



JURNAL AKSIOMA AL-ASAS : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

ISSN (Online) : 2775-9881

ISSN (Cetak) : 2797-9253

Jl. Soekarno-Hatta, Pasir Jati, By Pass, Rangkasbitung, Lebak, Banten
Pos. 42317 Email. lpmm.stailatansa@gmail.com

Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Skipping Jump* Pelepah Pisang Berbasis Kearifan Rokan Hilir Riau untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak

Juliana¹, Heldanita², Nurhasanah Bakhtiar³, Sariah⁴, Wahyuni Murniati⁵, Gamal Abdul Nasir Zakaria⁶, Yossy Irawan⁷

¹²³⁴⁷Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

⁵UIN Mataram, Indonesia

⁶Sultan Hassanul Bolkhiah Institute of Education
Universiti Brunei Darussalam
heldanita@uin-suska.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengembangan Alat Permainan edukatif berbasis budaya kearifan lokal Rokan Hilir. Kemudian perkembangan motorik kasar anak di RA Raudhatush Sholihin juga kurang terstimulasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif *Skipping Jump* yang memiliki nilai edukasi dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini. Metode penelitian ini adalah metode pengembangan jenis *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian adalah menggunakan data yang diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan ahli media dan menggunakan statistik perhitungan skor yang didapatkan dari jawaban responden pada skala likert. Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan penilaian dari ahli media dengan hasil persentase 93%, penilaian ahli materi diperoleh sebesar 96%, penilaian kepala sekolah dan guru diperoleh sebesar 87,8%, sehingga penilaian dari angket validator dikategorikan “ Sangat Layak”. Sedangkan penilaian uji coba produk pada anak memperoleh persentase 90% dengan dikategorikan “ Sangat Layak”. Penelitian ini berimplikasi pada beberapa aspek indikator dari perkembangan motorik kasar anak diantaranya perkembangan melompat dengan beberapa tantangan, bekerja sama dengan temannya, menyesuaikan kecepatan putaran tali dengan kecepatan lompatan, memegang tali dengan benar dan memutar tali dengan kedua tangan secara bergantian.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, *Skipping Jump*, Pelepah Pisang, Perkembangan Motorik Kasar, Anak Usia Dini

Abstract

This research is motivated by the lack of development of educational game tools based on local wisdom culture in Rokan Hilir. Furthermore, the gross motor development of children at RA Raudhatush Sholihin is also under-stimulated. This study aims to develop an educational game tool Skipping Jump that has educational value in stimulating aspects of gross motor development in early childhood. The research method is a Research and Development (R&D) type development method with the ADDIE model. Data collection techniques use questionnaires, observation, and documentation. Data analysis techniques in the study are using data obtained from validator input at the validation stage, input from media experts and using statistical score calculations obtained from respondents' answers on a Likert scale. The results of this study were obtained based on assessments from media experts with a percentage of 93%, assessments from material experts were obtained at 96%, assessments from principals and teachers were obtained at 87.8%, so that the assessment from the validator questionnaire was categorized as "Very Appropriate". While the product trial assessment on children obtained a percentage of 90% with the category of "Very Appropriate". This study has implications for several aspects of indicators of children's gross motor development including the development of jumping with several challenges, working together with friends, adjusting the speed of the rope rotation to the speed of the jump, holding the rope correctly and rotating the rope with both hands alternately.

Keywords: *Educational Game Tool, Skipping Jump, Banana Midrib, Gross Motor Skill Development, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf, otot anak ataupun kemampuan kognitifnya. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak (Pelangi et al., 2024). Latihan terhadap motorik kasar dan motorik halus perlu dilakukan guna meningkatkan kemampuan dalam melakukan dan mengendalikan gerakan tubuh dan anggotanya secara efektif, yang mencakup kegiatan untuk 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 (Arifiyanti et al., 2019).

Angka kejadian keterlambatan motorik kasar di dunia sebesar 23,5%, sedangkan di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand sebesar 24%, Argentina sebesar 22% dan di

Indonesia mencapai 13-18% (Unicef, 2018). Data yang diperoleh dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 jumlah anak usia 1-5 tahun sebanyak 4.902.456 jiwa, jumlah anak yang perkembangan fisiknya sesuai dengan umur sebesar 83,4% dan yang tidak sesuai sebesar 16,6%. Sedangkan di Provinsi Aceh pada tahun 2020 jumlah anak usia 1-5 tahun sebanyak 154.111 jiwa dan yang perkembangan fisik sesuai umur sebesar 97,8% dan yang tidak sesuai sebesar 2,2%. Berdasarkan penelitian dari Sukamti, faktor-faktor yang mempengaruhi motorik kasar pada anak meliputi sifat dasar genetik, lingkungan, IQ, Stimulasi, motivasi atau dorongan, perlindungan yang berlebih, cacat fisik, dan pengetahuan ibu. Berdasarkan Riset kesehatan Daerah (Riskesdes) menunjukkan perkembangan anak usia 36-59 bulan pada aspek motorik mencapai 97,8% dari target 98,3% (Kemenkes RI, 28). Sekitar 10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan, dan diperkirakan 1-3% anak dibawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan motorik(Hura, 2024).

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus mendapatkan stimulasi yaitu perkembangan motorik kasar. Salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak adalah melalui aktivitas bermain di luar ruangan. Sekolah bisa menyediakan alat permainan yang bisa melatih kemampuan motorik kasar pada anak. Bagi sekolah yang tidak memiliki area bermain yang cukup luas, maka guru bisa memanfaatkan ruangan yang ada di sekolah (Tursina et al., 2022). Guru bisa menciptakan permainan sederhana yang dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Hal ini juga ditegaskan oleh Fikriyati bahwa pemaksimalan ruangan bisa dijadikan strategi untuk menyediakan ruang gerak yang bebas bagi anak untuk berlari, melompat, dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara-cara yang tidak terbatas (MAHMUD, 2019).

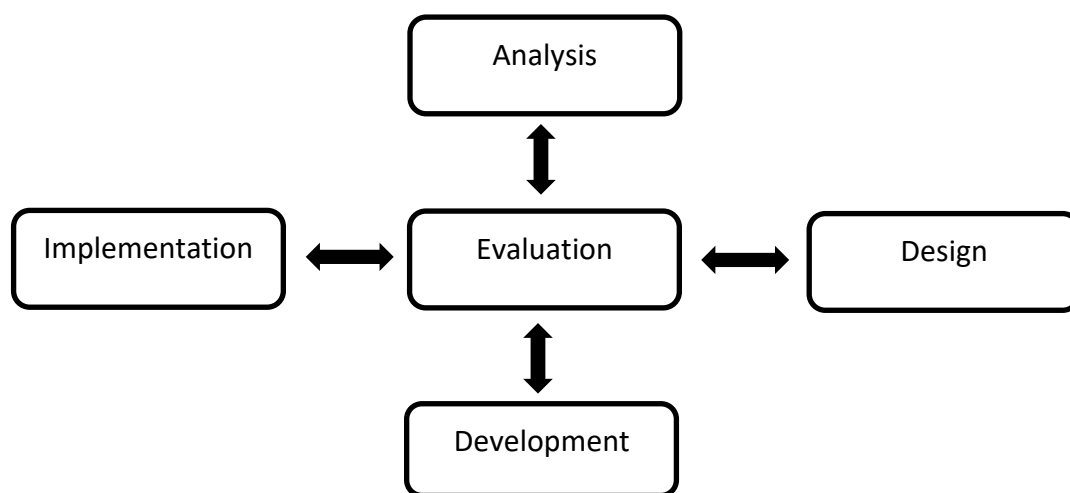
Media di sekolah Taman Kanak-Kanak saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Tidak hanya terbatas pada buku gambar atau mainan sederhana, tetapi telah melibatkan berbagai macam media yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak(Siregar et al., 2021). Kurikulum Merdeka telah diterapkan di berbagai sekolah sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan, kurikulum merdeka mendorong pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan di TK saat ini sangat beragam dan disesuaikan dengan minat serta tahap

perkembangan anak(Sudirman et al., 2023). *Skipping jump* adalah Alat Permainan Edukatif (APE) berupa Lompat tali yang direncanakan dan dibuat untuk tujuan edukatif, khususnya bagi anak usia dini. Main lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak menjadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang benar. Selain melatih fisik, mainan ini juga bisa membuat anak-anak mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak(Khadijah & Roha Sitompul, 2020). Lompat tali juga membantu mengurangi obesitas pada anak, oleh karena itu *skipping jump* ini diproduksi menggunakan bahan-bahan sederhana dan dapat dicari di sekitar kita yaitu lompat tali yang berbahan dasar pelepah pisang. Dapat dibuat oleh anak-anak dengan bantuan pendidik/wali murid dan digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan khususnya motorik kasar pada anak (Hasanah et al., 2018).

Permainan lompat tali dapat dimainkan bersama oleh sekelompok anak. Jumlahnya antara 3 sampai 10 anak. Selain berkelompok, permainan lompat tali juga dapat dimainkan sendirian. Pada permainan kelompok, pemain lompat tali dibagi menjadi dua peran. Peran pertama sebagai pemegang tali, sedangkan peran kedua sebagai pelompat tali. Alat yang digunakan dalam permainan lompat tali adalah tali yang terbuat dari bahan pelepah pisang (Bendriyanti & Haryono, 2021). Permainan lompat tali biasanya dilakukan di sekolah atau di rumah. Permainan ini sangat membantu anak untuk melatih perkembangan motorik yang sifatnya masih kasar, anak-anak yang bermain lompat tali akan memiliki otot-otot yang padat dan kuat, kemahiran yang diperoleh dari lompat tinggi adalah kemahiran melompat tinggi (Anggraini et al., 2018). Keistimewaan pelepah pisang sebagai bahan baku kerajinan tangan terletak pada teksturnya yang kuat dan serat yang unik, sehingga menghasilkan produk yang bernilai seni tinggi seperti tas, topi, anyaman, dan hiasan dinding. Dengan demikian pelepah pisang juga bisa dijadikan alat permainan edukatif seperti lompat tali yang terbuat dari bahan pelepah pisang yang sangat menarik dan pemanfaatan yang tepat, pelepah pisang dapat memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia dan lingkungan. Bahan alami ini memiliki banyak potensi untuk merangsang kreativitas dan membantu anak belajar berbagai konsep(Rufaidah et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pengembangan (*research and development*) yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan (Fairus Abadi, 2021). Lokasi penelitian yaitu di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir dan waktu pelaksanaan penelitian dari bulan Maret 2024-Mei 2025. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.



Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Angket, observasi dan dokumentasi untuk memperoleh data kevalidan produk dari validator dan juga mengetahui respon peserta didik terhadap media yang di kembangkan(Afifah & Purnamasari, 2023). Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis kelayakan dan kepraktisan dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rata-rata hitung

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

n : Banyaknya butir pertanyaan

$$P = \frac{\text{Skor hasil penelitian}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis/*Analysis*

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis adalah langkah pertama untuk menilai kurikulum, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dan dimana dalam proses ini juga termasuk mengidentifikasi dan menambahkan kekurangan yang ditemukan dari APE referensi yaitu daya ketahanan, kenyamanan penggunaan dan estetika atau tampilan dari alat permainan edukatif *Skipping Jump*. Berdasarkan hasil prasurvey di RA Raudhatush Sholihin, tahap analisis ini mencakup karakteristik anak dan penggunaan kurikulum merdeka. Selanjutnya, analisis masalah dan kebutuhan dilakukan dengan wawancara langsung kepada kepala sekolah RA Raudhatush Sholihin. Dari wawancara tersebut, ditemukan bahwa kurangnya penyediaan alat permainan edukatif di sekolah tersebut. Beberapa faktor penyebab antara lain: 1) Keterbatasan kemampuan guru dalam membuat alat permainan edukatif, termasuk keterbatasan biaya, 2) Sekolah tidak memiliki ruang atau fasilitas yang memadai untuk menyimpan dan menggunakan alat permainan edukatif, 3) Fokus guru hanya pada pengembangan kemampuan anak dalam menulis dan membaca, 4) Kurangnya pengembangan alat permainan edukatif untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin, 5) Keterbatasan pengetahuan guru memahami jenis APE yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak.

Analisis Konsep

Analisis konsep digunakan untuk menentukan materi yang akan dimasukkan dalam media yang akan dikembangkan. Analisis materi dilakukan setelah mengetahui bagian materi yang mungkin kurang diperhatikan oleh peserta didik, namun sangat penting untuk mereka. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, peneliti memutuskan untuk mengembangkan alat permainan edukatif berupa APE *Skipping Jump* untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, serta cara bermain yang menyenangkan.

Tahap perencanaan/*Design*

Setelah menganalisis masalah dan kebutuhan peserta didik, tahap berikutnya adalah merancang desain APE *Skipping Jump* yang akan dibuat. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut: 1) Menentukan bahan yang sesuai untuk membuat APE *Skipping Jump* guna meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin, bahan yang digunakan antara lain pelepah pisang yang sudah dikeringkan, selang bening, pipa, tutup botol, paku, cat, lem tembak, dan lem alteco, 2) Menyusun cara bermain *skipping jump* agar lebih menarik, 3) Menyiapkan pertanyaan yang relevan seputar APE *Skipping Jump*, 4) Menyusun instrumen penilaian untuk mengevaluasi kelayakan APE *Skipping Jump* dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin. Instrumen penilaian ini disusun dengan membuat kisi-kisi angket yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, kepala sekolah, guru dan perwakilan peserta didik yang akan disampaikan melalui guru lainnya.

Tahap Pengembangan/*Development*

Tahap development ini dilakukan dengan membuat APE *Skipping Jump* yang telah dirancang pada tahap desain. Selain itu, APE tersebut divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Berikut ini adalah tampilan APE *Skipping Jump* yang belum dikembangkan, yang dapat dilihat pada gambar.



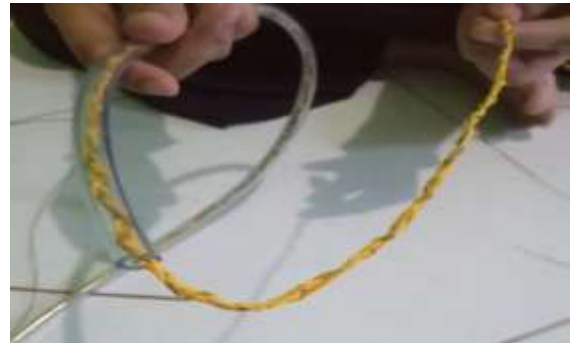
Gambar I.
Produk Skipping Jump di Internet Sebelum Dikembangkan

Alat permainan edukatif *Skipping Jump* dirancang lebih menarik dibandingkan versi sebelumnya yang hanya menggunakan pelepah pisang dan kurang inovatif. Peneliti kemudian merancang ulang permainan ini dengan memilih bahan *skipping jump* yang tahan lama dan aman untuk anak, serta menambahkan warna yang menarik dibagian pegangan di

kedua ujungnya. Inovasi dari APE *Skipping Jump* ini yaitu menggunakan selang bening sehingga tidak lentur dan dapat digunakan dalam jangka waktu lama dan pada bagian pemegang *skipping jump* menggunakan paralon dan tutup botol yang di berikan warna sehingga lebih menarik, awet, dan terlihat keestetikannya.



Gambar II.
Tahap 1 Menjalin pelepah pisang



Gambar III.
Tahap 2 Memasukkan pelepah pisang yang sudah dijalin kedalam selang bening



Gambar IV.
Tahap 3 Membuat pemegang skipping jump dari paralon yang sudah diwarnai dan ditempelkan dengan lem solasiban putih agar terlihat nyaman ketika digenggam



Gambar V.
Tahap 4 Rekatkan tutup botol pada ujung paralon dengan lem altekko



Gambar VI.
Produk APE Skipping Jump yang sudah dikembangkan

Implementasi/Implementation

Tahap ini dilakukan setelah produk alat permainan edukatif *skipping jump* dikembangkan dinyatakan layak oleh validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap implementasi, media tersebut diuji coba pada guru kelompok B dan peserta didik kelas B di RA Raudhatush Sholihin. Kegiatan utama yang akan dilakukan sebagai berikut:

Pengenalan Dan Sosialisasi APE

Sebelum bermain, anak-anak dan juga guru akan diberikan pengenalan singkat tentang APE *skipping jump* ini, peneliti akan menjelaskan bahwa ini adalah alat permainan edukatif *skipping jump* yang unik karena terbuat dari pelepah pisang dan punya beberapa fitur khusus tujuan penggunaan APE ini untuk melatih motorik kasar anak.

Pemberian Dan Penggunaan APE Oleh Anak-Anak

Anak-anak akan diberikan APE *skipping jump* ini untuk digunakan secara bebas dalam sesi bermain atau aktivitas fisik yang terstruktur lalu peneliti akan mengamati bagaimana mereka berinteraksi dengan APE tersebut.

Observasi Dan Pengumpulan Data Awal

Selama anak-anak bermain, peneliti akan melakukan observasi langsung terhadap gerakan motorik kasar mereka. Peneliti akan melihat bagaimana koordinasi mata, kaki mereka berkembang, seberapa baik mereka menjaga keseimbangan, dan apakah ada

peningkatan dalam kemampuan melompat dengan ritme. Dan peneliti memberikan angket kepada guru dan peserta didik (yang diwakili oleh guru lainnya) untuk mengetahui respons mereka terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Evaluasi/Evaluation

Tahap Evaluasi adalah tahap terakhir yang krusial untuk menentukan apakah pengembangan alat permainan edukatif *skipping jump* berbahan dasar pelepah pisang berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Proses ini melibatkan dua jenis evaluasi utama yaitu Pertama, evaluasi formatif adalah proses penilaian yang dilakukan selama pengembangan produk atau APE *skipping jump* berbahan dasar pelepah pisang. Tujuannya untuk mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan produk dan mendapatkan masukan konstruktif dari para ahli validator agar produk dapat diperbaiki atau dimodifikasi sebelum digunakan secara luas oleh anak-anak, sehingga menghasilkan produk yang lebih berkualitas dan relevan. Kedua, evaluasi sumatif adalah penilaian akhir yang bertujuan untuk mengukur dampak nyata dari penggunaan alat permainan edukatif *skipping jump* yang sudah dirancang dan diimplementasikan pada anak usia 5-6 tahun ini berfokus pada hasil akhir, bukan proses pengembangan. Artinya, setelah APE *skipping jump* berbahan dasar pelepah pisang selesai dibuat dan digunakan oleh anak-anak, evaluasi sumatif akan menganalisis data dari praktik tersebut. Data ini meliputi pengukuran peningkatan motorik kasar anak melalui observasi langsung terhadap interaksi anak, serta tanggapan dari guru. Tujuannya adalah untuk membuktikan secara empiris apakah APE tersebut efektif dalam mencapai sasarannya, yaitu meningkatkan motorik kasar anak.

Validasi Desain Produk

Setelah desain pembuatan produk dan pencetakan produk dari alat permainan edukatif *Skipping Jump* untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, kemudian produk ini divalidasi oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya, validasi ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, kepala sekolah RA Raudhatush Sholihin dan guru di RA Raudhatush Sholihin. Validator media dan validator materi dari dosen PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yaitu Ibu Ruliana Fajriati, M.Pd dan Ibu Melvi

Lesmana Alim, M.Pd. Sedangkan kepala sekolah RA Raudhatush Sholihin yaitu Ibu Yusfarizah, S.Pd dan guru sekolah yaitu Ibu Saprita.

Validasi Ahli Media

Validasi produk dilakukan dengan menunjukkan produk permainan *Skipping Jump* yang telah jadi beserta angket lembar penelitian yang masing-masing memiliki indikator dan pernyataan. Pada tahap ini merupakan tahap yang digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran pada alat permainan edukatif *Skipping Jump* yaitu sebagai berikut: a) Pada bagian pelepah pisang. Warna pada pelepah pisang sebaiknya di hapus dan tidak di lapisi dengan lem solasiban , supaya terlihat pelepah pisangnya; b) penguatan pelepah pisang. Di lapisi menggunakan selang bening, dengan lapisan selang bening, pelepah pisang menjadi kokoh dan awet, sehingga tidak lentur dan dapat digunakan dalam jangka waktu lama, c) Pada bagian pemegang skipping. Sebaiknya menggunakan kayu atau paralon untuk memudahkan anak dalam memegang skipping, dan pada bagian pemegang skipping diberikan warna sehingga terlihat keestetikannya, d) Disarankan untuk memasukkan paku sebagai pengganjal di bagian dalam pemegang *skipping* yang dilapisi paralon, guna memastikan kestabilan dan mencegah terlepasnya paralon selama aktivitas bermain.

Tabel I. Data Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diperoleh	Banyaknya Butir	Rata-Rata Hitung	Skor
Edukatif	17	20	100	85%
Tampilan	20	20	100	100%
Penyajian Media	15	16	100	93%
Inovasi Pengembangan	15	16	100	93%
Jumlah Total	67	72	100	93%
Keterangan	Sangat Layak			

Berdasarkan tabel penilaian media oleh ahli validator diatas dapat diketahui bahwa aspek edukatif jumlah skor yang diperoleh 17 dengan banyaknya butir pertanyaan 20, tampilan jumlah skor yang diperoleh 20 dengan banyaknya butir pertanyaan 20, penyajian

media jumlah skor yang diperoleh 15 dengan banyaknya butir pertanyaan 16, inovasi/pengembangan jumlah skor yang diperoleh 15 dengan banyaknya butir pertanyaan 16. Sehingga dapat di peroleh persentase 93% berdasarkan persentase yang diperoleh dari validator media dapat dikategorikan “ Sangat Layak”.

Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan dengan memberikan produk alat permainan edukatif *skipping jump* beserta angket lembar penilaian yang masing-masing memiliki indikator dan pernyataan. Validasi materi bertujuan untuk menilai materi yang digunakan untuk pembuatan produk pengembangan. Lembar validasi diisi oleh Ibu Melvi Lesmana Alim, M.Pd sebagai validator. Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran pada alat permainan edukatif *skipping jump* yaitu: a) Materi yang dimasukkan sudah sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak-anak sehingga akan menstimulasi perkembangan motorik kasar melalui APE sebagai alat penunjang kegiatan belajar seraya bermain, b) Menambahkan tiga teori dari masing-masing variable yaitu variable X dan Y, c) Penyusunan indikator perkembangan perlu disesuaikan dengan usia anak.

Tabel II. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diperoleh	Banyaknya Butir	Rata-Rata Hitung	Skor
Isi	20	20	100	100%
Unsur Kepaudan	19	20	100	95%
Unsur Keislaman	7	8	100	87,5%
Unsur Kearifan Lokal	12	12	100	100%
Jumlah Total	58	60	100	96%
Keterangan		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel penilaian materi oleh ahli validator diatas dapat diketahui bahwa aspek isi jumlah skor yang diperoleh 20 dengan banyaknya butir pertanyaan 20, aspek unsur kepaudan jumlah skor yang diperoleh 19 dengan banyaknya butir pertanyaan 20, aspek unsur keislaman jumlah skor yang diperoleh 7 dengan banyak butir pertanyaan 8, dan

aspek unsur kearifan lokal jumlah skor yang diperoleh 12 dengan banyaknya butir pertanyaan 12. Sehingga dapat diperoleh persentase 96% berdasarkan persentase yang diperoleh dari validator materi dapat di kategorikan “ Sangat Layak”.

PEMBAHASAN

Pembahasan dari hasil penelitian diuraikan dalam beberapa temuan, diantaranya; Temuan pertama, anak mampu melompat diatas tali yang di putar perlahan yang ada pada permainan *skipping jump*, anak-anak dapat menjaga keseimbangan tubuh tetap stabil saat melompat dan tetap fokus pada gerakan tali dan tubuh mereka seperti postur tubuh yang tepat, gerakan lompat yang terkontrol, konsentrasi penuh serta kesadaran tubuh yang berkembang pesat melalui latihan. Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat dari data bahwa terdapat 6 peserta didik sudah mencapai pada tahap (Berkembang Sangat Baik) dan 4 peserta didik sudah mencapai pada tahap (Berkembang Sesuai Harapan) dengan persentase 90% dalam melompat diatas tali yang diputar perlahan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ini dalam menjaga keseimbangan tubuh. Yang selaras dengan penelitian Rizka Amalia Solehah, Septi Gumindari, melalui penerapan permainan tradisional lompat tali dalam menggerakkan tubuh serta kaki dalam rangka penyeimbang, kekuatan, kelincahan serta melatih keberanian bisa membuat anak jadi lebih aktif serta berpartisipasi langsung dalam proses pendidikan(Rizka Amalia Solehah, 2023).

Temuan kedua, anak mampu melompat dengan mengganti kaki secara bergantian dengan menghitung jumlah lompatan dengan kaki kanan dan kaki kiri secara bergantian yang ada pada permainan *skipping jump* , anak-anak menunjukkan kemampuan melompat dengan mangganti kaki secara bergantian dalam permainan *skipping jump*. Dari data yang diperoleh, terdapat 3 anak mencapai tahap (Berkembang Sangat Baik) dan terdapat 7 anak yang sudah mencapai tahap (Berkembang Sesuai Harapan) dengan hasil persentase 82% dalam melompat dengan mengganti kaki secara bergantian dengan menghitung jumlah lompatan dengan kaki kanan dan kaki kiri secara bergantian. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yofia Nur Afifah berpendapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan keseimbangan melalui permainan lompat tali di kelompok KB Darul Hikam Desa Blaran Kecamatan barat Kabupaten magetan dimana hasil penelitian tersebut

menunjukkan bahwa melompat dengan mengganti kaki secara bergantian dengan menghitung jumlah lompatan dengan kaki kanan dan kaki kiri secara bergantian dapat melatih koordinasi motorik kasar dan keseimbangan anak (Susanti¹, Heri Yusuf Muslih², 2022). Mereka belajar mengontrol tubuh saat berpindah tumpuan dari satu kaki ke kaki lainnya, yang penting untuk berbagai aktivitas fisik lainnya. Isti armalia berpendapat bahwa latihan dalam keseimbangan ini sangat penting untuk dilakukan ketika anak pada usia dini karena sangat berpengaruh terhadap kegiatan kegiatan yang dilakukan anak sehari-hari, namun latihan ini harus dilakukan secara berulang-ulang karena anak ketika belajar gerakan baru tidak bisa secara langsung bisa melakukannya, namun membutuhkan waktu dan di dampingi sehingga anak bisa menahan tubuhnya untuk tidak jatuh dan dapat menggerakkan otot besar di tubuhnya (Afifah & Purnamasari, 2023).

Temuan ketiga, anak mampu melompat bersama teman dengan satu tali, anak-anak menunjukkan kemampuannya melompat tali bersama teman-teman, mereka sedang memperlihatkan koordinasi, kerja sama, dan kepercayaan diri mereka. Dari data yang diperoleh terdapat 2 anak mencapai tahap (Berkembang Sangat Baik) dan terdapat 8 anak yang sudah mencapai tahap (Berkembang Sesuai Harapan) dengan hasil persentase 80% dalam melompat bersama teman dengan satu tali. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irnawati Zulmi Nizar berpendapat pengaruh permainan lompat tali terhadap peningkatan fisik motorik kasar anak usia dini kelompok A di TK Al-Azhar Pakusari Jember Dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melompat bersama teman dengan satu tali dapat membangun fondasi fisik yang kuat, tetapi juga membentuk karakter sosial, emosional, dan kognitif mereka. Pengaruh permainan lompat tali terhadap peningkatan fisik motorik kasar anak usia dini melatih pertumbuhan fisik motorik kasar yang akan membantu anak dalam mengontrol gerakan tubuh secara benar dan juga menciptakan emosi positif bagi anak (Nizar & Ali, 2018).

Temuan keempat, anak mampu melompat setinggi yang mereka bisa sambil tetap menjaga keseimbangan, anak-anak menunjukkan kemampuannya dalam menjaga keseimbangan saat melompat setinggi yang mereka bisa. Dari data yang diperoleh terdapat 9 anak mencapai tahap (Berkembang Sangat Baik) dan terdapat 1 anak yang sudah mencapai tahap (Berkembang Sesuai Harapan) dengan hasil persentase 97% dalam

melompat setinggi yang mereka bisa sambil tetap menjaga keseimbangan Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadilatul Fitria menekankan bahwa kemampuan melompat tinggi membutuhkan kekuatan otot kaki (terutama otot paha dan betis) serta daya ledak (power) yang baik. Ini adalah kemampuan untuk menghasilkan kekuatan maksimal dalam waktu singkat, yang krusial untuk mendorong tubuh ke atas secara eksplosif(F. Fitria & Chikmah, 2021).

Temuan kelima, anak mampu melompat mengikuti irama musik untuk melatih kemampuan anak dalam menyesuaikan gerakan, anak-anak menunjukkan kemampuan untuk mendengarkan, membedakan, dan menginterpretasikan irama serta tempo musik. Dari data yang diperoleh terdapat 2 anak mencapai tahap (Berkembang Sangat Baik) dan terdapat 8 anak yang sudah mencapai tahap (Berkembang Sesuai Harapan) dengan hasil persentase 80% dalam melompat mengikuti irama musik untuk melatih kemampuan anak dalam menyesuaikan gerakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anik Wijayanti berpendapat bahwa menari atau bergerak mengikuti irama musik, termasuk melompat, membantu anak mengasah keterampilan motorik kasar seperti keseimbangan dan kelenturan tubuh. Mereka perlu menjaga keseimbangan saat melompat dan mendarat, serta menyesuaikan kelenturan tubuh mereka dengan perubahan irama(Wijayanti, 2020). Armadi Raga mengemukakan melompat mengikuti irama musik sebagai cara yang menyenangkan dan efektif untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, musikalitas, dan sosial emosional anak secara terpadu(Raga et al., 2024).

Temuan keenam, anak mampu bekerja sama dengan temannya, anak-anak belajar bergiliran dan memahami tanggung jawab masing-masing peran agar permainan berjalan lancar. Dari data yang diperoleh terdapat 8 anak mencapai tahap (Berkembang Sangat Baik) dan terdapat 2 anak yang sudah mencapai tahap (Berkembang Sesuai Harapan) dengan hasil persentase 90% dalam bekerja sama dengan temannya. Qory Jumrotul Aqobah, mengemukakan hasil penelitiannya bahwa kemampuan kerjasama yaitu untuk mengajak anak agar dapat saling tenggang rasa, tolong menolong, dan berbagi pendapat untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan(Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020). Hurlock

mengemukakan bahwa bekerjasama merupakan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain. Dalam proses bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan kepribadian individual dan mengutamakan kepentingan kelompok. Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya, adanya sikap seperti itu anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok (Prabandari & Fidesrinur, 2021).

Temuan ketujuh, anak mampu memahami manfaat dari permainan *skipping jump*, anak-anak menunjukkan pemahaman yang baik terhadap manfaat dari permainan *skipping jump*. Dari data yang diperoleh terdapat 7 anak mencapai tahap (Berkembang Sangat Baik) dan terdapat 3 anak yang sudah mencapai tahap (Berkembang Sesuai Harapan) dengan hasil persentase 92% dalam memahami manfaat dari permainan *skipping jump*. Susanti mengemukakan hasil penelitiannya kemampuan anak untuk memahami manfaat permainan lompat tali mencerminkan integrasi yang kompleks antara pemahaman kognitif, kesadaran fisik, pengembangan pola pikir positif, dan motivasi internal (Susanti¹, Heri Yusuf Muslihin², 2022).

Temuan kedelapan, anak mampu memahami aturan permainan yang ada pada permainan *skipping jump*, anak-anak memahami aturan permainan *skipping jump* tidak hanya sekadar melompat, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang terstruktur tentang bagaimana permainan itu berjalan, bagaimana dia harus berinteraksi di dalamnya, dan bagaimana menghadapi tantangan yang mungkin muncul. Dari data yang diperoleh terdapat 7 anak mencapai tahap (Berkembang Sangat Baik) dan terdapat 3 anak yang sudah mencapai tahap (Berkembang Sesuai Harapan) dengan hasil persentase 92% dalam memahami aturan permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Banu Setyo Adi, Sudaryant, dkk, yang berjudul Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa dimana hasil penelitian ini bahwa dalam permainan tentunya ada aturan misalnya yang kecut atau kena adalah yang jadi, maka anak perlu memahami aturan dan belajar menaati serta bersikap sportif (Adi et al., 2020). Menurut Jean Piaget bahwa pemahaman aturan dalam permainan seperti lompat tali menunjukkan kemajuan dalam cara berpikir anak. Pada usia di mana anak-anak

mulai aktif bermain lompat tali (biasanya usia sekolah dasar), mereka berada dalam tahap operasional konkret (Eva Soraya Zulfa, 2023).

Temuan kesembilan, anak mampu menyesuaikan kecepatan putaran tali dengan kecepatan lompatan, anak-anak menunjukkan kemampuan dalam menyesuaikan kecepatan putaran tali dengan kecepatan lompatan. Dari data yang diperoleh terdapat 7 anak mencapai tahap (Berkembang Sangat Baik) dan terdapat 3 anak yang sudah mencapai tahap (Berkembang Sesuai Harapan) dengan hasil persentase 92% dalam menyesuaikan kecepatan putaran tali dengan kecepatan lompatan. Hadiyatullah Akbari mengemukakan hasil penelitiannya bahwa kemampuan ini mencerminkan perkembangan pemikiran yang adaptif. Anak belajar tentang hubungan sebab akibat secara langsung jika tali diputar terlalu cepat atau terlalu lambat, maka lompatan harus disesuaikan untuk menghindari kesalahan. Hal ini juga menunjukkan fleksibilitas kognitif di mana anak mampu memproses umpan balik secara instan dan mengubah strategi gerakannya sesuai dengan perubahan kecepatan tali (Hadiyatullah, 2016).

Temuan kesepuluh, anak mampu memegang tali dengan benar dan memutar tali dengan kedua tangan secara bergantian, anak-anak menunjukkan koordinasi tangan, mata yang baik, di mana ia mampu memproses informasi visual (posisi tali) dan mengoordinasikan gerakan tangannya untuk memegang dan memutar tali dengan efektif. Dari data yang diperoleh terdapat 9 anak mencapai tahap (Berkembang Sangat Baik) dan terdapat 1 anak yang sudah mencapai tahap (Berkembang Sesuai Harapan) dengan hasil persentase 97% dalam memegang tali dengan benar dan memutar tali dengan kedua tangan secara bergantian (Andini et al., 2022). Nur cahyati ngaisah mengemukakan hasil penelitiannya bahwa kemampuan anak memegang dan memutar tali dengan kedua tangan secara bergantian adalah bukti nyata dari sinergi perkembangan fisik dan kognitif. Ini menunjukkan kematangan dalam koordinasi motorik, kemampuan perencanaan gerakan, koordinasi sensorik motorik yang baik, dan kemampuan untuk menjaga konsentrasi serta ritme. Keterampilan ini membentuk dasar bagi pengembangan banyak keterampilan lain yang lebih kompleks di kemudian hari (Nur Cahyati Ngaisah et al., 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan bahwa melalui permainan *Skipping Jump* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin. Hal ini dibuktikan dengan hasil validitas dari jawaban responden pada skala likert berdasarkan penilaian dari ahli media dengan hasil 93% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian ahli materi diperoleh sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian kepala sekolah dan guru di peroleh sebesar 87,8% dengan kategori "Sangat Layak" sehingga penilaian hasil dari angket validator dikategorikan "Sangat Layak". Berdasarkan hasil uji coba sebelum penggunaan media pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 44% yang termasuk dalam kategori "Kurang Layak". Namun, setelah dilakukan uji coba produk secara terbatas, persentase meningkat menjadi 90% dengan kategori "Sangat Layak". Peningkatan ini menunjukkan adanya peningkatan aspek motorik kasar anak sebesar 36%. Adapun temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) anak mampu melompat di atas tali yang diputar perlahan; 2) anak mampu melompat dengan mengganti kaki secara bergantian dengan menghitung jumlah lompatan dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian; 3) anak mampu melompat bersama teman dengan satu tali; 4) anak mampu melompat setinggi yang mereka bisa, sambil tetap menjaga keseimbangan; 5) anak mampu melompat mengikuti irama musik untuk melatih kemampuan anak dalam menyesuaikan gerakan; 6) anak mampu bekerja sama dengan temannya; 7) anak mampu memahami manfaat dari permainan *skipping jump*; 8) anak mampu memahami aturan permainan; 9) anak mampu menyesuaikan kecepatan putaran tali dengan kecepatan lompatan; 10) anak mampu memegang tali dengan benar dan memutar tali dengan kedua tangan secara bergantian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1).
- Afifah, Y. N., & Purnamasari, I. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Dan Keseimbangan Melalui Permainan Lompat Tali. *CHILD KINGDOM: Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, 1(02).

- Andini, Y. T., Syamsudin, M. A., & Ulansari, F. (2022). Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2).
- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1).
- Arifiyanti, N., Fitriana, R., Kusmiyati, R., Sari, N. K., & Usriah, S. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Athfal*, 2(2).
- Bendriyanti, R. P., & Haryono, M. (2021). Improving Gross Motor Skill By Traditional Games at Paud Gemilang in Bengkulu. *Journal of Education Technology*, 5(2).
- Rizka Amalia Solehah, *Dalam Melatih Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Al-Wathoniyyah*. (2023). 7(1).
- Erina Dianti. (2024). Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini (Paud) Melalui Gerak Dan Lagu. *Pernik*, 7(1).
- Ernawati, E., Marwah, M., & Kurniati, A. (2021). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreasi Boi Di Desa Batubanawa Kecamatan Mawasangka Timur Kabupaten Buton Tengah. *Jurnal Lentera Anak*, 2(1).
- Eva Soraya Zulfa. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Fitria, A. (2025). *Peningkatan Ketrampilan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Pembelajaran Sentra Balok di TK Al-Amin Palur*.
- Fitria, F., & Chikmah, A. (2021). Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Berbasis Permainan Tradisional Lompat Tali pada Usia 4-5 Tahun. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Hadiyatullah. (2016). Pengaruh Latihan Skipping Terhadap Hasil Peningkatan Lompatan Block Pada Permainan Bolavoli.
- Hasanah, N. U., Jaya, M. T. B. ., & Surahman, M. (2018). Bermain Lompat Tali dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).

- Hura, D. (2024). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Anak 3-5 Tahun di Desa Lasara Sawo Kecamatan Sawo Kabupaten Nias. *Jurnal Riset Ilmu Farmasi Dan Kesehatan*, 2(1).
- Khadijah, & Roha Sitompul, L. (2020). Permainan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2).
- MAHMUD, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*.
- Nizar, I. Z., & Ali, A. Z. (2018). PENGARUH PERMAINAN LOMPAT TALI TERHADAP PENINGKATAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI TK AL-AZHAR PAKUSARI JEMBER Irnawati. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 2.
- Nur Cahyati Ngaisah, Na'imah, & Khamim Zarkasih Putro. (2023). Analisis Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Anak Tunagrahita Berat. *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1).
- Pelangi, K. B., Garut, L., Permainan, M., & Sondah, T. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di*. 8.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2).
- Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisonal. *Untirta*, 5 (2).
- Raga, A., Muslimah, H. N. M. N., Suyatno, D. N. A., & Saparuddin, M. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak dan Lagu Usia 5-6 Tahun Kelompok B di RA Ma'arif NU 003 Palaran. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 3(1).
- Rufaidah, R., Kurniawan, O., & Setiawardhana, D. R. (2021). Eksplorasi Pelepah Pohon Pisang Untuk Dijadikan Produk Interior. *IKRA-ITH Humaniora*, 5(1).
- Septiani, F. I., Purnama, W., & Sumitra, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kreatifitas Seni. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3).

- Siregar, A. N., Ilmu, F., Universitas, P., Padang, N., & Painting, F. (2021). *MENGEMBANGKAN KREATIVITAS BERBASIS KONSEP PRIBADI , PROSES , PENDORONG , PRODUK (4P) BAGI ANAK*. 02(01).
- Sudirman, S., Jatmikowati, T. E., & Kusumaningtias, N. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Jember. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Susanti¹ , Heri Yusuf Muslihin², S. (2022). Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*, 9.
- Tursina, A., Mahriza, R., & Ramaida, A. (2022). *Tarian Ranup Lampuan : Meningkatkan Perkembangan*.
- Wijayanti, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Kegiatan Senam Irama (Kelompok Bermain Nurul Iman Padas Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019).