



**Qalam lil Athfal**  
Volume IV Edisi I Tahun 2026

---

---

## **Pengaruh Permainan Lompat Tali Dan Petak Umpet Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK IT Imam Syafii Labuhanbatu**

Sarmila Rahma Daini<sup>1)</sup>, Sahbuki Ritonga<sup>2)</sup>, Eriani<sup>3)</sup>, Soybatul Aslamiah Ritonga<sup>4)</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara, <sup>2,3,4</sup>Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara  
e-mail: <sup>1</sup>sarmilarahma@gmail.com, <sup>2</sup>sahbukiritonga9@stita.ac.id, <sup>3</sup>eriani@gmail.com, <sup>4</sup>soybatul89@stita.ac.id

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lompat tali dan petak umpet terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK IT Imam Syafii Labuhanbatu, tahun ajaran 2024/2025 jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif (*Quasi Exsperiment*) dengan sample penelitian total sampling 40 siswa kelas control dan eksperimen. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media permainan lompat tali dan petak umpet. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi sebanyak 12 pernyataan dan di aplikasikan kepada siswa sebanyak 40 siswa Teknik analisis data menggunakan uji t berpasangan dengan taraf signifikan  $\alpha=0,05$  hasil uji hipotesis data *post test* Menggunakan Media lompat tali diperoleh thitung > ttabel ( $3,059 > 2,0252$ ) dan petak umpet diperoleh thitung > ttabel ( $3,107 > 2,0252$ ). Sehingga H1 diterima H0 ditolak. Maka terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan Media lompat tali tahun pelajaran 2024/2025.

**Keywords—Media Lompat Tali, Petak Umpet, Perkembangan Motorik Kasar.**

### *ABSTRACT*

*This study aims to determine the effect of jump rope and hide-and-peek games on the gross motor development of early childhood students at Imam Syafii Labuhanbatu Kindergarten during the 2024/2025 academic year. This study employs a quantitative research design (quasi-experimental) with a total sample of 40 students in the control and experimental groups. The researcher conducted the learning process using jump rope and hide-and-peek games as teaching aids. The research instrument consisted of an observation sheet with 12 items, applied to 40 students. Data analysis employed a paired t-test with a significance level of  $\alpha = 0.05$ . The results of the post-test hypothesis test showed that for the jump rope group, the calculated t-value was greater than the critical t-value ( $3.059 > 2.0252$ ), and for the hide-and-peek group, the calculated t-value was also greater than the critical t-value ( $3.107 > 2.0252$ ). Therefore, H1 was accepted and H0 was rejected. Thus, there is an effect of student learning outcomes using the jump rope medium in the 2024/2025 academic year.*

**Keywords—Jump Rope Medium, Hide-and-Seek, Gross Motor Development.**

ISSN 2962-8881



## 1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, segala hal yang berkaitan dengan kehidupan harus berlandaskan dengan pendidikan, untuk mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang luas. Untuk itu antisipasi pemerintah mengenai perkembangan yang ada di zaman globalisasi dengan cara mengoptimalkan lembaga pendidikan mulai dari tingkat PAUD, SD, SMP, SMA. Sesuai dalam rangka usaha pemerintah untuk meningkatkan pendidikan salah satunya diterapkan pendidikan usia sejak dini. Dengan suatu tujuan agar anak-anak Indonesia ketika melanjutkan pendidikan ke jenjang yang tinggi sudah ada bekal persiapan.

Pendidikan adalah suatu hal penting yang merupakan kebutuhan hidup, oleh sebab itu manusia dapat menyesuaikan bersama orang lain, baik dengan lingkungan sekitar atau lingkungan luas. “Pada sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwasanya “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah” “suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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. Soybatul Aslamiah Ritonga, 2021, ‘Implementasi Perkembangan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di PAUD Miftahul Ilmi Desa Tebing Linggahara’, Jurnal Pendidikan, Vol.5, No.2 Hlm. 72.

Pada usia dini kepribadian yang mulai terbentuk ia sangat peka terhadap tindakan orang di sekelilingnya perkembangan anak usia dini menurut Piaget dalam jurnal Leny Marinda sekitar usia 2 sampai 7 tahun memasuki tahap Praoperasional yang artinya Pada tahap ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata gambar dan lukisan. Leny Marinda, 2020, ‘Kognitif Dan

Problematika’, An-Nisa’: Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman, vol.13, No.1 Hlm. 122-123. Dalam hal ini anak sudah mulai dengan kegiatan minat untuk membaca kata-kata, sebab pada masa-masa inilah segala potensi kemampuan anak dapat di kembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan dari orang-orang yang ada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya orang tua dan guru.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Dengan kegiatan yang bervariasi dan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan, maka anak akan berkembang semua potensinya dengan baik dan seimbang.

Masa perkembangan anak usia dini adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. “Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini melalui penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).” “Pendidikan ini diupayakan untuk mengoptimalkan masa emas (golden age) pada anak, agar anak tumbuh menjadi individu yang cerdas secara kognitif, cakap secara afektif dan terampil secara psikomotor.”

Aspek motorik adalah perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang menuntut koordinasi syaraf dan otot. Perkembangan fisik motorik sangat penting untuk

dikembangkan untuk pertumbuhan dan perkembangan berbagai potensi anak. Anak melakukan berbagai gerakan untuk menunjang aktivitas eksplorasinya. Anak usia Taman Kanak-kanak khususnya kelompok B diharapkan dalam pengembangan motorik kasarnya dengan tingkat capaian perkembangan yaitu anak mampu berlari, anak mampu berjalan, anak mampu mengejar dan anak mampu melompat. Dan anak dapat mengembangkan semua aspek perkembangannya dengan baik melalui melalui kegiatan motorik kasar

Banyak cara yang dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan *motoric* pada anak dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya dengan melompat, berlari, bermain bola, bermain petak umpat, bermain lompat tali dan masih banyak lagi kegiatan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik anak. Beberapa contoh kegiatan anak yang berhubungan dengan motorik yaitu bermain petak umpat dan lompat tali.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di sekolah TK IT Imam Syafii di Kabupaten Labuhanbatu, menunjukkan berbagai kendala yang dialami guru dan anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Salah satu permasalahan yang ada saat penulis melakukan plp di TK IT Imam Syafii adalah Pembelajaran yang berpusat pada guru, Tidak banyak melakukan aktivitas gerak saat disekolah, yang mengakibatkan anak mudah bosan karena kurangnya variasi model pembelajaran, sehingga menyebabkan anak mulai mengganggu temannya yang lain dan peserta didik tidak terarah yang mengakibatkan tidak kondusif. Oleh karena itu, pendidik atau guru harus tahu strategi apa yang tepat untuk dilakukan ketika sedang mengajar agar

peserta didik tidak pasif dalam belajar kemudian tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal.

Tidak hanya masalah pada pembelajaran yang masih berpusat pada guru tetapi sarana dan prasarana yang kurang memadai juga menghambat proses pembelajaran di TK IT Imam Syafii. Karena minimnya bahan ajar, alat dan media pembelajaran serta masih banyak lagi yang menghambat proses pembelajaran akibatnya membuat peserta didik kurang nyaman dalam belajar. Jika sarana dan prasarana memadai maka peserta didik akan lebih bersemangat lagi dalam belajar dan dapat mempengaruhi hasil belajar serta kreativitas dari peserta didik. Untuk itu sebaiknya guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyiapkan sarana dan prasarana yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran

Selain itu ada Banyak anak-anak yang masih kurang dalam perkembangan motorik kasarnya. Anak-anak kurang mampu dalam gerakan melompat. Saat anak di ajak untuk melompat dengan satu kaki banyak anak yang belum mampu melakukannya. Saat anak di arahkan untuk melompat dengan kedua kaki ada beberapa anak yang tidak dapat melakukannya.

Selain itu pada saat mengajar guru juga kurang bervariasi dalam memilih dan menerapkan model-model pembelajaran dan metode pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik menjadi pasif dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika guru memilih dan menerapkan model – model pembelajaran yang tepat dan di sesuaikan dengan materi pembelajaran maka peserta didik akan lebih memperhatikan dan lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru. Maka dari itu, diperlukan adanya suatu model

pembelajaran dan metode yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik lagi untuk belajar agar hasil belajar yang mereka peroleh dapat meningkat dari sebelumnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project based Learning*). Karena model pembelajaran ini dapat melibatkan siswa untuk berpikir kreatif dalam tujuan pembelajaran yang dapat menghasilkan suatu karya seni, produk dan proyek secara nyata.

Untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak dibutuhkan suatu alat permainan edukatif yang sederhana, menarik dan menantang tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, sehingga tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar usia 5-6 tahun tercapai dengan baik. Berdasarkan permasalahan yang ada di atas penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Permainan Petak Umpet Dan Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK IT Imam Syafii”.

Permainan lompat tali sempat populer dikalangan anak-anak pada era 80-90an. Sehingga permainan ini dapat disebut sebagai permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki nilai budaya dan kemanusiaan serta dipercaya dapat meningkatkan kemampuan perkembangan motorik (Andini et al., 2022). Hal ini juga dapat diartikan bahwa permainan tradisional menjadi sebuah hal yang penting dalam mengasah perkembangan motorik, sosial emosional, dan menjadikan kegiatan alternative yang dapat dilakukan melalui proses pembelajaran budaya Permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Adang ismail

mengatakan bahwa APE tradisional sebagai perangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognitif, sosial – emosional, maupun bahasa komunikasi anak.

Piaget mengatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan parten memandang bahwa kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesepakatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.v Yuniantika, 2019, ‘Pengaruh Penggunaan Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak’, *Innovative: Journal Of Social Science*, hlm 11,.

Permainan lompat tali ataupun biasa disebut dengan permainan main karet, menjadi permainan favorit anak-anak ketika pulang sekolah dan menjelang sore hari, akan tetapi pada saat ini banyak sekali anak usia dini yang perkembangan motorik kasar nya kurang berkembang dengan baik.

Menurut Harsono permainan lompat tali adalah permainan melompat dengan halang rintangan berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang permainan lompat tali diberikan pada siswa dengan tujuan meningkatkan kemampuan kerja dari otot tungkai dimana otot tungkai tersebut akan mengalami perubahan akibat permainan yang diberikan. Dalam permainan lompat tali, tubuh anak tumbuh menjadi anak yang cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya padat dan berisi, kuat, tangkas serta terlatih. Lompat tali bisa membuat anak lebih kuat dan sehat. Selain itu, permainan ini dapat melatih kognitif, keberanian, akurasi dan sosialisasi anak.

Perkembangan motorik anak merupakan perkembangan unsur pematangan dan pengendalian gerak manusia. Dengan demikian, perkembangan motorik ini berkaitan erat dengan perkembangan pusat motorik otak, karena pematangan saraf dan otot juga bersamaan dengan perkembangan keterampilan motorik. (Anak et al., n.d.)

Dalam pelaksanaannya, Kegiatan yang akan dilakukan mempunyai beberapa langkah-langkah dalam permainan lompat tali, diantaranya :

1. Guru menyiapkan alat peraga yang digunakan  
Alat peraga digunakan untuk mendukung pelaksanaan permainan tradisional lompat tali. Dengan adanya alat peraga di harapkan dapat menarik minat anak dalam kegiatan yang diberikan.
2. Guru memberikan bimbingan atau saran bagaimana cara bermain menurut pengalaman anak  
Guru mendiskusikan cara yang akan dipakai dalam permainan tersebut, dengan tujuan menggali ide yang menarik dari anak.
3. Anak-anak mempraktikkan permainan tradisional lompat tali  
Dalam praktik bermain lompat tali, peneliti dapat mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anak sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok berisih dan mempunyai ketua regu yang berada paling depan.
4. Guru mengobservasi kegiatan yang dilakukan oleh anak serta memberi kesimpulan. Pada saat mengobservasi, guru mencatat semua yang terjadi waktu pelaksanaan kegiatan. (Fad, 2014)

### 1.1. Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet sudah ada sejak zaman sebelum 1990 an yang berkembang di lingkungan masyarakat. Petak umpet merupakan salah satu permainan tradisional yang telah berumur ratusan tahun, bahkan ribuan tahun. Petak umpet merupakan salah satu jenis permainan aktif yang terkenal di Indonesia. Permainan petak umpet adalah sejenis permainan mencari teman yang bersembunyi, bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, namun jika semakin banyak akan semakin seru. D I B A Almuawwanah, 2025, 'Pengaruh Permainan Petak Umpet Terhadap Kemampuan Interpersonal Pada Anak Usia Dini Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini', hlm.12.

Permainan tradisional petak umpet adalah jenis permainan "cari dan sembunyi" yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang yang umumnya berada diluar ruangan. Dengan demikian permainan tradisional petak umpet merupakan permainan tradisional terbentuk dari aktivitas 2 orang yaitu ucing (artinya-kucing) dan sumput (artinya-semunyi) yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan secara berkesinambungan. Eva meliana Saputri, dkk, 2019, 'Implementasi Permainan Tradisional (Petak Umpet) Topeng Hewan Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun Kelompok B Di Paud Taam Muhajirin Palembang', PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2. No.1, hlm. 70.

Adapun Menurut Askalin mengatakan bahwa pengertian permainan Petak Umpet adalah: "adalah Permainan yang populer di kalangan anak-anak di Indonesia, Permainan ini tidak bisa dilakukan seorang diri, Permainan ini membutuhkan banyak orang minimal 4 atau 5 orang". Sedangkan menurut Wardani mengatakan bahwa "Permainan Petak Umpet merupakan salah satu permainan yang sangat populer di tengah masyarakat-tentunya untuk anak-anak". Alif Laini, 2020, 'Efektivitas Permainan Petak Umpet Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak', Adzkiya, Vol. 4.No.1. hlm.44.

Adapun manfaat dari bermain petak umpet diantaranya : Mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, dari permainan tersebut anak akan lebih lincah dan aktif, anak dapat mengenal lingkungan sekitar, memahami aturan permainan, bersosialisasi dengan teman sebaya dan bebas bermain. Dalam permainan petak umpet anak akan terlatih daya tahan tubuh dan daya pikirnya, karena dalam permainan ini anak akan belajar tentang tanggung jawab dan belajar bersabar. Salamiyah Nur Hakim Harahap, Dkk, 2022, 'Pengaruh Permainan Petak Umpet Dalam Mengembangkan Sosial Anak Usia Dini', Jurnal Pelita PAUD, Vol. 6. No. 2 , hlm. 257.

### 2.3. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan fisik (motorik) anak ada dua yaitu motorik halus dan kasar. Pada penelitian ini, pengembangan motorik anak difokuskan pada motorik kasar. Decaprio menjelaskan motorik kasar merupakan suatu keahlian yang memerlukan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Motorik kasar merupakan suatu aktivitas fisik yang menggunakan seluruh otot-otot besar pada tubuh atau menggunakan sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh. Novita Damayanti and Suparno Suparno, 2023, 'Efektivitas Model Permainan Petak Umpet Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak', Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol 7.No 4, hlm 4245.

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

anak usia dini akan terlatih. Mela Roza and others, 2023, 'Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di TK ABA VI Sukajadi Kecamatan Abung Selatan Tahun Ajaran 2020/2021', Al Jayyid: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 1.No.1. hlm.22.

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot besar bagi anak balita tergolong pada kemampuan geark dasar. Kemampuan inidilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup anak. Kemampuan gerak dasar untuk anak dibagi menjadi 3 kategori, yaitu :

a) Kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat. Kemampuan lokomotor yang lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda.

b) Kemampuan nonlokomotor, dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai dan tidak melibatkan perpindahan tubuh. Kemampuan nonlokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong, dan menarik, melipat dan memutar, mengangkat dan menurunkan, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

1. Kemampuan manipulative dikembangkan ketika anak tengah me nguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulative lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh juga dapat digunakan. Bentuk kemampuan manipulative terdiri dari : gerakan mendorong, (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) obyek, adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang

terbuat dari bantalan karet (bola medisn) atau bola plastic dengan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola. Eka Cahya Maulidiyah, 2017, 'Asesmen Perkembangan Motorik Kasar Anak 4-5 Tahun', Vol 1, No.1, hlm. 52-53.

Motorik kasar erat kaitannya dengan perubahan fisik dan pola hidup yang sehat, keterlambatan yang berhubungan dengan motorik kasar dikaitkan dengan kurang optimalnya bimbingan, pengalaman, umpan, kesempatan. Keterlambatan ini berhubungan dengan aktivitas fisik, kinerja akademik, dan kesehatan mereka beberapa tahun yang akan datang (Fitria & Amidanal Chikmah, 2024).

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK IT Imam Syafii Rantauprapat, tempat peneliti melakukan penelitian, sehingga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Peneliti juga dapat mencermati dan berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran. Sehingga tujuan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motorik kasar pada anak dapat tercapai.

Peneliti tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai Mei tahun pelajaran 2024/2025.

#### 3.2. Populasi dan Sampel

##### 3.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek atau wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono, 2020, "

Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D", Alfabeta Bandung, hlm.77. Ditarik kesimpulannya kedudukan populasi dalam penelitian merupakan keniscayaan, sebab dengan adanya populasi memudahkan penelitian dalam menetapkan atau pengambilan data.

Jadi, dalam penelitian ini yang di jadikan sebagai populasi adalah TK IT Imam Syafii kelompok B usia 5-6 tahun berjumlah 20 anak yang terdiri dari B Ali 20 anak dan B Umar 20 anak.

##### 3.2.2 Sampel

Sebagian dari jumlah populasi yang di pilih untuk sumber data disebut sampel atau cuplikan. Sugiono mengatakan sampel merupakan sebagian dari populasi yang diteliti. Menurut Ridwan dalam buku metode penelitian sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sugiyono, hlm. 81. Sedangkan menurut arikunto sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili populasi. (Arikunto, 2010)

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah anak di kelompok B Ali dan B Umar dengan rentang usia 5-6 tahun yang berjumlah 40 anak. Kelompok B Ali 20 anak dan kelompok B Umar 20 anak. Peneliti memilih kelompok B Ali karena anak di kelompok B Ali kemampuan motorik kasarnya masih tergolong rendah. Dan anak dikelas B Umar sebagai kelas kontrol.

##### 3.3. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu atribut atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di

tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. (Hasibuan & Jailani, 2023)

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan petak umpet (X1) dan permainan lompat tali (X2).
2. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

#### 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

##### a. Deskripsi Data *Pre Tes* dan *Post Tes* Kelas Kontrol

Penelitian dilakukan di TK IT Imam Syafii Labuhanbatu pada bulan maret tahun ajaran 2023/2024. Sampel yang diambil untuk data *pretest* dan *post test* kelas kontrol yaitu kelas B Umar sebanyak 20 anak yang tidak diberikan perlakuan terhadap permainan lompat tali terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Setelah data penelitian terkumpul, peneliti kemudian menganalisis data tersebut.

Terlihat bahwa berdasarkan data dari *pretest* kelas kontrol yaitu terdapat 3 siswa (15%) yang masuk dalam kategori *belum berkembang* (interval 1), sebanyak 10 siswa atau (50%) berada pada kategori *mulai berkembang* (interval 2), sedangkan

4 siswa (20%) tercatat dalam kategori *berkembang sesuai harapan* (interval 3), sementara itu, pada kategori *berkembang sangat baik* (interval 4), terdapat 3 siswa (15%). Dengan demikian, data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor dalam rentang 2, yakni sebanyak 50% atau 10 orang. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum perkembangan motorik kasar siswa berada pada tahap *mulai berkembang* (MB).

Mengacu pada data *post test* kelas kontrol, terlihat bahwa terdapat 0 siswa (0%) yang masuk dalam kategori *belum berkembang* (interval 1), sebanyak 3 siswa atau (15%) berada pada kategori *mulai berkembang* (interval 2), sedangkan 12 siswa (60%) tercatat dalam kategori *berkembang sesuai harapan* (interval 3), sementara itu, pada kategori *berkembang sangat baik* (interval 4), terdapat 5 siswa (25%). Dengan demikian, skor terbanyak terdapat pada interval 3 dengan frekuensi 12 siswa atau 60%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan motorik kasar siswa berada pada tahap *berkembang sesuai harapan* (BSH).

##### b. Deskripsi Data Hasil Penelitian *Pre test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen

Sampel yang diambil untuk data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu kelas Ali sebanyak 20 siswa dan dikelas ini diberikan perlakuan terhadap pengaruh permainan lompat tali terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Pada hasil *pretest* kelas eksperimen yaitu hasil sebelum dilakukan metode permainan lompat tali terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen adalah hasil setelah dilakukannya metode permainan lompat

tali terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Setelah data penelitian terkumpul, peneliti kemudian menganalisis data tersebut.

Merujuk pada data pretest kelas eksperimen, tidak terdapat siswa yang tergolong dalam kategori *belum berkembang* (interval 1), dengan presentase (0%). Sebanyak 2 siswa (10%) berada pada kategori *mulai berkembang* (interval 2), sedangkan sebagian besar siswa, yaitu 10 siswa (50%), termasuk dalam kategori *berkembang sesuai harapan* (interval 3). Selain itu, sebanyak 8 siswa (40%) tercatat dalam kategori *berkembang sangat baik* (interval 4). Berdasarkan distribusi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor pada interval 3, yakni sebanyak 50% atau 10 siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan motorik kasar siswa secara umum berada pada tahap *berkembang sesuai harapan* (BSH).

Berdasarkan data posttest kelas eksperimen, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori *belum berkembang* (interval 1) maupun *mulai berkembang* (interval 2), dengan presentase masing-masing sebesar (0%). Sebanyak 9 siswa (45%) berada pada kategori *berkembang sesuai harapan* (interval 3), sementara mayoritas siswa, yaitu 11 orang (55%), tercatat dalam kategori *berkembang sangat baik* (interval 4) dari data tersebut, dapat dilihat bahwa skor tertinggi diperoleh pada interval 4 dengan jumlah siswa terbanyak, yaitu 55% atau sebanyak 11 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, kemampuan motorik kasar siswa telah berada pada tahap *berkembang sangat baik* (BSB).

## 2. Analisis Data Hasil Penelitian

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRETESTKELAS	0.224	20	0.010	0.906	20	0.052

a. Lilliefors Significance Correction

### a. Uji Normalitas

#### 1) Uji Normalitas Petak Umpet

Uji normalitas pada pretest kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.1**

Hasil Uji Normalitas *Pre Test*  
Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 4.1, terlihat bahwa nilai signifikansi (Sig.) Shapiro-Wilk sebesar 0,052. Sehingga nilai ini lebih besar dari batas signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa data pretest pada kelas kontrol terdistribusi normal.

**Tabel 4.2**

Hasil Uji Normalitas *Post Test*  
Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
POSTTESTKELAS	0.184	20	0.075	0.954	20	0.436

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.2, terlihat bahwa nilai signifikansi (Sig.) Shapiro-Wilk sebesar 0,436. Sehingga nilai ini lebih besar dari batas signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa data pretest pada kelas kontrol terdistribusi normal.

**Tabel 4.3**

Hasil Uji Normalitas *Pre Test* Kelas Experimen

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	Df	Sig.
PRETESTKELAS EKSPERIMEN	0.150	20	0.200*	0.932	20	0.169

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.3, terlihat bahwa nilai signifikansi (Sig.) Shapiro-Wilk sebesar 0,169. Sehingga nilai ini lebih besar dari batas signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa data pretest pada kelas kontrol terdistribusi normal.

**Tabel 4.4**

Hasil Uji Normalitas *Post Test* Kelas Experimen

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	Df	Sig.
posttestkelasexperimen	0.132	20	0.200*	0.947	20	0.324

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.4, terlihat bahwa nilai signifikansi (Sig.) Shapiro-Wilk sebesar 0,324. Sehingga nilai ini lebih besar dari batas signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa data pretest pada kelas kontrol terdistribusi normal.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi sama atau homogen. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu: jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05, maka distribusi data tersebut homogen dan sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, maka distribusi data tidak homogen.

**Tabel 4.5**

Hasil Uji Homogenitas Media Lompat Tali

Test of Homogeneity of Variances

Hasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.000	1	38	.053

Berdasarkan ada tabel 4.5 di atas, nilai signifikansi (sig.) adalah 0,053 lebih besar dari 0,05, maka data tersebut homogeny.

**Tabel 4.6**

Hasil Uji Homogenitas Media Petak Umpet

Test of Homogeneity of Variances

Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.966	1	38	.054

Berdasarkan ada tabel 4.6 di atas, nilai signifikansi (sig.) adalah 0,054 lebih besar dari 0,05, maka data tersebut homogeny.



### c. Uji Hipotesis

#### 1) Uji Hipotesis Permainan Lompat Tali

Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu  $H_a$  terdapat pengaruh permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah uji pengaruh permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK IT Imam Syafii Labuhanbatu. Untuk melakukan pengujian hipotesis digunakan uji t, uji pengaruh nilai post test kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh  $t_{hitungo} = 3,059$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,0252$  atau  $t_{hitungo} \geq t_{tabel}$  ( $3,059 \geq 2,0252$ ). Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak atau ada pengaruh permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK IT Imam Syafii.

Dari data yang diperoleh melalui SPSS menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS versi diperoleh nilai  $t_{hitungo} = 3,059$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,0252$  (dilihat dari tabel t dengan  $df = n(n_1+n_2) - 2$  dan taraf signifikan 5%) sehingga  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak atau ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran interaktif terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di sekolah TK IT Imam Syafii di Labuhanbatu tahun ajaran 2024/2025.

#### 2) Uji Hipotesis Petak Umpet

Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu  $H_a$  terdapat pengaruh permainan Petak Umpet terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah uji pengaruh permainan petaka umpet terhadap perkembangan

motorik kasar anak usia dini di TK IT Imam Syafii Labuhanbatu. Untuk melakukan pengujian hipotesis digunakan uji t, uji pengaruh nilai post test kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh  $t_{hitungo} = 3,107$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,0252$  atau  $t_{hitungo} \geq t_{tabel}$  ( $3,107 \geq 2,0252$ ). Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak atau ada pengaruh permainan petak umpet terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK IT Imam Syafii.

Dari data yang diperoleh melalui pencarian SPSS menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS versi diperoleh nilai  $t_{hitungo} = 3,107$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,0252$  (dilihat dari tabel t dengan  $df = n(n_1+n_2) - 2$  dan taraf signifikan 5%) sehingga  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak atau ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran interaktif terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di sekolah TK IT Imam Syafii di Labuhanbatu tahun ajaran 2024/2025.

### B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lompat tali dan petak umpet terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK IT Imam Syafii Labuhanbatu. Permainan tradisional ini dipilih karena memiliki elemen aktivitas fisik yang tinggi serta dapat meningkatkan koordinasi, kekuatan otot, dan keseimbangan tubuh pada anak-anak. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Imam Syafii Labuhanbatu dengan pendekatan kuantitatif.

Berdasarkan penelitian, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar pada anak usia dini dengan permainan lompat tali dan petak umpet dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata skor penilaian kemampuan motorik kasar

dengan menggunakan lompat tali dan petak umpet di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak usia dini membentuk kognitif secara lebih efektif.

Permainan lompat tali menuntut anak untuk melompat secara berulang-ulang, mempertahankan ritme dan menjaga keseimbangan tubuh. Dari hasil observasi terlihat bahwa anak-anak yang rutin mengikuti kegiatan lompat tali mengalami peningkatan signifikan dalam keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot kaki.

Permainan petak umpet melibatkan aktivitas berlari, mengejar, bersembunyi, dan mengamati. Aktivitas ini memberikan kontribusi terhadap kelincahan, koordinasi visual motorik, dan orientasi spasial dan eksplorasi lingkungan. Permainan ini juga berkontribusi pada pengembangan sosial anak.

Dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara permainan lompat tali dan petak umpet mampu memberikan stimulasi motorik kasar yang menyeluruh, karena masing-masing permainan menekankan aspek yang berbeda namun saling melengkapi.

Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Permainan bukan hanya karena hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan fisik, khususnya motorik kasar.

Selanjutnya, analisis uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t satu pihak untuk menguji pengaruh alat permainan edukatif lompat tali dan petak umpet terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. Kriteria pengambilan keputusan adalah  $H_a$  diterima jika  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ , dan  $H_o$  diterima jika  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ . Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $t\text{-hitung}$  lompat tali sebesar 3,059 dan

nilai  $t$  hitung petak umpet sebesar 3,107. Sedangkan nilai  $t\text{-tabel}$  lompat tali sebesar 2,0252 dan nilai  $t\text{-tabel}$  petak umpet sebesar 2,0252. Karena  $t\text{-hitung}$  lebih besar dari tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan alat permainan edukatif lompat tali dan petak umpet terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK IT Imam Syafii Labuhanbatu Tahun Ajaran 2024/2025.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, diperoleh bahwa data berdistribusi normal berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, dan memiliki varians yang homogen sesuai hasil uji homogenitas Levene. Selanjutnya, melalui pengujian hipotesis menggunakan uji-t, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini memiliki pengaruh terhadap variabel yang diteliti.

1. Permainan lompat tali terdapat pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan motorik kasar anak. Berkaitan dengan kemampuan anak untuk menggerakkan otot-otot besar tubuh seperti tangan, kaki dan tubuh secara keseluruhan. Beberapa pengaruh positif dari permainan lompat tali adalah melatih koordinasi dan keseimbangan saat melompat, anak harus menyalurkan gerakan tangan dan kaki, serta menjaga keseimbangan tubuh. Lompat tali juga dapat meningkatkan daya tahan fisik, bermain lompat tali meningkatkan kebugaran jantung dan paru-paru, yang penting untuk aktivitas fisik jangka panjang. Permainan ini juga membantu perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak secara

- menyeluruh.
2. Permainan petak umpet juga memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, meskipun bentuk aktivitas fisiknya berbeda dengan lompat. Petak umpet adalah permainan tradisional yang melibatkan berbagai gerakan seperti berjalan, membungkuk, memantul, dan bersembunyi. Sehingga sangat bermanfaat untuk motorik kasar. Petak umpet juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, melatih strategi, ingatan, dan pemecahan masalah. Serta dapat melatih kesabaran sportifitas, serta rasa percaya diri.
  3. Besarnya pengaruh permainan lompat tali dan petak umpet terhadap perkembangan motorik kasar anak bisa dilihat dari intensitas gerakan tubuh yang dilibatkan. Lompat tali berpengaruh tinggi terhadap motorik kasar karena melibatkan gerakan dominan fisik. Petak umpet berpengaruh terhadap motorik kasar karena aktivitas fisik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-muawwanah, D. I. B. A. 2025. *Pengaruh Permainan Petak Umpet Terhadap Kemampuan Interpersonal Pada Anak Usia Dini Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini*.
- Anak, M., Sekolah, U., Kelas, D., Bendungan, S. N., Arininta, A., Fadhilla, N., Feri, D., Setyawan, B., Pd, M., & Dahlan, U. A. (n.d.). *Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Gerakan*. No. Xx, vol.10(No.10).
- Andini, Y. T., Syamsudin, M. A., & ... 2022. *Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. ... *Kesehatan Dan Gizi Anak* ....  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt/article/view/18455>
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. (No Title).
- Damayanti, N., & Suparno, S. 2023. *Efektivitas Model Permainan Petak Umpet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol 7(No 4).
- Fad, A. 2014. *Kumpulan permainan anak tradisional Indonesia*. Cif.
- Fitria, F., & Amidanal Chikmah. 2024. *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Berbasis Permainan Tradisional Lompat Tali pada Usia 4-5 tahun*. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.4(No.1).
- Hasibuan, M. P. H., & Jailani, M. S. 2023. *Perumusan masalah ilmiah variabel dan fokus dalam penelitian pendidikan anak usia dini*. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
- Ibid Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Laini, A. 2020. *Efektivitas Permainan Petak Umpet Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak*. *Adzkiya*, Vol. 4(No.1).
- Maulidiyah, E. C. 2017. *Asesmen Perkembangan Motorik Kasar Anak 4-5 Tahun*.
- Ritonga, S. A. 2021. *Implementasi Perkembangan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di PAUD Miftahul Ilmi Desa Tebing Linggahara*. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 72.
- Roza, M., Hariyati, T., Afifatun, S., & Sajdah, M. 2023. *Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di TK ABA VI Sukajadi Kecamatan Abung Selatan Tahun Ajaran 2020/2021*. *Al Jauyid: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1(No.1).
- Salamiyah Nur Hakim Harahap, D. 2022.

*Pengaruh Permainan Petak Umpet dalam Mengembangkan Sosial Anak Usia Dini. Jurnal Pelita PAUD, 6(2).*

Saputri, E. meliana. 2019. *Implementasi Permainan Tradisional (Petak Umpet) Topeng Hewan Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun Kelompok B Di Paud Taam Muhajirin Palembang. PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 70.* <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i1.3681>

Yuli Tri Andini, D. 2020. Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman, 13(1).*

Yuniantika, V. 2019. *Pengaruh Penggunaan Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak. Innovative: Journal Of Social Science ..., 11,.*