



Pengembangan Permainan Lompat Tali dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak

Ernawati¹, Hikrawati²

¹Program Studi Administrasi Pendidikan Universitas Negeri Makassar

²Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas

Muhammadiyah Palopo

e-mail: ernawatitangka@gmail.com

Received: 17-10-2022

Accepted: 19-12-2022

Published: 31-12-2022

How to cite this article:

Author. (2022). Title. Jurnal Pendidikan Edukasi Anak, Vol.1 (2), 55–67.
<https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/jpea/index>

Abstract

This study aims (1) to describe the need for a jumping rope game method to improve gross motor skills at an early age in students (2) to describe the design of a jumping rope game method to improve gross motor skills at an early age in students (3) to find out The level of effectiveness and practicality of the jumping rope method to improve gross motor skills at an early age in students. This study was analyzed using qualitative and quantitative approaches. The type of this research is research and development (Research and Development). The research subjects were a teacher and 15 children. Then the research results obtained from (1) Jump Rope Game is needed to improve children's gross motor skills (2) The design of the development of the jumping rope game has been valid to be applied (3) The effectiveness level of jumping rope to improve gross motor skills at an early age shows the value of 78% is in the high category and the practicality of the jumping rope game method to improve gross motor skills of early childhood from the teacher's activity sheet with a value of 94.1% in the very high category.

Keywords: Early Childhood; Jumping Rope; Motor ;Development

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui gambaran analisis kebutuhan metode permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini (2) Untuk mengetahui gambaran desain metode permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini (3) Untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan metode permainan lompat tali. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model ADDIE . Subjek penelitian adalah seorang guru dan 15 orang anak. Adapun analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif .Maka hasil penelitian pengembangan diperoleh dari (1) Permainan Lompat Tali dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak (2) Desain pengembangan

permainan lompat tali telah valid untuk diterapkan (3) Tingkat keefektifan mpermainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini menunjukkan nilai 78% berada pada kategori tinggi dan kepraktisan metode permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dari lembar kegiatan guru dengan nilai 94,1% berada pada kategori sangat tinggi.

Kata kunci: *Anak Usia Dini; Lompat Tali; Motorik; Pengembangan*

© Jurnal Pendidikan Edukasi Anak. This is an open access article under the [Creative Commons - Attribution-ShareAlike 4.0 International license \(CC BY-SA 4.0\)](#)

Pendahuluan

Anak usia Dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak yang pesat, sehingga makanan yang bergizi seimbang serta stimulasi menjadi hal yang intensif dan sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Masa ini merupakan periode sensitif, pada masa ini anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya (Ariyanti,2016) hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Siswina,2016) mengatakan bahwa stimulasi Pendidikan sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan anak. Serta (Astuti,2014) mengatakan bahwa stimulasi motorik halus sangat memungkinkan untuk dmeningkatkan daya konsentrasi anak usia prasekolah.

Pada dasarnya Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek pengasuhan pada anak, sehingga dengan demikian pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberi kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak yang akan mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini yang tidak mendapatkan stimulasi yang baik akan berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut (Hati, 2016) mengatakan bahwa Kurangnya pemberian stimulasi akan merdampak pada fungsi sel-sel otak.

Masa lima tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak sering disebut sebagai masa keemasan karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang cepat. Salah satu kemampuan pada anak usia dini yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik atau motoriknya. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan.

Mengoptimalkan stimulasi kemampuan motorik anak juga akan menumbuhkan kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa perkembangan motorik berpengaruh pada perkembangan kreativitas anak usia dini (Romlah, 2017). Stimulasi motorik perlu dilakukan agar meningkatkan kemampuan dalam melakukan dan mengendalikan serta melatih koordinasi mata dan tangan,

melatih konsentrasi, koordinasi indra dan anggota tubuh, melatih kepercayaan diri, keseimbangan tubuh, keberanian, kelenturan, dan kekuatan otot, serta melatih kesiapan untuk menulis (Kusumaningtyas, 2016).

Sehubungan dengan hal tersebut, maka pentingnya untuk menstimulasi motorik anak, untuk mengembangkan motorik anak dibutuhkan permainan yang menyenangkan yang cocok dengan perkembangan anak usia dini, diantara permainan yang menarik dan menyenangkan adalah permainan lompat tali selain membentuk otot-otot besar anak, juga bermanfaat untuk Kesehatan anak. (Yulianti, 2012) mengatakan bahwa permainan lompat tali merupakan permainan yang menyenangkan dan membuat pemainnya menjadi sehat dan bugar. Selain permainan lompat tali menyenangkan dan bermanfaat bagi Kesehatan lompat tali juga terbukti dapat meningkatkan motorik anak. (Eriyani, 2017) Mengatakan bahwa Permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Sejalan dengan (Anggraeni,2018) mengatakan bahwa permainan tradisional lompat tali berpengaruh pada perkembangan motorik kasar anak. Dapat disimpulkan bahwa dengan permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar oleh sebab itu maka lompat tali menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh masalah yang Nampak di Taman Kanak - Kanak Negeri Pertiwi Pullauweng, permainan tradisional sudah sangat jarang digunakan. Padahal dalam permainan tradisional terdapat unsur edukasi yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak diantaranya aspek motorik, tidak dapat dipungkiri bahwa permainan tradisional sebagian besar menggunakan Gerakan-gerakan yang dapat menstimulus motorik anak,. Jika hal ini dibiarkan begitu saja maka akan berdampak pada perkembangan motorik anak, anak lebih suka berdiam diri dibanding melakukan aktifitas fisik. Oleh karena itu peneliti mengenalkan dan megoptimalkan aktivitas fisik melalui permainan tradisonal, tentunya dalam mengenalkan permainan tradisional harus dikembangkan sesuai dengan perkembangan anak maka perkembangan motorik anak akan berkembang secara optimal.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan pendekatan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Tahapan pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan Tahap Pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan, pertama Analysis yaitu analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran bahan bekas dan analisis kebutuhan peserta didik terhadap permainan lompat tali. Kedua Design pada tahap ini diawali dengan penyusunan Buku pedoman, instrument dan format validasi Ketiga Development yaitu mengembangkan instrumen penelitian dan perangkat permainan lompat tali untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta mervisi hasil uji validasi, Keempat Implementation yaitu memulai menggunakan atau menerapkan permainan lompat tali untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini di kelas yang telah dikembangkan. Kelima Evaluation yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran serta mencari dan mencatat semua informasi yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil yang terbaik.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari (1) lembar validasi perangkat pembelajaran, (2) lembar observasi aktivitas guru (LPKG), (3) lembar observasi aktivitas anak (LPAA), (4) angketrespon guru (ARG).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, tahap ini peneliti mendapatkan data dari hasil mengobservasi di dengan cara sekolah, Kemudian informasi atau data yang didapatkan tersebut dijadikan sebagai data awal sebagai pertimbangan dalam penelitian. Wawancara, mengumpulkan bahan informasi dengan melakukan tanya jawab dengan guru . Dokumentasi, dokumentasi merupakan tanda bukti bahwa penelitian yang dilakukan adalah benar dengan melampirkan baik berupa foto atau gambar, pada saat melakukan penelitian di sekolah. Angket merupakan kuesioner yang berisi berbagai pernyataan atau pertanyaan mengenai penggunaan permainan lompat tali. Melalui angket ini, diharapkan kritik dan saran dari ahli dan calon pengguna terkait dengan pengembangan permainan lompat tali.

Hasil Penelitian

Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan diperoleh melalui Teknik wawancara dan pengamatan langsung terhadap guru, anak dan materi pembelajaran dari hasil wawan cara dan pengamatan secara langsung maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Adapun kebutuhan guru Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru yang ada di lembaga PAUD TK. Negeri Pertiwi Pullauweng dan mengkaji langsung terhadap pelaksanaan dan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun diluar kelas pada Kelompok B usia 5-6 tahun, diperoleh bahwa pembelajaran yang diterapkan masih didominasi oleh guru-guru, serta pembelajaran masih dilaksanakan secara terpisah untuk setiap bidang pengembangan belum dilaksanakan secara terpadu dan menyeluruh sebagaimana karakteristik berpikir anak yang masih bersifat holistik, artinya anak masih melihat segala sesuatu secara keseluruhan, tidak terpisah-pisah dan belum terfokus pada unsur-unsur tertentu. guru pada umumnya belum menggunakan permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang biasa digunakan adalah permainan estapet dan berjalan diatas jembatan dan tidak bisa dipungkiri bahwa dua permainan ini dapat membantu menstimulus perkembangan motorik anak akan tetapi butuh pengawan yang ekstra. Sehingga guru membutuhkan permainan yang yang menarik, menyenangkan dan aman bagi anak dan tidak membutuhkan lokasi yang luas.

Adapun kebutuhan anak berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan maka di dapatkan gambaran terkait dengan karakteristi anak didik,informasi yang diperoleh berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas anak sangat kurang pada saat pembelajaran berlangsung sehingga diterapkan model pembelajaran pengembangan metode permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak,karena dengan kehidupan anak di perkotaan sehingga anak cenderung melupakan kearifan lokal kedaerahan sehingga anak didik perlu mengetahuinya.

Analisis materi pembelajaran Analisis yang dilakukan adalah mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan, baik yang berkaitan dengan program semester, Rencana Program Pembelajaran Mingguan dan Rencana Program Pembelajaran Harian. Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan

Nasiona Permendiknas No. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD. Tema yang dikembangkan pada semester 1 yaitu : Diri sendiri, Lingkungan, Kebutuhanku, Binatang , Tanaman yang disesuaikan dengan indikator penelitian tema ini dikembangkan diharapkan agar anak didik memperoleh pengaalaman belajar yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak terutama dengan perkembangan motorik anak.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas ternyata dibutuhkan pengembangan baik dari pihak guru, peserta didik maupun materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memandang bahwa perlunya memberikan suatu hal yang bisa memudahkan guru untuk melaksanakan proses belajar dan bermain salah satunya adalah dengan memberikan buku pedoman permainan yang bisa dijadikan rujukan untuk menerapkan permainan yang menyenangkan.

Desain pengembangan permainan lompat tali

Desain permainan lompat tali diawali dengan penyusunan, Instrumen dan Format Validasi. Buku Pedoman Rancangan pengembangan permainan lompat tali merupakan hasil rancangan yang masi bersifar sementara dinilai oleh validator sebanyak 2 orang ahli, dari hasil penilaian yang didapatkan kemudian majadi dasar untuk memperbaiki rancangan pengembangan permainan selanjutnya.

Buku pedoman permainanlompat tali, Instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan morik anak dengan cara mengamati pada saat anak melakukan akativitas permainan tali dan untuk mengetahui pemahaman guru saat memeberikan intruksi kepada anak. Adapun Format digunakan dalam pengembangan permainan lompat tali untuk menilai kemampuan motorik anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. adapun indikator yang ingin dicapai adalalah menjaga kekuatan, koordinasi dan keseimbangan anak.. Untuk mendapatkan prangkat yang valid maka dilakukan validasi

Proses rangkaian validasi dilaksanakan selama 1 bulan dan dilakuan oleh dua orang validator yang berkompten pada bidang PAUD. Hasil penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran ini yang meliputi: Buku Pedoman Permainan, Program Semester, Rencana Pelaksanaan Mingguan, Program Pelaksanaan Harian, lembar pengamatan aktivitas aktivias anak yang disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Terhadap pengembangan permainan tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

No	Perangkat yang Divalidasi	\bar{x}	Keterangan
1	Buku Panduan Pengembangan Metode Permainan Tali untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini	3,3	Valid
2	Program Semester	3,3	Valid
3	Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)	3,3	Valid
4	Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)	3,4	Valid
5	Lembar Pengamatan Aktivitas Anak (LPKA)	3,1	Valid
6	Angket Respon Guru (ARG)	3,0	Valid
7	Lembar pengamatan kegiatan guru (LPKG)	3,1	Valid

Tabel 1 menunjukkan bahwa menurut penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran yang meliputi Buku Pedoman, Program Semester, Program Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan, Program Pembelajaran Harian, Lembar Pengamatan Aktiitas Anak, Angker Respon Guru, lembar Pengamatan Kegiatan Guru dinyatakan valid untuk digunakan. Buku pedoman dijadikan pedoman bagi guru dalam melaksanakan permainan lompat tali dan sebagai pegangan bagi guru. Buku ini berisi tentang aturan permainan dan Langkah-langkah dalam permainan lompat tali. Dengan adanya buku pedoman diharapkan guru akan mudah dalam mamandu kegaitan permainan lompat tali.

Tingkat keefektifitasan

Adapun gambaran keefektifan permainan lompat tali dapat dilihat dari lembar aktivitas anak yang dijadikan insturmen untuk mengetahui kefektifan permainan lomat tali untuk pmeningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil analisis kegiatan bermaian dengan permainan lompat tali sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Lembar Pengamatan Aktivitas Anak

No	Nama Siswa	Penilaian					\bar{x}	Kategori
		P1	P2	P3	P4	P5		
1	MR	2,7	3	3	3	3,7	3,1	Tinggi
2	MA	3	2,7	3,7	3,7	3,7	3,4	Tinggi

3	VA	3	3	3	3,3	3,7	3,2	Tinggi
4	AA	2,3	2,2	2,3	3	3,7	2,7	Tinggi
5	MRR	3	3	3	3	3,7	3,1	Tinggi
6	MI	2,3	2,2	3,3	3,7	3	2,9	Tinggi
7	MII	3	2,7	4	3,7	4	3,5	Sangat Tinggi
8	KF	3	2,5	4	3,7	4	3,4	Tinggi
9	DA	2,3	2	3	3	3,7	2,8	Tinggi
10	NI	2,7	2,7	3,3	4	3,7	3,3	Tinggi
11	AN	2	2,2	3	3,3	3,3	2,8	Tinggi
12	AZ	2	3,7	4	3,7	4	3,3	Tinggi
13	MT	2,7	3	4	3	3,3	3,2	Tinggi
14	US	2	3	3	3	3,3	2,9	Tinggi
15	MZ	2,7	3,7	3	3	3,3	2,9	Tinggi
	Jumlah	38,7	42,6	49,9	50,1	54,1	49,8	
	Rata-rata	2,6	3,2	3,2	3,3	3,6	3,3	
	Presentase (%)	62%	70%	81%	85%	90%	75%	
	Presentase Akumulatif				78%		3	Tinggi

Hasil analisis lembar pengamatan aktivitas anak menunjukkan satu orang anak yang berada pada kategori sangat tinggi, hal ini terjadi karena anak tersebut terlihat sangat lincah dalam bergerak, terlihat dari penilaian beberapa pertemuan terakhir sangat cekatan dalam melakukan permainan lompat tali. Hal ini juga disampaikan langsung oleh gurunya bahwa anak tersebut salah satu anak yang sangat cepat dalam memahami apa yang diajarkan apalagi anak tersebut sangat sering diberi latihan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dinilai berhasil dengan pencapaian kategori tinggi dan sangat tinggi, dengan presentase akumulatif yaitu 78% dengan demikian perkembangan motorik kasar anak meningkat dari kriteria minimal yaitu 70%.

Pembahasan

Analisis Kebutuhan

Penggunaan metode permainan lompat tali sebagai salah satu pengembangan motorik kasar masih rendah, sehingga belum mampu meningkatkan motorik kasar anak usia dini, di samping itu kegiatan yang sering dilakukan oleh guru yaitu dengan melakukan permainan yang sering berulang-ulang yang membuat anak malas untuk ikut bermain, sehingga anak kurang mendapatkan latihan dalam meningkatkan motorik kasarnya. Sedangkan analisis kebutuhan anak dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan anak didik terhadap pengembangan metode permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarnya.

Hasil analisis diperoleh data bahwa peserta didik di TK. Negeri Pertiwi Pullauweng Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng sangat membutuhkan pengembangan metode permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarnya, semakin sering anak dilatih yang memerlukan kekuatan, koordinasi dan keseimbangan, maka kemampuan motorik kasarnya akan semakin meningkat.

Desain pengembangan permainan lompat tali

Gambaran desain atau perencanaan pengembangan metode permainan lompat tali dilakukan dengan beberapa tahap yaitu merancang metode permainan lompat tali, merancang perangkat pembelajaran, merancang instrumen penilaian, dan merancang buku panduan yang akan digunakan dalam tahap penerapan. pengembangan metode permainan lompat tali yang dikembangkan yaitu permainan lompat tali skipping dan permainan lompat tali merdeka dengan berpedoman pada tujuan yang akan dicapai yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, pemilihan permainan disesuaikan dengan kebutuhan anak, tingkat perkembangan anak, dengan memperhatikan keamanannya.

Desain perangkat pembelajaran yang digunakan berpedoman pada standar PAUD Permen No. 146 dan 147 tahun 2014. Instrumen penilaian yang diterapkan memperhatikan tingkat kemampuan anak pada TK. Negeri Pertiwi Pullauweng Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng. Adapun desain buku panduan yang digunakan terdiri dari tiga bab, yang dimulai dengan kata pengantar, daftar isi, bab I pendahuluan, bab II tinjauan pustaka, bab III kegiatan pembelajaran permainan lompat

tali dan terakhir daftar pustaka. Adapun kebaruan pengembangan metode lompat tali adalah disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. anak usia dini tentunya tidak sama dengan anak-anak yang sudah berusia diatas 8 tahun yang sudah bisa melompat dengan cara sempurna oleh sebab itu pada permainan lompat tali dibuat dalam skala lompatan yang kecil tapi bervariasi dan tali yang digunakan pun dengan bahan yang aman dan warna-warni sehingga ada ketertarikan bagi anak untuk bermain lompat tali

Tingkat keefektifitasan

Gambaran tingkat keefektifan dan kepraktisan dapat diketahui melalui hasil validasi oleh dua dosen ahli dari UNM, dengan memvalidasi tujuh jenis instrumen yang terdiri dari buku panduan, program semester, rencana pelaksanaan kegiatan mingguan, rencana kegiatan harian, lembar pengamatan kegiatan anak, angket respon guru, dan lembar pengamatan kegiatan guru. Hasil validasi tersebut menggambarkan kriteria valid.

Analisis keefektifan pengembangan metode permainan lompat tali dilakukan dengan menganalisis perkembangan belajar anak, analisis angket respon guru, dan menganalisis data aktivitas anak. Analisis perkembangan anak menggambarkan kriteria Berkembangan Sesuai Harapan (BSH), analisis angket respon guru menunjukkan kriteria sangat positif dengan presentase 97, dan hasil analisis aktivitas anak dengan menunjukkan presentase akumulatif 78 dan telah memenuhi kriteria ketercapaian yaitu minimal 70. Kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang diukur melalui instrumen lembar pengamatan kegiatan guru (LPKG). Hasil analisis tersebut diperoleh data bahwa pengembangan metode permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar memenuhi kriteria kepraktisan dan berada pada kategori sangat tinggi. hal ini sejalan dengan hasil penelitian bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik anak (Eriyani, 2017) Mengatakan bahwa Permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Sejalan dengan (Anggraeni,2018) mengatakan bahwa permainan tradisional lompat tali berpengaruh pada perkembangan motorik kasar anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan serta dihubungkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai

berikut: Hasil analisis kebutuhan diperoleh gambaran bahwa pengembangan metode permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, Gambaran desain pengembangan metode permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan urutan sebagai berikut: Pengembangan media, pengembangan perangkat pembelajaran seperti pengembangan program semester, rencana kegiatan mingguan, rencana kegiatan harian, serta format penilaian sehingga dihasilkan buku panduan pengembangan metode permainan lompat tali untuk kemampuan motorik kasar anak usia dini, Hasil pengujian validitas oleh ahli menunjukkan bahwa pengembangan metode permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini valid. Selain itu uji kepraktisan menunjukkan bahwa buku panduan yang dikembangkan memiliki kepraktisan, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis LPKG yang berada pada kategori Sangat Tinggi, serta uji keefektifan menunjukkan kriteria keefektifan, dapat dilihat dari hasil analisis angket respon guru menunjukkan bahwa respon guru sangat positif dengan presentase 94,1% dan analisis perkembangan anak didik mencapai tingkat perkembangan motorik kasarnya dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase akumulatif 78%. Hal ini berarti pengembangan metode permainan lompat tali memenuhi kelayakan efektif dan praktis untuk digunakan.

Referensi

- Angraeni, M.A., Karyanto, Y., Khairati, W. (2018) Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Of Early Chaildhood Care & Education* .1(1), 18-25
- Ariyanti, T. (2016) Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50-58.
- Astuti, E. S., Wahyuningsari, Warastuti, W. (2014) Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Daya Konsentrasi Belajar Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (20), 233-237
- Eriyani, L. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) anak melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar*

Lampuang. (tidak diterbitkan). Bandar Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung .

Hati, F. C. & Lestari, P. (2016). Pengaruh Pemberian Stimulasi pada Perkembangan Anak Usia 12-36 Bulan di Kecamatan Sedayu, Bantul. *Jurnal Ners dan Kebidanan Indonesia*, 4(1), 44-48

Kusumaningtyas, L. E. (2016). Bermain dalam Rangka Mengembangkan Motorik pada Anak Usia Dini. *INDRIA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Awal*, 1(1), 32-41

Romlah (2017) Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 131-137

Siswina, T., Shahib, M. N., Rasyad, S. A. (2016) Pengaruh Stimulasi Pendidikan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Bidan*, 20(2), 27-33

Yulianty, Rany (2011). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laksar Aksara.