



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A DI TK
KEMALA BHAYANGKARI 37 KECAMATAN GENTENG
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN
PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Oleh

Ana Sholikhati

NIM 140210205080

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A DI TK
KEMALA BHAYANGKARI 37 KECAMATAN GENTENG
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN
PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Ana Sholikhati

NIM 140210205080

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan, sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan nabi kita, Nabi Muhammada SAW. Syukur Alhamdulillah karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati karya ilmiah ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang saya sayangi, Ayahanda tercinta Suhardi dan Ibunda tercinta Markonah, terimakasih atas segala doa, nasehat dan pengorbanan yang tidak pernah berhenti dari saya kecil hingga saya beranjak dewasa yang selalu mengiringi langkah dan perjalanan saya selama ini;
2. Guru-guru sejak saya Taman Kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi, terimakasih atas ilmu yang bermanfaat selama ini, dan
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Perguruan Universitas Jember, khususnya jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang saya banggakan.

MOTTO

“Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan”. 1

(Ali Bin Abi Thalib)

وَاللَّهُ مَعَ الصَّابِرِينَ

“Dan Allah bersama orang-orang yang sabar”. 2

(Surat Al-Anfal ayat: 66)



¹ <https://www.kepogaul.com/inspirasi/kumpulan-motto-hidup-islami/>

² Departemen Agama Republik Indonesia 2004. Al-Qur'an dan terjemahannya. Bandung: CV Jummanatu 'Ali-Art (J-ART)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ana Sholikhati

NIM : 140210205080

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul:

“Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 25 Juni 2018

Yang menyatakan,

Ana Sholikhati

NIM. 140210205080

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A DI TK
KEMALA BHAYANGKARI 37 KECAMATAN GENTENG
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN
PELAJARAN 2017/2018**

Oleh:

**Ana Sholikhati
NIM 140210205080**

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Drs. Misno A. Latief, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A DI TK
KEMALA BHAYANGKARI 37 KECAMATAN GENTENG
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN
PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Ana Sholikhati
NIM : 140210205080
Angkatan Tahun : 2014
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 08 Maret 1996
Jurusan/ program : Ilmu Pendidikan/ PGPAUD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Misno A. Latief, M.Pd.
NIP. 195580813 198103 1 003

Senny Wevara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.
NIP. 19770502 200501 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 05 Juli 2018
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Misno A. Latief, M.Pd.
NIP. 19550813 198103 1 003

Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.
NIP. 19770502 200501 2 001

Penguji I,

Penguji II,

Dra. Khutobah, M.Pd
NIP. 19561003 198212 2 001

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 19610729 198802 2 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018; Ana Sholikhati, 140210205080; 2018; 58 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Perkembangan motorik kasar anak di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi kurang berkembang. Hal ini dilihat dari kurangnya gerakan motorik kasar dalam aktivitas fisik yang peneliti amati pada saat pengamatan awal, seperti kegiatan berlari, melompat, meloncat, turun dan naik dari anak tangga ketinggian 10-20 cm. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas, pada kelompok A masih terdapat kurangnya kelincahan kemampuan motorik kasar anak ketika meloncat dan melompat dan kurangnya keseimbangan saat berlari. Permainan tradisional lompat tali bertujuan untuk mengetahui keberanian, kelincahan, keseimbangan, dan kekuatan anak sehingga dapat mengembangkan aspek motorik kasar anak dan hasil belajar anak dalam menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan melatih keberanian yang dapat membuat anak menjadi aktif dan berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018?”. Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pola eksperimental semu (*Quasi Experimental Design*), desain atau pola penelitian

yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rancangan *Non-equivalent Control Group*. Lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian, yaitu di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu metode observasi dan metode dokumentasi.

Berdasarkan hasil dan analisis data penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi. Uji normalitas menunjukkan hasil data yang berdistribusi normal. Pada uji homogenitas data menunjukkan kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut bernilai homogen. Uji hipotesis menunjukkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,227 > 2,000$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lompat tali berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi.

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah hendaknya guru menggunakan permainan tradisional lompat tali sebagai alternatif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dan hendaknya guru melakukan variasi kegiatan dalam pembelajaran yang berhubungan di luar kelas agar anak tidak merasa bosan dengan pembelajaran *outdoor* yang monoton. Bagi lembaga sekolah, hendaknya memperhatikan penyediaan sarana bermain, sehingga pembelajaran dalam upaya melatih kemampuan motorik kasar pada anak dapat terfasilitasi dengan baik serta kegiatan bermain juga menjadi lebih bervariasi dengan adanya sarana bermain yang memadai.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu sebagai berikut:

1. Drs. Moh Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, dan dosen penguji;
4. Dra. Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Jember, dan dosen pembahas;
5. Drs. Misno A. Lathif, M.Pd selaku dosen pembimbing I;
6. Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A. selaku dosen pembimbing II;
7. Seluruh dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
8. Kepala sekolah dan guru kelas di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi yang telah memberikan izin penelitian;
9. Kakak dan adik saya yang saya sayangi Ahmad Aris, Ahmad Andy dan Ahmad Agung atas do'a, dukungan dan yang telah mendampingi saya dengan penuh kasih sayang;
10. Sahabat seperjuangan saya selama menempuh kuliah Ria Yuanda, Nur Majdina, Vena Melinda, Hafifah, Riadhothul Badhingah, dan Indah Zahrotul

yang telah banyak memotivasi dan memberikan bantuan kepada saya dari awal semester hingga terselesaikannya skripsi ini;

11. Surya Darmawan Hendra yang telah setia menemani dalam proses pengerjaan skripsi dan banyak memberikan bantuan, motivasi dan dukungan selama ini;
12. Vita Ratnasari, Arbiyatul Rofi'ah dan Dian Fauziah yang telah berkenan membantu saya dalam proses pengerjaan tugas akhir skripsi;
13. TK Plus PAUD Al-Hujjah telah bersedia membimbing dan bersedia menerima saya dalam program KKMT;
14. TK Kemala Bhayangkari 37 yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian sehingga penelitian saya dapat berlangsung dengan lancar;
15. Sahabat-sahabat saya dari TK hingga SMK Dwi Rahayu, Niken Praharasti, Istriani, Nilna Huznatin, Nesti Dwi Laila, Ade Intan Purnama Putri, Anita Rahayu, dan Anggeita Putri Regianto yang telah memberikan dukungan dan motivasi;
16. Semua teman-teman mahasiswa PG PAUD Universitas Jember angkatan 2014 yang telah memberikan motivasi, dukungan dan bantuan;
17. Teman-teman dari TK hingga SMK yang telah memberikan dukungan dan motivasi;
18. Semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang mereka berikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kesalahan. Berkenaan dengan hal tersebut dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya akademisi di lingkungan Universitas Jember. Amin.

Jember, 25 Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

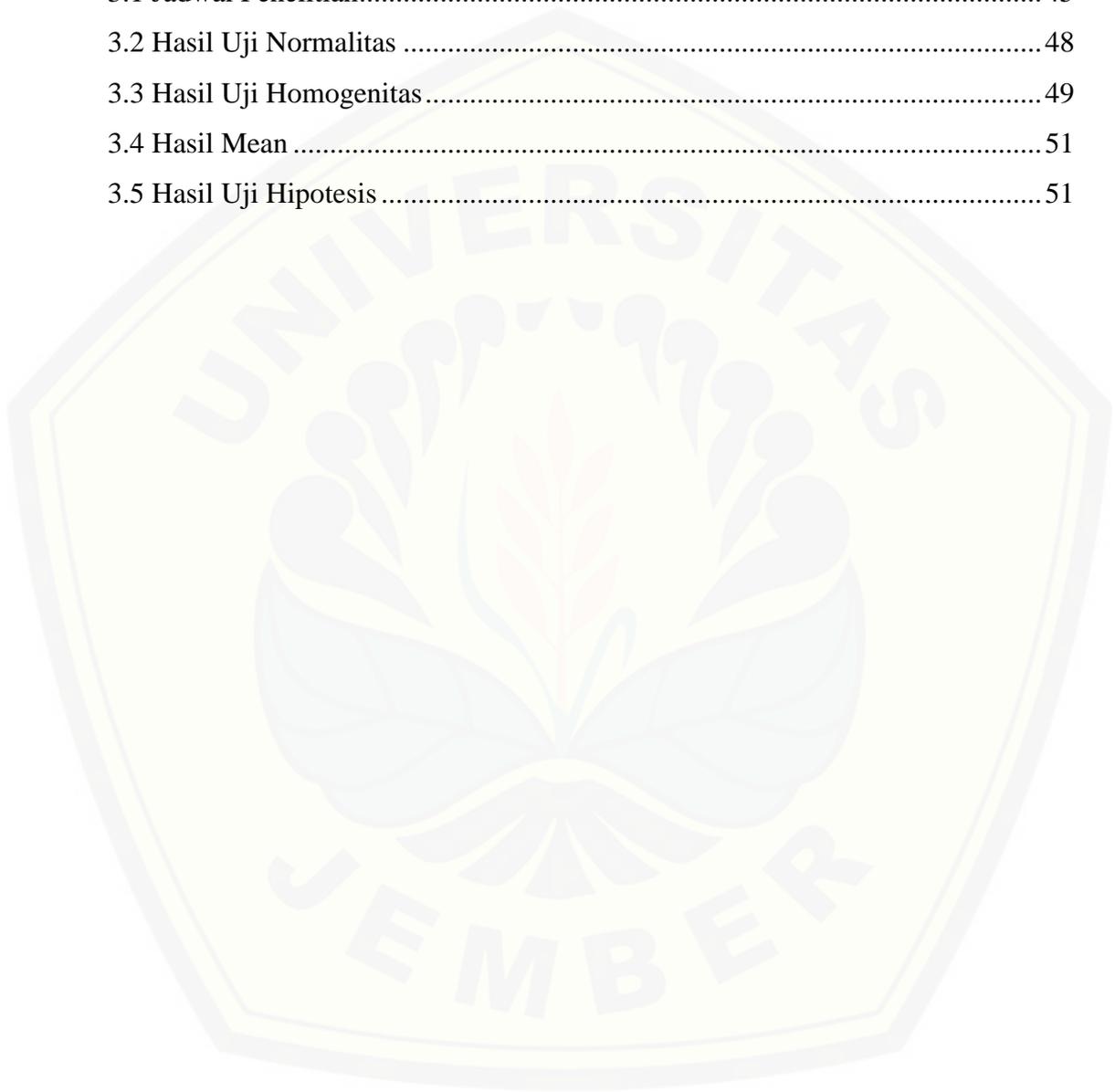
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGAJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Permainan Tradisional	7
2.1.1 Hakikat Permainan Tradisional.....	7
2.1.2 Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional	9
2.1.3 Jenis-jenis Permainan Tradisional.....	10
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional.....	11
2.2 Permainan Tradisional Lompat Tali	12
2.2.1 Hakikat Permainan Tradisional Lompat Tali	12
2.2.2 Pemain dan Tempat Bermain	14
2.2.3 Peralatan Permainan Tradisional Lompat Tali	15

	Halaman
2.2.4 Jalannya Permainan Tradisional Lompat Tali.....	15
2.2.5 Fungsi dan Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali.....	17
2.3 Perkembangan Motorik Kasar	19
2.3.1 Pengertian Motorik Kasar	19
2.3.2 Perkembangan Motorik Kasar.....	21
2.3.3 Unsur-unsur Pokok Perkembangan Motorik Kasar	22
2.3.4 Tujuan Perkembangan Motorik Kasar	24
2.4 Penelitian yang Relevan.....	24
2.5 Kerangka Berpikir	26
2.6 Hipotesis Penelitian	27
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	29
3.1.1 Jenis Penelitian.....	29
3.1.2 Desain Penelitian.....	30
3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	31
3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.2.2 Subjek Penelitian.....	32
3.3 Definisi Operasional.....	32
3.3.1 Permainan Tradisional Lompat Tali.....	32
3.3.2 Perkembangan Motorik Kasar.....	33
3.4 Populasi	33
3.4.1 Populasi	33
3.5 Prosedur Penelitian	34
3.6 Sumber Data	36
3.7 Metode Pengumpulan Data	36
3.7.1 Metode Observasi.....	37
3.7.2 Metode Dokumentasi	38
3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	39
3.8.1 Uji Validitas	39

	Halaman
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	40
3.9 Analisis Data	41
3.10 Instrumen Penelitian.....	42
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah	44
4.1.2 Jadwal Penelitian.....	44
4.2 Analisis Data	45
4.2.1 Hasil Analisis Uji Normalitas	46
4.2.2 Hasil Analisis Uji Homogentas	48
4.2.3 Hasil Analisis Uji Hipotesis	50
4.3 Pembahasan	52
BAB 5. PENUTUP.....	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	59

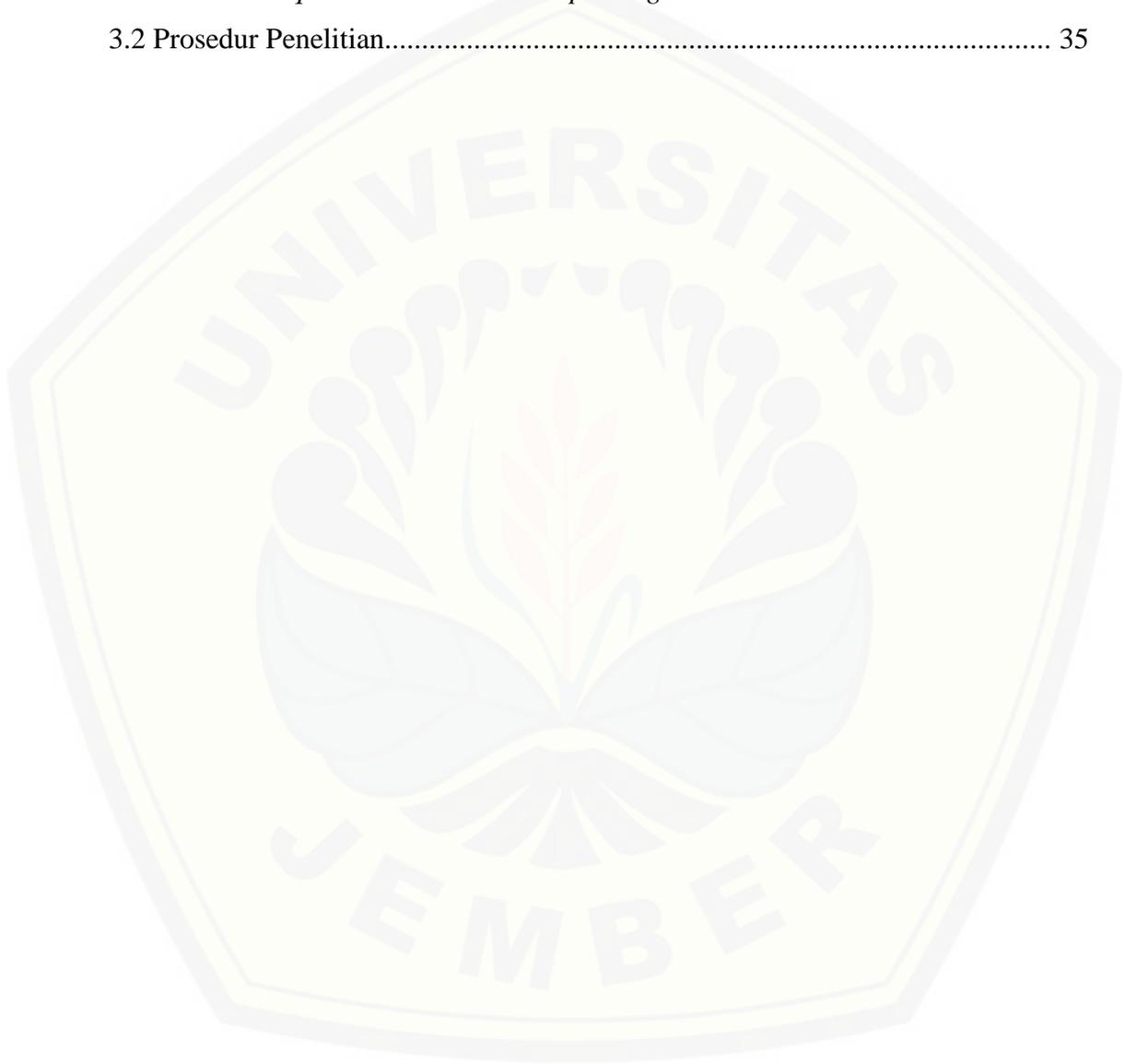
DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Jadwal Penelitian.....	45
3.2 Hasil Uji Normalitas	48
3.3 Hasil Uji Homogenitas	49
3.4 Hasil Mean	51
3.5 Hasil Uji Hipotesis	51



DAFTAR GAMBAR

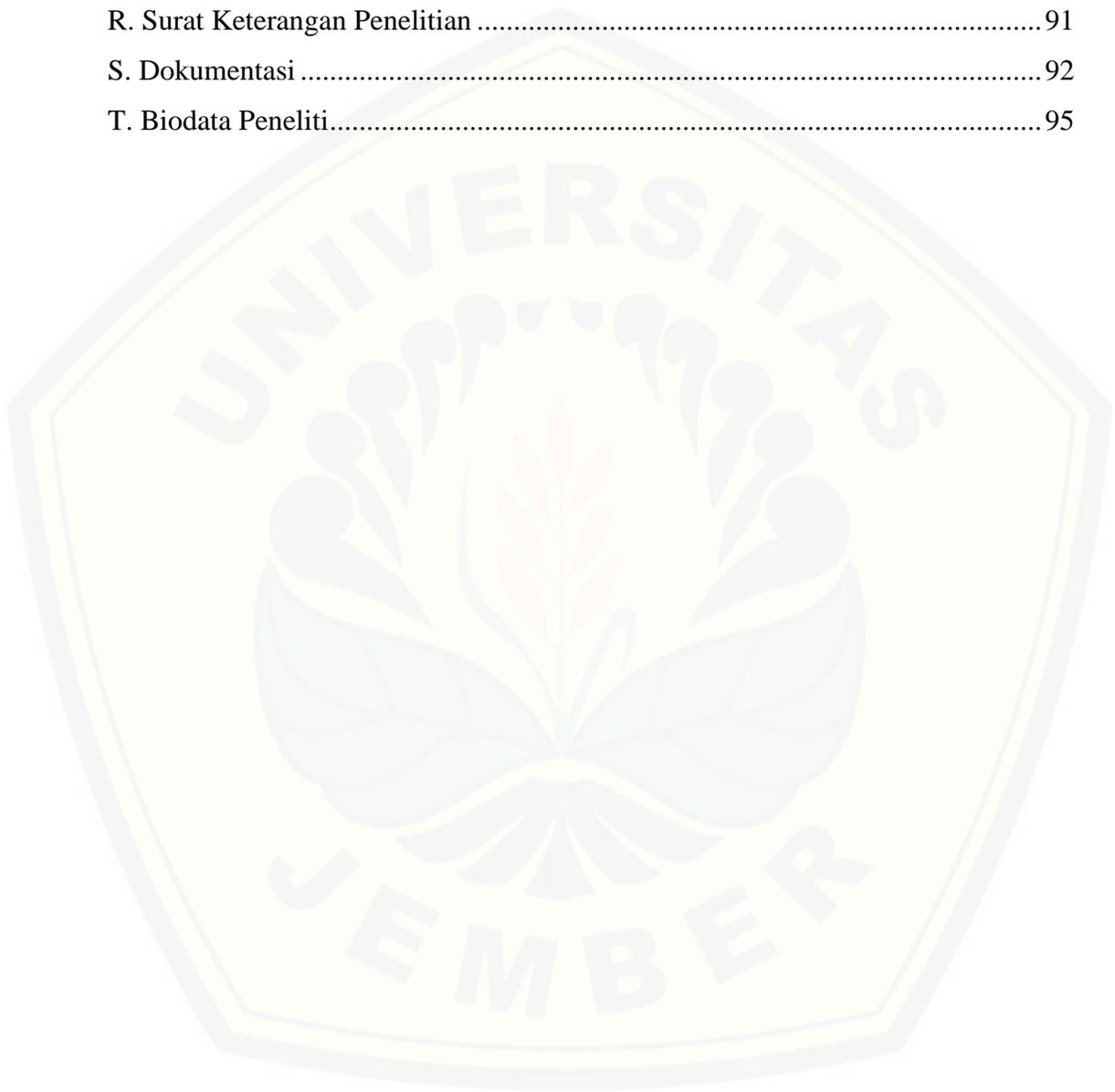
	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berfikir	28
3.1 Pola <i>Non-Equivalent Control Group Design</i>	31
3.2 Prosedur Penelitian.....	35



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	58
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	61
B.1 Pedoman Observasi	61
B.3 Pedoman Dokumentasi	61
C. Lembar Observasi.....	62
C.1 Instrumen Penelitian Perkembangan Motorik Kasar	62
C.2 Rubrik Instrumen Penilaian Motorik Kasar.....	63
D. Daftar Nama Sarana Permainan danDenah Kelas.....	65
D.1 Daftar Nama Sarana Permainan	65
D.2 Denah Kelas Kelompok A1 dan A2.....	66
E. Lembar Penilaian Motorik Kasar.....	67
E.1 Lembar Penilaian Motorik Kasar Kelompok A1	67
E.2 Lembar Penilaian Motorik Kasar Kwlompok A2.....	69
F. Lembar Validasi Media Permainan Tradisional Lompat Tali.....	71
F.1 Lembar Validasi Ahli Media Dosen FKIP PG PAUD UNEJ.....	71
F.2 Lembar Validasi Ahli Media Guru TK Kemala Bhayangkari 37	74
G. Tabel Data Hasil Skor Jawaban Uji Validitas Penelitian	77
H. Tabel Data Hasil Uji Reliabilitas	78
I. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	79
J. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	80
K. Perhitungan Uji T-test	81
L. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis	82
M. Profil TK Kemala Bhyangkari 37.....	83
N. Daftar Nama Anak Kelompok A1 dan A2	84
N.1 Daftar Nama Kelompok A1	84
N.2 Daftar Nama Kelompok A2	85
O. Daftar Nama Guru TK Kemala Bhayangkari 37.....	86

P. Hasil Checklist Post-test Kelompok A1 dan A2.....	88
P.1 Hasil Checklist Post-test Kelompok A1	88
P.2 Hasil Checklist Post-test Kelompok A2	89
Q. Surat Izin Penelitian	90
R. Surat Keterangan Penelitian	91
S. Dokumentasi	92
T. Biodata Peneliti.....	95



BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; (4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan segala pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berpengaruh positif bagi perkembangan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan berlangsung sejak anak usia dini berlanjut sampai dengan jenjang pendidikan lebih lanjut bahkan sampai akhir hayat. Berdasarkan Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 (dalam Latif, 2013:26) tertulis bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada bagian ketujuh pasal 28 tertuang bahwa:

- 1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.
- 2) PAUD diselenggarakan tiga jalur (formal, informal, dan nonformal).
- 3) PAUD jalur pendidikan formal berbentuk TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat.
- 4) PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain, taman penitipan anak, bentuk lain yang sederajat.
- 5) PAUD jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Lembaga Paud perlu menyediakan berbagai

kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, dan motorik.

Menurut Bredekamp dan Copple (dalam Suyadi, 2014:23) pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak. Pengertian ini diperkuat oleh Kurikulum Berbasis Kompetensi (2004) yang menegaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak usia dini.

Menurut Sujiono (2008:1.3), masa lima tahun pertama adalah masa pesatnya perkembangan motorik anak. Motorik merupakan semua gerakan yang mungkin didapatkan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat 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. Setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apa pun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem alam tubuh yang dikontrol otak. Otaklah yang berfungsi sebagai bagian dari susunan syaraf yang mengatur dan mengontrol semua aktivitas fisik dan mental seseorang.

Lebih lanjut menurut Sujiono (2008:1.3) menyatakan bahwa motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik anak usia dini berhubungan dengan kemampuan gerak anak. Kemampuan motorik anak dapat dilihat dari berbagai gerakan dan permainan yang dilakukan setiap hari. Masa kemampuan motorik anak usia dini terkait erat dengan aktivitas yang dilakukan anak. Anak banyak melakukan aktivitas fisik, kemampuan motorik kasarnya akan berkembang dengan baik, pertumbuhan anak juga akan optimal. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar anak yang bekerja, seperti saat anak sedang berjalan, berjinjit, melompat, dan berlari.

Menurut Decaprio (2013:19) pembelajaran dan perkembangan motorik kasar pada anak usia sekolah memiliki rangkaian tahapan yang berurutan. Setiap siswa harus melalui tahapan-tahapan khusus dan menguasai secara sempurna, sebelum memasuki tahapan yang selanjutnya. Tidak semua siswa di sekolah dapat menguasai suatu keterampilan pada usia yang sama, meskipun mereka berada di dalam satu kelas dan satu bimbingan. Sebab, perkembangan motorik seorang siswa di sekolah bersifat individual tergantung dari masing-masing individu.

Menurut Ariani, dkk (dalam Sujarno, 2013:1) “dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain. Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak lepas dari permainan”.

Menurut Padmonodewo (dalam Sujarno, 2013:1) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak, sama kebutuhannya terhadap makan yang bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan badannya. Melalui bermain dimungkinkan anak akan berpikir kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Melalui bermain anak akan menemukan kekuatan dan kelemahannya, keterampilan, pemikiran, minat dan perasaannya. Melalui bermain anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatifnya.

Menurut Sujarno (2013:85) permainan tradisional lompat tali merupakan permainan tradisional yang ramah lingkungan, selain tidak membutuhkan biaya, bahan yang digunakan mudah ditemukan di sekitar tempat tinggal. Permainan ini merupakan permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang, cara bermainnya bisa berkelompok maupun individu.

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan peneliti pada 23 Januari 2018 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi di kelompok A dengan rata-rata anak usia 4-5 tahun, 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, meloncat, turun dan naik dari anak tangga ketinggian 10-20 cm. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas, pada kelompok A masih terdapat kurangnya kelincahan kemampuan motorik kasar anak ketika meloncat dan melompat dan kurangnya keseimbangan saat berlari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti berminat untuk melakukan sebuah penelitian eksperimental dengan judul **“Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi”**. 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 Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi ini, aspek kemampuan motorik kasar anak menjadi berkembang sangat baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil paparan pada latar belakang masalah di atas, peneliti mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan pokok penelitian adalah “Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018”.

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak yang terkait.

1.4.1 Manfaat bagi Guru

- a. Untuk memberi masukan pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap motorik kasar anak.
- b. Memperoleh pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar yang efektif pada anak.

1.4.2 Manfaat bagi Anak

- a. Dapat meningkatkan aspek kemampuan motorik kasar anak terutama pada kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi.
- b. Dapat memperkenalkan permainan tradisional lompat tali kepada anak.

1.4.3 Manfaat bagi Sekolah

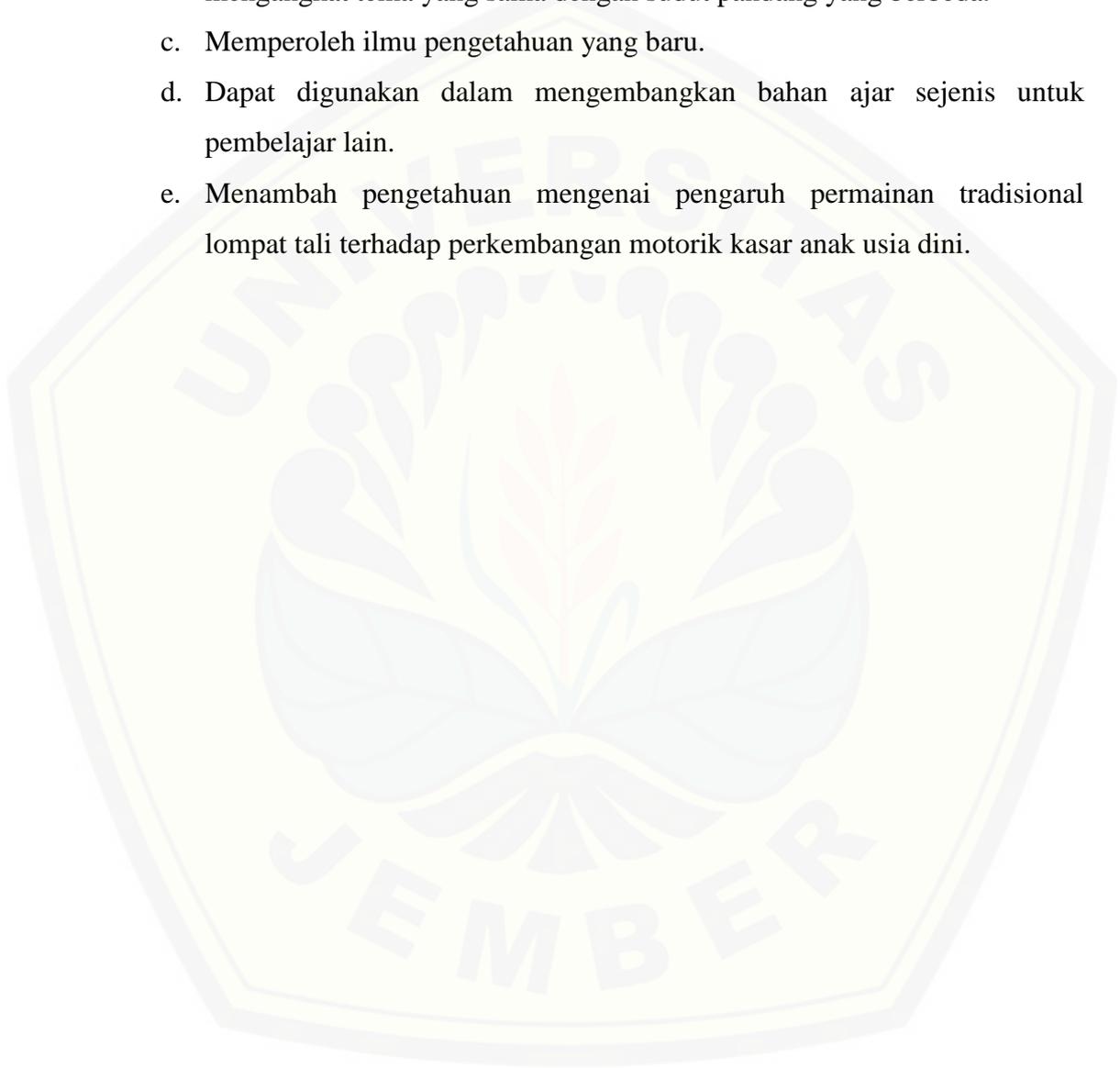
- a. Sebagai masukan kepada Pimpinan Lembaga Taman Kanak-kanak untuk memfasilitasi guru dalam merumuskan konsep dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
- b. Sebagai masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas lembaga.

1.4.4 Manfaat bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan mengenai pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar pada anak.
- b. Menambah pengalaman dan pembelajaran dalam proses penelitian dari awal sampai akhir.
- c. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk menjadi seorang calon guru PAUD yang profesional.
- d. Menjalinkan kerjasama dengan pihak sekolah dalam bidang pendidikan.
- e. Memberikan kontribusi yang dapat memperbanyak karya tulis ilmiah di lingkungan Universitas Jember.
- f. Dapat mengamalkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.

1.4.5 Manfaat bagi Peneliti lain

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan penelitian yang lain dalam meneliti kemampuan motorik kasar anak.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi yang akan mengangkat tema yang sama dengan sudut pandang yang berbeda.
- c. Memperoleh ilmu pengetahuan yang baru.
- d. Dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar sejenis untuk pembelajar lain.
- e. Menambah pengetahuan mengenai pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut mencakup (1) Permainan Tradisional; (2) Permainan Tradisional Lompat Tali; (3) Perkembangan Motorik Kasar Anak; (4) Penelitian yang Relevan; (5) Kerangka Berpikir; (6) Hipotesis Penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

2.1 Permainan Tradisional

2.1.1 Hakikat Permainan Tradisional

Berdasarkan Depdikbud (dalam Kurniati, 2016:4) bermain merupakan cara alamiah anak untuk menentukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Anak didik tidak akan sanggup lagi menghadapi cara pembelajaran di tingkat berikutnya. Pemberian kegiatan pembelajaran pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat, serta teman bermain.

Menurut Moeslichatoen (dalam Qurrotul'uni, 2012:14) “dalam kegiatan bermain sebagian besar menggunakan koordinasi gerakan otot kasar dan menggunakan ototnya secara aktif. Kegiatan bermain ini diperlukan karena anak perlu diberi kesempatan untuk melatih gerakan otot kasarnya”.

Menurut Kurniati (2016:4) rangsangan yang diberikan kepada anak tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka, dimana tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek, seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, dan

fisik. Proses penyampaiannya pun harus sesuai dengan dunia anak, karena bermain merupakan belajarnya bagi anak-anak. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, serta memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan.

Menurut Mulyani (2016:46) istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Permainan adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertunjukkan, perbuatan yang tidak dilakukan dengan sungguh-sungguh, biasa saja.

Menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016:47) permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuhkembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermaksanakan hidup ditumbuhsurkan dalam permainan tradisional.

Menurut Cahyono (dalam Mulyani, 2016:48-49) sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak antara lain sebagai berikut.

- a. Pertama, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi.
- b. Kedua, permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, jika kita lihat, setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya.

- c. Ketiga, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggungjawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, yaitu sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Rasa empati dan kebersamaan dalam permainan tradisional lebih mendalam, hal ini dapat terlihat dari banyaknya jumlah pemain dalam permainan tradisional yang lebih dari 3 orang dalam melakukan permainan serta bahan dan peralatan yang dibutuhkan pun berasal dari barang bekas yang mudah di cari.

2.1.2 Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Menurut Sujarno (2013:8) nilai adalah sesuatu yang dianggap baik dan buruk oleh suatu masyarakat. Ia bersifat abstrak dan ada di pikiran setiap orang. Karena sifatnya yang demikian ia tidak dapat di raba. Ia baru akan kelihatan ketika diwujudkan dalam bentuk aktivitas (perilaku). Terkandung nilai-nilai yang sangat penting di dalam permainan tradisional bagi perkembangan fisik ataupun jiwa anak-anak. Secara tidak sadar anak telah belajar bersosialisasi dengan lingkungan sebagaimana nanti kehidupan di masyarakat setelah dewasa dan ketika anak melakukan kegiatan berlari atau melompat serta memukul benda dalam suatu permainan. Merupakan suatu keunggulan dari permainan tradisional anak, yang secara perlahan tanpa ada unsur pemaksaan telah memberikan berbagai macam pengetahuan, serta menanamkan perilaku positif bagi anak-anak, yang akhirnya dapat membentuk karakter bagi anak itu serta aspek kemampuan motorik anak pun juga ikut berkembang.

Menurut Nafisah (2016: 33) permainan tradisional lompat tali mengandung nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat pemain yang berusaha agar dapat melompati tali. Nilai ketangkasan dan kecermatan tercermin dari usaha pemain untuk memperkirakan antara tinggi tali dengan lompatan yang akan dilakukannya. Kecermatan dan

ketangkasan dalam bermain atau berlatih melompati tali. Nilai sportivitas tercermin dari sikap pemain yang tidak berbuat curang dan bersedia menggantikan pemegang tali jika melanggar peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang bermanfaat bagi anak, dengan nilai-nilai tersebut anak mendapatkan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan sekitar rumah.

2.1.3 Jenis-jenis Permainan Tradisional

Indonesia adalah negara yang akan budaya. Setiap daerah mempunyai karakteristik, adat, budaya, yang berbeda satu dengan yang lain. Permainan tradisional pun sangatlah banyak dan bervariasi.

Menurut Sujarno (2013:2) pada saat ini berbagai jenis permainan tradisional banyak yang hanya tinggal nama. Padahal, dulu anak-anak sangat akrab dengan berbagai permainan tradisional yang ada dalam masyarakatnya. Peralatan yang diperlukan untuk bermain pun tidak diperoleh dari membeli, tetapi dibuat sendiri atau memanfaatkan benda yang ada di sekitarnya. Namun, kemajuan zaman yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada gilirannya membuat permainan tradisional banyak yang tergusur oleh berbagai jenis permainan modern. Tempat bermain yang menyediakan stasiun bermain dan sejenisnya pun banyak sekali dijumpai dan berkembang pesat, tidak hanya di kota-kota, tetapi menembus pedesaan terutama desa-desa di sekitar kota.

Menurut Seriati dan Hayati (dalam Mulyani, 2016:57-58) permainan tradisional berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari kajian ilmiah dan diskusi dengan narasumber, terdapat kurang lebih 57 macam permainan tradisional yang berkembang pada masyarakat, khususnya di daerah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan-permainan tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek, antara lain perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, dan khususnya aspek-aspek keterampilan sosial.

Sebanyak 57 permainan tradisional yang telah teridentifikasi tersebut dikelompokkan menjadi 3, yaitu permainan lagu, permainan gerak atau fisik, dan permainan gerak dan lagu (Mulyani, 2016:58).

- a. Permainan yang melibatkan lagu, antara lain: gedang gepeng, risirisan tela, hanacaraka, kubuk, lir-ilir, kursi jebol, dan sinten nunggang sepur.
- b. Permainan yang melibatkan gerak atau fisik, antara lain: balapan sempol, gendiran, pathon, kuncingan, kasti, benthik, engklek, lompat tali, gamparan, gobak sodor, dakon, lurah-lurahanm jentungan, obar-abir, simbar turu, tumberan, obrog batu, ambah-ambahan lemah, dan sobyung.
- c. Permainan yang melibatkan gerak dan lagu, antara lain: cungkup milang kondhe, gula ganti, lepetan, menthog-menthog, buta-buta galak, gotri, kacang goreng, sluku-sluku bathok, siji loro telu, cublak-cublak suweng, jamuran, gundhul-gundhul pacul, jaranan, baris rampak, uler keket, kidang talun, bedhekan, petak-petik, mandhoblang, bang-bang wus rahina, tuku kluwih, pitik walik jambul, kupu kuwi, iwak emas, dhempo, bethet, thing-thong, blarak-blarak sempal, jo pra kanca, cah dolan, aku duwe pitik, kembang jagung, dan sepuran.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia sangat banyak, namun seiring dengan kemajuan zaman yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada gilirannya membuat permainan tradisional banyak yang tergusur oleh berbagai jenis permainan modern, sehingga sampai saat ini permainan tradisional jarang kita jumpai di kalangan masyarakat. Jenis-jenis permainan tradisional terdiri dari sekitar 57 permainan yang teridentifikasi menjadi 3 kelompok, yaitu permainan lagu, permainan gerak dan fisik, serta permainan gerak dan lagu.

2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional

Menurut Kurniati (2016:23) terdapat beberapa kelebihan yang bisa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional yang telah dilakukan oleh anak-anak yang kerap melakukan permainan tradisional. Kelebihan dan kekurangan permainan tradisional adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang diperoleh anak melalui proses bermain.
- 2) Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
- 3) Mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak.
- 4) Bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan umum jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada disekitar lingkungan mereka.
- 5) Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan.

b. Kekurangan

- 1) Kata dalam lagu-lagu yang dinyanyikan pada beberapa permainan menjurus pada hal-hal yang berbau porno dan jorok. Hal ini dapat memberikan efek negatif pada anak karena memang belum sesuai dengan perkembangan mereka.
- 2) Terdapat kata-kata pacaran dan bunuh diri dalam suatu permainan. Ini bisa menimbulkan efek negatif kepada anak, hal ini juga kurang sesuai dengan perkembangan anak.
- 3) Pada saat proses permainan berlangsung, munculnya berbagai bahasa yang dikeluarkan oleh anak. Bahasa yang diucapkan tersebut cenderung kasar.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Salah satunya, yaitu mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak dan dan bahasa yang diucapkan oleh anak dalam permainan tradisional cenderung kasar.

2.2 Permainan Tradisional Lompat Tali

2.2.1 Hakikat Permainan Tradisional Lompat Tali

Menurut Sujarno (2013: 85) tali adalah barang yang berutas-utas panjang yang terbuat dari berbagai macam bahan (sabut kelapa, ijuk, serat pohon, plastik, karet, dan lain sebagainya), yang bisa digunakan untuk mengikat, mengebat, menghela, menarik, dan sebagainya. Meskipun ada kaitannya dengan tali, namun dalam konteks permainan tradisional ini tali tidak digunakan untuk mengikat atau

menarik dan sejenisnya. Tali dalam permainan lompat tali ini digunakan sebagai permainan lompatan yang nantinya akan dilompati oleh anak-anak.

Menurut Sahara (dalam Qurrotula'yuni, 2012:12) lompat tali adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dengan menggunakan tali sebagai medianya dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik sehingga anak tidak terjatuh ketika bermain lompat tali.

Bermain lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak menjadi lebih terampil, karena sudah terbiasa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan sendiri. Lama-lama apabila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-otot pun padat dan berisi, kuat serta terlatih. Selain melatih fisik, permainan ini juga bisa membuat anak-anak mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan lompat tali karet sudah bisa dimainkan semenjak anak usia TK (sekitar 4-5 tahun) karena motorik kasar mereka telah siap. Bermain lompat tali dapat menjawab keingintahuan mereka akan rasanya melompat.

Menurut Wahyudi dan Prastika (2015:30) permainan tradisional lompat tali bertujuan untuk mengetahui keberanian, kelincahan, keseimbangan, dan kekuatan anak sehingga dapat mengembangkan aspek motorik kasar anak dan hasil belajar anak dalam menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan melatih keberanian. Menurut Suriansyah (dalam Wahyudi dan Prastika, 2015:30) permainan tradisional lompat tali dalam menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan melatih keberanian dapat membuat anak menjadi aktif dan berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif, yaitu pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dan partisipasi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional lompat tali merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok dengan menggunakan alat dari karet yang disusun atau

disambung menyerupai tali dengan kepanjangan sekitar 2 meter. Permainan ini dilakukan oleh anak dengan cara meloncat, melompat, dan berlari dengan an-cang-ancang cepat atau lambat dalam bermain untuk melompati tali karet tersebut secara bergiliran. Permainan tradisional lompat tali dapat mengembangkan aspek kemampuan motorik kasar anak sehingga membuat anak menjadi aktif dalam aktivitas dan berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.

2.2.2 Pemain dan Tempat Bermain

Menurut Sujarno (2013:87) meskipun dalam permainan tradisional pada dasarnya tidak ada aturan pembagian jenis kelamin, namun secara alami permainan lompat tali lebih didominasi oleh anak-anak perempuan. Hal ini bukan berarti anak laki-laki tidak boleh bermain tali, tetapi kebanyakan anak laki-laki enggan atau malu untuk melakukan permainan lompat tali. Tidak ada batasan pasti mengenai usia para pelakunya dalam permainan lompat tali. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak mulai usia 3-12 tahun.

Menurut Sujarno (2013:86) tempat pelaksanaan permainan lompat tali tidak ada kekhususan. Artinya permainan ini dapat dilakukan dimana saja asal memungkinkan tempat yang dibutuhkan disesuaikan dengan peserta permainan dan panjang alat yang digunakan. Permainan ini bisa dilakukan di halaman rumah, halaman sekolah dan di jalan yang tidak begitu ramai dilewati orang, sehingga anak yang akan bermain lompat tali dapat menyesuaikan keadaan tempat atau lahan yang ada dan anak-anak pun dapat bermain lompat tali dengan nyaman.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pemain dalam permainan tradisional lompat tali kebanyakan adalah anak perempuan, namun bukan berarti anak laki-laki tidak diperbolehkan bermain. Hal ini dikarenakan anak laki-laki enggan atau malu dalam bermain lompat tali. Permainan ini dapat dilaksanakan di halaman sekolah, halaman rumah, di lapangan dan di jalan yang tidak banyak dilewati banyak orang.

2.2.3 Peralatan Permainan Tradisional Lompat Tali

Menurut Sujarno (2013:87) sarana yang dibutuhkan dalam permainan lompat tali cukup sederhana. Sarana atau alat yang dibutuhkan hanya sebidang tanah dan sebuah tali yang panjang. Tali yang digunakan bisa terbuat dari plastik, serat (rami), tali dari pelepah pisang yang dapat dicari di kebun sekitar tempat tinggal. Dengan begitu anak-anak tidak direpotkan dengan biaya yang harus disediakan. Mereka dapat mencukupi alat tersebut dengan bahan yang tersedia di sekitarnya. Anak-anak di lokasi penelitian bermain tali dengan menggunakan tali dari gelang yang dikaitkan satu dengan lainnya sehingga teruntai panjang.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa alat atau bahan yang digunakan untuk bermain lompat tali dapat dicari dari barang bekas yang berada disekitar lingkungan rumah, seperti karet gelang yang kemudian dirajut atau digabung menjadi kesatuan tali karet dengan kepanjangan kurang lebih 2 meter.

2.2.4 Jalannya Permainan Tradisional Lompat Tali

a. Pemanasan

Sebelum melakukan permainan tradisional lompat tali, anak-anak terlebih dahulu melakukan pemanasan. Pemanasan bertujuan supaya sebelum melakukan permainan tradisional lompat tali otot-otot yang ada di dalam tubuh menjadi lemas tidak kaku, sehingga mempermudah dalam melakukan kegiatan lompat tali yang berhubungan dengan gerakan motorik kasar dan otot-otot besar. Pemanasan yang dilakukan disini yaitu dengan melakukan senam irama atau senam yang biasanya dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi. Anak kelompok A melakukan pemanasan bersama-sama di lapangan ditempat biasanya anak-anak melakukan kegiatan motorik kasar.

b. Pengambilan nomor undian

Pengambilan nomor undian dilakukan setelah anak-anak melakukan pemanasan. Hal ini bertujuan untuk menentukan siapa yang akan menjadi pemegang tali dan siapa yang akan menjadi pelompat tali. Peraturannya yaitu anak mengambil nomor undian dengan tertib dan teratur secara bergantian.

Anak yang mendapat nomor satu dan dua maka anak tersebutlah yang akan menjadi pemegang tali. Pemegang tali tidak akan menjadi pemegang tali sampai permainan berakhir, karena jika ada pelompat tali yang ketika melompat atau meloncat terjatuh maka pelompat tali berubah menjadi pemegang tali begitu seterusnya sampai permainan berakhir.

c. Lompat tali dengan ketinggian 10 cm

Anak-anak melakukan gerakan meloncat dengan ketinggian 10 cm tanpa terjatuh. Sebelum melakukan gerakan meloncat ini anak-anak diberikan penjelasan sederhana melalui gerakan meloncat tersebut. Menurut Sujiono (2008:5.23) meloncat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang dari cepat atau lambat dengan menumpu dua kaki dan mendarat menggunakan kedua kaki dengan keseimbangan yang baik.

Peraturan dalam meloncat yaitu, jika anak dapat meloncati tali karet tersebut, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga permainannya selesai. Namun, apabila gagal sewaktu meloncat, anak tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya.

d. Lompat tali dengan ketinggian 20 cm

Anak-anak melakukan gerakan melompat dengan ketinggian 20 cm tanpa terjatuh. Sebelum melakukan gerakan melompat ini anak-anak diberikan penjelasan sederhana melalui gerakan melompat tersebut. Menurut Sujiono (2008:5.25) melompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat menggunakan satu kaki dengan keseimbangan yang baik.

Peraturan dalam melompat yaitu, jika anak dapat melompati tali karet tersebut, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga permainannya selesai. Namun, apabila gagal sewaktu melompat, anak tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa cara bermain lompat tali yaitu pertama, pemanasan dengan melakukan senam irama yang bertujuan supaya otot-otot anak sebelum bermain lompat tali tidak kaku. Kedua, pengambilan nomor undian untuk menentukan pemegang dan pelompat tali. Ketiga, lompat tali dengan ketinggian 10 cm dengan gerakan meloncat tanpa terjatuh. Keempat, lompat tali dengan ketinggian 20 cm dengan gerakan melompat tanpa terjatuh. Apabila ada pelompat yang terjatuh dengan ketinggian tertentu, maka pelompat tali tersebut berubah menjadi pemegang tali dan seterusnya seperti itu permainan lompat tali dilakukan

2.2.5 Fungsi dan Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali

Menurut Sujarno (2013:90-91) seperti halnya permainan tradisional yang lain, lompat tali juga mempunyai fungsi bagi anak-anak, dengan bermain lompat tali secara tidak sadar anak sebenarnya sedang berolahraga, dengan berolahraga maka kondisi kesehatan anak akan lebih terjaga. Permainan lompat tali juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Anak-anak berkumpul dengan sebayanya, saling mengenal kepribadian atau karakter masing-masing. Anak-anak juga merasa terhibur dengan bermain lompat tali. Mereka merasa senang meski dalam permainan itu tidak menang, sebab dalam permainan lompat tali tidak ada sanksi bagi yang kalah atau hadiah bagi yang menang. Menang atau kalah dalam permainan lompat tali tidak begitu penting yang penting mereka merasa senang.

Lompat tali bisa mengurangi obesitas pada anak. Emosi anak juga ikut dilatih, yakni keberanian untuk melakukan lompatan yang tantangannya semakin tinggi. Permainan lompat tali yang dilakukan seorang diri, seorang anak bisa belajar ketepatan dan ketelitian. Ketika tali diayunkan, ia harus dapat melompat sehingga tidak terjerat dengan berusaha mengikuti ritme ayunan. Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman sehingga memberi kesempatan untuk bersosialisasi. Ia juga dapat belajar berempati, bergiliran, menaati.

Manfaat permainan lompat tali untuk anak-anak antara lain sebagai berikut:

- a. Memberikan kegembiraan pada anak.
- b. Melatih semangat kerja keras pada anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap lompatan tali.
- c. Melatih kecermatan anak karena untuk dapat melompati tali (terutama pada posisi-posisi tinggi), kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukannya akan sangat membantu keberhasilan anak melompati tali.
- d. Melatih keberanian anak dalam mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan. Hal ini karena untuk melompati tali dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian untuk melakukannya. Anak juga harus mengambil keputusan apakah akan melompat atau tidak.
- e. Menciptakan emosi positif bagi anak, karena ketika bermain lompat tali, anak bergerak, berteriak, dan tertawa. Gerakan, tawa, dan teriakan ini sangat bermanfaat untuk membuat emosi anak menjadi positif.
- f. Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi. Bersosialisasi membuat anak belajar bersabar, menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.
- g. Membangun sportifitas anak. Pembelajaran melalui sportifitas ini diperoleh anak ketika harus menggantikan posisi pemegang tali ketika ia gagal melompati.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari permainan lompat tali anak dapat berolahraga, dengan berolahraga maka kondisi kesehatan anak akan lebih terjaga. Permainan lompat tali juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi serta berfungsi untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui gerakan-gerakan menggunakan otot-otot besar ketika permainan sedang berlangsung. Manfaat dalam permainan lompat tali adalah melatih kecermatan anak, melatih keberanian anak, melatih sportifitas anak dan sebagainya.

2.3 Perkembangan Motorik Kasar Anak

2.3.1 Pengertian Motorik Kasar

Menurut Sari (2015:13) motorik merupakan proses kemampuan gerak seorang anak. Motorik kasar adalah suatu proses yang terjadi pada setiap diri anak yang dilakukan melalui gerakan-gerakan, dimana gerakan tersebut melibatkan otot-otot besar. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak, dengan demikian motorik kasar anak akan berkembang baik apabila tidak memiliki gangguan dari lingkungannya.

Menurut Wijaya (dalam Ariyana dan Rini, 2009:12) perkembangan motorik sangat berkaitan erat dengan perkembangan fisik. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui gerakan yang terkoordinir antara susunan saraf, otak, dan spinal cord. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Menurut Sujiono (2008:1.13) pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Ada juga anak yang dapat melakukan hal-hal yang lebih sulit, seperti jungkir balik dan bermain sepatu roda. Biasanya anak bermain motorik kasar di luar kelas atau ruangan.

Menurut Sunardi dan Sunaryo (dalam Samsiar, 2014:777) “motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya”.

Menurut Samsudin (dalam Eriyani, 2017:36) motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup anak TK kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

a. Kemampuan Non-Lokomotor

Kemampuan non-lokomotor dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong

dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

b. Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti, lompat dan loncat, berjalan, berlari, *skipping*, meluncur, dan lari seperti kuda.

c. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Kemampuan tersebut terdiri dari, gerak mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola plastik dengan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

Berdasarkan pemaparan teori di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motorik kasar merupakan kemampuan gerak yang dimiliki oleh anak yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh dan otot-otot besar seperti, memanjat, menendang, melempar, berlari, melompat, naik turun tangga, dan sebagainya. Kegiatan tersebut membuat anak menjadi aktif dalam bergerak sehingga membuat motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

2.3.2 Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan fisik yang dialami anak akan mempengaruhi proses perkembangan motoriknya. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi. Sebagian besar waktu anak dihabiskan dengan bergerak dan kegiatan bergerak ini akan sangat menggunakan otot-otot yang ada pada tubuhnya.

Menurut Piaget (dalam Qurrotula'yuni, 2012:14) “perkembangan motorik adalah kegiatan bermain yang melatih dalam menyesuaikan antara pikiran dan gerakan agar menjadi suatu keseimbangan”.

Selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir, anak dapat mengendalikan gerakan kasar yang disebut perkembangan motorik kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas, seperti berjalan, melompat, berlari, dan sebagainya. Pada saat berumur 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik.

Menurut Suyadi (dalam Eriyani, 2017:37) semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya atau besar, maka gaya geraknya sudah berbeda pula. Hal ini mengakibatkan pertumbuhan otot yang semakin membesar dan menguat. Perbesaran dan penguatan otot-otot badan tersebut menjadikan keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks.

Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas. Anak cenderung menunjukkan gerakan-gerakan motorik yang cukup gesit dan lincah. Usia ini merupakan masa ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, bermain bola dan atletik.

Menurut Silawati (dalam Ariyana dan Rini, 2009:12) perkembangan motorik kasar pada anak usia 4 tahun yaitu anak sangat menyenangi kegiatan fisik yang mengandung bahaya. Pada anak usia 5 tahun keinginan untuk melakukan kegiatan berbahaya bertambah dan menyenangi kegiatan lomba. Menurut Sujiono (2008:12.5) keterampilan motorik kasar pada anak akan berkembang sesuai dengan usianya. Perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun dapat diuraikan seperti berikut ini:

a. Usia 4 tahun

- 1) Dapat lebih efektif mengontrol gerakan untuk memulai gerakan, berhenti dan berbelok.
- 2) Dapat melompat dengan jarak 20-25 cm.
- 3) Dapat menuruni tangga dengan kaki bergantian dengan sedikit bantuan.
- 4) Melompat 4-6 langkah dengan satu kaki.

b. Usia 5 tahun

- 1) Mulai dapat berbelok dan berhenti secara efektif dalam permainan.
- 2) Dapat berlari sambil melompat dengan jarak $\pm 25-30$ cm.
- 3) Dapat menuruni tangga dengan kaki bergantian tanpa dibantu.
- 4) Melompat dengan mudah dengan jarak ± 30 cm.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan proses seorang anak untuk belajar terampil menggerakkan anggota tubuhnya yang berhubungan dengan otot-otot besar yang melatih dalam menyesuaikan antara pikiran dan gerakan agar menjadi suatu keseimbangan dan membuat motorik kasar anak menjadi berkembang sesuai dengan usia yang telah ditentukan.

2.3.3 Unsur-unsur Pokok Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Decaprio (2013:41) pembelajaran motorik kasar di sekolah tidak dapat terlepas dari unsur-unsur pokok. Keberhasilan seorang guru pun dalam menerapkan pembelajaran motorik di sekolah tentu tidak bisa dilepaskan dari unsur-unsur pokok pembelajaran motorik. Perkembangan motorik para siswa juga tidak dapat dilepaskan dari unsur-unsur pokok. Unsur-unsur pokok yang terkandung dalam pembelajaran motorik (kemampuan motorik) adalah sebagai berikut:

a. Kekuatan

Kekuatan termasuk unsur yang berhubungan erat dengan kerja otot, sehingga memunculkan gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh. Unsur kekuatan akan membuat para siswa menjadi anak yang tangkas, bertenaga, dan berlari cepat.

b. Kecepatan

Kecepatan dalam pembelajaran motorik di sekolah bukan hanya kecepatan kaki dalam kegiatan berlari, melainkan kecepatan yang berhubungan dengan kegiatan badan, bahkan mungkin bervariasi dari satu bagian ke bagian lainnya.

d. *Power*

Power adalah kapasitas para siswa untuk mengontraksikan otot secara maksimum. *Power* menjadi prinsip mekanik yang berhubungan dengan dorongan badan atau bagian dengan kekuatan penuh. *Power* sering kali dihitung dengan jenis lompat, mengangkat beban atau melempar.

e. Ketahanan

Ketahanan adalah hasil dari kapasitas psikologis para siswa untuk menopang gerakan atas dalam suatu periode.

f. Kelincahan

Kelincahan dalam motorik dinyatakan oleh kemampuan badan untuk mengubah arah secara cepat dan tepat. Kelincahan juga dapat menjadi standar ukuran kualitas tes kemampuan para siswa dalam bergerak cepat dari satu gerakan ke gerakan yang lain.

g. Keseimbangan

Keseimbangan adalah aspek dari merespons gerak yang efisien dan faktor gerak dasar.

h. Fleksibilitas

Fleksibilitas dapat diartikan sebagai rangkaian gerakan dalam sebuah sendi. Gerakan tersebut tergantung pada fleksibilitas dan peregangan otot di sekitarnya.

i. Koordinasi

Koordinasi diartikan sebagai kemampuan pelaksana untuk mengintegrasikan jenis gerakan ke bentuk yang lebih khusus.

Berdasarkan mengenai unsur-unsur perkembangan motorik di atas dapat diambil kesimpulan bahwa unsur-unsur perkembangan tersebut tidak harus dikembangkan secara keseluruhan oleh anak. Setiap anak pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam perkembangannya. Unsur-unsur yang diambil dalam permainan tradisional lompat tali ini yaitu kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan. Kekuatan, karena sebelum melakukan lompatan dan setelah melakukan lompatan, anak melakukan tumpuan kaki yang menghasilkan kekuatan dalam menahan tumpuan tersebut. Kelincahan, karena dalam permainan tradisional lompat tali ada gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi dimana dalam gerakan tersebut anak bergerak cepat dari satu posisi ke posisi yang lain atau dari satu gerakan ke gerakan yang lain. Keseimbangan, karena dalam permainan tradisional lompat tali anak mempertahankan posisi untuk tidak menyentuh tali ketika melompati tali.

2.3.4 Tujuan Perkembangan Motorik Kasar

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2014:2) tujuan pengembangan motorik di TK adalah untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak.

Menurut Sujiono (2008:2.10) kompetensi dasar motorik anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga prasekolah atau TK adalah anak mampu:

- a. Melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian.
- b. Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi dan menggunakan berbagai media atau bahan menjadi suatu karya seni.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan motoriknya. Keterampilan motorik anak yang perlu dikembangkan agar tujuan perkembangan motorik kasar tercapai adalah dengan cara memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian pertama dilakukan oleh Samsiar (2014), berjudul “Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelompok B RA Al-Muhajirin Palu”. Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh permainan lompat tali dalam meningkatkan motorik kasar anak. Hal ini dapat dilihat setelah anak melakukan permainan lompat tali, seperti keseimbangan, kekuatan tubuh, dan kelincahan anak terjadi peningkatan kemampuan motorik

kasar anak pada setiap kategori berkembang sangat baik untuk masing-masing aspek yang diamati. Terbukti dari jumlah presentase akhir yang dihasilkan pada aspek keseimbangan 90%, aspek kekuatan tubuh anak 80%, dan aspek kelincahan 70%.

Penelitian kedua dilakukan oleh Sari (2015), berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Lompat Tali pada Kelompok A di TK ABA Ngabean I Tempel Sleman”. Peningkatan kemampuan motorik dapat dilihat saat sebelum tindakan diperoleh 14,28% atau 2 anak dari 14 anak berada pada kriteria baik, pada Siklus I diperoleh 71% anak atau 10 anak dari 14 anak berada pada kriteria baik, dan Siklus II diperoleh 93% atau 13 anak dari 14 anak berada pada kriteria baik. Pada Siklus II peningkatan persentase kemampuan motorik kasar sudah melebihi indikator keberhasilan yaitu 80% (2 anak) dari 14 anak berada pada kriteria baik sehingga penelitian dihentikan.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Habeahan (2015), berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Bermain Lompat Tali di Paud Mesjid Agung Medan”. Perkembangan motorik kasar anak pada siklus I didapat 2 orang anak (9,0%) yang memiliki kemampuan kasar baik, 10 orang anak yang memiliki kemampuan motorik kasar sedang (45,5%) dan 10 orang anak yang memiliki kemampuan motorik kasar kurang (45,5%). Rata-rata perkembangan motorik kasar anak sebesar 51%. Presentase kemampuan motorik kasar anak belum tercapai. Pada Siklus II dari 22 orang didapat 2 orang anak (9,0%) yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik, 11 orang anak yang memiliki kemampuan motorik kasar baik (50%), 8 orang anak yang memiliki kemampuan motorik kasar sedang (36,5%) dan 1 orang anak memiliki kemampuan motorik kasar kurang (4,5%). Rata-rata perkembangan motorik kasar anak sebesar 69%. Presentase kemampuan motorik kasar anak sudah tercapai.

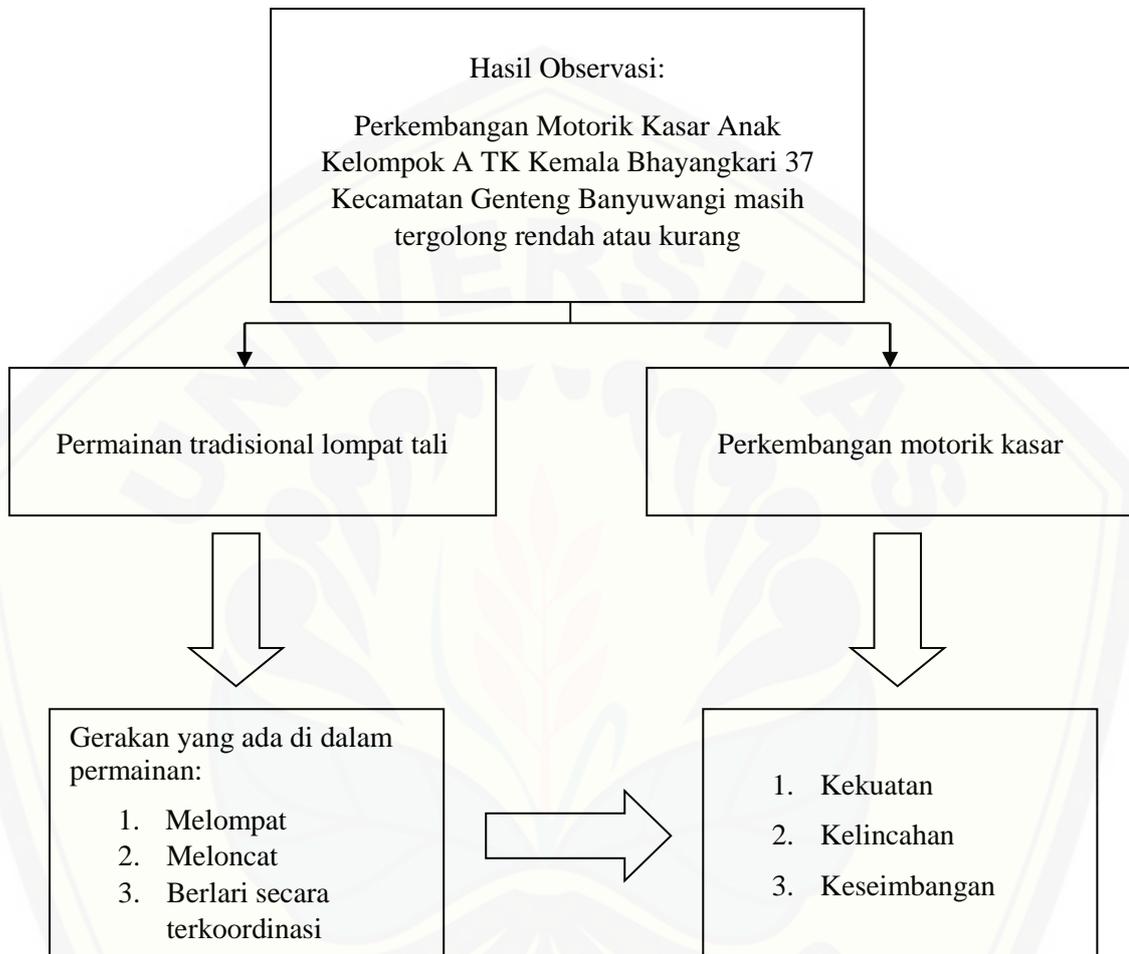
Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan jenis penelitian yang berbeda-beda, namun dengan media yang sama yaitu menggunakan permainan tradisional lompat tali sebagai kegiatan untuk

meningkatkan perkembangan motorik anak usia dini. Sebelum menggunakan permainan tradisional lompat tali kemampuan motorik kasar anak masih belum optimal atau belum berkembang, namun setelah menggunakan kegiatan lompat tali sebagai upaya perbaikan atau perlakuan kemampuan motorik kasar anak menjadi berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase kemampuan motorik anak setelah dilakukan penelitian diatas.

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran di susun berdasarkan hasil pengamatan awal yang diperoleh. Perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas kelompok A. Hal yang menyebabkan rendahnya perkembangan motorik kasar anak adalah pembelajaran yang masih kurang efektif yang lebih menekankan pada pembelajaran aspek kognitif dan bahasa, sehingga aspek motorik kasar anak kurang dilatih dan kurang berkembang. Kondisi tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang harus ditangani. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan diadakannya permainan tradisional lompat tali. Adapun indikator atau aspek-aspek tolak ukur yang akan dijadikan penilaian yaitu, kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional lompat terhadap kemampuan motorik kasar di kelompok A TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi.

Di bawah ini merupakan kerangka berpikir untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata Yunani, yaitu dari kata *Hypo* berarti lemah, *Thesa* berarti kebenaran. Apabila kedua kata tersebut digabungkan maka hipotesis berarti kebenaran yang masih lemah dan untuk mendapatkan kebenaran yang sungguh-sungguh maka harus dibuktikan terlebih dahulu melalui penelitian. Menurut Surachmad (dalam Indriati, 2011:23) “sebuah kesimpulan tetapi

kesimpulan itu belum final masih harus dibuktikan kebenarannya". Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan suatu dugaan sementara yang kebenarannya dapat dibuktikan melalui penelitian, dugaan tersebut bisa benar dan bisa juga salah.

Menurut Arikunto (dalam Indriati 2011:23) hipotesis penelitian ada dua macam hipotesis kerja atau yang disebut hipotesis alternatif, disingkat H_a merupakan hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antar dua kelompok. Hipotesis nol atau yang disingkat H_0 merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap Y.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif (H_a) adalah ada Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018.
- b. Hipotesis nol atau hipotesis nihil (H_0) adalah tidak ada Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018.

Mengingat dalam dasar teori mengarah adanya pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A, maka hipotesis yang digunakan adalah hipotesis kerja.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini mencakup: (1) jenis penelitian dan desain penelitian; (2) tempat, waktu, dan subjek penelitian; (3) definisi operasional; (4) populasi dan sampel; (5) prosedur penelitian; (6) sumber data; (7) metode pengumpulan data; (8) uji validitas dan uji reliabilitas; (9) analisis data; dan (10) instrumen penelitian.

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental. Jenis eksperimen dipilih untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak. Menurut Sanjaya (2013:87) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu pada waktu yang telah ditentukan.

Menurut Gay (dalam Sevilla, 1993:93) metode eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab dan akibat. Metode eksperimen dapat mewakili pendekatan yang paling sah dalam memecahkan masalah, baik secara praktis maupun secara teori.

Menurut Mill (dalam Sevilla, 1993:93) penelitian eksperimen paling sedikit dapat dilakukan dalam satu kondisi yang dapat dimanipulasikan, sementara kondisi lain dianggap tetap tidak berubah dengan variabel-variabel yang berbeda pada populasi yang diinginkan. Melalui penelitian eksperimen seseorang dapat menentukan berapa besar variasi yang disebabkan oleh satu variabel dalam hubungan dengan variasi yang disebabkan oleh variabel lain.

Jenis eksperimen pada penelitian ini menggunakan pola eksperimental semu (*quasi experimental design*). Jenis ini dipilih karena untuk memudahkan dalam menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam penelitian,

dalam penelitian ini tidak memungkinkan diadakan pengambilan subjek secara acak karena populasi yang ada secara alami telah terbentuk dalam kelompok atau kelas. Menurut Masyhud (2014:161) jenis eksperimental semu adalah jenis eksperimen yang menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak atau *random*.

3.1.2 Desain Penelitian

Menurut Sanjaya (2013:100) desain eksperimen adalah rancangan yang teratur atau sistematis yang disusun terlebih dahulu sehingga dapat digunakan dalam penelitian sebagai pedoman untuk melaksanakan eksperimen itu sendiri, sehingga data yang diperoleh benar-benar meyakinkan tanpa ada keraguan untuk dapat dijadikan sebagai bahan merumuskan kesimpulan dari suatu kejadian.

Desain atau pola penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rancangan *non-equivalent control group*. Menurut Sevilla (1993:113) rancangan *non-equivalent control group* biasa digunakan pada kelompok yang pesertanya terkumpul secara alami seperti murid yang ada di ruangan kelas. Keuntungan rancangan ini adalah apabila kelas-kelas yang dipilih “sebagaimana adanya” kemungkinan hal-hal yang tidak diinginkan dapat dikurangi.

Desain dalam penelitian ini kedua kelompok sama-sama diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kondisi awal masing-masing kelompok. Melalui tes awal tersebut dapat ditentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*), yaitu permainan tradisional lompat tali, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan permainan tradisional lompat tali. Kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) tersebut diberikan tes lagi, yaitu tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui kemampuan akhir dalam perlakuan yang telah diberikan, serta mencari tahu ada tidaknya pengaruh penggunaan permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak.

Langkah berikutnya untuk mengukur besarnya pengaruh penggunaan permainan tradisional lompat tali tersebut digunakan rumus statistik analisis uji beda (*t-test*). Jika terdapat hasil perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan juga.

Di bawah ini desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 Pola *Non-Equivalent control group design*

	Pratest	Treatment	Posttest
Kelompok Eksperimen	O1	X	O2
Kelompok Kontrol	O1		O2

Keterangan:

- E = Kelompok eksperimen
- C = Kelompok kontrol
- O1 = Observasi/Tes awal (*pretest*) yang diberikan pada kelompok eksperimental dan kontrol sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*)
- X = Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimental
- O2 = Observasi/Tes akhir (*posttest*) yang diberikan pada kelompok eksperimental dan kontrol sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*)

(Sumber: Masyhud, 2014:163)

3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilakukannya penelitian ditentukan secara sengaja, yaitu di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi yang berada di Jl. KH. Wahid Hasyim No. 38 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi, dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Adanya ketersediaan dari Kepala Sekolah untuk melakukan penelitian di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi.
- b. Judul penelitian belum pernah diteliti di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi.
- c. TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi memiliki kelas paralel yang dapat dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A1 sebagai kelompok eksperimen dan anak kelompok A2 sebagai kelompok kontrol TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018. Kelompok A1 jumlah keseluruhan 35 anak yang terdiri dari 24 anak laki-laki dan 11 anak perempuan, untuk kelompok A2 jumlah keseluruhan 35 anak yang terdiri dari 21 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

3.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah yang terkait dengan judul atau kajian dalam penelitian, maka perlu adanya penjelasan terkait definisi operasional penelitian. Definisi operasional yang dimaksud adalah sebagai berikut:

3.3.1 Permainan Tradisional Lompat Tali

Permainan tradisional lompat tali adalah permainan tradisional yang dilakukan oleh anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 tahun pelajaran 2017/2018 dengan menggunakan tali dari karet yang dimainkan dengan cara melompat, meloncat, berlari secara terkoordinasi dengan mengikuti aturan dan langkah-langkah permainan yang telah ditentukan.

3.3.2 Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar adalah tingkat keterampilan seorang anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 tahun pelajaran 2017/2018 untuk menggerakkan anggota tubuhnya yang berhubungan dengan otot-otot besar anak yang diukur dari kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan anak ketika melakukan permainan.

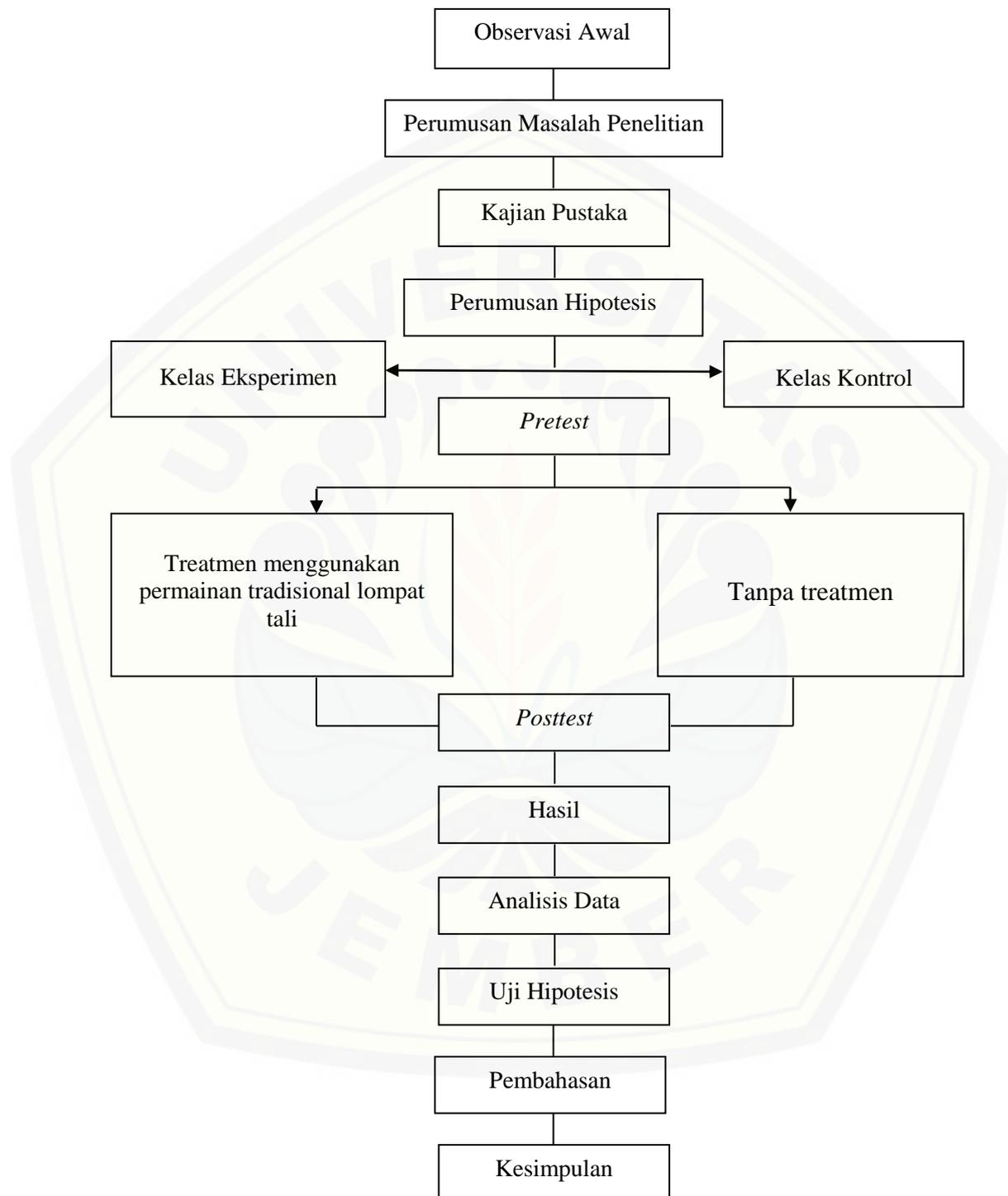
3.4 Populasi

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Fraenkel (dalam Sanjaya, 2013:228) kelompok yang menjadi perhatian peneliti, kelompok yang berkaitan dengan untuk siapa generalisasi hasil penelitian berlaku. Kelompok yang menjadi populasi bisa kelompok manusia secara individual, seperti siswa, guru atau bisa juga kelompok, seperti kelas, sekolah dan fasilitas. Menurut Mahsyud (2014:90) populasi merupakan himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya akan kita kaji dalam suatu penelitian. Populasi biasanya disimbolkan dengan X atau N (besar).

Berdasarkan pemaparan dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek dari penelitian yang akan diamati. Penelitian ini menggunakan penelitian populasi, karena semua populasi di ambil sehingga dalam penelitian ini tidak mengambil sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018, dengan jumlah keseluruhan 70 anak.

3.5 Prosedur Penelitian



Gambar 3.2 Prosedur penelitian

Berikut penjelasan mengenai prosedur penelitian di atas:

- a. Subjek penelitian, yaitu anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2017/2018.
- b. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi.
- c. Perumusan masalah penelitian, dilakukan untuk mengetahui permasalahan kemampuan motorik kasar yang dialami anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi.
- d. Kajian pustaka, untuk mengetahui antara permasalahan anak dengan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi.
- e. Perumusan hipotesis, merumuskan suatu hipotesis, yaitu “Ada pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi”.
- f. Menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelas sebagai kelompok kontrol.
- g. Melakukan tes awal (*pretest*) pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal dari masing-masing kelompok.
- h. Memberikan perlakuan atau tindakan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dengan *treatmen* atau perlakuan menggunakan permainan tradisional lompat tali dalam pembelajarannya, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan permainan tradisional lompat tali dalam pembelajarannya.
- i. Melakukan tes akhir (*posttest*) pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan akhir dari masing-masing kelompok setelah diberikan *treatmen* atau perlakuan permainan tradisional lompat tali.
- j. Hasil, maka dapat dilihat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatmen*) permainan tradisional lompat tali terhadap

perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi.

- k. Analisis data, dilakukan untuk menguatkan hasil dari *pretest* dan *posttest*. Setelah hasil dapat dilihat, maka hipotesis dapat diuji dan kesimpulan dapat diketahui.

3.6 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan aspek motorik kasar anak. Sumber data tersebut diperoleh dari berbagai sumber diantaranya melalui:

- a. Hasil observasi untuk melihat aspek kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi.
- b. Informasi dari guru kelompok A dan kepala sekolah TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi, yaitu mengenai kemampuan motorik kasar anak, tempat bermain anak dan sarana yang digunakan anak dalam melakukan permainan di dalam maupun di luar kelas.
- c. Dokumen atau arsip-arsip TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi, yaitu mengenai hasil dari penilaian kemampuan motorik kasar anak dan Rencana Kegiatan Harian yang digunakan dalam pembelajaran motorik kasar anak.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data penelitian secara relevan, karena data penelitian merupakan salah satu subyek yang penting dalam melakukan penelitian. Pengumpulan data penelitian menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi dan dokumentasi. Berikut penjelasan dari masing-masing teknik pengumpulan data.

3.7.1 Metode Observasi

Menurut Sanjaya (2013:270) observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak langsung tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Hal-hal yang diamati itu biasanya gejala-gejala tingkah laku, benda-benda hidup, ataupun benda mati.

Menurut Syaodih (dalam Satori dan Komariah, 2017:105) observasi (observation) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

Menurut Hadi (dalam Sugiyono, 2017:145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Menurut Arikunto (2006:156), observasi meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap.

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi. Metode ini dilakukan dengan cara mengamati kemampuan motorik kasar anak mengenai gerak tubuh anak, seperti gerakan melompat, gerakan melompat dan berlari secara terkoordinasi. Alat yang digunakan untuk penilaian yaitu berupa lembar observasi. Indikator penilaian yang akan dinilai, yaitu kekuatan, kelincahan dan keseimbangan. Tahap penilaian yaitu dengan memberi nilai atau tanda ceklis (√) pada skor penilaian sesuai dengan kegiatan yang sedang diamati. Kriteria indikator yang akan di amati dan di nilai dalam permainan lompat tali yaitu pemanasan, pengambilan nomor undian, lompat tali dengan ketinggian 10 cm, dan lompat tali dengan ketinggian 20 cm. Kriteria indikator yang akan di amati dan di nilai dalam perkembangan motorik kasar yaitu kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan.

3.7.2 Metode Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006:158) dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi dalam pelaksanaannya, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.

Menurut Masyhud (2014:227) dokumentasi adalah instrumen pengumpul data untuk membantu peneliti dalam menjangkau data yang bersumber dari dokumentasi. Agar penggalian data yang bersumber dari dokumentasi tersebut dapat terarah dan dapat mencapai sasaran secara tepat, maka sebelum dilakukan pengumpulan data perlu dilakukan penyusunan instrumen pengumpul data secara cermat terlebih dahulu. Panduan dokumentasi berisi data yang akan kita butuhkan dari sebuah dokumen.

Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data mengenai sekolah yang akan diteliti. Sumber data yang diperoleh dari dokumentasi ini berupa data dokumen atau arsip-arsip. Data yang akan diraih dalam metode dokumentasi ini adalah:

- a. Denah ruangan kelas dan sarana permainan anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi, untuk mengetahui bagaimana denah ruangan kelas anak, jarak antara meja dan kursi apakah ada celah untuk berlari atau untuk melakukan kegiatan motorik di dalam kelas dan untuk mengetahui sarana yang biasa digunakan anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan motorik kasar anak.
- b. Penilaian yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi, untuk mengetahui nilai hasil kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan motorik kasar anak.

3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.8.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006:168) validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Menurut Masyhud (2014:242) kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang dihasilkan, sedangkan kualitas data yang dihasilkan akan menentukan hasil penelitian yang dilakukan. Jika kualitas instrumen penelitian yang digunakan bagus atau valid, maka kualitas data yang dikumpulkan juga akan bagus atau valid dan kualitas hasil penelitian yang kita kumpulkan juga akan bagus atau valid pula.

Hasil data yang diperoleh akan diuji menggunakan teknik korelasi tata jenjang dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

D = Selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel X dan Y

N = Banyaknya kasus yang diselidiki

(Sumber: Latief, 2013:77)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dari 4 butir instrumen yang telah ditentukan semua dinyatakan valid dan tidak ada instrumen yang tidak valid. Instrumen yang digunakan untuk mengukur perkembangan motorik kasar anak

kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 adalah sebanyak 4 butir instrument. Berikut merupakan table hasil uji validitas instrumen:

Tabel 3.1 Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor soal	Korelasi dengan faktor	Korelasi dengan total	Rho-tabel	Kesimpulan
1	0,863	0,702	0,544	Valid
2	0,826	0,705	0,544	Valid
3	0,786	0,521	0,544	Valid
4	0,786	0,506	0,544	Valid

3.8.2 Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2006:178) reliabilitas adalah suatu instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama.

Menurut Masyhud (2014:250) jika uji validitas instrumen penelitian menunjuk pada tepat tidaknya butir-butir instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel yang akan diukur, maka uji reliabilitas lebih mengarah pada aspek konsistensi instrumen secara keseluruhan. Instrumen dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut memiliki konsistensi, baik secara internal maupun eksternal. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi tata jenjang sebagai berikut:

$$r_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

D = Selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel X dan Y

N = Banyaknya kasus yang diselidiki

(Sumber: Lathif, 2013:77)

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikoreksi menggunakan teknik belah dua (*split-half*) rumus Spearman Brown sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}}$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas
 $r_{xy \text{ split half}}$ = Hasil korelasi belah dua

(Sumber: Masyhud, 2014:252)

Berikut ini hasil perhitungan menggunakan rumus korelasi tata jenjang:

$$rho = 1 - \frac{6\Sigma D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 151}{14(14^2 - 1)} = 1 - \frac{906}{2730} = 1 - 0,331 = 0,669$$

Hasil koreksi dengan rumus *spearman brown* sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}} = \frac{2 \times 0,669}{1 + 0,669} = \frac{1,338}{1,669} = 0,801$$

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan dinyatakan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

3.9 Analisis Data

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini menggunakan *SPSS versi 16.0* dengan rumus Independent Sample T-test dalam menghitung hasil uji t. langkah-langkahnya, yaitu pilih menu *Analyze => Compare Means => Independent Sample T test*.

Pengujian hipotesis penelitian yang menggunakan hasil t-tes biasanya ditunjukkan untuk menolak hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh dan menerima hipotesis kerja (H_a) yang menyatakan ada pengaruh terhadap perlakuan. Untuk menguji pengaruh yang signifikan, t_{tes} (t_0) dengan

membandingkan t_{tabel} (t_t) pada taraf signifikan 5% melalui ketentuan keputusan hasil pengujian hipotesis sebagai berikut:

a. Pengujian hipotesis

Harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka Hipotesis nihil (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.

Harga $t_{tes} < t_{tabel}$ maka Hipotesis nihil (H_0) diterima dan (H_a) ditolak.

b. Hipotesis

H_a = ada pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi.

H_0 = tidak ada pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi.

3.10 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi yang sesuai dengan indikator yang akan dinilai. Lembar observasi permainan tradisional lompat tali menjelaskan apakah langkah-langkah yang dilakukan sudah terlaksana atau belum dan lembar observasi perilaku motorik kasar anak.

Adapun indikator-indikator yang akan dinilai pada penelitian untuk perkembangan motorik kasar anak adalah:

3.10.1 Kekuatan

- a. Tenaga : Berkaitan dengan kemampuan anak dalam melompati ban karet, mampu menumpu kaki sehingga anak tidak terjatuh saat melompat.
- b. Daya tahan : Kemampuan anak dalam menyelesaikan permainan (anak mampu mengikuti permainan dari awal sampai akhir permainan).

3.10.2 Kelincahan

- a. Kecepatan dalam meloncat dan melompat : Anak mampu bergerak cepat dari fase ancang-ancang => berlari => meloncat dan melompat.

3.10.3 Keseimbangan

- a. Koordinasi tubuh : Kemampuan anak dalam berlari, melompat dan melompati ban karet agar tidak terjatuh, sehingga anak dapat tetap bertahan dalam melewati rintangan berupa ban karet tanpa terjatuh.



BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan (5.1) kesimpulan; (5.2) saran.

5.1 Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

- a. Hendaknya guru menggunakan permainan tradisional lompat tali sebagai alternatif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.
- b. Hendaknya ketika melakukan permainan tradisional lompat tali guru mendampingi anak hingga akhir permainan untuk mengurangi hal-hal yang tidak diinginkan saat permainan berlangsung.

5.2.2 Bagi Lembaga Sekolah

- a. Hendaknya memperhatikan penyediaan sarana bermain, sehingga pembelajaran dalam upaya melatih kemampuan motorik kasar pada anak dapat terfasilitasi dengan baik serta kegiatan bermain juga menjadi lebih bervariasi dengan adanya sarana bermain yang memadai.

- b. Hendaknya permainan tradisional lompat tali dalam kelompok kecil dapat digunakan sebagai acuan untuk memecahkan masalah pembelajaran dan menjadi pertimbangan pelaksanaan kegiatan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, D. 2013. Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *Jurnal*. Vol.2 (1). Fakultas Ilmu Pendidikan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyana, Desi R dan Rini Setya Nur. 2009. Hubungan Pengetahuan Ibu tentang Perkembangan Anak dengan Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK AISYIYAH Bustanul Athfal 7 Semarang. *Jurnal*. Vol 2.(2):12. Fakultas Keperawatan dan Kesehatan Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Eriyani, Lilis. 2017. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal.
- GWI Indonesia Banget. 2014. Sejarah Permainan Tradisional Lompat Tali. <https://gpswisataindonesia.wordpress.com/2014/01/15/sejarah-permainan-tradisional-lompat-tali-yeye/>. [diakses pada 15 Januari 2014]
- Habeahan, Masdiana Hernawati. 2015. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Bermain Lompat Tali di PAUD Mesjid Agung Medan. Vol 1.(1):39
- Indriati, Wike. 2011. Pengaruh Partisipasi Orang Tua terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Ananda Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Perkembangan Fisik dan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.

- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Lathif, Misno. A. 2013. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Tanpa Kota). Program Studi S-1 Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Mantra Item Doloe. 2014. Mainan Tradisional Indonesia Permainan Lompat Tali. <http://mantraitemdoloe.blogspot.co.id/2011/04/permainan-lompat-tali-lompat-karet.html>. [diakses pada 14 April 2014]
- Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nafisah, Wardatun. 2016. Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan: Malang.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Samsiar, Nur. 2014. Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelompok B RA Al-Muhajirin Palu. Vol 2.(2):776
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Pravista Indah. 2015. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Lompat Tali pada Kelompok A di TK ABA Ngabean I Tempel Sleman. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Satori, Djam'an dan Komariah, Aan. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Sevilla, Consuelo G. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarno, dkk. 2013. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Banten: Universitas Terbuka.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Syaodih, Ernawulan. Tanpa Tahun. Artikel Psikologi Perkembangan. Bandung
- Wahyudi, D.M. dan Prastika, Y. 2015. Upaya Mengembangkan Aspek Motorik Kasar Anak TK Kelompok B Menggunakan Model Explicit Instruction Divariasikan dengan Permainan Tradisional. *Jurnal*. Vol 10. (2). 30
- Qurrotula'yuni. 2012. Pengaruh Kegiatan Bermain terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini di PAUD Muslimat NU 45 Desa Ampel Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Luar Biasa.

LAMPIRAN

Lampiran A

Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018	Bagaimana Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018?	1. Variabel Bebas: Permainan Tradisional Lompat Tali	1. Permainan tradisional lompat tali - Pemanasan - Pengambilan nomor undian untuk penjaga dan pelompat tali - Melakukan lompat tali yang pertama dengan ketinggian 10 cm - Melakukan lompat tali kedua dengan ketinggian 20 cm	1. Subyek Penelitian: Anak Kelompok A TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi 2. Informan Penelitian: a. Kepala Sekolah TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi	1. Tempat Penelitian: TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi 2. Desain Penelitian: Penelitian kuasi eksperimental pola <i>Non-Equivalent control group design</i> E: O_1 X O_2 C: O_1 O_2 Keterangan: E: Kelas Eksperimental C: Kelas Control O_1 : Observasi 1/ Pre-test X : Perlakuan yang diberikan (treatment) O_2 : Observasi 2/ Post-test	Ada Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A Di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
		2. Variabel Terikat: Perkembangan Motorik Kasar	2. Perkembangan Motorik Kasar - Kekuatan - Kelincahan - Keseimbangan	b. Guru Kelompok A TK Kemala Bhayangkari 37Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi 3. Bahan rujukan dari jurnal, skripsi, buku dan lain 4. Dokumen	3. Metode Pengumpulan Data: 1. Observasi 2. Dokumentasi 4. Analisis Data: Uji T-tes dengan menggunakan SPSS versi 16.0. dengan rumus Independent Sample T-test dalam menghitung hasil uji t. langkah-langkahnya, yaitu pilih menu <i>Analyze => Compare Means => Independent Sample T test.</i>	

*Lampiran B***PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****B.1 Pedoman Observasi**

Aspek yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Perkembangan motorik kasar	I. Kekuatan		
	1. Tenaga	1	Responden
	2. Daya tahan	2	Responden
	II. Kelincahan		
	1. Kecepatan dalam meloncat dan melompat	3	Responden
	III. Keseimbangan		
	1. Koordinasi tubuh	4	Responden

B.2 Pedoman Dokumentasi

No.	Data Yang Hendak Diraih	Sumber Data
1.	Denah ruangan kelas dan sarana permainan anak kelompok A	Dokumentasi
2.	Penilaian hasil kegiatan pembelajaran mengenai kemampuan motorik kasar anak	Dokumentasi

*Lampiran C***LEMBAR OBSERVASI****C.1 Instrumen Penelitian Perkembangan Motorik Kasar****Instrumen Penelitian Perkembangan Motorik Kasar**

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
Perkembangan motorik kasar					
I.	Kekuatan				
1.	Anak mampu menumpu kaki sehingga anak tidak terjatuh saat melewati ban karet				
2.	Anak mampu mengikuti permainan dari awal sampai akhir permainan				
II.	Kelincahan				
1.	Anak mampu bergerak dengan cepat ketika meloncat dan melompat				
III.	Keseimbangan				
1.	Anak mampu melewati ban karet tanpa terjatuh				

Keterangan taraf penilaian :

Lambang	Skor	Keterangan
★ ★ ★ ★	4	Berkembang Sangat Baik
★ ★ ★	3	Berkembang Sesuai Harapan
★ ★	2	Mulai Berkembang
★	1	Belum Berkembang

Rumus yang dapat digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu:

$$\text{Total skor} = \frac{\text{Skor tercapai}}{\text{Skor maksimal yang bisa dicapai}} \times 100\%$$

C.2 Rubrik Instrumen Penilaian Motorik Kasar

Rubrik Instrumen Penilaian Motorik Kasar

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
I.	Kekuatan		
1.	Anak mampu menumpu kaki sehingga anak tidak terjatuh saat meloncati ban karet	Anak tidak mampu meloncati ban karet	1
		Anak mampu menumpu kaki untuk meloncat namun terjatuh ketika mendarat karena kurang kuat menumpu tubuh	2
		Anak mampu menumpu kaki untuk meloncat dan mendarat namun dengan bantuan guru	3
		Anak mampu menumpu kaki untuk meloncat dan mendarat sehingga anak tidak terjatuh tanpa bantuan guru	4
2.	Anak mampu mengikuti permainan dari awal sampai akhir permainan	Anak tidak mengikuti permainan	1
		Anak mengikuti permainan satu putaran saja	2
		Anak mengikuti permainan dua putaran secara penuh namun berhenti untuk beristirahat	3
		Anak mampu mengikuti permainan dua putaran secara penuh tanpa berhenti	4
II.	Kelincahan		
2.	Anak mampu bergerak dengan cepat ketika meloncat dan melompat	Anak tidak mampu meloncati dan melompati empat ban karet walupun sudah dibantu guru	1
		Anak mampu meloncati dan melompati empat ban karet namun dengan bantuan guru	2

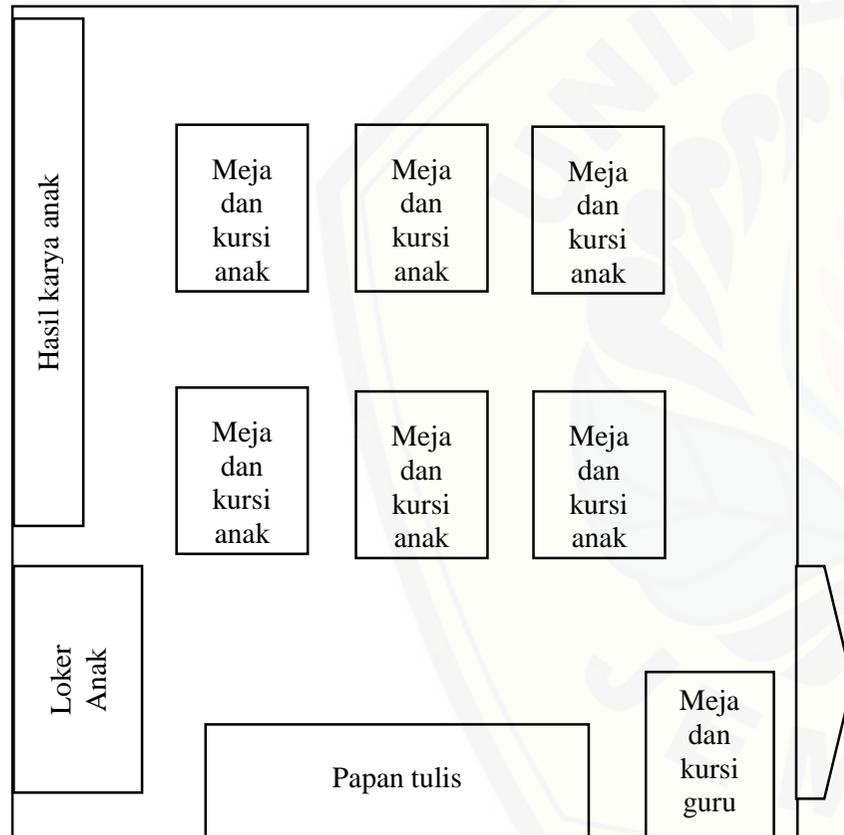
No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
		Anak mampu meloncati dan melompati empat ban karet namun sesekali berhenti	3
		Anak mampu meloncati dan melompati empat ban karet tanpa perlu berhenti	4
I.	Keseimbangan		
1.	Anak mampu melompati ban karet tanpa terjatuh	Anak hampir selalu terjatuh ketika melompati ban karet	1
		Anak terjatuh pada empat kali lompatan	2
		Anak terjatuh pada enam kali lompatan	3
		Anak mampu melompati ban karet tanpa terjatuh	4

*Lampiran D***Daftar Nama Sarana Permainan dan Denah Kelas****D.1 Daftar Nama Sarana Permainan**

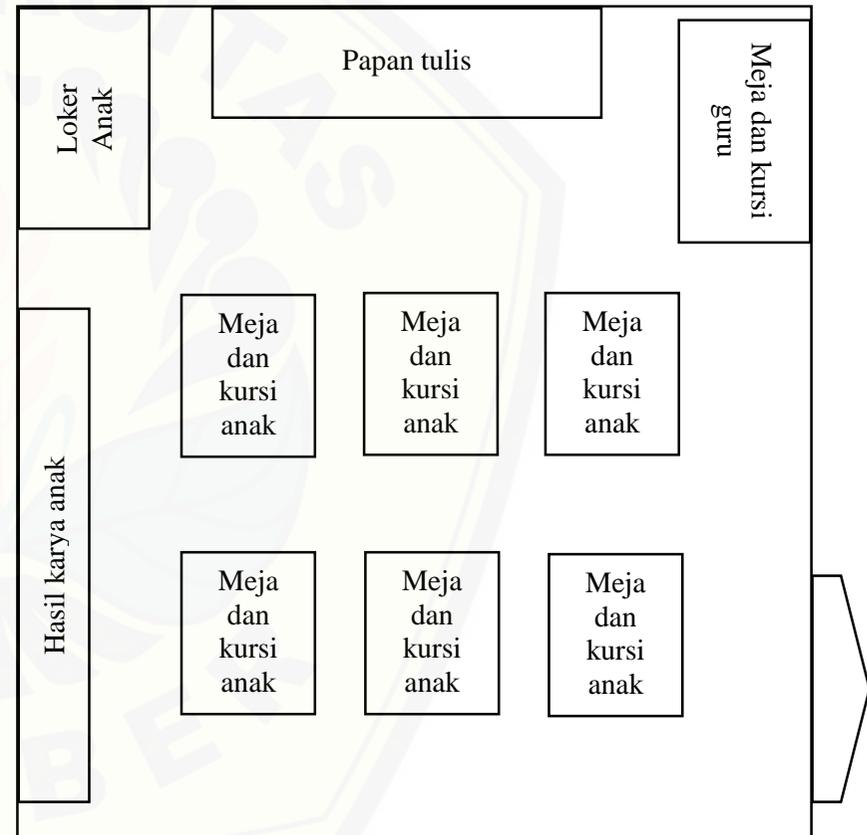
No.	Nama Permainan Outdoor
1.	Jungkat-jungkit
2.	Mangkok putar
3.	Ayunan bangku
4.	Ayunan rantai
5.	Jala panjatan
6.	Rumah prosotan
7.	Seluncuran
8.	Jebakan
9.	Jembatan gantung

D.2 Denah Kelas Kelompok A1 dan A2

Denah Kelas Kelompok A1



Denah Kelas Kelompok A2



*Lampiran E***E.1 Lembar Penilaian Motorik Kasar Kelompok A1****LEMBAR PENILAIAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A1
TK KEMALA BHAYANGKARI 37 GENTENG BANYUWANGI**

No.	Nama Anak	Skor	Nilai
1.	Adinta Alberta Fawwaz	3	60
2.	Adrian Fawahan	4	80
3.	Aldio Gandhi Putra Jeksono	3	60
4.	Alleza Checil Naura	2	40
5.	Ananda Lanang	2	40
6.	Ayub Gery Indrawan	3	60
7.	Calvary Purnajakti Widyanto	2	40
8.	Chelsya Putri Margareta	3	60
9.	Dewa Rahmat Dani Hariyanto	4	80
10.	Diky Bastian Arya Bimantara	3	60
11.	Ervelza Jieanzavira	3	60
12.	Farel Fadillah Suandi	2	40
13.	Febrian Maulidul Mustofa	2	40
14.	Galang Tirta Saputra	3	60
15.	Ingka Roro Aidilla	3	60
16.	Iqbal Nur Cahyo	4	80
17.	Irfan Junior Afrilio	3	60
18.	Kentda Dominic Brain Prasetyo	3	60
19.	Khalifah Queenta Hanun	2	40
20.	M. Zidane Arief Maheswara	5	100
21.	Mohamad Danu Pranata	2	40

Lampiran E**E.1 Lembar Penilaian Motorik Kasar Kelompok A1**

22.	Monica Seprilin Sanjaya	2	40
23.	Muhamad Azka Fadila Rafif	3	60
24.	Muhammad Adli Bijaksana	5	100
25.	Muhammad Naufal Ikram	4	80
26.	Neiro Esa Praditya	3	60
27.	Nuansa Stela Senja	3	60
28.	Putri Destin Setyo Rini	2	40
29.	Queen Citra Kharisma	4	80
30.	Ragesta Indar Syaifirza	5	100
31.	Rangga Nanda Pradita	3	60
32.	Samitha Dasha Khalila	2	40
33.	Wafi Hardana Prahayudi	2	40
34.	Yanuard Georaffa Artha Rizky	3	60
35.	Zaafira Hilya Saputri	2	40

Guru Kelompok

Mengetahui,

Kepala TK Bhayangkari 37



Eko Wuldo, S.P.d

NIP. 19740801 201412 1 002

E.2 Lembar Penilaian Motorik Kasar Kelompok A2**LEMBAR PENILAIAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A2
TK KEMALA BHAYANGKARI 37 GENTENG BANYUWANGI**

No.	Nama Anak	Skor	Nilai
1.	Afif Agusthien Rahayu	4	80
2.	Ahmad Rakha Nasrullah	4	80
3.	Aisyah Qurratu'ain	2	40
4.	Alvero Abidystha	3	60
5.	Aqila Aura Cantika	2	40
6.	Ardian Yudis Prayoga	3	60
7.	Calista Elsy Nadya Shafwah	2	40
8.	Cassano Desta Satria	3	60
9.	Davina Aryanti	2	40
10.	Dhamar Besari	3	60
11.	Dylan Rizky Ananta	3	60
12.	Farah Anindita Setiawan	2	40
13.	Fatir Rahmandha	4	80
14.	Gading Muzacky Prasetyo	5	100
15.	Havilah Gian Atmaja	3	60
16.	Junio Tristan Wardana	3	60
17.	Kenzou Imanuel Joinda	3	60
18.	Keysha Zaafarani	3	60
19.	Meuthea Najlaa Raudhatunisya	4	80
20.	Moh. Fajar Ramadhani	3	60

E.2 Lembar Penilaian Motorik Kasar Kelompok A2

22.	Mohamat Wahyu Haqiqi	3	60
21.	Muhammad Aditya Efendi	3	60
23.	Muhammad Irfan Putra Julianto	5	100
24.	Mutiara Cantika Timur	2	40
25.	Nadhif Anggara	2	40
26.	Naufal Alvaro Kurniadi	3	60
27.	Rafael Zack Michael Sumeisey	3	60
28.	Rafika Yunia Rahma	3	60
29.	Reisya Putri Amelia Zalfa	2	40
30.	Rio Fajar Raditya Fahrezy	5	100
31.	Risda Novita Sari	2	40
32.	Ryan Galih Saputra	3	60
33.	Valinka Alya Nabila	2	40
34.	Vino Reza Aprilio	2	40
35.	Zaira Adristi Wilianto	3	60

Guru Kelompok

Mengetahui,
Kepala TK Bhayangkari 37

YAYASAN KEMALA BHAYANGKARI
TARBIYAH KANAK-KANAK
TK. KEMALA BHAYANGKARI 37
GENTENG
BANYUWANGI
JAWA TIMUR

Eko Widodo, SP.d
NIP. 197408012014121002

*Lampiran F***F.1 Lembar Validasi Ahli Media Dosen FKIP PG PAUD UNEJ**

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT
TALI**

Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama Validator : Luh Putu Indah B., S.Pd. M.Pd

Profesi : Dosen FKIP Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal :

Instansi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media permainan tradisional lompat tali dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom "Ya" jika pertanyaan sesuai dan "Tidak" jika pertanyaan tidak sesuai.

No.	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I.	Permainan Tadisional Lompat Tali		
1.	Permainan tradisioanal lompat tali merupakan permainan tradisional yang ramah lingkungan	✓	
2.	Tempat untuk permainan tradisional lompat tali dapat dilakukan di indoor maupun outdoor	✓	
3.	Bahan untuk media permainan tradisional lompat tali bisa berasal dari barang bekas	✓	

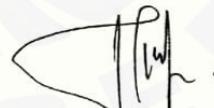
F.1 Lembar Validasi Ahli Media Dosen FKIP PG PAUD UNEJ

	sehingga tergolong murah		
4.	Permainan tradisional lompat tali dapat dimainkan dengan individu maupun kelompok	✓	
5.	Media permainan tradisional lompat tali mudah untuk disimpan dan dibawa kemana saja	✓	
6.	Media permainan tradisional lompat tali dapat digunakan berkali-kali	✓	
7.	Permainan tradisional lompat tali dapat menarik perhatian anak	✓	
8.	Permainan tradisional lompat tali aman digunakan untuk anak	✓	
9.	Permainan tradisional lompat tali dapat mengembangkan aspek kemampuan kognitif, sosial emosional dan motorik kasar anak	✓	

Catatan:

Jember, 13 April, 2018

Validator



Luh Putu Indah B., S.Pd. M.Pd
NIP. 19871211 201504 2 001

F.1 Lembar Validasi Ahli Media Dosen FKIP PG PAUD UNEJ

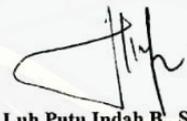
Kesimpulan:

Layak digunakan tanpa revisi	
Layak digunakan dengan revisi	
Tidak layak digunakan	

Kritik dan saran mengenai media permainan tradisional lompat tali

Jember, 12 April, 2018

Validator



Luh Putu Indah B., S.Pd. M.Pd
NIP. 19871211 201504 2 001

F.2 Lembar Validasi Ahli Media Guru TK Kemala Bhayangkari 37

LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI

Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama Validator : Eko Widodo, S.Pd

Profesi : Kepala Sekolah TK Kemala Bhayangkari 37

Tanggal :

Instansi : TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi

Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media permainan tradisional lompat tali dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom “Ya” jika pertanyaan sesuai dan “Tidak” jika pertanyaan tidak sesuai.

No.	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I. Permainan Tradisional Lompat Tali			
1.	Permainan tradisioanal lompat tali merupakan permainan tradisional yang ramah lingkungan	✓	
2.	Tempat untuk permainan tradisional lompat tali dapat dilakukan di indoor maupun outdoor	✓	
3.	Bahan untuk media permainan tradisional lompat tali bisa berasal dari barang bekas sehingga tergolong murah	✓	

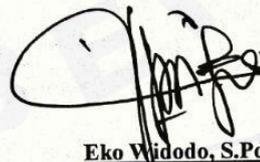
F.2 Lembar Validasi Ahli Media Guru TK Kemala Bhayangkari 37

	sehingga tergolong murah		
4.	Permainan tradisional lompat tali dapat dimainkan dengan individu maupun kelompok	✓	
5.	Media permainan tradisional lompat tali mudah untuk disimpan dan dibawa kemana saja	✓	
6.	Media permainan tradisional lompat tali dapat digunakan berkali-kali	✓	
7.	Permainan tradisional lompat tali dapat menarik perhatian anak	✓	
8.	Permainan tradisional lompat tali aman digunakan untuk anak	✓	
9.	Permainan tradisional lompat tali dapat mengembangkan aspek kemampuan kognitif, sosial emosional dan motorik kasar anak	✓	

Catatan:

Jember, 26, 09, 2018

Validator

**Eko Widodo, S.Pd**
NIP. 19740801 201412 1 002

F.2 Lembar Validasi Ahli Media Guru TK Kemala Bhayangkari 37

Kesimpulan:

Layak digunakan tanpa revisi	
Layak digunakan dengan revisi	
Tidak layak digunakan	

Kritik dan saran mengenai media permainan tradisional lompat tali

Jember, 26, 09, 2018

Validator



Eko Widodo, S.Pd
NIP. 19740801 201412 1 002

*Lampiran G***Tabel Data Hasil Skor Uji Validitas Penelitian**

No.	Kekuatan		Jumlah	Kelincahan	Keseimbangan	Jumlah	Total
	1	2					
1.	4	4	8	4	4	8	16
2.	4	4	8	3	4	7	15
3.	3	4	7	4	3	7	14
4.	3	4	7	3	3	6	13
5.	4	4	8	3	3	6	14
6.	3	4	7	4	3	7	14
7.	4	4	8	4	3	7	15
8.	3	3	6	3	4	7	13
9.	4	3	7	3	3	6	13
10.	2	3	5	3	3	6	11
11.	3	3	6	4	4	8	14
12.	4	3	7	3	4	7	14
13.	3	3	6	3	3	6	12
14.	4	4	8	3	3	6	14
Jumlah	48	50	98	47	47	94	192

*Lampiran H***Tabel Data Hasil Uji Reliabilitas**

No.	Skor Butir Perkembangan Motorik Kasar Ganjil		Jumlah	Skor Butir Perkembangan Motorik Kasar Genap		Jumlah	Ranking		D	D ²
	1	3		2	4		X	Y		
1.	4	4	8	4	4	8	1.5	1.5	0	0
2.	4	3	7	4	4	8	6.5	1.5	5	25
3.	3	4	7	4	3	7	6.5	7	-0.5	0.25
4.	3	3	6	4	3	7	12	7	5	25
5.	4	3	7	4	3	7	6.5	7	-0.5	0.25
6.	3	4	7	4	3	7	6.5	7	-0.5	0.25
7.	4	4	8	4	3	7	1.5	7	-5.5	30.25
8.	3	3	6	3	4	7	12	7	5	25
9.	4	3	7	3	3	6	6.5	13	-6.5	42.25
10.	2	3	5	3	3	6	14	13	1	1
11.	3	4	7	3	4	7	6.5	7	-0.5	0.25
12.	4	3	7	3	4	7	6.5	7	-0.5	0.25
13.	3	3	6	3	3	6	12	13	-1	1
14.	4	3	7	4	3	7	6.5	7	-0.5	0.25
Jumlah	48	47	95	50	47	97	105	105		151

Lampiran I

Hasil Perhitungan Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.11974712
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.195
	Positive	.195
	Negative	-.142
Kolmogorov-Smirnov Z		1.066
Asymp. Sig. (2-tailed)		.206
a. Test distribution is Normal.		

*Lampiran J***Hasil Perhitungan Uji Homogenitas****Test of Homogeneity of Variances**

Hasil motorik kasar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.674	1	58	.415

ANOVA

Hasil motorik kasar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3856.017	1	3856.017	27.323	.000
Within Groups	8185.233	58	141.125		
Total	12041.250	59			

*Lampiran K***Perhitungan Uji T-test**

No.	Nama Anak	Kelompok Eksperimen			No.	Nama Anak	Kelompok Kontrol		
		Pre-Test	Post-Test	Beda			Pre-Test	Post-Test	Beda
1	Farel	44	94	50	1	Sano	56	69	13
2	Ervei	69	100	31	2	Tristan	44	88	44
3	Roro	44	100	56	3	Vino	75	81	6
4	Neiro	63	100	37	4	Kenzou	69	81	12
5	Calva	69	88	19	5	Ridha	44	63	19
6	Dinta	69	100	31	6	Vero	63	81	18
7	Adrian	63	81	18	7	Varo	75	81	6
8	Kentda	56	100	44	8	Qiqi	63	69	6
9	Zidan	75	88	13	9	Nadif	69	75	6
10	Yanu	75	94	19	10	Galih	75	81	6
11	Wafi	44	94	50	11	Hafil	63	81	18
12	Abim	75	88	13	12	Keisyia	63	75	12
13	Adi	75	100	25	13	Raisya	63	81	18
14	Galang	69	88	19	14	Dafina	69	75	6
15	Gesta	63	88	25	15	Kalista	56	69	13
16	Citra	63	94	31	16	Nisya	69	88	19
17	Iqbal	75	100	25	17	Aqila	75	81	6
18	Irfan	69	88	19	18	Tiara	56	81	25
19	Senja	75	100	25	19	Fika	44	88	44
20	Destin	63	100	37	20	Adit	44	75	31
21	Hanum	69	100	31	21	Dani	56	75	19
22	Cecil	56	88	32	22	Ica	69	81	12
23	Gery	63	100	37	23	Aka	75	81	6
24	Azka	44	88	44	24	Rama	63	81	18
25	Chelsy	44	100	56	25	Rio	69	81	12
26	Monica	56	88	32	26	Dhmar	44	81	37
27	Dewa	44	100	56	27	Kiki	56	88	32
28	Sasa	56	94	38	28	Risda	75	81	6
29	Naufal	56	94	38	29	Valinka	44	63	19
30	Dasha	56	88	32	30	Irfan	56	69	13

*Lampiran L***Hasil Perhitungan Uji Hipotesis****Group Statistics**

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil motorik kasar	Eksperimen	30	32.7667	12.57716
	Kontrol	30	16.7333	11.13842

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil motorik kasar	Equal variances assumed	.674	.415	5.227	58	.000	16.03333	3.06730	9.89347	22.17320
	Equal variances not assumed			5.227	57.165	.000	16.03333	3.06730	9.89156	22.17511

Lampiran M**Profil TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi**

1.	Nama Sekolah	TK Kemala Bhayangkari 37
2.	NPSN	20569394
3.	Jenjang Pendidikan	TK
4.	Status Sekolah	Swasta
5.	Alamat	Jl. KH. Wahid Hasyim No. 38
6.	Dusun	Kopen
7.	Desa	Genteng Kulon
8.	Kecamatan	Genteng
9.	Kabupaten	Banyuwangi
10.	Provinsi	Jawa Timur
11.	Kode Pos	68465
12.	SK Pendirian Sekolah	421/0199/429.101/2012
13.	Tanggal SK Pendirian	2013-01-10
14.	SK Izin Operasional	421/4785/429.101/2012
15.	Tanggal SK Izin Operasional	2012-09-30
16.	SK Akreditasi	SK AKREDITASI
17.	Tanggal SK Akreditasi	2007-12-17
18.	Status Kepemilikan	Yayasan
19.	Akreditasi	B
20.	Luas Tanah Milik	1600 m2
21.	Sertifikasi ISO	Belum Bersertifikat

*Lampiran N***N.1 Daftar Nama Kelompok A1****Daftar Nama Kelompok A1**

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1.	Adinta Alberta Fawwaz	√	
2.	Adrian Fawahan	√	
3.	Aldio Gandhi Putra Jeksono	√	
4.	Alleza Checil Naura		√
5.	Ananda Lanang	√	
6.	Ayub Gery Indrawan	√	
7.	Calvary Purnajakti Widyanto	√	
8.	Chelsya Putri Margareta		√
9.	Dewa Rahmat Dani Hariyanto	√	
10.	Diky Bastian Arya Bimantara	√	
11.	Ervelza Jieanzavira		√
12.	Farel Fadillah Suandi	√	
13.	Febrian Maulidul Mustofa	√	
14.	Galang Tirta Saputra	√	
15.	Ingka Roro Aidilla		√
16.	Iqbal Nur Cahyo	√	
17.	Irfan Junior Afrilio	√	
18.	Kentda Dominic Brain Prasetyo		
19.	Khalifah Queenta Hanum		√
20.	M. Zidane Arief Maheswara	√	
21.	Mohamad Danu Pranata	√	
22.	Monica Seprilin Sanjaya		√
23.	Muhamad Azka Fadila Rafif	√	
24.	Muhammad Adli Bijaksana	√	
25.	Muhammad Naufal Ikram	√	
26.	Neiro Esa Praditya	√	
27.	Nuansa Stela Senja		√
28.	Putri Destin Setyo Rini		√
29.	Queen Citra Kharisma		√
30.	Ragesta Indar Syaifirza	√	
31.	Rangga Nanda Pradita	√	
32.	Samitha Dasha Khalila		√
33.	Wafi Hardana Prahayudi	√	
34.	Yanuard Georaffa Artha Rizky	√	
35.	Zaafira Hilya Saputri		√
	JUMLAH	24	11

N.2 Daftar Nama Kelompok A2

Daftar Nama Kelompok A2

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1.	Afif Agusthien Rahayu		√
2.	Ahmad Rakha Nasrullah	√	
3.	Aisyah Qurratu'ain		√
4.	Alvero Abidystha	√	
5.	Aqila Aura Cantika		√
6.	Ardian Yudis Prayoga	√	
7.	Calista Elsy Nadya Shafwah		√
8.	Cassano Desta Satria	√	
9.	Davina Aryanti		√
10.	Dhamar Besari	√	
11.	Dylan Rizky Ananta	√	
12.	Farah Anindita Setiawan		√
13.	Fatir Rahmandha	√	
14.	Gading Muzacky Prasetyo	√	
15.	Havilah Gian Atmaja	√	
16.	Junio Tristan Wardana	√	
17.	Kenzou Imanuel Joinda	√	
18.	Keysha Zaafarani		√
19.	Meuthea Najlaa Raudhatunisya		√
20.	Moh. Fajar Ramadhani	√	
22.	Mohamat Wahyu Haqiqi	√	
21.	Muhammad Aditya Efendi	√	
23.	Muhammad Irfan Putra Julianto	√	
24.	Mutiara Cantika Timur		√
25.	Nadhif Anggara	√	
26.	Naufal Alvaro Kurniadi	√	
27.	Rafael Zack Michael Sumeisey	√	
28.	Rafika Yunia Rahma		√
29.	Reisya Putri Amelia Zalfa		√
30.	Rio Fajar Raditya Fahrezy	√	
31.	Risda Novita Sari		√
32.	Ryan Galih Saputra	√	
33.	Valinka Alya Nabila		√
34.	Vino Reza Aprilio	√	
35.	Zaira Adristi Wilianto		√
	JUMLAH	21	14

*Lampiran O***Daftar Nama Guru TK Kemala Bhayangkari 37 Genteng Banyuwangi**

No	Nama	L/P	Alamat	TTL	Agama	Jenis Ptk	Status Kepegawaian	Jenjang Pendidikan
1.	EKO WIDODO, S.Pd	L	Dsn. Kaliputih Rt.02 Rw.05 Kembiritan - Genteng	BWI, 01/08/1974	ISLAM	Kepala TK	GURU HONOR SEKOLAH	S1
2.	SUGIARTI	P	Dsn. Kopen Rt.06 Rw. 05 Genteng Kulon - Genteng	BWI, 27/07/1963	ISLAM	Guru Kelompok B2	PNS	KPG
3.	SRI LESTARI, S.Pd	P	JL. Raya Gambiran Rt.04 Rw.06 Gambiran -Gambiran	JBR, 25/09/1972	ISLAM	Guru Kelompok B2	GURU HONOR SEKOLAH	S1
4.	SRI MULYATININ GSIH, S.Pd	P	Dsn. Parastembok Rt. 01 Rw.02 Jambewangi - Sempu	BWI, 13/05/1981	ISLAM	Guru Kelompok A2	GTY	S1
5.	YULI AGUSTIN, S.Pd	P	Dsn. Krajan Rt.02 Rw.08 Setail - Genteng	BWI, 17/08/1987	ISLAM	Guru Kelompok A1	GTY	S1
6.	RIA AFKHARINA WULANDARI, S.Pd	P	Dsn. Kopen Rt. 06 Rw.05 Genteng Kulon - Genteng	BWI, 02/02/1993	ISLAM	Guru Kelompok A2	GTY	S1
7.	MURNI UTAMI, S.Pd	P	Dsn. Kopen Rt.08 Rw.05 Genteng Kulon - Genteng	BWI, 21/03/1979	ISLAM	Guru Kelompok B1	GTY	S1
8.	NIHAYATUL HASANAH, S.Pd	P	Dsn. Lidah Rt.02 Rw.04 Gambiran -Gambiran	BWI, 23/11/1980	ISLAM	Guru Kelompok A1	GTY	S1

No	Nama	L/P	Alamat	TTL	Agama	Jenis Ptk	Status Kepegawaian	Jenjang Pendidikan
9.	PRASETYO FENDI PURNOMO	L	Dsn. Kopen Rt. 03 Rw. 02 Genteng Kulon - Genteng	BWI, 14/02/1978	ISLAM	Security	PTY	SMA

Lampiran P

P.1 Hasil Checklist Post-test Kelompok A1

Hasil Checklist Post-test Kelompok A1

Nama Anak : Roro
 Kelas : A7

Instrumen Penelitian Perkembangan Motorik Kasar

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
Perkembangan motorik kasar					
I.	Kekuatan				
1.	Anak mampu menumpu kaki sehingga anak tidak terjatuh saat melewati ban karet				✓
2.	Anak mampu mengikuti permainan dari awal sampai akhir permainan				✓
II.	Kelincahan				
1.	Anak mampu bergerak dengan cepat ketika meloncat dan melompat				✓
III.	Keseimbangan				
1.	Anak mampu melewati ban karet tanpa terjatuh				✓

Keterangan taraf penilaian :

Lambang	Skor	Keterangan
★★★★	4	Berkembang Sangat Baik
★★★	3	Berkembang Sesuai Harapan
★★	2	Mulai Berkembang
★	1	Belum Berkembang

$$= \frac{16}{16} \times 100$$

$$= 1 \times 100$$

$$= 100$$

Banyuwangi, 11 Mei... 2018

Observer

Juli

(JULI AGUSTIN)

P.2 Hasil Checklist Post-test Kelompok A2

Hasil Checklist Post-test Kelompok A2

Nama Anak : *Aqila*
 Kelas : *A2*

Instrumen Penelitian Perkembangan Motorik Kasar

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
Perkembangan motorik kasar					
I. Kekuatan					
1.	Anak mampu menumpu kaki sehingga anak tidak terjatuh saat melewati ban karet			✓	
2.	Anak mampu mengikuti permainan dari awal sampai akhir permainan			✓	
II. Kelincahan					
1.	Anak mampu bergerak dengan cepat ketika meloncat dan melompat				✓
III. Keseimbangan					
1.	Anak mampu melewati ban karet tanpa terjatuh			✓	

Keterangan taraf penilaian :

Lambang	Skor	Keterangan
★★★★	4	Berkembang Sangat Baik
★★★	3	Berkembang Sesuai Harapan
★★	2	Mulai Berkembang
★	1	Belum Berkembang

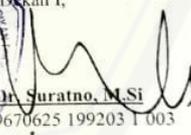
Banyuwangi, *11 Mei* 2018
 Observer

$$\begin{aligned} &= \frac{13}{16} \times 100 \\ &= 81,25 \\ &= 81 \end{aligned}$$

(NITAM PERMATA H)
 190210201065

Lampiran Q

Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS JEMBER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <small>Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121 Telepon: 0331-334988, 330738 Fax. 0331-332475 Laman: www.fkip.unsj.ac.id</small>	
Nomor	: 3504/UN25.1.5/LT/2018	26 APR 2018
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. Kepala Sekolah TK Kemala Bhayangkari 37 Banyuwangi		
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:		
Nama	: Ana Sholikhati	
NIM	: 140210205080	
Jurusan	: Ilmu Pendidikan	
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini	
Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018".		
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.		
Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terimakasih.		
		 Prof. Dr. Suratno, M.Si NIP.19670625 199203 1 003

*Lampiran R***Surat Keterangan Penelitian**

**YAYASAN KEMALA BHAYANGKARI DAERAH JAWA TIMUR
PENGURUS CABANG BANYUWANGI
TK BHAYANGKARI 37 GENTENG
Jl KH. Wahid Hasyim 38 Telp. (0333) 843804
GENTENG – BANYUWANGI**

SURAT KETERANGAN
Nomor: B / 008 / BK / V / 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eko Widodo, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah TK Kemala Bhayangkari 37

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Ana Sholikhati
NIM : 140210205080
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melaksanakan penelitian di TK Kemala Bhayangkari 37 pada anak kelompok A dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018”. Pada tanggal 27 April 2018 sampai dengan 12 Mei 2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 12 Mei 2018
Kepala
TK Kemala Bhayangkari 37



Eko Widodo, S.Pd
NIP. 197408012014121002

Lampiran S

Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Gambar S1. Pemberian *Pre-test* Kelompok Eksperimen



Gambar S2. Pemberian *Pre-test* Kelompok Kontrol



Gambar S3. Pemberian *Treatment* Kelompok Eksperimen



Gambar S4. Pemberian *Treatment* Kelompok Eksperimen



Gambar S5. Pemberian *Post-test* Kelompok Eksperimen



Gambar S6. Pemberian *Post-test* Kelompok Kontrol

*Lampiran T***DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Ana Sholikhati
 Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 08 Maret 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dusun Tegalyasan Desa Tegalarum RT. 02 RW. 04
 Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi
 Alamat di Jember : Jl. Kalimantan 06 No. 03 Kecamatan Sumpersari
 Kabupaten Jember
 Email : a.sholikhati@yahoo.com
 Riwayat Pendidikan :

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1.	TK Khadijah 99 Sempu	2002	Banyuwangi
2.	MI Sabiluh Hidayah Sempu	2008	Banyuwangi
3.	MTs Negeri Genteng	2011	Banyuwangi
4.	SMK Muhammadiyah 1 Genteng	2014	Banyuwangi
5.	Universitas Jember	2018	Jember