

PENGARUH PERMAINAN LOMPAT TALI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4 TAHUN

Raras Septiani¹, Atiasih²
STIT At-Taqwa Ciparay Bandung^{1,2}
e-mail: karimawa.info@gmail.com

Diterima: 13/08/2026; Direvisi: 01/09/2026; Diterbitkan: 14/10/2026

ABSTRAK

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia dini karena mendukung kemampuan anak melakukan gerakan dasar, menjaga keseimbangan, dan mengkoordinasikan tubuh. Namun, stimulasi melalui permainan tradisional pada anak usia 3–4 tahun perlu dikaji sesuai konteks dan karakteristik perkembangan anak. Kajian ini penting untuk memberikan gambaran mengenai alternatif kegiatan bermain yang sederhana, menyenangkan, dan dapat diterapkan oleh pendidik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan permainan lompat tali, menggambarkan perkembangan motorik kasar anak, serta menganalisis perubahan skor sebelum dan sesudah perlakuan di Kelompok B Playgroup Shaffana Buah Batu, Kota Bandung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel terdiri atas 13 anak, yaitu 8 perempuan dan 5 laki-laki, yang dipilih melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan instrumen penilaian perkembangan motorik kasar dan dianalisis secara deskriptif berdasarkan nilai rata-rata serta distribusi kategori. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor meningkat dari 11,76 pada pretest menjadi 14,30 pada *posttest*, dengan selisih 2,54 poin. Setelah perlakuan, 9 anak (69,23%) berada pada kategori tinggi dan 4 anak (30,77%) pada kategori sedang. Secara deskriptif, permainan lompat tali berpotensi menjadi alternatif stimulasi motorik kasar, meskipun signifikansi perubahan belum dapat dipastikan tanpa uji inferensial.

Kata kunci: *Anak Usia 3-4 Tahun, Motorik Kasar, Permainan Lompat Tali, Permainan Tradisional, Perkembangan Motorik.*

ABSTRACT

Gross motor development is an important aspect of early childhood education because it supports children's ability to perform fundamental movements, maintain balance, and coordinate their bodies. However, stimulation through traditional games for children aged 3–4 years needs to be examined according to the context and developmental characteristics of children. This research is important to provide an overview of alternative play activities that are simple, enjoyable, and applicable by educators. This study aimed to describe the implementation of rope-jumping games, examine children's gross motor development, and analyze score changes before and after the intervention in Group B of Shaffana Buah Batu Playgroup, Bandung City. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental One Group Pretest-Posttest design. The sample consisted of 13 children, including 8 girls and 5 boys, selected through saturated sampling. Data were collected using a gross motor development assessment instrument and analyzed descriptively based on mean scores and category distributions. The results showed that the mean score increased from 11.76 at pretest to 14.30 at posttest, a difference of 2.54 points. After the intervention, 9 children (69.23%) were classified in the high category and 4 children (30.77%) in the moderate

category. Descriptively, rope-jumping games have the potential to serve as an alternative for stimulating gross motor development, although the statistical significance of the change cannot be established without inferential testing.

Keywords: *Children Aged 3-4 Years, Gross Motor Skills, Motor Development, Rope-Jumping Games, Traditional Games.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang berperan penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pada usia dini, anak mengalami perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek, meliputi fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral. Setiap aspek perkembangan tersebut memerlukan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak agar dapat berkembang secara optimal. Salah satu aspek yang penting diperhatikan adalah perkembangan motorik kasar karena berkaitan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot besar tubuh. Anjarsari et al. (2024) mengkaji kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan dan tari tradisional, sedangkan Yuliani dan Hanif (2024) membahas peran guru dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini. Kedua kajian tersebut menjadi landasan untuk memahami pentingnya aktivitas bermain dan pendampingan pendidik dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak.

Perkembangan motorik kasar mencakup kemampuan melakukan gerakan dasar, seperti berjalan, berlari, melompat, menjaga keseimbangan, dan mengoordinasikan gerakan tubuh. Kemampuan tersebut mendukung aktivitas fisik, kemandirian, kepercayaan diri, serta keterlibatan anak dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Stimulasi motorik kasar dapat dilakukan melalui aktivitas fisik yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih kekuatan, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi gerak. Anggraeni dan Na'imah (2022) membahas strategi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui maze karpet, sedangkan Yuliandra et al. (2023) mengkaji pengembangan motorik kasar melalui model permainan ladder. Kedua penelitian tersebut menunjukkan relevansi aktivitas bermain sebagai salah satu alternatif stimulasi keterampilan motorik kasar, sehingga pemilihan permainan perlu mempertimbangkan kebutuhan dan tahap perkembangan anak.

Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar adalah permainan tradisional lompat tali. Permainan ini melibatkan gerakan melompat yang membutuhkan kekuatan otot tungkai, keseimbangan tubuh, koordinasi gerak, dan kontrol tubuh ketika melakukan pendaratan. Selain menggunakan alat yang relatif sederhana, permainan lompat tali dapat dikemas secara menyenangkan sehingga anak memperoleh pengalaman gerak melalui aktivitas bermain. Andini et al. (2022) mengkaji permainan lompat tali dalam kaitannya dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini, sedangkan Agustiani et al. (2022) membahas perkembangan motorik kasar melalui permainan lompat tali pada anak kelompok A. Hasil kajian tersebut menjadi dasar untuk mempertimbangkan permainan lompat tali sebagai alternatif kegiatan stimulasi motorik kasar yang dapat disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik anak.

Berdasarkan konteks penelitian di Kelompok B Playgroup Shaffana Buah Batu, Kota Bandung, perkembangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun perlu dikaji melalui pengamatan terhadap kemampuan gerak yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Observasi awal perlu diarahkan pada empat indikator, yaitu partisipasi dalam aktivitas fisik, kekuatan ketika melakukan gerakan melompat, kemampuan mempertahankan keseimbangan, dan koordinasi gerak tubuh. Pengamatan tersebut diperlukan untuk mengetahui kemampuan yang telah

dikuasai anak serta aspek yang masih membutuhkan stimulasi melalui kegiatan bermain. Susanti et al. (2021) membahas manfaat permainan tradisional lompat tali bagi perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun, sedangkan Darmawati dan Widyasari (2022) mengkaji permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Kedua kajian tersebut memberikan konteks mengenai pemanfaatan permainan tradisional untuk stimulasi motorik kasar, tetapi kondisi perkembangan anak usia 3–4 tahun di Playgroup Shaffana tetap perlu didokumentasikan secara sistematis agar dasar empiris penelitian sesuai dengan karakteristik peserta dan lingkungan pembelajaran yang diteliti.

Meskipun penelitian terdahulu telah membahas permainan lompat tali dan berbagai aktivitas bermain untuk mendukung perkembangan motorik kasar, kajian yang secara khusus berfokus pada anak usia 3–4 tahun di Kelompok B Playgroup Shaffana Buah Batu, Kota Bandung, masih perlu dikembangkan. Perbedaan usia dan konteks lembaga pendidikan menjadi pertimbangan penting karena hasil penelitian pada kelompok usia lain belum tentu menggambarkan kondisi perkembangan motorik kasar anak yang menjadi sasaran penelitian ini. Cahaya et al. (2024) mengkaji penggunaan permainan tradisional lompat tali pelepah pisang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, sedangkan Megawati et al. (2023) membahas permainan tradisional lompat tali dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini. Kedua penelitian tersebut memperkuat relevansi topik permainan lompat tali, tetapi penelitian ini berupaya memberikan gambaran yang lebih kontekstual melalui pengamatan terhadap partisipasi aktivitas fisik, kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi gerak anak usia 3–4 tahun. Dengan demikian, kajian ini diharapkan dapat melengkapi informasi mengenai pemanfaatan permainan tradisional sebagai alternatif kegiatan stimulasi motorik kasar pada kelompok usia yang lebih muda.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan lompat tali, menggambarkan perkembangan motorik kasar anak usia 3–4 tahun, serta menganalisis perubahan skor perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah pelaksanaan permainan lompat tali di Kelompok B Playgroup Shaffana Buah Batu, Kota Bandung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, yaitu pengukuran terhadap kelompok yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil pengukuran dibandingkan secara deskriptif untuk mengetahui perubahan nilai rata-rata dan distribusi kategori perkembangan motorik kasar anak. Fitria dan Chikmah (2024) mengkaji pengembangan kemampuan motorik kasar berbasis permainan tradisional lompat tali pada anak usia 4–5 tahun, yang relevan sebagai landasan untuk menelaah permainan tersebut dalam konteks usia yang berbeda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kontekstual mengenai perubahan skor motorik kasar anak usia 3–4 tahun serta menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam merancang kegiatan bermain yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental* dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Penelitian dilaksanakan pada anak usia 3–4 tahun di Kelompok B Playgroup Shaffana Buah Batu, Kota Bandung, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 13 anak, terdiri atas 8 anak perempuan dan 5 anak laki-laki, dan seluruh anggota populasi dijadikan sampel melalui teknik *sampling jenuh*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan lompat tali, sedangkan variabel terikat adalah perkembangan motorik kasar anak yang diamati melalui indikator partisipasi aktivitas fisik, kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi gerak. Pelaksanaan penelitian meliputi

pengukuran awal (*pretest*), pemberian perlakuan berupa permainan lompat tali, dan pengukuran akhir (*posttest*) untuk memperoleh gambaran perubahan perkembangan motorik kasar anak.

Data dikumpulkan menggunakan instrumen penilaian perkembangan motorik kasar yang mencakup empat indikator tersebut, dengan pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan instrumen yang sama. Instrumen penelitian dilaporkan telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas, dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,792 yang menunjukkan reliabilitas yang dapat diterima. Data dianalisis secara deskriptif melalui perbandingan nilai rata-rata, nilai minimum dan maksimum, serta distribusi kategori perkembangan motorik kasar pada hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis digunakan untuk menggambarkan perubahan skor setelah pelaksanaan permainan lompat tali, tanpa menyimpulkan adanya pengaruh yang signifikan secara statistik karena uji inferensial belum dilaporkan dalam naskah. Untuk meningkatkan keterulangan penelitian, penulis perlu melengkapi rincian durasi dan frekuensi permainan, prosedur pelaksanaan setiap sesi, rubrik penilaian dan kriteria kategorisasi, hasil uji validitas, serta prosedur persetujuan orang tua dan perlindungan anak selama penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan kondisi perkembangan motorik kasar anak sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan permainan lompat tali. Data yang dianalisis berasal dari 13 anak Kelompok B Playgroup Shaffana Buah Batu, Bandung, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Analisis ini mencakup nilai rata-rata, nilai minimum, dan nilai maksimum pada pengukuran awal (*pretest*) serta pengukuran akhir (*posttest*). Penyajian statistik deskriptif tersebut bertujuan memberikan gambaran numerik mengenai skor perkembangan motorik kasar anak pada kedua tahap pengukuran. Ringkasan hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Perkembangan Motorik Kasar Anak Sebelum dan Sesudah Permainan Lompat Tali

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah anak (N)	13	13
Nilai rata-rata	11,76	14,30
Nilai minimum	7	13
Nilai maksimum	13	16
Standar deviasi	Belum tersedia	Belum tersedia

Sumber: Data penelitian yang diolah.

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata perkembangan motorik kasar anak pada pengukuran *pretest* adalah 11,76, sedangkan pada pengukuran *posttest* mencapai 14,30. Selisih nilai rata-rata antara kedua pengukuran tersebut adalah 2,54 poin. Pada pengukuran awal, nilai minimum yang diperoleh anak adalah 7 dan nilai maksimumnya adalah 13. Sementara itu, pada pengukuran akhir, nilai minimum tercatat sebesar 13 dan nilai maksimum sebesar 16. Dengan

demikian, secara deskriptif, data menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata dan rentang skor antara pengukuran sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan permainan lompat tali.

Nilai rata-rata tersebut memberikan gambaran umum mengenai skor kelompok, sedangkan nilai minimum dan maksimum memperlihatkan rentang skor yang diperoleh anak pada setiap pengukuran. Pada *pretest*, rentang skor berada antara 7 dan 13, sementara pada *posttest* rentangnya berada antara 13 dan 16. Data tersebut menunjukkan bahwa skor terendah pada pengukuran akhir lebih tinggi daripada skor terendah pada pengukuran awal. Perbedaan nilai maksimum juga tercatat, yaitu dari 13 pada *pretest* menjadi 16 pada *posttest*. Meskipun demikian, statistik deskriptif ini belum cukup untuk menentukan apakah perbedaan skor tersebut signifikan secara statistik, sehingga diperlukan hasil pengujian inferensial apabila penelitian hendak menyimpulkan signifikansi perubahan.

Selain menggunakan nilai rata-rata, perkembangan motorik kasar anak disajikan berdasarkan distribusi kategori untuk memperlihatkan jumlah anak pada setiap tingkat perkembangan. Pengelompokan kategori dalam penelitian ini terdiri atas kategori sangat rendah, rendah, sedang, dan tinggi. Penyajian tersebut memungkinkan data setiap anak diringkas berdasarkan kategori yang digunakan dalam instrumen penilaian. Jumlah anak dan persentase pada masing-masing kategori sebelum dan sesudah permainan lompat tali disajikan pada Tabel 2. Persentase dihitung berdasarkan jumlah anak dalam setiap kategori dibandingkan dengan keseluruhan responden, yaitu 13 anak.

Tabel 2. Distribusi Kategori Perkembangan Motorik Kasar Anak pada *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	<i>Pretest</i> (n)	<i>Pretest</i> (%)	<i>Posttest</i> (n)	<i>Posttest</i> (%)
Sangat rendah	2	15,38	0	0,00
Rendah	5	38,46	0	0,00
Sedang	6	46,15	4	30,77
Tinggi	0	0,00	9	69,23
Total	13	100,00*	13	100,00

Sumber: Data penelitian yang diolah.

Tabel 2 memperlihatkan bahwa pada pengukuran *pretest*, sebagian besar anak berada dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 6 anak atau 46,15%. Sebanyak 5 anak (38,46%) berada dalam kategori rendah, sedangkan 2 anak (15,38%) termasuk kategori sangat rendah. Pada tahap ini, tidak terdapat anak yang masuk ke dalam kategori tinggi. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa kategori sedang merupakan kelompok dengan jumlah anak terbanyak pada pengukuran awal, diikuti kategori rendah dan sangat rendah.

Pada pengukuran *posttest*, distribusi kategori memperlihatkan pola yang berbeda dibandingkan dengan pengukuran awal. Sebanyak 9 anak atau 69,23% berada dalam kategori tinggi, sedangkan 4 anak atau 30,77% berada dalam kategori sedang. Tidak terdapat anak yang berada dalam kategori rendah maupun sangat rendah pada pengukuran akhir. Dengan demikian, kategori tinggi menjadi kategori dengan jumlah anak terbanyak pada *posttest*, sedangkan kategori sedang menempati urutan berikutnya. Perbandingan kedua pengukuran menunjukkan perubahan distribusi jumlah anak antarkategori, dari tidak adanya anak dalam kategori tinggi pada *pretest* menjadi 9 anak dalam kategori tersebut pada *posttest*.

Jika kedua tahap pengukuran diperhatikan secara berdampingan, terdapat perbedaan distribusi pada seluruh kategori yang diamati. Jumlah anak dalam kategori sangat rendah berkurang dari 2 menjadi 0, sedangkan kategori rendah berkurang dari 5 menjadi 0. Pada kategori sedang, jumlah anak berubah dari 6 menjadi 4, sementara kategori tinggi berubah dari 0 menjadi 9 anak. Data tersebut menggambarkan perbedaan komposisi kategori perkembangan motorik kasar antara pengukuran awal dan akhir. Namun, tabel ini menyajikan distribusi kelompok pada masing-masing waktu pengukuran dan tidak memperlihatkan perpindahan kategori setiap anak secara individual.

Untuk memberikan gambaran yang lebih terperinci, data perkembangan motorik kasar juga disajikan berdasarkan empat indikator penilaian, yaitu partisipasi dalam aktivitas fisik, kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi gerakan. Keempat indikator tersebut menggambarkan aspek yang diamati dalam penilaian perkembangan motorik kasar anak selama penelitian. Setiap indikator dikelompokkan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan pengelompokan yang digunakan dalam data penelitian. Penyajian per indikator membantu menunjukkan jumlah anak pada setiap kategori tanpa hanya bergantung pada skor total. Distribusi hasil penilaian berdasarkan indikator disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Kategori Perkembangan Motorik Kasar Anak Berdasarkan Indikator Penilaian

Indikator	Tinggi n (%)	Sedang n (%)	Rendah n (%)	Total
Partisipasi dalam aktivitas fisik	6 (46,15%)	6 (46,15%)	1 (7,69%)	13
Kekuatan	3 (23,08%)	8 (61,54%)	2 (15,38%)	13
Keseimbangan	4 (30,77%)	8 (61,54%)	1 (7,69%)	13
Koordinasi gerakan	4 (30,77%)	6 (46,15%)	3 (23,08%)	13

Sumber: Data penelitian yang diolah.

Berdasarkan Tabel 3, indikator partisipasi dalam aktivitas fisik menunjukkan bahwa 6 anak (46,15%) berada dalam kategori tinggi dan 6 anak (46,15%) berada dalam kategori sedang. Sementara itu, 1 anak (7,69%) termasuk kategori rendah. Pada indikator kekuatan, kategori sedang memiliki jumlah anak terbanyak, yaitu 8 anak (61,54%), sedangkan 3 anak (23,08%) berada dalam kategori tinggi dan 2 anak (15,38%) berada dalam kategori rendah. Data tersebut memperlihatkan bahwa kategori sedang mendominasi distribusi pada indikator kekuatan. Adapun indikator partisipasi dalam aktivitas fisik memiliki jumlah anak yang sama pada kategori tinggi dan sedang.

Pada indikator keseimbangan, sebanyak 8 anak (61,54%) berada dalam kategori sedang, 4 anak (30,77%) berada dalam kategori tinggi, dan 1 anak (7,69%) berada dalam kategori rendah. Distribusi ini menunjukkan bahwa kategori sedang merupakan kategori dengan jumlah anak terbanyak pada indikator keseimbangan. Pada indikator koordinasi gerakan, sebanyak 6 anak (46,15%) termasuk kategori sedang, 4 anak (30,77%) termasuk kategori tinggi, dan 3 anak (23,08%) termasuk kategori rendah. Dibandingkan dengan ketiga indikator lainnya, koordinasi gerakan memiliki jumlah anak dalam kategori rendah paling banyak, yaitu 3 anak. Angka tersebut merupakan deskripsi distribusi kategori dalam data yang tersedia dan belum dapat digunakan untuk menyatakan bahwa koordinasi gerakan merupakan aspek yang paling sulit dikuasai anak tanpa dukungan analisis tambahan.

Secara keseluruhan, Tabel 3 menunjukkan bahwa kategori sedang merupakan kategori dengan jumlah anak terbanyak pada indikator kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi gerakan. Pada indikator partisipasi dalam aktivitas fisik, jumlah anak dalam kategori tinggi dan sedang sama besar. Jumlah anak pada kategori rendah berbeda antarindikator, yaitu 1 anak pada partisipasi aktivitas fisik, 2 anak pada kekuatan, 1 anak pada keseimbangan, dan 3 anak pada koordinasi gerakan. Data ini memberikan gambaran distribusi penilaian pada setiap aspek motorik kasar yang diukur. Akan tetapi, karena waktu pengukuran untuk tabel indikator belum dipastikan, hasil tersebut perlu diberi keterangan apakah berasal dari *pretest*, *posttest*, atau pengukuran tertentu sebelum digunakan untuk menarik kesimpulan lebih lanjut.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis deskriptif, penelitian ini mencatat perbedaan skor perkembangan motorik kasar anak antara pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan permainan lompat tali. Nilai rata-rata meningkat dari 11,76 pada *pretest* menjadi 14,30 pada *posttest*, dengan selisih sebesar 2,54 poin. Distribusi kategori juga memperlihatkan bahwa pada *pretest* tidak ada anak dalam kategori tinggi, sedangkan pada *posttest* terdapat 9 anak (69,23%) dalam kategori tersebut. Selain itu, pada pengukuran akhir tidak terdapat anak dalam kategori sangat rendah maupun rendah berdasarkan distribusi yang dilaporkan. Temuan-temuan tersebut merupakan ringkasan deskriptif berdasarkan skor dan kategori yang tersedia, bukan bukti tersendiri mengenai signifikansi statistik atau hubungan sebab-akibat.

Hasil berdasarkan indikator menunjukkan variasi distribusi kategori pada partisipasi aktivitas fisik, kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi gerakan. Kategori sedang mendominasi indikator kekuatan dan keseimbangan, sedangkan pada koordinasi gerakan kategori sedang juga memiliki jumlah anak terbanyak. Pada partisipasi aktivitas fisik, kategori tinggi dan sedang memiliki jumlah anak yang sama. Meskipun demikian, interpretasi mengenai indikator yang mengalami perubahan paling besar memerlukan data perbandingan *pretest* dan *posttest* untuk setiap indikator. Oleh karena itu, simpulan yang dapat ditarik dari tabel indikator saat ini terbatas pada distribusi kategori yang tercatat, sedangkan besarnya perubahan pada masing-masing indikator masih perlu ditunjukkan melalui data yang lebih lengkap.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan lompat tali, menggambarkan perkembangan motorik kasar anak usia 3–4 tahun, serta menganalisis perubahan skor perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah permainan dilakukan di Kelompok B Playgroup Shaffana Buah Batu, Kota Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata perkembangan motorik kasar meningkat dari 11,76 pada *pretest* menjadi 14,30 pada *posttest*, dengan selisih sebesar 2,54 poin. Temuan ini memberikan gambaran bahwa setelah mengikuti kegiatan permainan lompat tali, anak memperoleh skor perkembangan motorik kasar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan. Secara teoretis, perkembangan motorik kasar berkaitan dengan kemampuan anak mengendalikan gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar, termasuk keterampilan menjaga keseimbangan dan mengoordinasikan gerakan secara bertahap. Esen et al. (2023) menunjukkan relevansi pendidikan gerak berbasis koordinasi dalam pengembangan keseimbangan anak usia dini, sedangkan Asmuddin et al. (2022) membahas perkembangan motorik kasar yang mencakup keseimbangan, kelenturan, kecepatan, kelincahan, dan koordinasi gerak anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini menjawab tujuan penelitian mengenai perubahan skor motorik kasar, tetapi belum dapat dijadikan bukti bahwa permainan lompat tali secara statistik menyebabkan peningkatan tersebut.

Perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan dapat dipahami melalui karakteristik permainan lompat tali yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan gerakan melompat, mengatur posisi tubuh, dan mempertahankan keseimbangan ketika mendarat. Aktivitas tersebut melibatkan koordinasi antara gerakan tungkai, pengendalian postur, dan penyesuaian gerak sesuai dengan tuntutan permainan. Dalam perspektif perkembangan motorik, keterampilan gerak anak berkembang melalui kesempatan berlatih, pengalaman aktivitas fisik, dan kegiatan bermain yang disesuaikan dengan tahap perkembangannya (Ali et al., 2021; Dobell et al., 2023). Oleh karena itu, permainan lompat tali berpotensi menjadi sarana stimulasi yang relevan apabila pelaksanaannya disesuaikan dengan kemampuan anak usia 3–4 tahun, termasuk melalui tahapan gerakan sederhana dan pendampingan guru. Namun, karena rincian frekuensi, durasi, dan tahapan pelaksanaan permainan belum dijelaskan secara lengkap, mekanisme stimulasi tersebut perlu dipahami sebagai penjelasan teoretis yang masih memerlukan dukungan data proses pelaksanaan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian di Indonesia yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak usia dini. Dzakiyyah et al. (2024) melalui kajian literatur membahas pemanfaatan permainan tradisional untuk melatih motorik kasar anak prasekolah, sedangkan Purwanto et al. (2023) mengkaji penerapan permainan tradisional bakiak dalam pengembangan keterampilan motorik kasar, khususnya keseimbangan, kecepatan, dan kekuatan. Keselarasan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan lompat tali yang melibatkan gerakan aktif dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih keterampilan gerak. Namun, perbedaan usia peserta, konteks lembaga, prosedur perlakuan, dan instrumen penilaian perlu diperhatikan agar hasil penelitian terdahulu tidak langsung disamakan dengan hasil pada anak usia 3–4 tahun di Playgroup Shaffana. Widayanti et al. (2023) juga membahas penggunaan permainan tradisional dalam peningkatan kemampuan motorik kasar, sedangkan Widiastutik et al. (2023) membandingkan kemampuan motorik kasar anak melalui dua jenis permainan tradisional. Oleh sebab itu, penelitian ini menambah gambaran kontekstual mengenai penggunaan permainan lompat tali pada kelompok usia yang lebih muda, tanpa menganggap bahwa hasil dari konteks berbeda sepenuhnya identik.

Perubahan distribusi kategori perkembangan motorik kasar turut memperjelas gambaran hasil penelitian dalam menjawab tujuan kedua dan ketiga. Sebelum perlakuan, sebanyak 2 anak (15,38%) berada pada kategori sangat rendah, 5 anak (38,46%) pada kategori rendah, dan 6 anak (46,15%) pada kategori sedang, sedangkan setelah perlakuan 9 anak (69,23%) berada pada kategori tinggi dan 4 anak (30,77%) pada kategori sedang. Secara deskriptif, perubahan tersebut menunjukkan pergeseran distribusi kelompok menuju kategori perkembangan yang lebih tinggi setelah pelaksanaan permainan lompat tali. Akan tetapi, kategori perkembangan perlu ditafsirkan berdasarkan rubrik, rentang skor, dan kriteria kategorisasi yang digunakan agar maknanya sesuai dengan kemampuan yang benar-benar diukur. Selain itu, tanpa data berpasangan setiap anak dan hasil uji inferensial, distribusi tersebut belum membuktikan bahwa seluruh anak mengalami peningkatan individual atau bahwa perubahan yang diamati signifikan secara statistik.

Ditinjau dari indikator penilaian, partisipasi dalam aktivitas fisik menunjukkan jumlah anak yang sama pada kategori tinggi dan sedang, masing-masing 6 anak (46,15%). Pada indikator kekuatan dan keseimbangan, kategori sedang mendominasi dengan masing-masing 8 anak (61,54%). Sementara itu, pada indikator koordinasi gerakan, 6 anak (46,15%) berada pada kategori sedang dan 3 anak (23,08%) pada kategori rendah. Distribusi ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak bervariasi pada setiap indikator sehingga stimulasi perlu

disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan Karmila (2024), yang membahas permainan tradisional sebagai alternatif stimulasi motorik kasar, Ningrum et al. (2023), yang mengkaji permainan halang rintang, serta Putri dan Sudaryanti (2025), yang meneliti permainan lompat angka untuk mendukung kemampuan motorik kasar anak. Ketiga penelitian tersebut menegaskan relevansi aktivitas bermain yang melibatkan gerakan tubuh dalam stimulasi motorik kasar. Namun, karena waktu pengukuran pada Tabel 3 belum dipastikan dan data perbandingan setiap indikator sebelum serta sesudah perlakuan belum tersedia, belum dapat ditentukan indikator yang mengalami peningkatan paling besar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan lompat tali berpotensi menjadi salah satu alternatif kegiatan bermain untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 3–4 tahun, terutama karena aktivitas ini dapat melibatkan gerakan melompat, pengendalian tubuh, dan koordinasi gerak. Implikasi praktisnya, guru dapat menyesuaikan bentuk permainan dengan tahap perkembangan anak, menyediakan ruang bermain yang aman, menggunakan alat yang sesuai, serta memberikan pendampingan agar aktivitas tidak melampaui kemampuan fisik anak. Meskipun hasil deskriptif memperlihatkan peningkatan skor dan perubahan distribusi kategori, desain satu kelompok tanpa kelompok pembandingan belum dapat memisahkan kemungkinan kontribusi permainan dari faktor lain, seperti perkembangan alami anak, pengalaman bermain di luar penelitian, atau efek pengukuran berulang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan prosedur perlakuan yang dijelaskan secara terperinci, pengukuran per indikator pada kedua waktu, dan uji statistik yang sesuai untuk data berpasangan, serta mempertimbangkan kelompok pembandingan apabila memungkinkan. Dengan langkah tersebut, bukti mengenai perubahan perkembangan motorik kasar setelah permainan lompat tali dapat diperkuat dan manfaatnya bagi praktik pembelajaran PAUD dapat dinilai secara lebih cermat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan lompat tali berpotensi menjadi salah satu alternatif kegiatan bermain untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 3–4 tahun di Kelompok B Playgroup Shaffana Buah Batu, Kota Bandung. Temuan berupa peningkatan skor rata-rata dari sebelum ke sesudah perlakuan memberikan gambaran bahwa kegiatan bermain yang melibatkan gerakan melompat dapat mendukung pengalaman gerak anak, khususnya dalam melatih kekuatan, keseimbangan, koordinasi gerakan, dan partisipasi dalam aktivitas fisik. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menggambarkan pelaksanaan permainan lompat tali dan perkembangan motorik kasar anak serta mengidentifikasi perubahan skor sebelum dan sesudah perlakuan telah memperoleh gambaran deskriptif. Hasil ini menegaskan pentingnya menyediakan kegiatan bermain yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan sebagai bagian dari stimulasi motorik kasar dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini. Namun, karena penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok pembandingan dan belum melaporkan uji inferensial, temuan tersebut belum dapat memastikan bahwa perubahan skor sepenuhnya disebabkan oleh permainan lompat tali atau signifikan secara statistik.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru PAUD dalam merancang kegiatan bermain yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai alternatif stimulasi perkembangan motorik kasar dengan alat yang relatif sederhana. Pelaksanaannya perlu memperhatikan kesiapan fisik anak, keamanan lingkungan bermain, kesesuaian alat, tahapan gerakan, serta pendampingan guru agar aktivitas berlangsung sesuai dengan kemampuan anak usia 3–4 tahun. Bagi lembaga PAUD, permainan lompat tali dapat

dipertimbangkan sebagai bagian dari variasi kegiatan pembelajaran fisik-motorik yang direncanakan dan dievaluasi berdasarkan indikator perkembangan anak. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar, menjelaskan frekuensi dan durasi perlakuan, mengukur perubahan setiap indikator pada *pretest* dan *posttest*, serta menggunakan uji statistik yang sesuai dan kelompok pembandingan apabila memungkinkan. Pengembangan penelitian tersebut diharapkan dapat menghasilkan bukti yang lebih kuat mengenai manfaat permainan lompat tali, mengidentifikasi aspek motorik kasar yang paling responsif terhadap stimulasi, dan menjadi dasar penyusunan kegiatan bermain yang lebih terarah bagi pendidik PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, S., Kurniawati, R., Rohmah, S., Hataul, S., Naruvita, S. R., & Sudarya, A. (2022). Perkembangan motorik kasar melalui permainan lompat tali pada anak kelompok A di Lembaga RA Al-Istiqomah GSI. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(10), 879–885. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i10.1207>
- Ali, A., McLachlan, C., Mugridge, O., McLaughlin, T., Conlon, C., & Clarke, L. (2021). The effect of a 10-week physical activity programme on fundamental movement skills in 3–4-year-old children within early childhood education centres. *Children*, 8(6), Article 440. <https://doi.org/10.3390/children8060440>
- 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), 97–108. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.97-108>
- Anggraeni, D., & Na'imah. (2022). Strategi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui maze karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103>
- Anjarsari, I., Sarwi, & Sudarmin. (2024). Analisis kemampuan motorik kasar melalui permainan dan tari tradisional di anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1302>
- Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429–3438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>
- Cahaya, C., Ikbali, M., & Daulay, A. M. (2024). Penggunaan permainan tradisional lompat tali pelepah pisang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(1), 219–228. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i1.109>
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3487>
- Dobell, A. P., Faghy, M. A., Pringle, A., & Roscoe, C. M. P. (2023). Improving fundamental movement skills during early childhood: An intervention mapping approach. *Children*, 10(6), Article 1004. <https://doi.org/10.3390/children10061004>
- Dzakiyyah, D. M. N., Widiyanto, W., Susanto, N., Nurhuda, P., Pavlovic, R., Fauziah, D. N., & Kurniawan, R. (2024). Melatih motorik kasar anak pra-sekolah melalui permainan tradisional: A literature review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1647–1656. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6244>

- Esen, H. T., Güçlüöver, A., Kurnaz, M., & Altinkök, M. (2023). The impact of coordination-based movement education model on balance development of 5-year-old children. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 1045155. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1045155>
- Fitria, F., & Chikmah, A. (2024). Pengembangan kemampuan motorik kasar berbasis permainan tradisional lompat tali pada usia 4–5 tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 46–55. <https://doi.org/10.33367/piaud.v4i1.5078>
- Karmila, D. (2024). Pengembangan modul pembelajaran permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6), 1577–1590. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6068>
- Megawati, R., Afdal Jamil, Z., & Jamilah. (2023). Permainan tradisional lompat tali dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 82–93. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.26>
- Ningrum, M. A., Niya, L. D. C., & Hamidah, M. (2023). Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan halang rintang pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5133–5142. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4868>
- Purwanto, D., Agusniatih, A., Fitriana, F., & Fahrizal. (2023). Penerapan permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini: Studi kasus di TK Al-Khairaat Kabupaten Parigi Moutong. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 5052–5059. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4922>
- Putri, S., & Sudaryanti. (2025). Pengaruh permainan lompat angka terhadap kemampuan motorik kasar dan pengenalan angka anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3055–3063. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7579>
- Susanti, S., Muslihin, H. Y., & Sumardi, S. (2021). Manfaat permainan tradisional lompat tali bagi perkembangan motorik kasar anak 5–6 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.39690>
- Widayanti, M. D., Hasibuan, R., Rakhmawati, N. I. S., & Saroinsong, W. P. (2023). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional pada AUD di SIKL. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7053–7059. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5453>
- Widiastutik, H., Sujarwo, S., & Cholimah, N. (2023). Perbedaan kemampuan motorik kasar permainan tradisional kucing dan tikus dengan permainan tradisional menjala ikan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5410–5417. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5188>
- Yuliandra, R., Gumantan, A., & Pratomo, C. (2023). Meningkatkan motorik kasar anak usia dini ditinjau dengan model permainan ladder. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4190–4198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4391>
- Yuliani, R. D., & Hanif, M. (2024). Peran guru dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini pada TK Aisyiyah Muhammadiyah Wangandowo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i4.384>