

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Permainan Lompat Tali

Popi Handayani¹⁾, Durotul Masunah²⁾, Fiana Dian Putri³⁾, Mudafiatun Isriyah⁴⁾

^{1,2,3,4)} Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember

^{*} Email corresponding author: handayani204@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar anak usia dini yang terlihat dari kurangnya keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan dalam melakukan aktivitas fisik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan lompat tali. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK PGRI 02 Wonosari Puger Kabupaten Jember. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada setiap siklus. Pada kondisi awal, kemampuan anak masih rendah, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I dan mencapai kategori berkembang sangat baik pada siklus II. Dengan demikian, permainan lompat tali efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Kata kunci: motorik kasar; anak usia dini; permainan lompat tali; PTK; perkembangan fisik.

Abstract

This study was motivated by the low gross motor skills of early childhood, as reflected in limited balance, coordination, and agility during physical activities. The purpose of this study was to improve gross motor skills of early childhood through rope jumping games. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design consisting of two cycles, each including planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were children aged 5–6 years at TK PGRI 02 Wonosari Puger, Jember. Data were collected through observation and documentation, and analyzed using descriptive quantitative techniques. The results showed a significant improvement in children's gross motor skills in each cycle. Initially, children's abilities were in the low category, then improved in the first cycle, and reached a very well-developed category in the second cycle. Therefore, rope jumping games are effective in improving gross motor skills of early childhood..

Keywords: gross motor skills, early childhood, rope jumping game, classroom action research, physical development.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam perkembangan individu yang berlangsung pada rentang usia 0–6 tahun. Pada masa ini, anak berada pada fase perkembangan yang sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan, baik kognitif, sosial-emosional, bahasa, maupun fisik motorik. Salah satu aspek yang memiliki peranan

penting dalam menunjang aktivitas anak sehari-hari adalah perkembangan motorik, khususnya motorik kasar. Perkembangan motorik kasar berkaitan dengan kemampuan gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan (Mulyani, 2018).

Perkembangan motorik kasar tidak hanya berfungsi untuk menunjang aktivitas fisik, tetapi juga berkontribusi terhadap

perkembangan aspek lainnya. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik cenderung lebih percaya diri, aktif dalam berinteraksi, serta memiliki kesiapan yang lebih baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di jenjang pendidikan selanjutnya (Susanto, 2017). Oleh karena itu, pengembangan motorik kasar perlu diberikan perhatian secara serius dalam proses pendidikan anak usia dini.

Secara konseptual, perkembangan motorik merupakan hasil dari koordinasi antara otot, otak, dan sistem saraf yang bekerja secara terintegrasi dalam menghasilkan gerakan tubuh (Romlah, 2017). Motorik kasar secara khusus melibatkan penggunaan otot-otot besar yang memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas fisik seperti melompat, berlari, dan menendang. Kemampuan ini berkembang secara bertahap seiring dengan pertumbuhan dan kematangan fisik anak (Mulyani, 2018). Dengan demikian, stimulasi yang tepat sangat diperlukan agar perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal.

Namun, dalam praktik pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini, pengembangan motorik kasar masih sering kurang mendapatkan perhatian yang optimal. Kegiatan pembelajaran cenderung lebih berfokus pada aspek akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung, sehingga aktivitas fisik yang dapat menstimulasi motorik kasar anak menjadi terbatas. Padahal, anak usia dini pada dasarnya belajar melalui aktivitas bermain dan eksplorasi lingkungan (Fadlillah, 2017).

Hasil pengamatan awal yang dilakukan di TK PGRI 02 Wonosari Puger Kabupaten Jember menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun masih belum berkembang secara optimal. Dari 10 anak, terdapat 8 anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan melompat, menjaga keseimbangan, serta menunjukkan kelincahan dalam aktivitas fisik. Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan belum mampu mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik secara langsung.

Faktor lain yang memengaruhi rendahnya kemampuan motorik kasar anak adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak membutuhkan aktivitas yang menyenangkan agar dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas

bermain menjadi pendekatan yang paling efektif karena mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi anak dalam belajar (Wulandari & Purwanta, 2021).

Permainan merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sangat relevan dalam pendidikan anak usia dini. Melalui permainan, anak tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan fisik, sosial, dan emosional. Aktivitas bermain yang melibatkan gerakan tubuh dapat memberikan stimulasi yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak (Fitriani & Akbar, 2022). Selain itu, aktivitas fisik yang dilakukan secara teratur juga dapat meningkatkan kekuatan otot, koordinasi, serta keseimbangan tubuh anak (Sari & Setyowati, 2021).

Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan lompat tali. Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang sederhana namun memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak. Permainan ini dilakukan dengan cara melompati untaian karet gelang yang disusun memanjang, sehingga melibatkan aktivitas fisik seperti melompat, menjaga keseimbangan, serta mengoordinasikan gerakan tubuh.

Permainan lompat tali tidak hanya memberikan manfaat dari segi fisik, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan sosial. Anak dapat belajar tentang kerja sama, sportivitas, serta keberanian dalam mencoba hal baru. Selain itu, permainan ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa terbebani dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Fadlillah, 2017).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani dan Akbar (2022) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Sari dan Setyowati (2021) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain fisik mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui keterlibatan aktif dalam gerakan tubuh.

Selain itu, penelitian oleh Hasanah (2019) juga membuktikan bahwa permainan lompat tali efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, terutama dalam aspek keseimbangan dan koordinasi. Penelitian lain oleh Putri (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu meningkatkan perkembangan anak secara

menyeluruh karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas permainan dalam meningkatkan motorik kasar anak, masih diperlukan kajian lebih lanjut yang mengkaji penerapan permainan sederhana dalam konteks pembelajaran di kelas secara langsung. Hal ini penting untuk memberikan alternatif strategi pembelajaran yang mudah diterapkan oleh guru dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar anak sejak usia dini sebagai dasar bagi perkembangan fisik dan kesiapan belajar anak. Tanpa stimulasi yang tepat, anak akan mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik yang dapat berdampak pada aspek perkembangan lainnya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas fisik dengan pendekatan bermain.

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada penerapan permainan lompat tali sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini tidak hanya mengkaji efektivitas permainan, tetapi juga menekankan pada proses perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui siklus tindakan yang dilakukan secara sistematis.

Berdasarkan uraian tersebut, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan permainan lompat tali sebagai media pembelajaran yang mampu menstimulasi perkembangan motorik kasar anak secara optimal. Permainan ini dipilih karena mudah diterapkan, tidak memerlukan alat yang kompleks, serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai aktivitas bermain.

Perkembangan motorik kasar anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup kematangan sistem saraf, pertumbuhan fisik, dan kondisi kesehatan anak, sedangkan faktor eksternal meliputi stimulasi lingkungan, pola asuh orang tua, serta kualitas program pembelajaran yang disediakan oleh lembaga pendidikan (Susanto, 2017). Pada usia 5–6 tahun, anak seharusnya telah mampu melakukan gerakan-gerakan dasar seperti melompat dengan satu kaki, berlari dengan keseimbangan yang baik, melempar, dan menangkap bola. Namun, tanpa stimulasi yang memadai,

perkembangan kemampuan ini dapat terhambat dan berdampak pada aspek perkembangan lainnya (Haywood & Getchell, 2019).

Teori perkembangan motorik menjelaskan bahwa gerak merupakan aspek fundamental dalam kehidupan anak. Payne dan Isaacs (2017) mengemukakan bahwa perkembangan motorik berlangsung secara hierarkis dan progresif, di mana kemampuan motorik kasar yang dikuasai pada usia dini menjadi fondasi bagi penguasaan keterampilan motorik yang lebih kompleks di kemudian hari. Anak yang mendapatkan stimulasi motorik kasar yang optimal sejak dini akan memiliki kesiapan fisik yang lebih baik dalam menghadapi berbagai tantangan aktivitas di lingkungannya. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas fisik dalam kegiatan bermain menjadi sangat penting diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini.

Permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa memiliki nilai yang sangat strategis dalam pengembangan kemampuan anak secara holistik. Fadlillah (2017) menegaskan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur yang mencakup aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, dan spiritual, sehingga sangat relevan digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD. Permainan lompat tali, sebagai salah satu permainan tradisional yang telah lama dikenal dalam budaya Indonesia, merupakan aktivitas yang kaya akan manfaat perkembangan. Permainan ini secara langsung melibatkan gerakan melompat, mendarat, dan menjaga keseimbangan, yang semuanya merupakan komponen penting dalam perkembangan motorik kasar anak (Hasanah, 2019). Kesederhanaan alat yang digunakan—berupa untaian karet gelang—menjadikan permainan ini mudah diakses oleh berbagai kalangan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini secara eksplisit mencantumkan aspek perkembangan fisik-motorik sebagai salah satu dari enam aspek perkembangan yang harus distimulasi secara optimal. Dalam standar tersebut, kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun mencakup indikator melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Namun demikian, implementasi kurikulum yang berpihak pada aspek motorik kasar seringkali masih belum optimal karena minimnya variasi kegiatan fisik dalam

program pembelajaran harian (Suyadi & Ulfah, 2018). Hal ini mendorong perlunya penelitian tindakan kelas yang secara khusus berfokus pada pengembangan strategi pembelajaran motorik kasar yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui permainan lompat tali di TK PGRI 02 Wonosari Puger Kabupaten Jember.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan lompat tali dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan lompat tali. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK PGRI 02 Wonosari Puger Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2023/2024 dengan jumlah 10 anak. Penelitian dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan melibatkan guru sebagai kolaborator dalam proses tindakan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung data berupa foto dan catatan kegiatan selama penelitian.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan motorik kasar anak yang disusun berdasarkan indikator perkembangan, meliputi keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan kriteria perkembangan anak usia dini.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase pencapaian perkembangan anak. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah anak yang mencapai kriteria

N = Jumlah seluruh anak

Hasil perhitungan persentase kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak dan dibandingkan pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat komponen dalam setiap siklusnya, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mempersiapkan media permainan lompat tali, serta menyusun lembar observasi dan dokumentasi. Tahap pelaksanaan dilakukan selama tiga kali pertemuan pada setiap siklus dengan durasi kegiatan 30–45 menit per pertemuan. Tahap observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mencatat perkembangan motorik kasar anak, sedangkan tahap refleksi dilakukan di akhir setiap siklus untuk mengidentifikasi hambatan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya (Mulyasa, 2017).

Prosedur pelaksanaan permainan lompat tali dalam penelitian ini dirancang secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pada pertemuan pertama, anak diperkenalkan dengan permainan melalui demonstrasi dan latihan gerakan dasar melompat di tempat. Pada pertemuan kedua, anak mulai berlatih melompati tali yang direntangkan setinggi pergelangan kaki, kemudian secara bertahap ditingkatkan ketinggiannya. Pada pertemuan ketiga, anak melakukan permainan lompat tali secara berkelompok dengan variasi ketinggian yang berbeda. Setiap sesi pembelajaran diawali dengan kegiatan pemanasan selama 5 menit dan diakhiri dengan pendinginan serta refleksi bersama. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bertahap yang dikemukakan oleh Sujiono (2019), yaitu dari aktivitas yang sederhana menuju aktivitas yang lebih kompleks.

Lembar observasi kemampuan motorik kasar anak disusun berdasarkan tiga indikator utama, yaitu: (1) keseimbangan, yang mencakup kemampuan anak berdiri dengan satu kaki dan mendarat dengan stabil setelah melompat; (2) koordinasi, yang mencakup kemampuan anak mengoordinasikan gerakan kaki dan tangan saat melakukan lompatan; serta (3) kelincahan, yang mencakup kemampuan anak bergerak

dengan cepat dan tepat dalam melakukan perpindahan posisi. Setiap indikator dinilai menggunakan skala empat tingkat perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% anak telah mencapai kategori BSH atau BSB (Romlah, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI 02 Wonosari Puger Kabupaten Jember dengan subjek penelitian sebanyak 10 anak kelompok B. Penelitian dilakukan melalui dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil Prasiklus

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum tindakan, kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari data bahwa sebagian besar anak belum mampu melakukan aktivitas fisik yang melibatkan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan secara optimal. Data prasiklus menunjukkan bahwa:

8 anak (80%) berada pada kategori **Belum Berkembang (BB)**

2 anak (20%) berada pada kategori **Mulai Berkembang (MB)**

Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memiliki kemampuan motorik kasar yang memadai, terutama dalam aktivitas melompat dan menjaga keseimbangan. Rendahnya kemampuan ini dipengaruhi oleh kurangnya stimulasi aktivitas fisik yang terstruktur serta metode pembelajaran yang kurang variatif.

Hasil Siklus I

Setelah diterapkan permainan lompat tali pada siklus I, terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Anak mulai menunjukkan keberanian dalam melakukan gerakan serta mulai memahami teknik dasar melompat. Adapun hasil pada siklus I adalah:

3 anak (30%) masih pada kategori **Belum Berkembang (BB)**

4 anak (40%) pada kategori **Mulai Berkembang (MB)**

2 anak (20%) pada kategori **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**

1 anak (10%) pada kategori **Berkembang Sangat Baik (BSB)**

Meskipun terjadi peningkatan, hasil pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan. Beberapa

anak masih mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan dan koordinasi gerakan.

Hasil Siklus II

Pada siklus II dilakukan perbaikan melalui peningkatan bimbingan, pemberian motivasi, serta demonstrasi gerakan yang lebih jelas. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Data pada siklus II menunjukkan:

0 anak (0%) pada kategori **Belum Berkembang (BB)**

2 anak (20%) pada kategori **Mulai Berkembang (MB)**

4 anak (40%) pada kategori **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**

4 anak (40%) pada kategori **Berkembang Sangat Baik (BSB)**

Data ini menunjukkan bahwa seluruh anak mengalami perkembangan, dengan sebagian besar telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

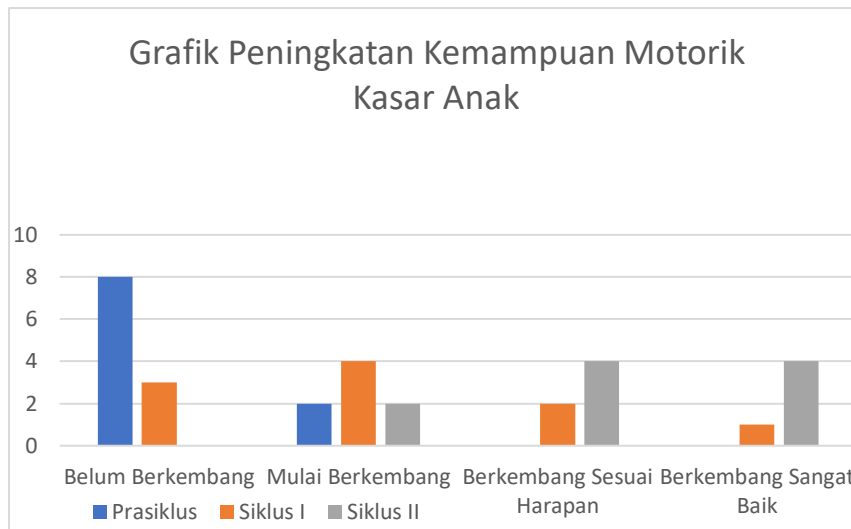
Peningkatan tersebut juga dapat dilihat secara lebih jelas pada **Tabel 1 dan Gambar 1** yang menunjukkan adanya pergeseran kategori perkembangan anak dari prasiklus hingga siklus II.

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Kategori Perkembangan an	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Belum Berkembang	8	3	0
Mulai Berkembang	2	4	2
Berkembang Sesuai Harapan	0	2	4
Berkembang Sangat Baik	0	1	4

(Sumber: Data hasil penelitian, 2022)

Selain dalam bentuk tabel, peningkatan kemampuan motorik kasar anak juga dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak

(Sumber: Data hasil penelitian, 2020)

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak secara bertahap dan signifikan setelah diterapkan permainan lompat tali.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan lompat tali efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Peningkatan ini terjadi secara bertahap dari prasiklus hingga siklus II, yang menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak.

Analisis Peningkatan Motorik Kasar

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat dijelaskan melalui keterlibatan aktif anak dalam aktivitas fisik selama permainan lompat tali. Aktivitas ini menuntut penggunaan otot-otot besar secara intensif, sehingga memberikan stimulasi langsung terhadap perkembangan motorik kasar (Mulyani, 2018). Selain itu, permainan lompat tali juga melatih koordinasi antara otot, otak, dan saraf dalam menghasilkan gerakan yang terarah (Romlah, 2017). Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan anak dalam melakukan lompatan yang lebih stabil dan terkoordinasi pada siklus II. Perkembangan ini juga sejalan dengan pendapat Mahmud (2019) yang menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar berkembang melalui latihan yang berulang dan terarah. Dalam penelitian ini, pengulangan aktivitas lompat tali pada setiap pertemuan memberikan kesempatan bagi anak untuk meningkatkan keterampilannya secara bertahap.

Hubungan Sebab-Akibat dalam Pembelajaran

Peningkatan yang terjadi tidak terlepas dari perubahan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pada tahap prasiklus, metode pembelajaran cenderung pasif dan kurang melibatkan aktivitas fisik. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan anak dalam pembelajaran. Sebaliknya, pada saat diterapkan permainan lompat tali, anak menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas bermain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi anak (Fadlillah, 2017). Keterlibatan aktif ini menjadi faktor utama yang menyebabkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Ulfah (2021) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar melalui partisipasi aktif anak dalam gerakan fisik.

Keterkaitan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Fitriani dan Akbar (2022) menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar secara signifikan. Selain itu, penelitian Sari dan Setyowati (2021) juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain fisik mampu meningkatkan keterampilan motorik anak melalui keterlibatan langsung dalam gerakan tubuh. Penelitian Hasanah (2019) secara

khusus juga membuktikan bahwa permainan lompat tali efektif dalam meningkatkan keseimbangan dan koordinasi anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa permainan berbasis aktivitas fisik merupakan strategi yang efektif dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

Kelebihan dan Kelemahan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa kelebihan yang dapat diidentifikasi. Pertama, permainan lompat tali terbukti efektif dan mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, permainan ini tidak memerlukan alat yang kompleks sehingga dapat digunakan secara fleksibel oleh guru. Ketiga, aktivitas bermain mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi anak secara signifikan. Namun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah subjek penelitian yang relatif sedikit (10 anak) menjadi salah satu keterbatasan dalam generalisasi hasil penelitian. Selain itu, waktu penelitian yang terbatas juga mempengaruhi kedalaman pengamatan terhadap perkembangan anak secara jangka panjang.

Dampak Penelitian

Penelitian ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Guru menjadi lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik. Anak juga menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dalam kegiatan bermain. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini.

Kebaruan (Novelty) Penelitian

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan permainan lompat tali dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas sebagai strategi sistematis untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas permainan, tetapi juga menunjukkan bagaimana proses perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara bertahap melalui siklus tindakan. Selain itu, penelitian ini menekankan pada penggunaan permainan sederhana yang mudah diimplementasikan oleh guru, sehingga memiliki nilai praktis yang tinggi dalam dunia pendidikan anak usia dini.

Analisis per indikator kemampuan motorik kasar menunjukkan pola peningkatan yang berbeda-beda. Pada indikator keseimbangan, persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat dari 0% pada prasiklus menjadi 30% pada siklus I, dan mencapai 80% pada siklus II. Pada indikator koordinasi, peningkatan terjadi dari 0% pada prasiklus menjadi 20% pada siklus I, dan mencapai 70% pada siklus II. Sementara itu, pada indikator kelincahan, peningkatan terjadi dari 0% pada prasiklus menjadi 30% pada siklus I, dan mencapai 80% pada siklus II. Pola peningkatan ini mengindikasikan bahwa permainan lompat tali memberikan stimulasi yang komprehensif terhadap seluruh aspek motorik kasar anak, tidak hanya pada satu komponen saja (Sari & Setyowati, 2021).

Keberhasilan siklus II tidak terlepas dari perbaikan-perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus I. Perbaikan utama yang dilakukan meliputi: (1) pemberian demonstrasi gerakan yang lebih jelas dan terperinci oleh guru sebelum anak melakukan lompatan; (2) penyesuaian ketinggian tali sesuai dengan kemampuan masing-masing anak; (3) pemberian motivasi dan penguatan positif secara verbal dan nonverbal selama kegiatan berlangsung; serta (4) pengaturan giliran yang lebih terstruktur agar setiap anak mendapatkan kesempatan berlatih yang cukup. Langkah-langkah perbaikan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran individual dalam PAUD yang dikemukakan oleh Mulyani (2018), yaitu bahwa pembelajaran harus memperhatikan perbedaan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing anak.

Ditinjau dari perspektif teori perkembangan, temuan penelitian ini mendukung pandangan bahwa pengalaman bermain aktif merupakan sarana utama perkembangan motorik anak usia dini. Haywood dan Getchell (2019) menegaskan bahwa aktivitas fisik yang dilakukan secara berulang dan terstruktur dapat memperkuat jalur saraf yang bertanggung jawab atas kontrol motorik, sehingga gerakan yang awalnya tampak canggung dan tidak terkoordinasi akan menjadi semakin halus dan efisien seiring dengan bertambahnya pengalaman. Proses ini terlihat jelas dalam penelitian ini, di mana anak-anak yang pada awalnya kesulitan dalam melompat tali mulai menunjukkan gerakan yang lebih terkontrol dan percaya diri pada siklus II setelah mendapatkan latihan yang berulang dan konsisten.

Selain aspek fisik, permainan lompat tali dalam penelitian ini juga terbukti memberikan dampak positif pada aspek perkembangan lainnya. Dari hasil observasi, terlihat bahwa anak-anak menjadi lebih kooperatif dalam bermain bersama, lebih berani mengambil risiko, serta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri. Hal ini sejalan dengan pandangan Fadlillah (2017) yang menyatakan bahwa permainan tradisional secara simultan mengembangkan berbagai dimensi perkembangan anak, termasuk sosial-emosional, bahasa, dan kognitif. Integrasi perkembangan multidimensi ini menjadikan permainan lompat tali sebagai strategi

pembelajaran yang holistik dan sangat sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pada pengembangan anak secara menyeluruh (Suyadi & Ulfah, 2018).

Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup dua dimensi utama. Pertama, pada dimensi pedagogis, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa guru PAUD dapat menggunakan permainan lompat tali sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tanpa memerlukan biaya atau peralatan yang mahal. Kedua, pada dimensi pengembangan kurikulum, penelitian ini menunjukkan pentingnya mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam program pembelajaran harian di PAUD sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus optimalisasi perkembangan anak. Temuan ini sejalan dengan rekomendasi Sujiono (2019) yang menekankan bahwa pembelajaran di PAUD harus berpusat pada anak, berbasis pengalaman langsung, dan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal.

Keterbatasan penelitian ini perlu diperhitungkan dalam menginterpretasikan hasil yang diperoleh. Pertama, jumlah subjek penelitian yang relatif kecil (10 anak) membatasi generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian ini dilakukan dalam konteks satu sekolah tertentu dengan karakteristik lingkungan dan budaya yang spesifik, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan ke konteks yang berbeda. Ketiga, durasi penelitian yang terbatas pada dua siklus belum memungkinkan pengamatan terhadap keberlanjutan perkembangan motorik kasar anak dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar, durasi yang lebih panjang, dan melibatkan kelompok kontrol perlu dilakukan untuk memperkuat validitas temuan ini (Fitriani & Akbar, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan lompat tali mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan kategori perkembangan anak dari prasiklus hingga siklus II, di mana jumlah anak pada kategori belum berkembang menurun, sedangkan kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mengalami peningkatan. Permainan lompat tali memberikan stimulasi yang efektif terhadap aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan anak melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Dengan demikian, permainan lompat tali dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fitriani, D., & Akbar, M. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3124–3133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2253>
- Hasanah, U. (2019). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12324>
- Haywood, K. M., & Getchell, N. (2019). *Life span motor development (7th ed.)*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Mulyani, N. (2018). *Perkembangan dasar anak usia dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyasa, E. (2017). *Strategi pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Payne, V. G., & Isaacs, L. D. (2017). *Human motor development: A lifespan approach (9th ed.)*. New York: Routledge.
- Putri, M. F. (2019). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 3(1), 25–34. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1324>
- Romlah. (2017). Pengaruh motorik halus dan motorik kasar terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 131–137. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2264>

- Sari, N. F., & Setyowati, R. (2021). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan lompat tali pada anak kelompok B. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 33–45. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.34225>
- Sujiono, Y. N. (2019). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. (2017). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2018). *Konsep dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2021). Pencapaian perkembangan anak usia dini di taman kanak-kanak selama pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452–462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>