



Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak

(The Effect of Jump Rope Games on Children's Gross Motor Abilities)

Lifhatul Hasanah¹*, Fadil Djamali¹, Pascalian Hadi Pradana¹

¹Program Studi PG PAUD, Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10, Jember, Indonesia.

Diterima: 09 Agustus 2023

Direvisi: 26 Agustus 2023

Disetujui: 31 Agustus 2023

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh permainan lompat tali terhadap keterampilan motorik kasar anak di TK Miftahul Jannah Kabupaten Jember. Rancangan penelitian ini menggunakan *one group pretest posttest design*. Populasi penelitian ini terdiri dari 39 orang anak TK Miftahul Jannah, dengan kelompok I dan II yang masing-masing beranggotakan 19 dan 20 orang anak. Sampel penelitian ini diambil dari siswa kelompok II dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang anak. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Paired sample t-test*, untuk mengetahui efektifitas suatu perlakuan dengan cara membandingkan *mean* sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Berdasarkan uji *paired sample test* setelah dilakukan uji diperoleh nilai *sign* sebesar 0.000 yang mana nilai *sign* ini kurang dari 0.05 yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Miftahul Jannah Jember dengan jumlah 20 orang anak.

Kata kunci: lompat tali; motorik kasar; permainan.

Abstract

The aim of this research was to see whether there was an influence of the jump rope game on children's gross motor skills at Miftahul Jannah Kindergarten, Jember Regency. This research design uses a one group pretest posttest design. The population of this study consisted of 39 children from Miftahul Jannah Kindergarten, with groups I and II consisting of 19 and 20 children respectively. The sample for this research was taken from group II students with a total of 20 students. The data analysis technique in this research uses paired sample t-test, to determine the effectiveness of a treatment by comparing the mean before and after the treatment is given. Based on the paired sample test, after the test was carried out, a sign value was obtained of 0.000, where this sign value was less than 0.05, which means that there was a significant influence on the differences in treatment given to each variable. The results of data analysis show that there is an influence of the jumping rope game activity on the gross motor skills of children at the Miftahul Jannah Jember Kindergarten with a total of 20 children.

Keywords: *jump rope; gross motor; games.*

PENDAHULUAN

Permainan adalah alat bagi anak-anak untuk belajar tentang dunia di sekitar mereka dari yang asing hingga yang familier, dan dari apa yang tidak dapat mereka lakukan hingga apa yang dapat mereka lakukan. Permainan anak-anak memiliki nilai dan sifat penting yang memajukan perkembangan kehidupan sehari-hari. Dalam berbagai permainan dengan nuansa berbeda, anak mengkonsolidasikan keterampilan yang harus dicapai. Anak-anak mendapatkan lebih banyak keterampilan untuk melakukan kegiatan lain sebagai hasilnya. Anak-anak dapat sepenuhnya mengekspresikan kebutuhan mereka melalui permainan. Salah satu pekerjaan

* Korespondensi Penulis. E-mail: lifhatulhasanah@gmail.com

atau aktivitas anak yang paling penting adalah bermain. Bermain dapat memberikan rangsangan pada anak untuk melakukan berbagai aktivitasnya, sehingga menjadi sarana untuk perkembangan potensinya (Hayati & Putro, 2021; Pahrul & Amalia, 2020).

Anak-anak senang bermain. Anak-anak selalu menemukan waktu untuk bermain; mereka melakukannya kapan pun mereka mau, di mana pun mereka berada, dan mereka memandang seluruh dunia sebagai taman bermain mereka. Menurut, (Rahmat, 2013) menjelaskan bahwa melalui bermain, anak belajar bagaimana menggunakan alat, bagaimana mengembangkan keterampilan, bagaimana menghindari bahaya, dan bagaimana bekerja sama dengan anak lain. Menurut, (Tedjasaputra, 2014), bermain adalah jenis permainan yang melibatkan aktivitas fisik atau gerak tubuh, termasuk permainan bebas dan spontan. Selama anak bisa terlibat dalam aktivitas dan bersenang-senang, tidak ada aturan.

Bermain adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang memungkinkan anak-anak melakukan sesuatu sendiri dan mendapatkan kesenangan darinya. Bermain identik dengan anak usia dini, merupakan hal yang sangat menyenangkan dan disukai oleh anak usia dini. Bermain aktif juga bisa merujuk pada pengejaran yang menuntut banyak tenaga fisik. Bermain menggunakan fisik memberi pengaruh terhadap keterampilan motorik dan kognitif pada anak (Aye et al., 2017; Humaedi et al., 2021; Srikandi et al., 2020; Zeng et al., 2017). Frekuensi kegiatan bermain dan permainan yang dimainkan anak sangat bervariasi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kesehatan, penerimaan kelompok bermain, tingkat kecerdasan anak, jenis kelamin, peralatan bermain, dan lingkungan tempat mereka bermain. mereka tinggal di sana atau dibesarkan di sana. Anak-anak yang bermain dalam kelompok memperoleh keterampilan sosial, pengendalian diri, pengendalian emosi, pengaturan diri, dan kapasitas untuk berbagi dengan orang lain.

Mereka juga belajar bagaimana menyesuaikan perilaku mereka dengan anak-anak lain. Saat anak bermain maka kebutuhan emosionalnya juga semakin terbentuk. Kegiatan yang melibatkan permainan aktif biasanya melibatkan sekelompok besar anak-anak. Selain itu, anak menjadi sangat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motoriknya, sehingga akan ada minat dan motivasi pada anak untuk kegiatan permainan yang menyenangkan (Aye et al., 2017; Sopiayati, 2021; Tanto & Sufyana, 2020). Seorang anak akan lebih menyukai kegiatan bermain yang aktif dan waktu bermain dapat diisi dengan hal tersebut jika ia merasa diterima oleh teman bermainnya. Gerakan motorik anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain. Aspek perkembangan lainnya akan mendapat manfaat dari peningkatan kemampuan motorik seseorang. Aktivitas fisik sangat penting bagi siswa sekolah dasar untuk mengembangkan tidak hanya kemampuan fisik mereka tetapi juga harga diri mereka dan bahkan kemampuan kognitif mereka. Hal ini dikarenakan anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan meningkatkan rasa kepercayaan dan berdampak pada motorik kognitifnya (Adpriyadi, 2017; Lestari & Puspitasari, 2021; Tanto & Sufyana, 2020).

Bermain telah terbukti mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan kanan dan kiri secara seimbang, membentuk struktur saraf, dan mengembangkan pilar pemahaman saraf yang akan membantu di masa depan, menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Hal ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan (Nizar & Ali, 2018), permainan lompat tali melatih pertumbuhan fisik motorik kasar anak dalam mengontrol gerakan tubuh dan menciptakan emosi positif bagi anak. Kemudian, penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Andini, Syamsudi, & Ulansari, 2022), menemukan permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motoric kasar anak. Anak-anak mampu melompat dengan satu kaki dan melompat dengan mendengarkan ggunakan dua kaki secara bergantian. Selain itu terkait dengan itu, belajar sangat difasilitasi oleh otak yang aktif. Anak-anak harus banyak bermain karena membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk yang berkaitan dengan perkembangan fisik dan motoriknya. Bermain dapat membantu anak mempelajari keterampilan fisik atau motorik, seperti cara mengontrol anggota tubuh,

keseimbangan, ketangkasan, koordinasi tangan-mata, dan lain-lain. Hasilnya adalah anak akan lebih percaya diri, nyaman dengan lingkungannya, dan memiliki konsep diri yang positif saat mereka dewasa dan berkembang. Salah satu aspek aktivitas anak yang membentuknya adalah perkembangan fisik-motoriknya.

Anak-anak dapat melakukan permainan lompat tali sebagai salah satu bentuk permainan. Karena kesiapan motorik kasar anak dan fakta bahwa bermain lompat tali dapat memuaskan rasa ingin tahu mereka tentang sensasi lompat, permainan lompat tali karet sebenarnya telah populer di kalangan anak-anak usia taman kanak-kanak (sekitar 4-5 tahun). Namun, biasanya game ini baru populer saat pemain berusia sekitar 6 tahun. Permainan lompat tali dapat dikategorikan menjadi dua kategori: permainan lompat tali santai dan permainan lompat tali olahraga/latihan. Dengan kata lain, terlepas dari jenis kelamin, siapa pun dapat memainkan permainan lompat tali. Selain itu, anak-anak dapat bersosialisasi melalui permainan ini. Anak-anak belajar untuk bersabar, mematuhi aturan, berempati, dan membangun diri di antara teman-temannya dari sosialisasi permainan ini.

Lompat tali adalah kegiatan di mana satu atau lebih pemain mencoba untuk melewati tali yang berputar yang pada akhirnya akan melewati kepala dan kaki mereka. Lompat tali hadir dalam berbagai bentuk, antara lain gaya bebas, kecepatan, berpasangan, kecepatan hingga tiga orang, dan gaya bebas oleh tiga orang. Anak-anak dari kedua jenis kelamin biasanya memainkan permainan lompat tali berpasangan atau dalam kelompok yang lebih besar. Lompat tali adalah permainan karet yang melibatkan jalinan karet gelang dengan warna berbeda yang dirangkai memanjang. Setiap daerah memiliki variasi lompat tali dalam permainan tradisionalnya masing-masing. Beberapa pemain dalam permainan lompat tali memahami konsep angka, mulai dari lompat rendah hingga lompat tinggi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa anak-anak di Taman Kanak-Kanak Miftahul Jannah Jember sering mengalami masalah dalam perkembangan motorik kasar. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan permainan, anak-anak masih mengalami kendala dalam hal menggerakkan tangan, kaki, dan badannya. Sehingga berdampak pada kualitas motorik anak-anak. Anak-anak juga memiliki kecenderungan untuk kurang bergerak saat melakukan aktivitas fisik karena lebih suka bermain sendiri, yang membuat aktivitas bergerak menjadi kurang ideal. Penyebab ini terjadi karena lemahnya koordinasi gerak visual motorik (Wandi & Mayar, 2019; Widarto et al., 2021). Mereka percaya bahwa melakukan aktivitas fisik membuat mereka lelah, tumpul, dan sakit. Berdasarkan pada teori dan penelitian-penelitian terdahulu di atas peneliti tertarik untuk menggunakan lompat tali sebagai metode yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Melalui tindakan terkoordinasi saraf, otot, dan pusat saraf, kemampuan motorik berkembang secara fisik. Refleksi dan perilaku yang ada sejak lahir telah berkembang menjadi gerakan ini. Oleh karena itu mereka akan tetap tidak berdaya sampai proses perkembangan gerak motorik ini dimulai. Kemampuan motorik mencakup berbagai perilaku manusia dan dapat digambarkan sebagai perubahan kompetensi atau kemampuan gerak dari masa bayi hingga dewasa. Hal ini berdampak pada kemampuan motorik, dan perkembangan motorik berdampak pada kemampuan dan perilaku manusia.

Pertumbuhan dan perkembangan motorik anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain sebagai berikut: (1) kesehatan yang buruk dapat menyebabkan anak kurang menikmati aktivitasnya; (2) lingkungan yang tidak mendukung, yang tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan keterampilannya secara maksimal karena tidak memberikan kesempatan bagi mereka untuk melakukannya; (3) bimbingan yang tidak tepat dari guru dan orang tua, terutama dalam hal pembelajaran dan perilaku sosial; dan (4) lingkungan yang tidak merangsang.

Dalam hal ini, peneliti berencana untuk menggunakan metodologi berbasis permainan dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Bermain game adalah

cara yang menyenangkan untuk mengajari anak keterampilan baru dan membantu mereka mengembangkan keterampilan motoriknya. Anak-anak justru mengambil peran dalam permainan ini dengan menyumbangkan berbagai tanggapan. Dari jenis-jenis permainan tersebut, terlihat adanya kegiatan permainan tambahan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. Permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena menuntut mereka untuk bergerak menggunakan otot yang kuat. Jika dilakukan secara berulang, maka akan mendorong peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Mintalah anak-anak untuk merangkai karet gelang sebelum memulai permainan. Anak-anak dapat belajar dari hal ini bahwa bersiap-siap untuk permainan juga penting. Oleh sebab itu, penelitian ini berjudul pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu. Eksperimen semu (*quasi experimental research*) merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi suatu hubungan sebab akibat dengan melibatkan kelompok eksperimen. Rancangan penelitian ini didasarkan pada *metode one group pretest posttest* yang diilustrasikan pada tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi langsung. Teknik analisis data dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk melihat lebih dekat proses-proses yang terjadi selama penelitian dilaksanakan. Adapun yang akan diamati dalam penelitian ini adalah bagaimana proses permainan lompat tali berlangsung dan mengamati langsung pengaruh dari permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak. Untuk mengamati dan mengevaluasi kegiatan lompat tali anak, peneliti telah menyediakan aspek yang akan diamati, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rubrik Observasi Lompat Tali

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi	Skor
1	Meloncat dari ketinggian 20 cm	Anak dapat meloncat dari ketinggian 20 cm dengan satu kaki dan seimbang	4
		Anak dapat meloncat dari ketinggian 20 cm dengan satu kaki dan tak seimbang	3
		Anak dapat meloncat dari ketinggian 20 cm dengan dua kaki dan seimbang	2
		Anak dapat meloncat dari ketinggian 20 cm dengan dua kaki dan tak seimbang	1
2	Berlari sambil Melompat Tanpa Jatuh	Anak mampu berlari sambil melompat dengan satu kaki tanpa jatuh	4
		Anak mampu berlari sambil melompat dengan dua kaki tanpa jatuh	3

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi	Skor
		Anak tidak mampu berlari sambil melompat dengan satu kaki tanpa jatuh	2
		Anak tidak mampu berlari sambil melompat dengan dua kaki tanpa jatuh	1

Perhitungan nilai persentase hasil observasi digunakan rumus ((Purwanto, 2016)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \dots\dots\dots (1)$$

Kriteria persentase tersebut diequivalensikan dengan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Penilaian

No.	Kriteria	Persentase
1	(BSB)	80% - 100%
2	(BSH)	60% - 79%
3	(MB)	30% - 59%
4	(BB)	0% - 29%

Saat melakukan analisis deskriptif, berbagai aspek data dikumpulkan, disajikan, dan dirangkum dalam upaya untuk mendeskripsikan data secara lengkap. Angka persentase, rata-rata, median, rentang, dan standar deviasi dijelaskan dalam tabel distribusi frekuensi absolut yang digunakan untuk menyajikan analisis data ini. Pengujian hipotesis yaitu Jika nilai probabilitas > 0,05 maka data berdistribusi, dan jika nilai probabilitas < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Uji-t berpasangan memeriksa dua sampel berpasangan secara berbeda. Objek yang sama digunakan dalam pengujian berpasangan, tetapi melalui berbagai tahap pemrosesan. Sampel penelitian sebelum dan sesudah diperiksa menggunakan sampel uji beda ini. Salah satu teknik eksperimen yang digunakan untuk mengukur efikasi pengobatan adalah uji t berpasangan berpasangan, yang membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah pengobatan. Berikut adalah kriteria yang digunakan untuk memutuskan menerima atau menolak Ho dalam pengujian ini: jika nilai signifikan > 0,05 maka Ho diterima atau Ha ditolak dan jika nilai signifikan < 0.05 maka Ho ditolak atau Ha diterima

Uji ini akan menunjukkan apakah ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara sampel penelitian sebelum dan sesudah perlakuan. Sampel berpasangan ini mencakup subjek yang sama tetapi dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Persamaan uji t berpasangan adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{N}}} \dots\dots\dots (2)$$

Dengan, t : Nilai t hitung, \bar{D} : Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2, SD : Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2, N : Jumlah sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan desain/perencanaan yang akan dilakukan di lapangan. Rencana kegiatan yang dibuat peneliti memuat rencana pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan awal dan penutup direncanakan oleh peneliti untuk menjadikan pembelajaran sebagai komponen penting yang terkait erat dengan aspek pertumbuhan lainnya. Penelitian dilakukan di TK Miftahul Jannah Kabupaten Jember. Mempersiapkan berbagai alat belajar berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk melacak pertumbuhan motorik kasar siswa TK Miftahul Jannah Jember melalui kegiatan permainan lompat tali. Mengelola kegiatan pendidikan sambil memberikan pengalaman langsung kepada siswa kelompok II total 20 orang anak. Pada tahap ini kegiatan dilakukan sesuai dengan jadwal kegiatan harian yang telah dibuat sebelumnya, dan peneliti berperan sebagai instruktur untuk kegiatan pembelajaran ini. Setiap pertemuan diawali dengan latihan pembukaan, dilanjutkan dengan latihan inti, istirahat, dan latihan penutup.

Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengukur tali dalam bentang untuk memulai kegiatan. Bersama anak-anak, melakukan pemanasan dengan otot-otot kemudian dihangatkan atau direlaksasikan sebelum permainan lompat tali dimulai. Setelah itu, instruktur menjelaskan aturan permainan lompat tali dan memberikan ilustrasi dan demonstrasi. Guru membagi anak-anak menjadi dua kelompok sebelum kegiatan dimulai. Perwakilan dari masing-masing kelompok kemudian hompipah untuk memutuskan siapa pemegang tali tersebut. Instruktur membantu anak-anak bermain lompat tali. Tim yang berhasil melompat mendapatkan hadiah setelah kegiatan selesai. Para siswa kemudian istirahat dan makan siang. Guru melakukan kegiatan penutup yang meliputi evaluasi tanya jawab tentang kegiatan yang telah selesai (mereview apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan), menginformasikan kepada kelas tentang kegiatan untuk hari berikutnya, berdoa, dan salam.

Kesimpulan tentang data yang diperoleh dari data pretest dan posttest latihan lompat tali pada keterampilan motorik kasar anak di TK Miftahul Jannah Jember ditarik melalui analisis data. Untuk membuat penilaian berdasarkan analisis statistik yang dilakukan dan data yang dikumpulkan. Uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji analisis prasyarat dijelaskan berikut ini.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogoro-Smomov			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Pre-pos	1.00	.136	20	.200 ^{**}	.921	20	.105
	2.00	.140	20	.200 ^{**}	.907	20	.055

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4 di atas, data yang diperoleh untuk uji Kolmogorov-Smirnov merupakan nilai tanda Lebih dari 0,05 yaitu 0,200. Untuk mencari data yang berdistribusi homogen, peneliti menggunakan analisis data dengan menggunakan SPSS 25. Berikut data terkait uji homogenitas pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Pre-pos			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.046	1	38	.832

Pada tabel 5 di atas menunjukkan bahwa nilai Sig. sebesar 0.032 yang mana berdasarkan pada pengambilan keputusan bahwa apabila nilai sig. lebih dari 0.05 maka data tersebut homogen. Setelah dilakukan uji syarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya akan dilakukan penggunaan uji hipotesis pada penelitian ini. Berdasarkan uji normalitas diketahui bahwa data yang di uji dalam penelitian ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal yang ditunjukkan dengan nilai sign Lebih dari 0.05. sementara pada uji yang dilakukan pada uji homogenitas diperoleh data bahwa data nilai sign Lebih dari 0.05 yang disimpulkan data tersebut homogen.

Berdasarkan kedua uji sayarat yang telah terpenuhi maka peneliti melanjutkan untuk melakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired simple t test*. Berikut hasil uji *paired simple t test* penelitian ini dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std Error Mean
Pair 1	Pretest	61.4000	20	8.33761	1.86435
	Posttest	78.4500	20	8.59299	1.92145

Berdasarkan tabel pada pada tabel 6 di atas, menunjukkan bahwa pada *paired sample statistics* diketahui nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 61,4 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 78,45, hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan lompat tali di kelompok II TK Miftahul Jannah Jember setelah diberikan *treatment* berupa kegiatan permaiannan lompat tali. Perubahan dari *pretest* ke *posttest* mengalami peningkatan rata-rata sebesar 17,05. Sementara berdasarkan nilai sign. sebesar 1,92 yang mana nilai yang diperoleh lebih dari 0.05.

Tabel 7. Uji Korelasi

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	20	-.559	.010

Berdasarkan pada tabel 7 di atas, menunjukkan bahwa dengan jumlah sampel 20 diketahui nilai sign sebesar 0.010. nilai sign tersebut melebihi dari 0.05 yang berdasarkan pengambilan keputusan bahwa apabila nilai sign lebih dari 0.05 maka antara pretest dan posttest tidak ada hubungan dan sebaliknya apabila nilai signifikansi kurang dari 0.05 maka antara *pretest* dan *posttest* terdapat hubungan. Karena pada table menunjukkan nilai sign sebesar 0.010 yang merupakan kurang dari 0.05 maka kesimpulannya antara *pretest* dan *posttest* terdapat hubungan.

Tabel 8. Paired Sample Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std Error Mean	Lower	Upper			
Pair	Pretest-	-	14.95071	3.34308	-	10.05285	-	19	.000
1	postest	17.05000			24.04715		5.100		

Berdasarkan pada tabel 8 di atas, dapat disimpulkan bahwa jika nilai tanda lebih kecil dari 0,05 pada uji sampel berpasangan, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Sebaliknya, tidak ada perbedaan yang terlihat pada perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel jika nilai tandanya lebih besar dari 0,05. Berdasarkan tabel setelah dilakukan pengujian diketahui bahwa nilai sign sebesar 0,000 dimana nilai tanda tersebut kurang dari 0,05 yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada permainan lompat tali terhadap motorik kasar. Hal ini didukung oleh penelitian (Flaviani, Supriatna, & Triansyah, 2019), memiliki pengaruh pada permainan lompat tali terhadap hasil belajar lompat tinggi siswa. Penelitian lainnya oleh (Susanti, Muslihin, & Sumardi, 2021), perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang melalui permainan tradisional lompat tali. Kelincahan dan kelenturan motorik anak dapat terlatih. Dengan demikian, kegiatan permainan lompat tali yang dilakukan 20 orang anak TK Miftahul Jannah Jember berdampak pada kemampuan motorik kasar mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di TK Miftahul Jannah Jember dengan jumlah 20 anak yang telah dilaksanakan dalam rangka melihat pengaruh kegiatan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak, yang dapat disimpulkan bahwa pada uji hipotesis menggunakan uji paired sampel test setelah dilakukan uji diperoleh nilai sign sebesar 0.000 yang mana nilai sign ini kurang dari 0.05 yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Oleh karena itu terdapat pengaruh dari kegiatan permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Miftahul Jannah Jember dengan jumlah 20 anak.

Melalui permainan lompat tali ini diharapkan lebih meningkatkan hasil perkembangan motorik anak dan guru selalu berinovasi dalam kegiatan belajar yang melibatkan motorik anak. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan kegiatan terkait permainan lompat tali dalam meningkatkan perkembangan anak terutama dalam motorik kasarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adpriyadi. (2017). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan Masyarakat*, 4(2), 187 –198. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>.
- Andini, Y. T., Syamsudin, M. A., & Ulansari, F. (2022). Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 97-108. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.97-108>.

- Aye, T., Oo, K. S., Khin, M. T., Kuramoto-Ahuja, T., & Maruyama, H. (2017). Gross motor skill development of 5-year-old Kindergarten children in Myanmar. *Journal of Physical Therapy Science*, 29(10), 1772–1778. <https://doi.org/10.1589/jpts.29.1772>.
- Flaviani, E., Supriatna, E., & Triansyah, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Hasil Belajar Lompat Tinggi Di SMPN 16 Pontianak. *KHATULISTIWA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(10), <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i10.37014>.
- Hayati, S. N. & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985).
- Humaedi, Saparia, A., Nirmala, B., & Abduh, I. (2021). Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 558–564. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1368>.
- Lestari, S. D., & Puspitasari, I. (2021). Aktivitas Permainan Estafet Bola Modifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 752 –760. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1024>.
- 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. <https://doi.org/10.31537/jecie.v2i1.472>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>.
- Purwanto, N. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmat. (2013). *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Konsep praktik PAUD Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Srikandi, S., Suardana, I. M., & Sulthoni. (2020). Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Penelitian: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 5(12). <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14364>
- Susanti, Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AGAPEDIA Jurnal PAUD*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.39690>.
- Tanto, O. D., & Sufyana, A. H. (2020). Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Seni Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.421>
- Tedjasaputra, Mayke S. (2014). *Bermain, Mainanan, dan, Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 363. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>
- Widarto, D. A. S., Sugiharto, & Supriyadi. (2021). Pengaruh Pembelajaran Play & Games dengan Mendengarkan Musik terhadap Perkembangan Keterampilan

Gerak Dasar Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(5). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i5.14575>.

Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in Early Childhood: A Systematic Review. *Physical Activity in Children's Health and Cognition*, 1–13. <https://doi.org/10.1155/2017/2760716>