

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR KELOMPOK A  
TK SATAP SDN 09/X RANTAU RASAU KECAMATAN BERBAK  
KABUPATEN TANJUNG JABUNG TIMUR**

**SKRIPSI**



**NURIA APRIANI  
NIM. 209190006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
2023**

@ Hak Cipta Milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR KELOMPOK A  
TK SATAP SDN 09/X RANTAU RASAU KECAMATAN BERBAK  
KABUPATEN TANJUNG JABUNG TIMUR**

**SKRIPSI**

**Di ajukan Sebagai salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu (S.I) Dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



**NURIA APRIANI  
NIM. 209190006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
2023**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
JAMBI FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian Km. 16 Simp. Sei Duren Kab. Muaro Jambi 3635

Telp/Fax : (0741)58183-584138 Website : [www.uinjambi.ac.id](http://www.uinjambi.ac.id)

NOTA DINAS

Hal : Nota Dinas

Lampiran : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami sebagai pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara/i :

Nama : Nuria Apriani

NIM : 209190006

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Srata Satu dalam bidang Tadris/Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara/i di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 03 April 2023

Mengetahui,  
Pembimbing I

Dr. Siti Mariah Ulfah, M.Pd.I

NIP.197607282009122005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS  
ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian Km. 16 Simp. Sei Duren Kab. Muaro Jambi  
3635  
Telp/Fax : (0741)58183-584138 Website : [www.uinjambi.ac.id](http://www.uinjambi.ac.id)

#### NOTA DINAS

Hal : Nota Dinas  
Lampiran : -

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami sebagai pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara/i :

Nama : Nuria Apriani  
NIM : 209190006  
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional  
Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar  
Kelompok A TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Tadris/Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara/i di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 03 April 2023

Mengetahui,  
Pembimbing II

Sapriya Utami, M. Pd  
NIDN. 2025069201

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi





KEMENTERIAN AGAMA RI  
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN STS Jambi Jl. Jambi-Ma-Bulian Km.16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI  
Nomor : B - 34 \ /D-I/KP.01.2/ / 2023

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur" yang telah dimunaqasahkan oleh Sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN STS Jambi pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 17 Mei 2023  
Jam : 09.00-10.00 WIB  
Tempat : Ruang Sidang Lantai 3 (Ruang Prodi Piaud) Offline & Online  
Nama : Nuria Apriani  
NIM : 209190006  
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang di atas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan Pengesahan Perbaikan Skripsi.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI			
No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Drs. Sunarto, M.Pd (Ketua Sidang)		13 - Juni - 2023
2	Nurlinda, M.Pd (Sekretaris Sidang)		12 - Juni - 2023
3	Drs. Nazari, M.Pd.I (Penguji I)		07 - Juni - 2023
4	Husin, M.Pd.I (Penguji II)		07 - Juni - 2023
5	Dr. Siti Mariah Ulfah, M.Pd.I (Pembimbing I)		01 - Juni - 2023
6	Sapriya Utami, M.Pd (Pembimbing II)		05 - Juni - 2023

Jambi, Juni 2023  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Dr. Hj. Fadlilah, M. Pd

NIP. 19670711199203 2004

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber aslinya.
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi bukan hasil karya saya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundangundangan yang berlaku.

Jambi, 03 April 2023

Yang menyatakan,



Nuria Apriani  
NIM. 209190006

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan Ridha-mu ya Allah amanah ini telah selesai, sebuah langkah usai sudah. Perjuangan akhir telah ku gapai, namun ini bukan akhir melainkan titik awal dari sebuah perjalanan hidup.

Dengan kerendahan dan rasa syukur kepada Allah SWT, taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta sifat yang teguh dan tetap bertahan. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis persembahkan hasil studi ini kepada:

1. Ayahanda M. Yusuf dan Ibunda tercinta Yusnawati dua insan yang mengagumkan yang tak pernah berhenti memberikan kasih sayangnya yang tulus kepada saya. Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan kepada dua orang yang paling berharga di dalam hidup saya, dua orang yang selalu support saya dalam menjalankan pendidikan.
2. Untuk kakak-kakak dan Abang ipar saya Fitriani, Nova Ariani, Zulkarnaen terimakasih atas dukungan dan semangatnya. Semoga allah membalas kebaikan kalian.
3. Untuk Adik-adik saya Muhammad haikal fikri dan Umi humairoh terimakasih untuk semangatnya.
4. Almamater tercinta Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

## MOTTO

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَةُ  
الصَّالِحَةُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٢٦﴾

### Artinya:

Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal adalah lebih baik untuk menjadi harapan. (Q.S. Al-Kahf).

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang kita tidak mengetahui kecuali apa yang diajarkan-Nya, atas ridha-Nya, hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam atas Nabi Muhammad SAW pembawa risalah pencerahan bagi manusia.

Penelitian skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak banyak melibatkan pihak yang telah memberikan motivasi baik moril, maupun materil, untuk itu melalui kolom ini peneliti menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Su'aidi Asy'ari, MA, Ph.D selaku Rektor UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Ibu Dr. Hj. Fadhillah, M.Pd selau Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Bapak Ridwan, S.Psi., M. Psi, Psikolog. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Bapak Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Drs. Sunarto, M. Pd
5. Ibu Dr. Siti Mariah Ulfah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Sapriya Utami selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan mencurahkan pemikirannya demi mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Suroyo, S. Pd, SD selaku Kepala Sekolah TK Satap sdn 09/x Rantau Rasau.
7. Bapak Dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
8. Ibu Eka Fitriana S. Pd Selaku Wali Kelas A TK Satap Sdn 09/X Rantau Rasau.
9. Orang tua penulis (Ayah dan Ibu) dan Keluarga besar yang telah memberikan motivasi tiada henti hingga menjadi kekuatan pendorong bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Jambi, 03 April 2023

Peneliti



Nuria Apriani

NIM.209190006

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

## ABSTRAK

**Nama : Nuria Apriani**

**Nim : 209190006**

**Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur**

Perkembangan motorik kasar erat kaitannya dengan kecakapan anak dalam menggerakkan bagian tubuh seperti tangan dan kaki. Berjalan berlari, melompat, keseimbangan tubuh. Perkembangan motorik kasar pada anak merupakan aspek perkembangan yang sangat penting untuk anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar kelompok A Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau.

Penelitian yang peneliti lakukan adalah peneliti dengan metode penelitian kuantitatif, dengan sampel 11 anak, metode pengumpulan data yang digunakan adalah Kuisioner ( Angket ), Observasi, Wawancara, Dokumentasi Sedangkan teknik analisis data menggunakan Product Moment.

Berdasarkan analisis, data yang diperoleh memiliki nilai rxy sebesar 0,713963, dan dikonsultasikan dengan taraf signifikan 5% adalah 0,602, sehingga diketahui rhitung (0,713963) > rtabel (0,602). Karena rxy lebih besar dari rtabel, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan (Ho) ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat dan tinggi atau signifikan antara permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar kelompok A Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur.

**Kata kunci: Permainan Lompat Tali, Motorik Kasar**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



## ABSTRACT

Name: Nuria Apriani

Name : 209190006

Title : *The Effect of the Application of Traditional Jumping Rope Games on Gross Motor Ability of Group A Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau Berbak District, East Tanjung Jabung Regency*

*Gross motor development is closely related to children's skills in moving body parts such as hands and feet. Walking running, jumping, body balance. Gross motor development in children is a very important aspect of development for children. This study aims to find out how the effect of the application of the traditional jump rope game on the gross motor skills of group A Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau.*

*The research that the researchers did was researchers with quantitative research methods, with a sample of 11 children, the data collection methods used were Questionnaires, Observations, Interviews, Documentation while data analysis techniques used Product Moment.*

*Based on the analysis, the data obtained has an rxy value of 0.713963, and consulted with a significant level of 5% is 0.602, so that it is known that rcount (0.713963) > rtable (0.602). Because rxy is greater than rtable, the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and ( $H_o$ ) is rejected. So it can be concluded that there is a strong and high or significant influence between jumping rope games on gross motor skills of group A Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau, Berbak District, East Tanjung Jabung Regency.*

Keywords: *Game of Jumping Rope, Gross Motoric*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
NOTA DINAS .....	iv
PENGESAHAN .....	vi
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
MOTTO .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
ABSTRAK .....	xi
ABSTRACT .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiv
TABTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Pengertian Perkembangan Motorik .....	6
B. Prinsip Perkemnamgan Motorik .....	7
C. Perkembangan Motorik Kasar .....	10
D. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar .....	14
E. Pengertian Permainan Tradisional .....	15
F. Manfaat Permainan Tradisional .....	17
G. Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional .....	19
H. Pengertian Permainan Lompat Tali .....	20
I. Manfaat Permainan Lompat Tali .....	21
J. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Lompat Tali .....	22
K. Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....	23
L. Konsep Operasional .....	24
M. Penelitian Relevan .....	25
N. Hipotesis Penelitian .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
C. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel .....	28
D. Instrument Penelitian .....	29
E. Jenis Dan Sumber Data .....	33
F. Teknik Pengumpulan Data .....	34
G. Teknik Analisis Data .....	36

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
    a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
    b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthajambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthajambi

H. Jadwal Penelitian.....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	40
B. Hasil Penelitian .....	44
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	59
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>CURRICULUM VITAE</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument kemampuan motorik kasar .....	31
Tabel 3.2 Lembar observasi variabel kemampuan motorik kasar .....	32
Tabel 4.1 Data tenaga pendidik .....	43
Tabel 4.2 Data peserta didik.....	43
Tabel 4.3 Validitas hasil variabel x.....	45
Tabel 4.4 Penolong perhitungan validitas x.....	45
Tabel 4.5 Uji validitas permainan lompat tali x.....	47
Tabel 4.6 Validitas variabel y.....	48
Tabel 4.7 Penolong perhitungan validitas variabel y.....	48
Tabel 4.8 Hasil uji validitas terhadap kemampuan motorik kasar anak y.....	50
Tabel 4.9 Uji normalitas permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar.....	53
Tabel 4.10 Uji linieritas case processing summary .....	54
Tabel 4.11 Anova tabel .....	54
Tabel 4.12 Measure or association .....	55
Tabel 4.13 Penolong perhitungan variabel x (permainan tradisional lompat tali) dan variabel y (kemampuan motorik kasar) .....	56
Tabel 4.14 Uji regresi linier sederhana.....	58

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Tabel “r” *Product Moment*
- Lampiran II Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reabilitas
- Lampiran III Dokumentasi Penelitian Berupa Foto

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthha Jambi

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai program kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, sosial, emosi, fisik dan motorik. Dengan kegiatan yang bervariasi dan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan, maka semua potensi anak akan berkembang dengan baik dan seimbang. Didalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 diuraikan : ‘Bahwa Tiap warga Negara berhak mendapat pengajaran’. Hal ini diperkuat dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Bab 1 Ayat 14 bahwa:

Paud adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 pasal 1 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa ada enam aspek yang harus dikembangkan pada anak yaitu mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, social-emosional, serta seni.

Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting dilakukan, karena merupakan dasar bagi pembentuk kepribadian anak dan juga mengoptimalkan semua aspek perkembangan pada anak. Perkembangan anak semata-mata tidak dipengaruhi oleh makanan bergizi yang dikonsumsi saja, tetapi juga dipengaruhi oleh pola bermain, seperti mengenal warna, bentuk, ruang, berhitung, membaca, melatih motorik, melatih seni bicara dan sebagainya. Agar perkembangan anak berkembang dengan baik maka dibutuhkan stimulasi yang tepat sesuai dengan tahap usianya.

Stimulasi dini sangat diperlukan guna memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup penanaman nilai-nilai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulttha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulttha Jambi



dasar (agama dan budi pekerti), pembentukan sikap (disiplin dan kemandirian), dan pengembangan kemampuan dasar (berbahasa, motorik, kognitif dan sosial). Salah satu bentuk kemampuan dasar yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan motorik. Perkembangan motorik anak disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot.

Pada usia ini perkembangan motorik anak dapat dikembangkan dengan baik, motorik anak dapat distimulus dengan berbagai macam model, perkembangan motorik dikembangkan sejak dini karena akan berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya kelak, maka untuk melatih motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus anak perlu dilakukan stimulus dengan model pembelajaran motorik yang ada.

Dalam perkembangan motorik banyak sekali strategi-strategi atau permainan yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak diantaranya adalah melalui kegiatan bercerita, bermain, demonstrasi, bercakap-cakap, bernyanyi dan masih banyak lagi lainnya, dan salah satunya adalah bermain.

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak taman kanak-kanak (TK). Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar. Dalam upaya membantu anak pada lingkup perkembangan motorik kasar, kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui kegiatan bermain indoor maupun outdoor. Karena melalui bermain pengetahuan dan pengalaman anak akan bertambah, terlebih lagi jika permainan tersebut dikemas semenarik mungkin, sehingga anak tertarik dengan permainan tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



(Mualihin, 2018) Anak usia dini memiliki ciri khas yaitu senang bermain, hampir setiap hari tidak melewatkan aktivitas bermain, maka dari itu orang tua harus memfasilitasi masa bermain anak.

Bermain adalah dunianya anak-anak. Laksana kepingan uang logam, dunia bermain dan dunia anak-anak tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Malahan, sebenarnya tidak hanya anak kecil yang suka bermain, orang dewasa seperti kita pun masih suka bermain, untuk melepas lelah setelah aktivitas bekerja atau hanya sebatas hiburan belaka. Bermain memang menawarkan kesenangan, kebahagiaan, dan canda tawa dalam kehidupan.

Namun demikian, terkadang masih ada orang tua yang melarang anaknya untuk bermain, dengan berbagai alasan misalnya takut kotor, takut kepanasan, dan lainnya. Alih-alih menganggap bermain sebagai pemborosan waktu, para ilmuwan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga bagi anak (Hurlock, 1978). Para ilmuwan tersebut menekankan bahwa tidak ada bidang lain yang lebih benar kecuali belajar menjadi individu yang hidup, berkembang, dan bersosialisasi dimasyarakat. Belajar berinteraksi dengan sesama teman sebaya, terjadi dalam kegiatan bermain. Oleh karena itu, bermain dianggap sebagai alat yang penting untuk sosialisasi anak.

Bermain memang mempunyai banyak manfaat bagi anak. Anak bisa mengenal lebih dekat teman sebayanya, atau mungkin berkenalan dengan teman baru. Bisa belajar untuk memahami aturan dalam bermain, yang disatu sisi juga melatih sikap sportif. Yang jelas, dengan bermain anak belajar jadi makhluk sosial yang hidup dan berdampingan dengan orang lain.

Berdasarkan dari hasil observasi awal di TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau, perkembangan motorik kasar anak kurang berkembang. Hal ini dilihat dari kurangnya gerakan motorik kasar dalam aktivitas fisik yang peneliti amati pada saat itu, seperti kegiatan berlari, melompat, dan meloncat. Berdasarkan Permasalahan tersebut, maka peneliti berminat untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A TK**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



**SATAP SDN 09/X Rantau Rasau, Kecamatan Berbak, Kabupaten Tanjung Jabung Timur**". Peneliti mengambil judul permainan lompat tali sebagai tindakan untuk meningkatkan motorik kasar anak khususnya unsur kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan, karena lompat tali merupakan kegiatan yang disukai oleh anak, menyenangkan dan tidak menimbulkan resiko yang besar ketika permainan ini dilakukan. Peneliti berharap setelah dilakukannya penelitian dengan suatu tindakan di TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau ini, aspek kemampuan motorik kasar anak menjadi berkembang sangat baik.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penerapan permainan tradisional lompat tali
2. Kurangnya perhatian guru dalam perkembangan motorik kasar
3. Kurangnya minat anak dalam mengembangkan motorik kasar

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah maka peneliti merasa perlu adanya batasan masalah. Adapun masalah yang diteliti dibatasi pada: "Pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar kelompok A TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau"

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah ini adalah apakah terdapat pengaruh signifikan penerapan permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar kelompok A Tk SATAP SDN 09/X Rantau Rasau.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan pertanyaan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah "Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan permainan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar kelompok A TK Satap SDN 09/X Rantau Rasau.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yakni sebagai informasi pengetahuan dalam pendidikan anak dengan permainan lompat tali.

### 2) Manfaat Praktis

#### a. Bagi guru

Sebagai bahan pengetahuan tentang pentingnya mengembangkan motorik kasar anak dengan permainan yang benar.

#### b. Bagi anak

Sebagai pengalaman tentang kegiatan bermain lompat tali yang mengembirakan dan menyenangkan serta mampu mengembangkan motorik kasar anak.

#### c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan pengalaman tentang pengaruh pemberian permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak.

#### d. Bagi peneliti

1. Menambah pengalaman mengenai pengaruh pemberian permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak.
2. Menambah pengalaman dan pembelajaran dalam proses penelitian dari awal sampai akhir.
3. Dapat mengamalkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Pengertian Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (novi Mulyani). Pengendalian gerakan tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan anak-anak sejak waktu lahir.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nisah ayat 9 yaitu:

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ  
فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٩﴾

*Dan hendaklah takut (kepada allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah dibelakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar.*

Kebebasan kepada anak didik sesuai dengan kebutuhannya dan apabila orang tua tidak mendidik anaknya atau melaksanakan pendidikan anak dengan tidak sungguh-sungguh, maka akibatnya anak tidak akan berkembang sebagaimana yang diharapkan.

Menurut zulkifli (2001) perkembangan motorik yakni gerakan-gerakan tubuh yang dimotori dengan kerjasama antara otot, dan saraf. Ciri-ciri gerakan motoris : gerak dilakukan dengan tidak sengaja, tidak ditunjukkan untuk maksud-maksud tertentu. Gerak yang dilakukan tidak sesuai untuk mengangkat benda dan gerak serta. Sementara itu, Keogh menjelaskan bahwa perkembangan gerak adalah perubahan kompetensi atau kemampuan gerak dari mulai bayi (infancy) sampai masa dewasa (adulthood) serta melibatkan berbagai aspek perilaku manusia, kemampuan gerak dan aspek perilaku yang ada pada manusia mempengaruhi perkembangan gerak dan perkembangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

gerak sendiri mempengaruhi kemampuan dan perilaku manusia (Sukamti, 2007 ).

Dengan bertambahnya umur, seorang anak akan berkembang melalui suatu rangkaian tingkatan yang bertahap dan sifat-sifat fisik akan berubah, serta keterampilan baru akan dipengaruhi dan disempurnakan. Perkembangan motorik sangat tergantung pada proses kematangan anak pada usia sebelumnya, yang juga tergantung dari proses belajar dan pengetahuan serta pengalaman anak. Pengalaman masa kanak-kanak akan sangat bermanfaat pada masa dewasa, diantaranya kemampuan dalam memecahkan suatu masalah baik dalam bentuk keseharian maupun dalam bentuk kemampuan-kemampuan fisik, seperti berlari zig-zag, melompat, berguling, dan lainnya.

Pada usia 4 dan 5 tahun anak dapat mengendalikan “gerakan kasar”, dimana gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas seperti : berjalan, berlari, melompat, berenang, dan sebagainya. Setelah usia 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam mengendalikan otot yang lebih kecil, yang digunakan untuk menggenggam, melompat, menangkap bola, menulis, menggunakan krayon, dan sebagainya.

Ketika tidak ada gangguan, baik itu dari lingkungan atau mentalitas anak, secara umum pada usia 6 tahun anak akan siap menyesuaikan diri dengan tuntutan sekolah dan berperan aktif dalam kegiatan bermain dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, perkembangan motorik diusia-usia awal sangat penting untuk menghadapi lingkungan sosial anak dimasa yang akan datang.

## **B. Prinsip Perkembangan Motorik**

Banyak studi yang dilakukan para pakar tentang perkembangan motorik anak. Misalnya, studi tentang kegiatan motorik anak yang menggunakan tangan, pergelangan tangan, dan jari tangan untuk menjangkau, dan menggenggam, yang ternyata dari kajian tersebut menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak berkembang dalam urutan yang dapat diramalkan. Selain itu, ada pula studi yang membahas kegiatan motorik lainnya yang melibatkan kaki, tangan, dan keseluruhan anggota badan, yang digunakan untuk berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya ( novi Mulyani).

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Berdasarkan beberapa kajian tentang perkembangan motorik tersebut. Novi mulyani menjelaskan 5 prinsip perkembangan motorik anak, yaitu sebagai berikut :

1. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf
 

Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Otaklah yang mengatur setiap gerakan yang dilakukan anak. Semakin matangnya perkembangan sistem syaraf otak yang mengatur otot, semakin baik kemampuan motorik anak. Cerebellum atau otak yang lebih bawah yang mengendalikan keseimbangan, berkembang dengan cepat selama tahun awal kehidupan dan mencapai ukuran kematangan pada waktu anak berusia 5 tahun. Demikian juga otak yang lebih atas atau cerebrum, yang mengendalikan gerakan terampil, berkembang dalam beberapa tahun permulaan.
2. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang
 

Sebelum sistem syaraf dan otot berkembang dengan baik, upaya untuk mengajarkan gerakan terampil bagi anak akan sia-sia. Sama juga halnya apabila upaya tersebut dipraktikasi oleh anak itu sendiri. Pelatihan seperti itu mungkin menghasilkan beberapa keuntungan sementara, tetapi dalam jangka panjang, pengaruhnya tidak akan berenti.
3. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan
 

Perkembangan motorik dapat diramalkan ditunjukkan dengan bukti bahwa usia ketika anak mulai berjalan konsisten dengan laju perkembangan keseluruhannya. Misalnya, anak yang duduk lebih awal akan berjalan lebih awal ketimbang anak yang duduknya terlambat. Breckenridge dan Vincent menyatakan cara yang cukup teliti untuk memperkirakan pada umur berapa anak akan mulai berjalan yakni dengan mengalihkan umur anak mulai merangkak dengan 1,5 atau dengan mengalihkan umur anak dengan mulai duduk dengan 2.
4. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Karena awal perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, maka berdasarkan umur rata-rata dimungkinkan untuk menentukan norma dalam bentuk kegiatan motorik lainnya. Norma tersebut dapat digunakan sebagai petunjuk yang memungkinkan orang tua untuk mengetahui apa yang diharapkan pada anak dalam usia-usia tertentu. Selain itu, petunjuk tersebut juga dapat digunakan untuk menilai kenormalan perkembangan motorik anak. Misalnya, pada usia tertentu gerak reflek tertentu mengalami penurunan, sedangkan gerak replek yang lain bertambah kuat dan terkoordinasi dengan baik.

#### 5. Perbedaan individu dalam laju perkembangan motoric

Meskipun dalam aspek yang lebih luas, perkembangan motorik mengikuti pola yang serupa untuk semua anak, namun dalam rincian pola tersebut terdapat perbedaan antara anak yang satu dengan yang lain. Hal tersebut tidak terlepas dari perbedaan umur anak, dalam menguasai kegiatan motorik tertentu, dimana ada anak yang cepat, namun sebagian ada yang lambat.

Sementara itu, Slamet Suyanto (dalam Mansur, 2011:24) menjelaskan delapan pola umum perkembangan motorik pada anak, yaitu: 1) Bersifat kontinyu (continuity), yaitu dimulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks, sejalan dengan bertambahnya usia pada anak, 2) Mempunyai tahapan yang sama (uniform sequence) yaitu pada dasarnya setiap anak mempunyai pola yang sama, walaupun kecepatan setiap anak untuk mencapai tahapan tersebut tidaklah sama, 3) Kematangan (maturity), yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel saraf, 4) Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerakan yang bersifat umum ke gerakan yang bersifat khusus, 5) Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi, 6) Bersifat cephalo-caudal direction, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dari pada bagian yang mendekati ekor, 7) Bersifat proximo-distal, artinya bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu dari pada yang lebih jauh, 8) koordinasi bilateral dan crossteral, yaitu koordinasi organ

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan.

### C. Perkembangan Motorik Kasar

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Laura E. Berk, menjelaskan bahwa semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya, gaya geraknya sudah berbeda. Hal ini menjadikan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat. Dengan semakin besar dan kuatnya otot-otot badan, keterampilan-keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks (Suyadi, 2009).

Sementara itu, Yamin dan Sanan (2010), menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak akan berkembang sesuai dengan usia. Dalam hal ini, menurut mereka, orang tua tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah saatnya dilakukan. Sebagai misal, seorang anak usia 6 bulan belum siap untuk duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan ia duduk disebuah kursi.

Untuk merangsang perkembangan motorik kasar anak, orang tua maupun guru, dapat melakukan kegiatan-kegiatan berikut ini. Yang harus dipahami, kegiatan tersebut bukan merupakan daftar lengkap kemampuan motorik kasar, bukan pula urutan kemampuan, meskipun satu kemampuan mungkin mendahului kemampuan yang lain, namun kegiatan ini merupakan sampel perilaku motorik kasar yang penting dikuasai anak-anak diusia 5 tahun. Beberapa kegiatan tersebut antara lain ( Beaty, 2014 ) :

#### 1. Berjalan

Kebanyakan anak usia 3 tahun dapat berjalan seperti halnya orang dewasa. Mereka tidak lagi merangkak seperti diusia dua tahun, dan mereka telah bisa berjalan tanpa perlu lagi mengamati kaki mereka atau menyeimbangkan dengan tangan mereka. Terkadang mereka jatuh dipermukaan, tapi hal tersebut tidak membuatnya terlalu sakit. Keseimbangan dalam usia 3 tahun sudah cukup baik, sehingga mereka sudah bisa berjalan seperti orang dewasa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Usia empat tahun merupakan usia penuh kegembiraan dan ekspansif bagi anak. Dalam usia ini mereka dapat mengontrol tubuh mereka dan bersenang-senang. Anak usia empat tahun bisa berjalan dengan mantap dalam banyak cara, maju, mundur, kesamping, atau berjalan bersama. Mereka bisa mengitari garis melingkar untuk pertama kalinya, tanpa kehilangan keseimbangan.

## 2. Berlari

Anak-anak seperti tidak ada lelahnya. Berlari kesana kemari dengan penuh kesenangan dan kegembiraan. Anak usia tiga tahun dapat berlari lebih baik dari pada usia sebelumnya. Kaki mereka sekarang lebih panjang dan lebih terkoordinasi dalam gerakan mereka. Namun demikian, anak-anak usia tiga tahun belum dapat mengontrol sepenuhnya kemampuan ini. Dalam usia empat tahun anak sudah menjadi pelari yang baik. Gerakan mereka kuat, efisien, dan cepat. Mereka bisa memulai dan berhenti tanpa kesulitan, dan mereka ingin menjangkau yang lebih luas lagi. Dalam usia ini, orang tua dan guru harus memberi kesempatan ruang dan waktu bagi anak untuk berlari.

Anak usia lima tahun mengalami lonjakan yang tinggi, terutama dalam pertumbuhan kaki mereka. Mereka merupakan pelari yang lebih matang dari pada anak usia empat tahun. Kecepatan dan kontrol mereka meningkat, dan mereka jarang jatuh dipermukaan yang tidak rata seperti halnya anak usia empat tahun. Dalam usia lima tahun, banyak anak menyukai permainan yang menguji kemampuan mereka. Tak jarang, lomba lari dengan teman sebayanya menjadi permainan yang menyenangkan bagi anak usia lima tahun, yang terkadang dilakukan berulang-ulang.

## 3. Melompat

Melompat merupakan tindakan menjauhi bumi dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan dua kaki (Beaty, 2014). Kemampuan melompat mempunyai tiga bagian, yaitu: menjauhi bumi, terbang, dan mendarat. Yang harus diperhatikan, untuk kegiatan melompat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

sebaiknya dilakukan ditempat yang aman, tidak dekat dengan benda-benda yang berbahaya seperti batu, bangunan, dan lainnya untuk meminimalisir hal yang tidak diinginkan.

Beberapa anak menjadi pelompat yang handal diusia tiga tahun, namun beberapa anak tidak dapat melakukannya. Anak usia tiga tahun bagaimana pun juga mempunyai kaki yang semakin panjang dan sudah terkoordinasi. Jika mereka tidak terlalu berat (kegemukan), kebanyakan sudah dapat melompat dengan beberapa dorongan dan latihan.

Anak usia empat tahun jauh lebih terampil melompat. Pada usia ini kebanyakan anak bisa melakukan berbagai lompatan, seperti melewati benda yang ada disekitarnya. Pada usia lima tahun, seperti yang anda duga, anak bisa melompat lebih tinggi dan jauh jika mereka telah berlatih.

#### 4. Meloncat

Meloncat merupakan kemampuan “melambung” motorik kasar dimana seorang anak melompat menjahui lantai dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama. Apabila melompat menggunakan dua kaki secara bersamaan, maka meloncat menggunakan kaki yang bergantian saat menjahui bumi dan mendarat (Beaty, 2014).

Dalam kegiatan meloncat, anak membutuhkan kemampuan menyeimbangkan sebelum mereka dapat melakukannya dengan baik. Mereka juga membutuhkan kaki yang panjang dan kuat untuk melompat pertama kalinya. Hal ini artinya, tidak semua anak-anak bisa melakukan kegiatan meloncat dalam usia tiga tahun, dan mungkin sampai usia 3,5 tahun. Kenyataannya, hemat Beaty, meloncat bagi kebanyakan anak belum berkembang dengan baik sebelum mereka memasuki usia empat tahun.

#### 5. Mendaki atau memanjat

Mendaki melibatkan penggunaan lengan dan kaki. Banyak anak usia tiga dan empat tahun suka mendaki berbagai benda seperti : tangga, tiang, pohon, dan perosotan, dan sebagainya. Untuk mendaki



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

atau memanjat, dibutuhkan keberanian, kekuatan, serta koordinasi yang baik untuk memanjat dengan sukses. Sebenarnya, banyak anak-anak yang menguasai kemampuan ini jika memang ia diberi kesempatan oleh orang tua atau guru. Namun demikian, kita sebagai orang tua, sebaiknya mempertimbangkan factor keselamatan anak. Karena jatuh merupakan perhatian yang utama dalam memanjat. Oleh karena itu, pastikan permukaan lantai atau tanah haruslah aman, dan mengurangi rasa sakit dan ketika anak terjatuh. Tidak semua anak mencoba dan menyukai mendaki. Oleh karenanya, jangan paksa anak melakukan sesuatu yang ia tidak mau. Namun demikian, kita dapat mendorong mereka untuk membantu anak-anak yang lain yang ingin memanjat. Yang harus dipahami, tidak semua anak menguasai kemampuan memanjat, yang tentu saja hal ini dapat dimaklumi.

#### 6. Melempar, menangkap, dan menendang bola

Bermain dengan bola bagi kebanyakan anak, terutama anak laki-laki sangatlah menyenangkan. Kemampuan melempar, menangkap, ataupun menendang bola memang tidak semudah yang kita bayangkan, semuanya harus dibarengi dengan latihan dan dorongan dari orang tua.

##### a. Melempar

Melempar dan menangkap merupakan dua kemampuan motorik kasar tubuh bagian atas yang penting. Melempar muncul terlebih dahulu, sebelum anak bisa menangkap. Ada beberapa cara untuk melempar, seperti mengayun keatas, mengayun kebawah, melempar dari samping, baik dilakukan oleh satu tangan ataupun dua tangan.

##### b. Menangkap

Karena menangkap bola lebih sulit dari pada melempar, maka hal ini berkembang belakangan setelah anak mampu melempar dengan baik. Menangkap terlihat sulit bagi anak karena selain harus mempunyai kematangan tubuh bagian atas, anak-anak



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

juga membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk melacak bola yang dilemparkan dan menangkapnya dengan tangan mereka. Selain latihan, kemampuan menangkap bola ini juga membutuhkan kematangan sistem syaraf. Anak diminta merespon benda bergerak dengan kecepatan beragam. Waktu meresponnya jauh lebih lambat dibandingkan dengan anak yang lebih tua atau orang dewasa. Bahkan ketika anak terlihat sudah siap menangkap bola dengan tangannya, ia mungkin tidak bisa menangkapnya tepat waktu, yang akhirnya ia tidak bisa menangkap bola tersebut. Bahkan, beberapa anak terlihat ketakutan ketika hendak mau menangkap bola.

c. Menendang

Selain melempar dan menangkap bola, kegiatan lainnya yang berhubungan dengan “bola” adalah menendang bola. Pada awalnya, menendang sebuah bola dengan tungkai dan kaki tidak semudah kelihatannya. Hal ini karena anak-anak membutuhkan kemampuan dalam menyeimbangkan dan koordinasi mata dengan kaki untuk menendang bola. Aktivitas lempar, menangkap dan mendorong bola biasanya menjadi satu kesatuan apabila beberapa anak bermain dengan bola di halaman rumah.

**D. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar**

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar menurut pendapat Rummuni dan Sundari (2004:26)

1. Genetik

Individu yang mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik kasar anak, misalnya otot yang kuat dan saraf yang baik, menyebabkan perkembangan motorik kasar individu tersebut menjadi baik dan cepat.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## 2. Lingkungan

Lingkungan keluarga dan tempat tinggal berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar.

## 3. Kesulitan dalam melahirkan

Bayi yang mengalami kesulitan dalam kelahiran, misalnya dalam perjalanan kelahiran, kelahiran dengan bantuan alat (vaccum) sehingga bayi mengalami kerusakan otak, akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak.

## 4. Status gizi

Gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahir akan mempercepat perkembangan motorik kasar anak. Kekurangan gizi menyebabkan pertumbuhan anak terganggu yang akan memengaruhi perkembangan motorik kasar anak.

## 5. Cacat fisik

Cacat fisik, seperti kebutuhan atau anggota gerak tidak lengkap akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak.

## 6. Kelahiran sebelum waktunya

Premature akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak karena tingkat perkembangan motorik kasar pada waktu lahir berada dibawah tingkat perkembangan bayi yang lahir tepat pada waktunya.

## 7. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan orang tua sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak, misalnya anak digendong terus, ingin naik turun tangga tidak diperbolehkan, akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak.

## E. Pengertian Permainan Tradisional

Istilah permainan tradisional berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati ( dengan menggunakan alat atau tidak ). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang



dipermainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.

Sedangkan Miasbach menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Ahmad Yunus menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang. Dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki- perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat penghiburgati, penyegar pikiran, atau sarana berolahraga. Lebih dari itu, permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis dan relegius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, ceketan, tangkas dan lain sebagainya.

Sementara itu, Subagiyo mendefenisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Didalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi bagi diri anak. Lebih lanjut menurut Subagiyo, keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermaksakan hidup ditumbuh suburkan dalam permainan tradisional. Hal yang menarik untuk dicatat disini adalah adanya kejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan local. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

#### F. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikan. Apa lagi permainan tradisional yang didalamnya melibatkan banyak anak dan berada diruangan terbuka. Maka, tidak salah dengan hasil penelitian Kurniati. Dalam penelitiannya, ia menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Cahyono (dalam Nur, 2013:91) juga mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak antara lain sebagai berikut:

1. Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas dilingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, engrang yang dibuat dari bambu, permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan yang menggunakan kaleng bekas dan benang nilon, serta lain sebagainya.
2. Permainan tradisional melibatkan permainan yang relative banyak. Tidak mengherankan, jika kita lihat setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud sebagai



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

pendalaman kemampuan interaksi antara pemain (potensi interpersonal). Seperti petak umpet, congklak dan lobak selodor.

3. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada(jika kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan jika si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti dari inti permainan tersebut.

Sedangkan menurut Subagiyo, permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Anak-anak menjadi lebih kreatif, permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang, benda, atau tumbuhan yang ada disekitar. Hal ini mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya aturan yang berlaku adalah selain aturan yang sudah diumumkan digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Disini juga terlihat bahwa para pemain juga dituntun untuk kreatif menciptakan aturan-aturan sesuai dengan keadaan mereka.
2. Bisa digunakan sebagai bahan terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini dapat digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
3. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Permainan tradisional seperti permainan gagarudaan (panca sila lima dasar), ular naga, lompat tali, main layang-layang. Bermain kelereng dan sebagainya, mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya sebab, permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.
4. Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

berkelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain, nyaman, dan terbiasa dalam kelompok. Misalnya dalam permainan benteng, kasti, petak umpet, tikus dan kucing, serta lain sebagainya.

5. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Misalnya, lompat tali, bola bekel, dan lain sebagainya.
6. Mengembangkan kecerdasan kinestik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, dan gerkan-gerakan lainnya. Contoh permainannya antara lain, bermain bola, lompat tali, serta lain sebagainya.
7. Mengembangkan kecerdasan natural anak.
8. Mengembangkan kecerdasan spasial anak.
9. Mengembangkan kecerdasan musikal anal.
10. Mengembangkan kecerdasan sprilitual anak.

#### **G. Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional**

Sejatinya, permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang dapat ditanamkan. Nilai-nilai tersebut antara lain, rasa senang, bebas, rasa berteman, demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu, yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Nugroho, banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung didalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainannya atau dalam tembang ataupun syair lagunya. Misalnya ada tembang yang mempunyai nasihat tertentu apabila dijabarkan lebih lanjut, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1. Nilai demokrasi
2. Nilai pendidikan
3. Nilai kepribadian



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

4. Nilai keberanian
5. Nilai kesehatan
6. Nilai persatuan
7. Nilai moral

## H. Pengertian Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang. Permainan ini sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga. Tali yang digunakan terbuat dari jalinan karet gelang yang banyak terdapat disekitar kita. Cara bermainnya bisa dilakukan perorangan atau kelompok, jika hanya bermain seorang diri biasanya anak akan mengikatkan tali pada tiang atau apapun yang memungkinkan.

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

Dalam bermain permainan lompat tali alat yang digunakan berupa tali gelang karet yang dironce yang direntangkan melintang untuk dilompati. Kegiatan lompat tali merupakan kegiatan motorik kasar yang dilakukan oleh anak berkaitan dengan kemampuan atau keterampilan kaki dalam melompati seutas tali dengan ketinggian tertentu. Tali yang dimaksud adalah berupa untaian karet gelang yang dirangkai menjadi panjang atau dengan ukuran tertentu. Tali yang digunakan adalah rangkaian karet, karena aman untuk digunakan. Lompat tali yang dilakukan anak adalah anak melakukan lompatan dengan satu kaki kemudian melompati tali tanpa menyentuh tali tersebut. Bermain lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan sendiri.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



## I. Manfaat Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali mempunyai banyak manfaat untuk anak-anak. Diantaranya adalah sebagai berikut :

### 1. Motorik Kasar

Main lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan sendiri. Lama-lama bila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat serta terlatih. Selain melatih fisik mainan ini juga bisa membuat anak-anak mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan kinestik anak. Lompat tali juga dapat membantu mengurangi obesitas pada anak.

### 2. Emosi

Untuk melakukan suatu lompatan dengan ketinggian tertentu, dibutuhkan keberanian dari anak. Berarti, secara emosi, ia dituntut untuk membuat suatu keputusan besar, mau meelakukan tindakan melompat atau tidak. Saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak.

### 3. Ketelitian dan Akurasi

Anak juga belajar melihat suatu ketepatan dan ketelitian. Misalnya, bagaimana ketika tali diayunkan, ia dapat melompat sedemikian rupa sehingga tidak sampai terjat tali dengan berusaha mengikuti ritme ayunan. Semakin cepat gerakan ayunan tali, semakin cepat ia harus melompat.

### 4. Sosialisasi

Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman yang berarti memberi kesempatannya untuk bersosialisasi sehingga ia terbiasa dan nyaman dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



kelompok. Ia dapat belajar berempati, bergiliran, menaati aturan, dan yang lainnya.

#### 5. Intelektual

Saat melakukan lompatan, terkadang anak perlu berhitung secara matematis agar lompatannya sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan dalam aturan permainan. Umpamanya, anak harus melakukan lima kali lompatan saat tali diayunkan, bila lebih atau kurang ia harus gantian menjadi pemegang tali. Anak juga secara tidak langsung belajar dengan cara melihat dari teman-temannya agar bisa mahir dalam melakukan permainan tersebut.

#### 6. Moral

Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang atau kalah. Namun, menang atau kalah tidak menjadikan para pemainnya bertengkar, mereka belajar untuk bersikap sportif dalam setiap permainan. Permainan ini tidak ada yang unggul karena setiap orang mempunyai kelebihan masing-masing untuk setiap permainan. Hal tersebut meminimalisir ego di diri anak-anak.

### J. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Lompat Tali

Adapun langkah-langkah yang terdapat dalam aktivitas bermain lompat tali ini menurut Diah Rahmawati dan Rosalia Destarisa adalah sebagai berikut :

- a. Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu akan dipilih dua orang anak yang akan menjadi pemegang tali dengan cara hompimpah dan pingsut.
- b. Kedua anak yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapatkan giliran bermain terlebih dahulu jika ada anak yang gagal melompat.
- c. Kemudian anak yang jaga merentangkan karet dan para anak yang lain harus melompatinnya satu persatu, ketinggian karet



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik kelutut, hingga pinggang. Pada tahap-tahap ketinggian ini, anak harus melompat tanpa menyentuh tali karet. Jika ada anak yang menyentuh tali karet ketika melompat, gilirannya bermain selesai dan ia harus menggantikan anak yang memegang tali.

- d. Selanjutnya posisi karet dinaikan kedada, dagu, telinga, lalu keatas kepala dan tangan yang diangkat ke atas (atau bisa disebut dengan merdeka). Pada tahap ketinggian ini anak diperbolehkan menyentuh karet ketika melompat, asalkan anak dapat melewati tali tanpa terjerat. Selain itu, anak juga boleh menggunakan berbagai gerakan untuk mempermudah lompatan, asalkan tidak memakai alat bantu. Gerakan-gerakan untuk mempermudah diantaranya koprol dan “ buka baju”. “ Buka baju”disini maksudnya bukan membuka pakaian anak, tetapi dengan merentangkan serta melilitkan tangan ke untaian karet, kemudian anak diperbolehkan lolos kebawahnya. Teknik ini biasanya dilakukan “ anak bawang”.
- e. Anak yang tidak berhasil melompati tali karet harus menghentikan permainannya dan menggantikan anak pemegang tali.

#### **K. Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

Pada usia 4-6 tahun anak mulai mengembangkan keterampilan-keterampilan baru dan memperbaiki keterampilan yang sudah dimilikinya. Pengembangan dan pembinaan keterampilan motorik sangat diperlukan karena merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh yang sangat diperlukan bagi kehidupan anak. Sebab masa anak usia dini merupakan masa yang penting sebagai landasan untuk perkembangan pada masa berikutnya. Menurut Isjoni dalam Wiewien Dinar Pratisi anak usia 4-6 tahun perkembangan fisik anak sudah siap untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot besar seperti, memanjat, melompat, dan berlari.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kegiatan yang mengandalkan otot besar bisa meningkatkan motorik kasar anak yang telah siap untuk dikembangkan. Pengembangan motorik kasar bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh. Sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Salah satu permainan yang cocok untuk mengembangkan motorik kasar yaitu permainan lompat tali. Permainan lompat tali ini salah satu permainan yang mengembangkan motorik kasar. Tugas motorik kasar, yaitu mencakup perkembangan jasmani yang berupa koordinasi gerakan tubuh, seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung serta menjaga keseimbangan.

#### L. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penelitian dan memudahkan penelitian. Selain itu, konsep operasional dapat memberikan batasan terhadap kerangka teoritis yang ada agar lebih mudah untuk dipahami, diukur dan dilaksanakan penelitian dalam mengumpulkan data lapangan. Berdasarkan judul yang diangkat peneliti, pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar kelompok A Tk Satap Rantau Rasau.

Konsep operasional digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Adapun variabel yang akan dioperasionalkan yaitu perkembangan motorik kasar ( Variabel Y ) permainan lompat tali (Variabel X ).

##### 1. Indikator perkembangan motorik kasar

- a. Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan dan kelincahan
- b. Anak dapat berlari sambil melompat
- c. Anak dapat melakukan permainan fisik dengan aturan

##### 2. Indikator permainan lompat tali

- a. Guru menentukan siapa yang akan bermain



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- b. Guru meminta dua anak melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu
- c. Guru meminta anak yang jaga merentangkan karet dan para anak yang lain harus melompatinya

### M. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan antara lain:

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Made Ayu Anggraeni, dkk. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun". Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Negeri Pembina Surabaya sebesar 37,596. Adapun persamaan penelitian Made Ayu Anggraeni Dkk dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan perkembangan motorik kasar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hanik Nanda Yulianti melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok BI Di Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung".Persamaan penelitian ini sama-sama mengembangkan keterampilan motorik kasar anak, sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan media permainan lompat tali untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Suhartini (2018) dalam tesisnya yang berjudul meningkatkan perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional lompat tali pada usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mekar Plus tahun pelajaran 2017/2018. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, sedangkan perbedaannya adalah terletak pada subjek yang diteliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



tesis Suhartini dilakukan di TK Tunas Mekar Plis, sementara penelitian yang dilakukan peneliti ini dilakukan di TK Satap SDN Rantau Rasau.

#### N. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis penelitian dapat juga diartikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Adapun hipotesis penelitian yaitu:

Ho : Permainan lompat Tali tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar kelompok A Tk Satap SDN 09/X Rantau Rasau

Ha : Permainan lompat tali terdapat pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar kelompok A Tk Satap SDN 09/X Rantau Rasau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A Pendekatan dan jenis penelitian

Metedologi penelitian berasal dari kata “metode” yang artinya cara yang cepat untuk melakukan sesuatu, dan “logos” yaitu ilmu atau pengetahuan. Jadi metode merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interprestasi yang terkait dengan tujuan penelitian. Sedangkan “penelitian” merupakan cara yang sistematis untuk mengumpulkan data dan mempresentasekan hasilnya.

Penelitian merupakan terjemah dari kata research yang berarti penelitian, penyelidikan. Penelitian adalah pemeriksaan yang teliti, penyelidikan, kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum.

Penelitian yakni serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk memperoleh data guna memberikan jawaban terhadap masalah-masalah tertentu dan kemudian menemukan kesimpulan-kesimpulan yang diinginkan disimpulkan bahwa metodologi penelitian adalah upaya menyelidiki dan menelusuri sesuatu masalah dengan menggunakan cara kerja ilmiah secara cermat dan teliti untuk mengumpulkan, mengolah, melakukan analisis data dan mengambil kesimpulan secara sistematis dan objektif guna memecahkan suatu masalah atau menguji hipotesis untuk memperoleh suatu pengetahuan yang berguna bagi manusia.(Abubakar, 2021, : 1)

Adapun jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan rancangan regresi sederhana. Regresi dapat juga diartikan sebagai perkiraan perubahan. Supaya tidak salah paham bahwa peramalan tidak memberikan jawaban pasti tentang apa yang akan terjadi, melainkan berusaha mencari pendekatan apa yang akan terjadi. Jadi, Regresi mengemukakan tentang keingin tahuan apa yang terjadi di masa depan untuk memberikan kontribusi menentukan keputusan yang terbaik. Selain itu, pada saat penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol seperti halnya pada

metode eksperimen. Dengan metode ini peneliti akan mendeskripsikan tentang pengaruh antara variabel bebas (X) dan variable terikat (Y) terikat, yaitu Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A TK TK SATAP SDN 09/X.

## **B. Tempat dan waktu penelitian**

### 1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur.

### 2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari - Mei 2023 di TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur.

## **C. Populasi dan Teknik Pengambilan sampel**

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Element populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang teliti. Sedangkan menurut sugiyono (2018:90) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas A TK SATAP Rantau Rasau berjumlah 11 Orang, 6 laki-laki dan 5 perempuan.

### 2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Konsep sampel dalam penelitian adalah bangunan kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya secara representatif. (Ridwan & Bangsawan, 2021, h. 47)

Menurut Sugiyono Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi,



misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili)

Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti mengambil seluruh populasi yang ada menjadi sampel dalam penelitiannya. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik di kelas A TK SATAP Rantau Rasau yang berjumlah 11 orang. Penentuan sampel menggunakan total sampling ( sampling jenuh). Menurut sugiyono, total sampling (sampling jenuh) adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

#### D. Instrumen Penelitian

##### 1. Variabel Kemampuan Motorik kasar

###### a. Defenisi Konseptual

Kemampuan Motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan kinerja atau gerakan otot-otot besar dalam upaya untuk melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan lakomotor, non-lakomotor, dan manipulatif. Semua itu terdiri dari indikator atau dimensi: 1) Kekuatan, 2) Kecepatan, 3) Power, 4) Ketahanan, 5) Kelincahan, 6) Keseimbangan, 7) Fleksibilitas, 8) Koordinasi.

###### b. Defenisi Operasional

kemampuan motorik kasar adalah skor total yang berhubungan dengan kinerja atau gerakan otot-otot besar dalam upaya untuk melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan lakomotor, non-lakomotor, dan manipulatif. Semua itu terdiri dari indikator atau dimensi : 1) Kekuatan, 2) Kecepatan, 3) Power, 4) Ketahanan, 5) Kelincahan, 6) Keseimbangan, 7) Fleksibilitas, 8) Koordinasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skor penilaian dengan memberi skor nilai 1 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Belum Berkembang (BB), skor



nilai 2 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Mulai Berkembang (MB), skor nilai 3 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan skor nilai 4 apabila indikator kemampuan motorik kasar anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

### c. Kisi-kisi Instrumen Motorik Kasar

kemampuan motorik kasar adalah skor total yang berhubungan dengan kinerja atau gerakan otot-otot besar dalam upaya untuk melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan lakomotor, non-lakomotor, dan manipulatif. Adapun kisi-kisi instrument motorik kasar adalah :

**Tabel 3.1**

#### **Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar**

No	Dimensi	Indikator	Nomor Butir	Jumlah	Ket
1	Kekuatan	a. Berdiri dengan kedua kaki b. Berdiri dengan satu kaki c. Melompat			
2	Kecepatan	a. Kecepatan menyelesaikan permainan motorik kasar b. Kecepatan berlari			



3	Power	a. Mampu melompat kedepan, kebelakang dan kesamping			
4	Ketahanan	a. Melakukan gerakan berlari-lari kecil ditempat dan melompat ditempat			
5	Kelincahan	a. Melompat dengan satu kaki dan dua kaki barengan			
6	Keseimbangan	a. Melompat tanpa terjatuh			
7	Koordinasi	a. Melompat dengan satu kaki sembari tangan direntangkan			

Sumber : Permendekbud 137 tahun 2014

#### d. Variabel Motorik kasar

Motorik kasar adalah salah satu aspek yang sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua kegiatan dalam



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

kehidupan sehari-hari menggunakan aspek motorik, terutama motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat dan lain sebagainya.

**Tabel 3.2**  
**Lembar Observasi Variabel Kemampuan Motorik Kasar**

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Berdiri dengan kedua kaki				
2.	Berdiri dengan satu kaki				
3.	Melompat				
4.	Kecepatan menyelesaikan permainan motorik kasar				
5.	Kecepatan berlari				
6.	Mampu melompat kedepan, kebelakang dan kesamping				
7.	Melakukan gerakan berlari-lari kecil ditempat dan melompat ditempat				
8.	Melompat dengan satu kaki dan dua kaki barengan				
9.	Melompat tanpa terjatuh				
10.	Melompat dengan satu kaki sembari tangan direntangkan				

Keterangan :

BB = Kemampuan Motorik Kasar Anak Belum Berkembang Dengan Skor  
Nilai 1

MB = Kemampuan Motorik Kasar Anak Mulai Berkembang Dengan Skor Nilai 2

BSH = Kemampuan Morik Kasar Anak Berkembang Sesuai Harapan Dengan Skor Nilai 3

BSB = Kemampuan Motorik Kasar Anak Berkembang Sangat Baik Dengan Skor Nilai 4

## 2. Variabel Permainan Tradisional Lompat Tali

### a. Defenisi Konseptual

Permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

### b. Defenisi Operasional

Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini meliputi permainan tradisional lompat tali. Dalam penelitian ini, seluruh anak dikelas eksperimen dijadikan sample dalam penelitian. penilaian dilakukan dengan cara menilai anak satu demi satu melalui lembar observasi dari instrumen yang telah dibuat dengan kriteria skor nilai yang berbeda-beda.

## E. Jenis Dan Sumber Data

### 1. Jenis Data

Dalam penelitian ini, sumber-sumber atau data yang digunakan terdiri dari dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder :

#### a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan langsung dilapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan memelrulkannya. Data-data primer ini meliputi data yang diperoleh melalui hasil wawancara dari responden.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



## b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak berkaitan langsung dengan masalah penelitian. data ini biasanya diperoleh dari perpustakaan atau dari laporan penelitian terdahulu, seperti data yang sudah ada diperpustakaan dan sebagainya. Data ini digunakan untuk mendukung penelitian. Data sekunder diperoleh dari buku-buku, dokumentasi dan arsip-arsip yang menunjang penelitian ini.

## 2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil observasi, kuisinoer dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan penelitian ini adalah :

- a. Guru TK Satap Sdn 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur
- b. Peserta didik Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur

## F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dari informasi yang diperoleh dalam penelitian ini akan menggunakan metode sebagai berikut :

### 1. Kuisioner (Angket)

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuisioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

Kuisioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet. Angket (kuisioner) ditunjukkan kepada murid disekolah TK satap rantau rasau.

### 2. Observasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Obsevasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, obsevasi merupakan suatu proses yang kompleks, dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* ( observasi berperan serta ) dan *non participant observation*, selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.

### 3. Wawancara

Menurut sugiyono (2015:137) menjelaskan wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal yang bertujuan memperoleh informasi. Metode tanya jawab ini dapat dilakukan dengan cara mengambil data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung bersama responden dan mendengarkan langsung serta mencatat dengan teliti dari apa yang diterangkan oleh responden.

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data melalui peningkatan tertulis seperti arsip-arsip, buku-buku tentang pendapat danteori yang digunakan peneliti untuk mengetahui jumlah peserta didik, jumlah guru, sarana dan prasarana yang ada disekolah. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi untuk menghimpun secara selektif bahan-bahan yang digunakan didalam kerangka atau landasan teori, penyusunan hipotesis secara tajam.





## G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu kegiatan mengelolah hasil peneliti guna memperoleh suatu kesimpulan yang diperoleh dari hasil angket. Dalam penelitian ini,teknit analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam proses perhitungan:

### 1. Uji Kualitas Data

#### a. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrument.

#### b. Uji Reabilitas

Reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari perubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

### 2. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi product moment. Adapun langkah-langkah dalam melakukan uji korelasi product moment adalah sebagai berikut:

- Merumuskan hipotesis baik hipotesis ( $H_0$ ) maupun hipotesis alternatif ( $H_1$ ).
- Memilih dan menemukan sampel penelitian.
- Membuat tabel bantu deskripsi data yang terdiri dari kolom (X), kolom (Y), kolom ( $X^2$ ), kolom ( $Y^2$ ), dan (XY).
- Memasukkan data yang diperoleh dari sampel penelitian ke dalam
- tabel bantu korelasi.
- Menghitung koefisien korelasi dengan formulasi yang telah ditetapkan dengan rumus:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



$R_{xy}$

- g. melakukan interpretasi dengan perbandingan korelasi dengan tabel X momen produk.
- h. melakukan uji signifikansi korelasi dengan uji “Regresi Linier Sederhana”.
- i. Melakukan interpretasi terhadap korelasi korelasi dengan interpretasi.
- j. Menghitung koefisien determinasi dan memberikan interpretasinya.

Dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis yaitu berdasarkan dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi 0,05 maka berkorelasi, namun jika nilai signifikansi 0,05 maka tidak berkorelasi. Selanjutnya berdasarkan pendapat untuk menentukan derajat hubungan dalam suatu penelitian menggunakan hipotesis yaitu menggunakan pedoman sebagai berikut:

1. Nilai Pearson Correlation 0,00 s/d 0,20 = tidak ada korelasi.
2. Nilai Pearson Correlation 0,21 s/d 0,40 = korelasi lemah.
3. Nilai Pearson Correlation 0,41 s/d 0,60 = korelasi sedang
4. Nilai Pearson Correlation 0,61 s/d 0,80 = korelasi kuat.
5. Nilai Pearson Correlation 0,81 s/d 1,00 = korelasi sempurna.

#### 4. Uji Linieritas

Uji linearitas merupakan ujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji memiliki hubungan yang linear atau tidak signifikan.

#### 5. Regresi linier sederhana

Regresi bertujuan untuk menguji apakah ada hubungan atau pengaruh antara satu variabel terhadap variabel lain. Variabel yang dipengaruhi disebut variabel bergantung atau dependen, sedangkan variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas atau independen. Regresi yang memiliki satu variabel terikat dan satu variabel bebas disebut regresi sederhana. berikut adalah penjelasan variabel bebas dan terikat yang akan diteliti pada penelitian ini, yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Variabel Bebas (X) : Pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali

Variabel Terikat (Y) : Motorik kasar

Maka dalam penelitian ini akan dilihat seberapa besar pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali (X) terhadap kemampuan motorik kasar anak di Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau. Rumus untuk regresi linier sederhananya adalah :

$$a = \frac{[(\sum Y)(\sum x^2)] - [(\sum X)(xy)]}{[(\sum x^2)] - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{[(\sum Xy)] - [(\sum x)(\sum y)]}{[(\sum x^2)] - (\sum x)^2}$$

$$Y = a + b(x)$$

Keterangan :

a: Konstants

b: Koefesien

X: Variabel Bebas (Permainan Tradisional Lompat Tali)

Y: Variabel Terikat (Motorik Kasar)

#### **E. Jadwal Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan di Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau. Rencana waktu penelitian akan dilaksanakan selama satu bulan. Rencana waktu ini masih bersifat relative, artinya dapat berubah berdasarkan situasi dan kondisi secara teknis maupun kondisi dilapangan. Berikut ini dapat diuraikan tahap-tahap yang dilakukan selama penelitian dilaksanakan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

### Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Tahun 2022					Tahun 2023				
		Ags	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Observasi Lapangan	√									
2	Penyusunan Proposal		√	√	√						
3	Pengajuan Seminar					√					
4	Seminar Proposal					√					
5	Perbaikan Hasil Seminar Proposal						√				
6	Pengajuan Riset							√			
7	Riset							√	√		
8	Analisis Data									√	
9	Pengajuan Sidang										√
10	Sidang										√
11	Penyerahan										√

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthha Jambi

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi lokasi penelitian

##### 1. Sejarah

TK Satap SDN 09/X Rantau Rasau dalam sejarah berdirinya mungkin memiliki banyak kesamaan dengan lembaga pendidikan pada umumnya, Tokoh Pendirinya yaitu Pak Mislam yang awalnya menjabat sebagai Kepala Sekolah SDN 09/X Rantau Rasau pada pertengahan tahun 2008 mengusulkan pembangunan Gedung Taman Kanak-Kanak bekerjasama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Tanjung Jabung Timur yang terealisasi pada tahun 2009.

Penduduk Desa Rantau Rasau terdiri dari berbagai kondisi ekonomi, namun mayoritas terdiri dari kalangan menengah ke bawah. Berdirinya Lembaga PAUD Taman Kanak-Kanak ini disambut baik oleh masyarakat. Sebelumnya, anak-anak mereka telah mengenyam Pendidikan Kelompok Bermain Anak Usia Dini di Desa Rantau Rasau.

##### 2. Visi Misi Dan Tujuan Pendidikan

###### a. Visi TK SATAP SDN 09/X RANTAU RASAU

Menghasilkan generasi beriman, mandiri, kreatif, inovatif, berwawasan luas dan berakhlak mulia serta berprestasi.

###### b. Misi TK SATAP SDN 09/X RANTAU RASAU

- Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan inovatif.
- Mewujudkan kemandirian anak melalui kegiatan life skill.
- Mendidik anak secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- Memfasilitasi tumbuh kembang anak dalam pendidikan agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Jambi



- Membantu Pemerintah dalam meningkatkan pemerataan dan mutu pendidikan bagi anak usia dini secara profesional dan bertanggung jawab.
- c. Tujuan TK SATAP SDN 09/X RANTAU RASAU
- Mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif.
  - Mendidik peserta didik menjadi generasi berkualitas yang berguna bagi agama, nusa dan bangsa.
  - Mempersiapkan peserta didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan mencapai kompetensi dasar sesuai tahapan tumbuh kembang anak.
  - Peningkatan profesionalitas tenaga pengajar dalam mengelola pendidikan yang menyenangkan, potensial dan berkualitas.
  - Mengembangkan keterampilan kreatif siswa untuk mengekspresikan diri dalam membuat karya seni.
  - Membangun landasan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.
  - Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetik, dan sosial peserta didik pada masa pertumbuhan usia emas dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
  - Membantu siswa mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik, yang meliputi nilai-nilai moral dan agama. Sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



- d. Struktur pengurus TK Satap Sdn 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

### 3. Jumlah Tenaga Pendidik

Tabel 4.1 data tenaga pendidik

	Nama	Tempat Tanggal Lahir	Ijazah Terakhir	Status Kepegawaian	Jabatan	Ket
1	Suroyo, S. Pd. SD	Bantul, 30-01- 1979	S.1 PGSD	PNS	PLT Kepala	Merangkap Guru Kelas VI SDN 09/X Rantau Rasau
2	Eka Fitrana, S.Pd	Rejang Lebon g 01-11- 1980	S.1 PG PAUD	HONOR	GURU	Wali Kelas B
3	Fitriani, S. Ip	Rantau Rasau 21-04- 1991	S. 1 PERPU STAKA AN	HONOR	GURU	Wali Kelas A

### 4. Jumlah Peserta Didik

Table 4.2 data peserta didik

Kelompok	Jumlah Peserta Didik				Keterangan
	2018/2019	2019/202	2020/202	2021/2022	
A	7	9	15	10	
B	10	10	20	11	
<b>Jumlah</b>	<b>17</b>	<b>19</b>	<b>35</b>	<b>21</b>	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultthan Thaha Saifuddin Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultthan Thaha Saifuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## 5. Sarana Dan Prasarana

Taman Kanak-Kanak TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau memiliki 3 fasilitas untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, yaitu:

- Ruang Kelas : 2 Ruang  
 Ruang guru : 1 Ruang  
 Tempat bermain : 1 Ruang

## 6. Pembiayaan

- Iuran wali murid  
 BOP dari APBD Kabupaten Tanjung Jabung Timur

## B. Hasil Penelitian

Deskripsi data ini dimaksudkan menyajikan data kuantitatif mengenai Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau. Dalam penelitian ini data terkumpul selanjutnya dianalisis peritem yaitu Pengaruh Pemberian Permainan Tradisional Lompat Tali (X) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar (Y).

### 1. Uji Kualitas Data

#### a. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrument sampel yang digunakan untuk peneliti adalah anak di TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau dengan penguji 10 butir soal kepada 11 responden hasil uji validitas tes pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak sebagai berikut:

**Tabel 4.3 validitas hasil variabel X**

Validitas Hasil Variabel x												
No	Nama	Skor item untuk butir soal										Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Arifansyah Pratama	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37
2	Fitri Ratna Sari	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32
3	M. Abdillah Pratama	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	36
4	M. Arsyah Bilal Aqshana	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	27
5	M. Azril Al-Farik	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	27
6	Naila Wardatun Jhannah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
7	Said Muhammad Rizieq	3	3	2	3	2	2	2	3	3	4	27
8	Syafiq Auza Al-Jufri	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38
9	Syahwa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
10	Fira	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	23
11	Githa Dwi Zhafira	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20

*Sumber : Hasil Penarikan Test Uji Validitas Instrument Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali*

Dari hasil table diatas kemudian dihitung dengan menggunakan rumus *Product Moment* untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrument berikut ini adalah salah satu contoh perhitungan manual untuk butir soal 10 sebagai berikut:

**Tabel 4.4 penolong perhitungan validitas X**

tabel penolong perhitungan validitas x						
No	Nama	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	Arifansyah Pratama	4	37	16	1369	148
2	Fitri Ratna Sari	4	32	16	1024	128
3	M. Abdillah Pratama	4	36	16	1296	144
4	M. Arsyah Bilal Aqshana	3	27	9	729	81
5	M. Azril Al-Farik	3	27	9	729	81
6	Naila Wardatun Jhannah	3	30	9	900	90
7	Said Muhammad Rizieq	3	27	9	729	81
8	Syafiq Auza Al-Jufri	4	38	16	1444	152
9	Syahwa	3	30	9	900	90
10	Fira	2	23	4	529	46
11	Githa Dwi Zhafira	2	20	4	400	40
	Jumlah	35	327	117	10049	1081



Dari tabel di atas maka diperoleh:

$$\sum x^2 = 117$$

$$\sum y^2 = 10049$$

$$\sum xy = 1081$$

$$r_{hitung} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$\begin{aligned} R_{hitung} &= 11 \frac{(1081 - (35)(327))}{\sqrt{11(117) - (1225)^2 [11(10049) - 106929]}} \\ &= 11 \frac{(11891 - 11445)}{\sqrt{(62)(3610)}} \\ &= \frac{4906}{\sqrt{223820}} \\ &= \frac{4906}{473,09} \\ &= 10,37 \end{aligned}$$

Setelah di peroleh harga rhitung (10,37), langkah selanjutnya adalah mencari taraf signifikan dengan mengkosultasikan nilai r product moment pada taraf signifikan 5%. Dilihat dari rtabel pada taraf signifikan 5% dengan responden berjumlah 11 di ketahui rtabel (0,602), dengan demikian dapat diketahui bahwa rhitung (10,37) lebih besar dari pada rtabel (0,602) atau di formulasikan  $10,37 > 0,602$ , maka soal nomor 1 untuk menentukan validitas pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali dinyatakan valid dan bisa digunakan untuk pengumpulan data. Adapun perhitungan untuk soal 2-10 terdapat pada lampiran skripsi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Data diatas hanya menunjukkan tingkat kevalidan soal nomor 1 saja, maka berikut akan peneliti sajikan seluruh hasil perhitungan validitas instrumen pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali dalam bentuk tabel, sebagai berikut :

**Tabel 4.5**

**Hasil Uji Validitas Permainan Lompat Tali X**

Item Pert	rhitung	rtabel	Keterangan
X1	0.942726	0.602	Valid
X2	0.953524	0.602	Valid
X3	0.9183	0.602	Valid
X4	0.736842	0.602	Valid
X5	0.758027	0.602	Valid
X6	0.745206	0.602	Valid
X7	0.870859	0.602	Valid
X8	0.772807	0.602	Valid
X9	0.765537	0.602	Valid
X10	0.757125	0.602	Valid

*Sumber: Hasil Uji Coba 11 responden dengan 10 item soal*

Berdasarkan hasil Berdasarkan analisis pada tabel diatas, secara keseluruhan item diuji cobakan tentang pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali validasi butir. Dengan demikian dapat digunakan untuk menggali data penelitian.berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa item pernyataan dinyatakan **sah**.

Sedangkan hasil uji validitas kuesioner Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau dengan Sampel yang digunakan untuk penelitian adalah pengujian 10 butir soal kepada 11 responden sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

### Validasi Variabel y

No	Nama	Skor item untuk butir soal										Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Arifansyah Pratama	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
2	Fitri Ratna Sari	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35
3	M. Abdillah Pratama	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38
4	M. Arsyah Bilal Aqshana	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	34
5	M. Azril Al-Farik	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	35
6	Naila Wardatun Jhannah	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	35
7	Said Muhammad Rizieq	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	35
8	Syafiq Auza Al-Jufri	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	36
9	Syahwa	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	35
10	Fira	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	36
11	Githa Dwi Zhafira	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	23

Dari hasil tabel diatas kemudian di hitung dengan menggunakan rumus Product Moment untuk mengetahui valid tidak nya suatu instrument. berikut adalah salah satu contoh perhitungan manual untuk butir soal 10 instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak sebagai berikut :

**Tabel 4.7**

**Tabel Penolong Perhitungan Validitas Variabel Y**

No	Nama	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	Arifansyah Pratama	4	39	16	1521	156
2	Fitri Ratna Sari	3	35	9	1225	105
3	M. Abdillah Pratama	4	38	16	1444	152
4	M. Arsyah Bilal Aqshana	4	34	16	1156	136
5	M. Azril Al-Farik	4	35	16	1225	140
6	Naila Wardatun Jhannah	4	35	16	1225	140
7	Said Muhammad Rizieq	4	35	16	1225	140
8	Syafiq Auza Al-Jufri	4	36	16	1296	144
9	Syahwa	4	35	16	1225	140
10	Fira	4	36	16	1296	144
11	Githa Dwi Zhafira	3	23	9	529	69
	Jumlah	42	381	162	13367	1466

Dari table diatas diperoleh :

$$\sum x^2 = 162$$

$$\sum y^2 = 13367$$

$$\sum xy = 1466$$

$$r_{hitung} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$\begin{aligned} r_{hitung} &= \frac{11(1466) - (42)(381)}{\sqrt{11(162) - (1764)[11(13367) - 145161]}} \\ &= \frac{(16126 - 16002)}{\sqrt{(18)(1876)}} \\ &= \frac{124}{\sqrt{33768}} \\ &= \frac{124}{183,7607} \\ &= 0,6748 \end{aligned}$$

Setelah diperoleh nilai rhitung (0,6748), langkah selanjutnya adalah mencari tingkat signifikan dengan mengkonsultasikan nilai r product moment pada taraf signifikan 5%. Dilihat dari rtabel taraf signifikansi 5% dengan 11 responden diketahui rtabel (0,602), dengan demikian dapat diketahui bahwa rhitung (0,6748) lebih besar dari rtabel (0,602) atau dirumuskan  $0,6748 > 0,602$ , maka pertanyaan nomor 1 untuk mengetahui validitas kemampuan motorik kasar anak adalah dinyatakan sah dan dapat digunakan untuk pengambilan data. Perhitungan untuk soal 2-10 ada di lampiran tesis.

Data di atas hanya menunjukkan tingkat validitas soal nomor 1, maka berikut ini peneliti akan menyajikan seluruh hasil perhitungan validitas instrumen kemampuan motorik kasar anak dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



Tabel 4.8

## Hasil Uji Validitas Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Y

Item Pert	rhitung	rtabel	Keterangan
X1	0.674791	0.602	Valid
X2	0.698735	0.602	Valid
X3	0.733191	0.602	Valid
X4	0.626902	0.602	Valid
X5	0.617375	0.602	Valid
X6	0.67207	0.602	Valid
X7	0.662754	0.602	Valid
X8	0.626902	0.602	Valid
X9	0.727451	0.602	Valid
X10	0.617375	0.602	Valid

Sumber : Hasil Uji 11 Responden dengan 10 item pertanyaan

Berdasarkan hasil Berdasarkan analisis pada tabel di atas, secara keseluruhan item yang diujikan pada validasi item Kemampuan Motorik Kasar Anak. Dengan demikian dapat digunakan untuk menggali data penelitian. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa item pernyataan dinyatakan sah.

## b. Uji Reliabilitas

Berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan bahwa butir soal nomor 1-10 dinyatakan valid. Maka peneliti menggunakan semua item/soal tersebut yang berjumlah 10 item untuk dijadikan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini. Tetapi item-item tersebut belum tentu reliabel, oleh sebab itu harus di uji reliabilitasnya terlebih dahulu, berikut perhitungan reliabilitas menggunakan rumus Alpha cronbach.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \cdot \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_t^2} \right)$$

Sebelum masuk kerumus Alpha Cornbach terlebih dahulu mencari varians tiap-tiap item dan mencari varians total. setelah peneliti melakukan perhitungan pada data maka dapatlah jumlah varian dari instrumen pengaruh

penerapan permainan tradisional lompat tali yaitu 6,509 dan jumlah varian dari instrumen kemampuan motorik kasar anak yaitu 6,836363636 adapun perhitungannya terdapat pada penyelesaian skripsi.

Setelah didapat jumlah varian pada instrumen Permainan Tradisional Lompat Tali sebesar 6.509 dan kemampuan motorik kasar anak sebesar 6.836363636. Maka untuk mencari varian total dengan menggunakan rumus di bawah ini :

1. Varian Total instrument permainan lompat tali

$$\begin{aligned}\sigma_{total} &= \frac{\sum x_{total}^2 - \frac{(\sum total)^2}{N}}{N} \\ &= \frac{11681 - \frac{124609}{11}}{11} \\ &= \frac{11681 - 11328}{11} = 32,09\end{aligned}$$

2. Varian Total instrument kemampuan motorik kasar anak

$$\begin{aligned}\sigma_{total} &= \frac{\sum y_{total}^2 - \frac{(\sum y_{total})^2}{N}}{N} \\ &= \frac{11771 - \frac{128881}{11}}{11} \\ &= \frac{11771 - 11716,5}{11} = 4,96\end{aligned}$$

Adapun langkah selanjutnya setelah menemukan jumlah dari varians total yaitu menghitung reliabilitas dengan *alpha cronbach*, sebagai berikut ini:

1. Menghitung Reliabilitas dari instrument permainan lompat tali

$$\begin{aligned}r_{11} &= \left(\frac{n}{n-2}\right) \cdot \left(2 - \frac{\sum \sigma_{total}}{\sigma_{total}}\right) \\ &= \left(\frac{11}{11-2}\right) \cdot \left(2 - \frac{5,95}{32,09}\right) \\ &= (1,22) \cdot (1,814) \\ &= 2,21\end{aligned}$$

2. Menghitung Reliabilitas dari instrument kemampuan motorik kasar anak



$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \left( \frac{n}{n-2} \right) \cdot \left( 2 - \frac{\Sigma \sigma_{total}}{\sigma_{total}} \right) \\
 &= \left( \frac{11}{11-2} \right) \cdot \left( 2 - \frac{2,573}{4,96} \right) \\
 &= (1,22) \cdot (1,8744) \\
 &= 2,287
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *alpha cronbach* ( $r_{11}$ ) dikonsultasikan dengan nilai *rtabel* product moment dengan  $dk = n-2$  ( $11-2=9$ ), taraf signifikan atau sebesar 5% diperoleh *rtabel* sebesar 0,602. Sehingga diketahui bahwa pada instrumen permainan lompat tali  $r_{11}$  ( $2,21 > r_{tabel}$  (0,602), maka dinyatakan reliabel. Sedangkan pada instrumen kemampuan motorik kasar anak R11 ( $2,287 > r_{tabel}$  (0,602), maka dinyatakan **reliabel**.

#### c. Uji Normalitas

Setelah dilakukan uji normalitas menggunakan uji normalitas lilifors terhadap permainan lompat tali dan kemampuan motorik kasar anak. Pada uji normalitas lilifors, jika  $p > 0,05$  berarti normal, dan jika  $p < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal, berikut diperoleh hasil seperti pada tabel:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**Tabel 4.9**  
**Uji Normalitas Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap**  
**Motorik Kasar Anak**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Permainan Lompat Tali	Kemampuan Motorik Kasar Anak
N	11	11
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	34.6364
	Std. Deviation	4.12971
Most Extreme Differences	Absolute Positive	.138
	Absolute Negative	.138
	Positive	-.136
Kolmogorov-Smirnov Z	.456	1.172
Asymp. Sig. (2-tailed)	.985	.128

a. Distribusi uji normal.

b. Dihitung dari data.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas, diketahui nilai variabel X signifikansi  $0,985 > 0,05$  dan variabel Y  $0,128 > 0,05$  maka dapat diartikan bahwa nilai residual berdistribusi Normal.

d. Uji Linieritas

Uji linearitas merupakan ujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji memiliki hubungan yang linear atau tidak signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai persyaratan dalam analisis kolerasi atau regresi linier. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah:

**Tabel 4.10**  
**Uji Linieritas**  
**Case Processing Summary**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kemampuan Motorik Kasar Anak * Permainan Lompat Tali	11	100.0%	0	0.0%	11	100.0%

**Tabel 4.11**  
**ANOVA TABEL**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemampuan Motorik Kasar Anak * Permainan Tradisional Lompat Tali	Between Groups	(Combine d)	169.879	7	24.268	109.208	.001
		Linearity	86.934	1	86.934	391.205	.000
		Deviation from Linearity	82.944	6	13.824	62.208	.003
Within Groups			.667	3	.222		
Total			170.545	10			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Tabel 4.12

## MEASURE OF ASSOCIATION

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Kemampuan Motorik Kasar Anak * Permainan Tradisional Lompat Tali	.714	.510	.998	.996

Keterangan :

- Jika nilai probabilitas  $> 0,05$  maka hubungan antara variabel (X) dengan (Y) adalah linier.
- Jika nilai probabilitas  $< 0,05$  maka hubungan antara variabel (X) dengan (Y) tidak linier.

Dari analisis Uji linieritas diatas dapat diartikan bahwa data kedua variabel X dn Y hasilnya Linieritas terlihat dari hasil

Fhitung  $62,208 > F_{tabel} 0,05$ .

e. Uji Hipotesis

Proses analisis data pengujian dalam setiap keadaan. Karena dalam Hipotesis, data data yang masih mentah akan di olah yang diajukan ditolak atau diterima. Agar dapat melakukan pengujian hipotesis maka data data yang akan dianalisis dan di olah dengan menggunakan rumus produk. Keputusan pengambilan diterima atau ditolak nya hipotesis yang diajukan dengan mengacu pada hak idah berikut:

1. Jika rhitung  $> r_{tabel}$  atrinya ada hubungan yang signifikan atau  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Jika rhitung  $< r_{tabel}$ , artinya tidak ada hubungan yang signifikan atau  $H_0$  diterima dan  $H_a$  di tolak.

Untuk memudahkan analisa, peneliti memberikan simbol (X) untuk Permainan Tradisional Lompat Tali dan simbol (Y) untuk Kemampuan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Motorik Kasar Anak Di TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi, selanjutnya peneliti membuat tabel kerja untuk mencari hubungan antar variabel X dan Y sebagai berikut :

**Tabel 4.13**

**Tabel Penolong Perhitungan Hipotesis Variabel X (Permainan Tradisional Lompat Tali) Dan Variabel Y (Kemampuan Motorik Kasar Anak)**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	37	39	1369	1521	1443
2	32	35	1024	1225	1120
3	36	38	1296	1444	1368
4	27	34	729	1156	918
5	27	35	729	1225	945
6	30	35	900	1225	1050
7	27	35	729	1225	945
8	38	36	1444	1296	1368
9	30	35	900	1225	1050
10	23	36	529	1296	828
11	20	23	400	529	460
Σ	327	381	10049	13367	11495

Berdasarkan perhitungan dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

$$N=11$$

$$\Sigma y = 381$$

$$\Sigma x^2 = 10049$$

$$\Sigma y^2 = 13367$$

$$\Sigma xy = 11495$$

Kemudian berdasarkan hasil tersebut di atas maka dapat dimasukkan ke dalam rumusan Product Moment sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$Rhitung = \frac{11(11495) - (327)(381)}{\sqrt{(11(10049) - (327)^2)(11(13367) - (381)^2)}}$$

$$= 126445 - \frac{124587}{\sqrt{(110539) - (106929)(147037) - (145161)}}$$

$$= \frac{1858}{\sqrt{(3610)(1876)}}$$

$$= \frac{1858}{6772360} = 0,713963$$

Setelah memperoleh harga rhitung 0,713963 tingkat taraf signifikan dari variabel kedua dengan mengkonsultasikan saat nilai produk pada taraf signifikan 5%, yang lebih dahulu dicari nilai  $dk = n - 2 = 11 - 1 = 9$ , dengan  $dk$  sebesar 9, maka dapat di peroleh harga titik rtabel sebagai berikut:  $n = 9$  pada taraf signifikan 5% = 0,602. Dengan demikian rhitung (0,713963) lebih besar dari rtabel (0,602), pada taraf signifikan 5% atau dirumuskan sebagai berikut  $0,713963 > 0,602$ .

Dari hasil penyelesaian diatas hipotesis yang diajukan ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_o$ ) di tolak, dengan kata lain terdapat pengaruh antara permainan tradisional lompat tali dengan kemampuan motorik kasar anak Di TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi.

#### f. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana merupakan salah satu metode regresi yang dapat sebagai alat inferensi statistik untuk menentukan pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel yang dipakai. Uji Regresi linier sederhana ataupun regresi linier berganda pada dasarnya memiliki beberapa tujuan, yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



- Menghitung nilai estimasi rata-rata dan nilai variabel berdasarkan pada nilai variabel bebas.
- Menguji karakteristik hipotesis tanggungan
- Meramalkan nilai rata-rata variabel berdasarkan pada variabel nilai diluar jangkauan sampel.

Tabel 4.14

## Uji Regresi Linier Sederhana

REGRESI								
	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>			
Regression	1	86.93437 421	86.93 437	9.357 723	0.05			
Residual	9	83.61108 033	9.2901 2					
Total	10	170.5454 545						
	<i>Coefficients</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>	<i>P-value</i>	<i>Lower 95%</i>	<i>Upper 95%</i>	<i>Lower 95.0%</i>	<i>Upper 95.0%</i>
Intercept	19.3362 8809	5.085322 322	3.802 372	0.004 202	7.832489 773	30.84008 64	7.83248 9773	30.84008 64
X Variable 1	0.514681 44	0.168249 354	3.0590 4	0.013 593	0.134074 96	0.89528 7921	0.134074 96	0.89528 7921

Kesimpulan :

Berdasarkan perhitungan analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak

Kabupaten Tanjung Jabung Timur . Hal ini ditunjukkan dengan nilai Fhitung (9,357723) lebih besar dari Ftabel (0,602) dengan tingkat kepercayaan 0,05.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Secara umum pengaruh permainan tradisional lompat tali yang sudah menjadi hal yang wajar sebab permainan tradisional lompat tali merupakan suatu permainan yang sangat cocok untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

Setiap makhluk hidup mengalami tumbuh kembang, manusia diberikan anugrah oleh Allah SWT mengalami pergerakan atau perubahan-perubahan. Allah berfirman dalam Q.S Al'Mu'Minun Ayat 14

مُرَّخَلَقْنَا الطُّفْلَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا  
 الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ  
 فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ ﴿١٤﴾

*Kemudian air mani itu kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu kami bungkus dengan daging. Kemudian kami jadikan dia makhluk yang (berbentuk) lain. Maka maha suci allah, pencipta yang paling baik.*

Ayat ini menjelaskan bahwa perkembangan fisik seseorang mengalami beberapa tahapan mulai air mani hingga berubah menjadi makhluk hidup yang disebut manusia. Dalam ayat tersebut disebutkan bahwa manusia selalu mengalami perkembangan dan gerak. Setelah penetapan nutfah di dalam rahim maka terjadilah proses pembentukan janin di dalamnya yakni, fase „alaqoh, fase mudghah hingga menjadi manusia (bayi), dan diakhiri dengan pujian kepada Allah SWT pada penutup surat al-Mu'minun ayat 14, dengan gelar, Akhsanul Kholiqin sebaik-baik sang Pencipta yang telah menciptakan manusia sebaik mungkin agar berbeda dengan makhluk-Nya yang lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti maka diperoleh hasil adanya pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali terhadap

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

kemampuan motorik kasar anak di TK ATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang diperoleh nilai  $r_{xy}$  adalah 0,713963, dan dikonsultasikan dengan taraf signifikan 5% dengan standar defiasi (dk)  $n - 2 = 11 - 2 = 9$  menunjukan bahwa hasil pada taraf signifikan 5% sebesar 0,6021, demikian maka diketahui bahwa rhitung (0,713963) > rtabel(0,602). Karena  $r_{xy}$  lebih besar dari rtabel maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_o$ ) ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan, penerapan permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak sebab “Ada kolerasi positif yang signifikan, antara Variabel X (Permainan lompat tali ) Antara Variabel Y (Kemampuan motorik kasar di TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur)”.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan data pembahasan pada IV yang telah dilakukan penelitian maka diperoleh tentang pengaruh penerapan permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak, hal ini dibuktikan pada uji hipotesis dengan diperolehnya hasil data  $t_{hitung}$  (0,713963) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (0,602) pada taraf signifikan 5 %. Dengan demikian maka dapat diartikan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar kelompok A TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur.

Dari hasil perhitungan yang diperoleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur tidak hanya dipengaruhi oleh permainan lompat tali saja.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, maka peneliti menyarankan kepada guru agar memperhatikan perkembangan motorik kasar anak. Karena perkembangan motorik anak itu sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## DAFTAR PUSTAKA

- Elfiadi. 2016. Bermain dan permainan bagi anak usia dini “itqan”, Vol VII, No. 1, Januari-juni 2016. <http://garuda.kemdikbud.go.id/errors>
- Fadlilah, Fadlillah, dkk. (2021). Pedoman Penulisan Skripsi. Jambi : Anugerah Pratama Press.
- Hasan, Maimunah. 2015. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hasanah, Uswatun. 2016. Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini dalam “Jurnal pendidikan anak”, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016. <http://jurnal.uny.ac.id>.
- Kemendikbud, *pentingnya bermain bagi anak usia dini*, Jakarta 2020. <https://repositori.kemdikbud.go.id/18552>.
- Kurniati Euis. 2016. *Permainan Tradisional*. Jakarta: Prenadamedia Group. <http://ojs.unm.ac.id/tematik/article/view/20701>
- Lismanto, Febria, “Gambaran Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Taman Kanak-kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau” Jurnal Pesona Dasar, Vol 5, No. 2, 2017. <http://jurnal.usk.ac.id/PEAR/article/view/8845>
- Mutbrown, Chaty & Peter Clogh. Pendidikan anak usia dini. Terj. Adha Utami. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2015.
- Nur, Haerani. “Membangun karakter anak melalui permainan tradisional”. Jurnal pendidikan karakter. Tahun III, Nomor 1 Februari 2013. <http://jurnal.uny.ac.id/indek>.
- Ridwan, Ridwan and Bangsawan, Indra. (2021). Konsep Metodologi Penelitian Bagi Pemula. Jambi : Anugrah Pratama Press

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Ridwan, Ridwan and Bangsawan, Indra. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jambi : Anugrah Pratama Press

Rohman, Naili *Bermain dan Pemanfaatan Dalam Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Tarbawi Vol 13. No. 2. Juli-Desember 2016. <http://eoujurnal.unisnu.ac.id>

Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia/ Novi Mulyani; editor. Pratiwi Uta-cet I-Yogyakarta. Diva Press, 2016

Suhartini, *Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali pada usia 5-6 tahun di Paud Tunas Mekar Plus tahun 2017/2018*. 2018

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabetha

Sholatul Hayati, Maret 2020. Tangkas Fisik-Motorik Dengan Permainan Tradisional

Teori Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014

Yulita Rizki. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur



## LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel “r” Product Moment

n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## Lampiran II Hasil Perhitungan Uji Validitas Dan Reabilitas

Validitas Hasil Variabel x												
No	Nama	Skor item untuk butir soal										Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Arifansyah Pratama	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37
2	Fitri Ratna Sari	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32
3	M. Abdillah Pratama	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	36
4	M. Arsyah Bilal Aqshana	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	27
5	M. Azril Al-Farik	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	27
6	Naila Wardatun Jhannah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
7	Said Muhammad Rizieq	3	3	2	3	2	2	2	3	3	4	27
8	Syaifiq Auza Al-Jufri	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38
9	Syahwa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
10	Fira	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	23
11	Githa Dwi Zhafra	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20

Validitas Hasil Variabel x												
No	Nama	Skor item untuk butir soal										Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Arifansyah Pratama	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
2	Fitri Ratna Sari	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35
3	M. Abdillah Pratama	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38
4	M. Arsyah Bilal Aqshana	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	34
5	M. Azril Al-Farik	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	35
6	Naila Wardatun Jhannah	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	35
7	Said Muhammad Rizieq	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	35
8	Syaifiq Auza Al-Jufri	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	36
9	Syahwa	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	35
10	Fira	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	36
11	Githa Dwi Zhafra	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	23

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





@Hak cip

UNIVERSITAS SULAIMAN NEGERI  
SIALTHAHA THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I



Anak-anak sedang bermain lompat tali



Anak-anak sedang bermain lompat tali



2. Dilarang membandingkan sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam



han Thaha Saifuddin Jambi

gisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

mbi



Stasiun Penelitian Thaha Saifuddin Jambi

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



Anak-anak sedang bermain balok



Anak-anak sedang belajar mewarnai



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

Anak-anak sedang belajar shalat dhuha



Anak-anak berbaris mau pulang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultaha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultaha Jambi



## INSTRUMEN

### PENGUMPULAN DATA (IPD)

#### Judul Penelitian Pengaruh Pemberian Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Tk Satap Sdn 09/XRantau Rasau

##### 1. Kuisioner Permainan Tradisional Lompat Tali

**Nama** :

**Kelas** :

**Jenis Kelamin** :

**Pertunjukan Pengisian :**

- a. Isilah secara objektif menurut pendapat anda
- b. Isilah jawaban / pendapat / persepsi anda sesuai menggunakan tanda ceklis
- c. Keterangan
  4. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
  3. Berkembang Sangat Baik (BSB)
  2. Mulai Berkembang (MB)
  1. Belum Berkembang (BB)
- d. Pengisian angket ini tidak ada hubungan dengan nilai saat belajar disekolah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan kedua kaki				
2	Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dan kedua kaki				
3	Anak mampu melompat tanpa terjatuh				
4	Anak dapat melakukan gerakan melompat-lompat ditempat				
5	Anak dapat melompat dengan benar				
6	Anak dapat mengontrol emosi saat bermain				
7	Anak mampu melompat kedepan,kebelakang dan kesamping				
8	Anak mampu mengontrol kecepatan berlari				
9	Melakukan gerakan berlari-lari kecil dan melompat				
10	Anak mampu menyelesaikan permainan lompat tali dengan waktu yang tepat				

No	Aspek Yang Diobeservasi
1	Guru membuka pelajaran
2	Guru memeriksa kesiapan siswa
3	Guru menyampaikan pembelajaran
4	Guru menjelaskan materi secara jelas dan diikuti dengan kegiatan bermain dan bernyayi
5	Guru mengembangkan motorik kasar anak dengan cara bermain lompat tali
6	Guru mengajak anak belajar sambil bermain
7	Guru mengamati anak yang sedang bermain
8	Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran
9	Guru menutup pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

## WAWANCARA

### a. Kepala sekolah

1. Berapa lama bapak menjadi kepala sekolah Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau?

Dari tahun 2011 samapi dengan sekarang

2. Ada berapa jumlah tenaga pendidik di Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau?

Ada dua tenaga pendidik

3. Bagaimana pendapat bapak mengenai perkembangan motorik kasar anak di Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau?

Menurut saya perkembangan motorik kasar anak di Tk ini sudah lumayan bagus hanya saja kurangnya minat guru dalam mengembangkannya

4. Strategi apa yang diterapkan oleh guru untuk menanamkan perkembangan motorik kasar anak ?

dengan menggunakan strategi senam setiap hari Kamis, karena dengan senam dapat mengembangkan motorik kasar

5. Bagaimana menurut pendapat bapak mengenai permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak?

Menurut saya dengan permainan lompat tali itu bagus untuk mengembangkan motorik kasar, karena dari permainan itu anak dapat bermain dengan temannya secara bergantian

### b. Guru kelas

1. Apa yang ibu ketahui dengan kegiatan bermain lompat tali dalam pengembangan motorik kasar?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Pelajaran yang melibatkan anak-anak untuk bermain bersama melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan dan kelincahan

2. Apa saja kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan motorik kasar anak?

Kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan motorik kasar anak dengan cara bermain lompat tali, karena dengan permainan ini anak dapat melakukan motorik kasar seperti melompat

3. Apakah menurut ibu ada pengaruh perkembangan motorik anak dalam permainan lompat tali?

Tentu saja ada, dari anak yang malas bergerak dengan adanya permainan lompat tali anak jadi semangat bergerak, anak tertarik untuk mencoba bermain

4. Bagaimana ibu bisa mengetahui anak yang bisa bermain lompat tali dengan baik?

Kita bisa melihat dengan mengamati anak ketika melompat apakah anak melompat dengan baik atau tidak

5. Apa manfaat dari kegiatan permainan lompat tali?

Banyak sekali manfaatnya salah satu contoh anak terlihat senang saat bermain

#### **DOKUMENTASI**


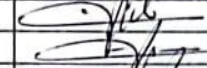

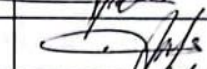
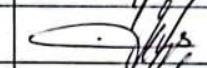



1. Lokasi penelitian di Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau
2. Profil Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau
3. Visi dan Misi Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau
4. Struktur Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau
5. Data analisis anak di Tk Satap Sdn 09/X Rantau Rasau



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jl/ Lintas Jambi-Ma. Bulian Km. 16 Simp. Sei Duren Kab. Muaro Jambi 36365

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Nuria Apriani  
NIM : 209190006  
Pembimbing I : Dr. Siti Mariah Ulfah, M.Pd.I  
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1	13 September 2022	Pengajuan surat penunjukan dosen pembimbing	
2	06 Desember 2022	Perbaikan latar belakang	
3	07 Desember 2022	Penambahan rumus dibab 3	
4	09 Desember 2022	ACC Seminar Proposal	
5	21 Februari 2023	ACC Sidang ACC Riset	
6	07 April 2023	Perbaikan bab 3 dan penulisan	
7	09 April 2023	Perbaikan Bab 3 dan 4	
8	11 April 2023	ACC Sidang Munaqasyah	

Jambi, April 2023  
Mengetahui  
Pembimbing I



Dr. Siti Mariah Ulfah, M.Pd.I  
NIP.197607232009122005

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl/ Lintas Jambi-Ma. Bulian Km. 16 Simp. Sei Duren Kab. Muaro Jambi 36365

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Nuria Apriani  
NIM : 209190006  
Pembimbing II : Sapriya Utami, M.Pd  
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Kelompok A TK SATAP SDN 09/X Rantau Rasau Kecamatan Berbak Kabupaten Tanjung Jabung Timur  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1	13 September 2022	Pengajuan surat penunjukan dosen pembimbing	
2	04 Oktober 2022	bimbingan bab I, II, dan III	
3	27 Oktober 2022	Tambahan Materi Bab II	
4	02 November 2022	Perbaikan halaman	
5	09 November 2022	Perbaikan penulisan di bab III	
6	14 November 2022	Perbaikan Daftar isi dan tambah daftar pustaka	
7	21 November 2022	Perbaikan Samping kiri dan kanan	
8	05 Desember 2022	ACC Sempro	
9	17 Februari 2023	Perbaikan tulisan dan spasi	
10	21 Februari 2323	ACC Riset	
11	03 April 2023	Penambahan ayat Al-qur'an	
12	05 April 2023	ACC Sidang Munaqasyah	

Jambi, April 2023  
Mengetahui  
Pembimbing II

Sapriya Utami, M.Pd  
NIDN.2025069201



**CURRICULUM VITAE**

Nama : Nuria Apriani  
Jenis kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Rantau Rasau, 22 April 2000  
Alamat : Rantau Rasau Desa, Rt 03, Berbak  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat Email : [nuriaapriani245@gmail.com](mailto:nuriaapriani245@gmail.com)  
No. Kontak : 082179006013



### Riwayat Pendidikan Formal

1. MI Nurul Huda, Tahun tamat : Rantau Rasau, 2013
2. MTS SYANAWIYAH AS'AD, Tahun tamat : MTS SYANAWIYAH AS'AD Jambi, 2016
3. MAN I TANJUNG JABUNG TIMUR, Tahun tamat : MAN I TANJUNG JABUNG TIMUR, 2019
4. Perguruan Tinggi, Tamat : UIN STS JAMBI, 2023

### Motto Hidup :

*“Kesuksesan tidak akan bertahan jika dicapai dengan jalan pintas”*