke-1 dan 2, hingga siklus dua sesi ke-1 dan 2 dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 7.** Rekapitulasi Persentasi Keterampilan Motorik Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada TK ABA VI Sukajadi Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Jumlah Anak	Jumlah Persentase	Nilai Perkembangan
Pra Siklus	6	60%	BM
	4	40%	MM
	0	0%	BSH
Siklus Satu Sesi ke-1	6	60%	BM
	2	20%	MM
	2	20%	BSH
Sesi ke-2	3	30%	BM
	4	40%	MM
	3	30%	BSH
Siklus Dua Sesi ke-1	3	30%	MM
	5	50%	BSH
	2	20%	BSB
Sesi ke-2	1	10%	MM
	3	30%	BSH
	6	60%	BSB

### *Pembahasan Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I Dan Siklus II*

Dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa siswa merasa senang mengikuti permainan lompat tali dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik. Kemudian tanggapan pengajar TK ABA VI Sukajadi pada permainan lompat tali sangat positif, karena menurut guru TK ABA VI Sukajadi dengan bermain lompat tali, siswa bisa bergerak dengan aktif dan leluasa. Selain itu, permainan lompat tali belum pernah diterapkan di TK ABA VI Sukajadi. Jadi siswa bersemangat saat mengikuti permainan tersebut. Dengan begitu siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar pada siswa.

Menurut Santrock dalam [\(Suryono & Mahyudin, 2015\)](#) Permainan menyesuaikan dengan perkembangan anak, dari bermain dengan belajar (aspek bermain yang lebih besar) hingga belajar dengan bermain (aspek belajar yang lebih besar). Menurut anak-anak, bermain dapat membawa kegembiraan dan juga merupakan proses belajar untuk mengembangkan berbagai aspek.

Permainan lompat tali pada setiap sesi dilakukan dengan menggunakan metode yang berbeda, pada siklus satu permainan lompat tali dilakukan secara individu dengan memutar tali karet yang dipegang oleh anak, lalu memutar karet disertai anak lompat setinggi 10 cm agar karet tidak tersangkut di antara dua kaki. Pada siklus II permainan yang diterapkan berbeda dengan siklus I, permainan dilakukan dengan berkelompok. Setiap kelompok ada yang bertugas memegang tali karet setinggi lutut mereka, anak dianjurkan melompati tali karet dengan tidak menyenggol tali tersebut.

Pada siklus satu sesi ke-1 perkembangan keterampilan motorik anak (melompat) melalui permainan tradisional lompat tali belum muncul masih terlihat tinggi sebanyak 6 anak (60%), persentase untuk siswa yang mulai muncul yaitu sebanyak 2 anak (20%), dan persentase berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 2 anak (20%). Pada siklus satu sesi ke-2 perkembangan keterampilan motorik anak (melompat) melalui permainan lompat tali sudah mengalami kenaikan pada persentase siswa yang lebih meningkat dari sebelumnya. Beberapa anak didik dalam kategori belum muncul

sebanyak 3 anak (30%) masih memerlukan pengarahan dari guru untuk melakukan lompatan, persentase anak yang mulai muncul yaitu 4 anak (40%), persentase anak berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 3 anak (30%). Jumlah ini bertambah dibandingkan dengan jumlah sebelumnya, akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 80%.

Pada siklus dua sesi ke-1 persentase pencapaian keterampilan motorik kasar anak belum muncul sudah tidak ada lagi atau 0%, anak dalam katagori mulai muncul sebanyak 3 anak (30%), berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak (50%), berkembang sangat baik sebanyak 2 anak (20%). Pada siklus dua sesi ke-2 menghasilkan persentase siswa mulai muncul sebanyak 1 anak (10%), berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak (30%), sedangkan berkembang sangat baik sebanyak 6 anak (60%), sehingga jumlah persentase tersebut dinyatakan berhasil karena rata-rata kelulusan sudah mencapai target yang ditentukan yaitu 80%. Berdasarkan refleksi kedua siklus tersebut, dalam kegiatan permainan lompat tali pada anak TK ABA VI Sukajadi dapat dijumpai peningkatan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ([Widiyanti et al., 2021](#)) bahwa dengan menggunakan metode bermain melalui permainan lompat tali sebagai metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar (melompat) anak usia dini pada kelompok A di TK Daarul Ghufron Penjaringan Jakarta Utara. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil rata-rata belajar anak pada setiap siklusnya. Dimana anak memperoleh nilai rata-rata pratindakan 39,41% dengan kategori baik, pada siklus satu meningkat dengan perolehan rata-rata 65,00% dikategorikan baik. Dan pada siklus dua mengalami peningkatan yang signifikan dengan Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar perolehan nilai rata-rata 90,41%.

Dari pengaplikasian permainan lompat tali terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar terbilang efektif, terlihat anak-anak berantusias dalam mengikuti permainan sehingga anak tidak merasa bosan dalam proses untuk meningkatkan keterampilan motorik kasarnya melalui permainan lompat tali anak bisa melakukan gerakan bebas,

anak aktif bergerak menggerakkan otot-otot kasarnya dan melalui permainan lompat tali berdampak positif juga bagi perkembangan sosial emosional anak itu sendiri. Hal ini disebabkan dalam permainan anak bersosialisasi dengan teman-teman, berteriak, bergembira bahkan tertawa bersama-sama dan anak juga bersabar menunggu giliran sehingga memunculkan emosi yang positif bagi anak.

Hasil di atas menandakan bahwa penggunaan permainan tradisional lompat tali mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa usia dini. Penemuan ini sejalan dengan penelitian ([Masitha, Noviardila, and Pahrul, 2021](#)) menunjukkan bahwa kegiatan lompat tali mampu memacu perkembangan motorik kasar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan ([Fauziah, Rahman and Muslihin, 2021](#)), dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain permainan tradisional lompat tali karet dapat menstimulus perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Permainan ini melatih aspek motorik kasar anak pada dimensi kekuatan, kelincahan dan keseimbangan. Dengan adanya permainan tradisional lompat tali karet, kita melatih, mendorong, mengembangkan, meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan ([Suryaningsih, Cahaya and Poerwati 2016](#)) bahwa Permainan dan anak adalah hal yang tidak bisa dipisahkan karena melalui sebuah permainan anak akan merasa senang dan menikmati tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun. Sehingga orang tua atau pendidik dapat memanfaatkan momen bermain anak sekaligus menstimulus segala aspek perkembangan. Permainan yang bermanfaat juga menyenangkan bagi anak.

Pengaruh permainan lompat tali terhadap peningkatan fisik motorik kasar anak usia dini melatih pertumbuhan fisik motorik kasar yang akan membantu anak dalam mengontrol gerakan tubuh secara benar dan juga menciptakan emosi positif bagi anak. Sebab ketika bermain lompat tali anak dapat bergerak, berteriak, dan tertawa ([Nizar & Ali, 2018](#)).

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan metode permainan tradisional lompat tali mampu meningkatkan motorik kasar (melompat) anak. Pelaksanaan metode permainan tradisional lompat tali dilaksanakan dengan cara anak diminta untuk melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu baik permainan secara individu maupun kelompok. Mereka merasa senang dan lebih aktif dalam melakukan gerakan secara bebas, Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kegiatan pembelajaran secara keseluruhan terlihat dari observasi yang dilakukan yaitu hasil pra siklus sebesar 40%, siklus I sebesar 60%, dan siklus II sebesar 90%.

## Saran

Berdasarkan pemaparan kesimpulan sebelumnya, maka dapat disarankan guru dapat membekali diri dengan pengetahuan luas, karena kompetensi guru sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar yang menghasilkan anak yang berprestasi, sehingga berdampak positif pada perkembangan dan kemajuan sekolah. Inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan dalam setiap proses pembelajaran, sehingga kemampuan motorik anak dapat berkembang dengan baik apabila dalam setiap metode/permainan yang bervariasi dan juga melalui kegiatan pembelajaran yang menarik, sebagai salah satu alternatif, yaitu melalui permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik anak.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Fauziah, N. S., Rahman, T., & Muslihin, H. Y. (2021). 'Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Tkm-Lina Bireuen', *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(5), 496–503. <http://journal.umuslim.ac.id/index.php/jpg/article/view/549>.
- Indrijat, H. (2015). *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Jannah, L. alfiyatul. (2013). *Kesalahan-Kesalahan Guru PAUD yang Sering Dianggap Sepele*. Diva Press.
- Kamtini, & 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', *Bunga Rampai Usia Emas*, 2(1), 60–77.
- Liu, T., Hamilton, M., & Smith, S. (2015). 'Motor Proficiency of the Head Start and

- Typically Developing Children on MABC-2', *Journal of Child and Adolescent Behavior*, 03(02), 2–5. doi: [10.4172/2375-4494.1000198](https://doi.org/10.4172/2375-4494.1000198)
- Madyawati, L. (2015). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Prenadamedia Group.
- Masitha, R., Noviardila, I., & Pahrul, Y. (2021). 'Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar anak melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK Kasih Ibu Padang Tarap Kampar Utara', *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education*, 2, 35–41.
- Nizar, I. Z., & Ali, A. Z. (2018). 'Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Peningkatan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok A Di Tk Al-Azhar Pakusari Jember', *Jecie (Journal Of Early Childhood And Inclusive Education)*, 2(1), 36–43.
- Novi, M. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks.
- Suryaningsih, N. M. A., Cahaya, I. M. E., & Poerwati, C. E. (2016). 'Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 212–220.
- Temple, V. A., Crane, J. R., Brown, A., Williams, B.-L., & Bell, R. I. (2016). 'Recreational activities and motor skills of children in kindergarten', *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(3), 268–280. doi: [10.1080/17408989.2014.924494](https://doi.org/10.1080/17408989.2014.924494).
- Widiyanti, W., Maharani, T., & Malik, hisham abdul. (2021). 'Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor', *Prosiding*, 16–21.  
<http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/699/561>.
- Yanti, E., & Sugianto, B. (2020). Vol. 3, No. 3, November 2020 Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 3(3).
- Yosinta, S. I., Nasirun, M., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok Septi Islinia Yosinta. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 56–60.