

DIDIT PRASETYO_UPAYA
PENINGKATAN GERAK
MOTORIK DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN
LOMPAT TALI KELAS 4-6 USIA 9-
12 TAHUN DI SDN 02 BATOKAN
TULUNGAGUNG

by Turnitin 8

Submission date: 04-Jan-2024 06:38PM (UTC+0700)

Submission ID: 2266663864

File name: SKRIPSI__DIDIT_PRASETYO_PLAGIASME.docx (162.62K)

Word count: 12442

Character count: 78038

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting bagi masyarakat, demi maju mundurnya kualitas masyarakat atau bangsa sangat bergantung pada pendidikan yang ada pada rakyat bangsa tersebut (Muhibin, 2017:11). Pendidikan Anak Sekolah Dasar pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu lembaga pendidikan anak usia sekolah dasar perlu menyediakan berbagai program kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, sosial, emosi, fisik dan motorik. Dengan kegiatan yang bervariasi dan sesuai dengan kemampuan anak usia sekolah dasar.

Pendidikan sekolah dasar sangat penting dilakukan, karena merupakan dasar bagi pembentukan kepribadian anak dan juga mengoptimalkan semua aspek perkembangan pada anak. Perkembangan anak semata-mata tidak dipengaruhi oleh makanan bergizi yang dikonsumsi saja, tetapi juga dipengaruhi oleh pola bermain, seperti berhitung, membaca, melatih motorik, melatih seni, dan sebagainya. Agar perkembangan motorik anak berkembang dengan baik maka dibutuhkan stimulasi yang tepat sesuai dengan tahapan usianya. Stimulasi ini sangat diperlukan guna memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup penanaman nilai-

nilai dasar (agama dan budi pekerti), pembentukan sikap (disiplin dan kemandirian), dan pengembangan kemampuan dasar (berbahasa, motorik, kognitif dan sosial) (Muhibbin, 2017, 21).

Salah satu bentuk kemampuan dasar yang harus dikembangkan pada anak sekolah dasar adalah kemampuan motorik. ¹⁷ Muhibbin Syah (2017:18-21) juga menjelaskan bahwa faktor-faktor lain yang mendorong keterampilan motorik anak ada empat, yang memungkinkan campur tangan orang tua dan guru dalam mengarahkannya, yaitu; 1) pertumbuhan dan perkembangan sistem saraf; 2) pertumbuhan otot-otot; 3) perkembangan dan pertumbuhan fungsi kelenjar endokrin, dan 4) perubahan struktur jasmani.

³ Perkembangan motorik anak disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot perkembangan motorik ²¹ berarti perkembangan pengendalian gerakan-gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot-otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan (Hasanah, 2016: 168).

¹⁶ Tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah penguasaan ketrampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi,

berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisiensi (Yudha, 2015:114).

³ Pada usia ini perkembangan motorik anak dapat dikembangkan dengan baik, motorik anak dapat distimulus dengan berbagai macam model. buat perihal itu di karena diinginkan gerakan yang bisa memicu keahlian motorik anak kayak perangsangan serta edukasi, yang hendak meninggikan perubahan motorik anak alhasil selaku dasar mendasar buat perubahan anak yang berikutnya dan juga dibantu oleh media-media yang inventif buat menciptakan penerimaan yang inovatif (Hurlock, 2015:112). aksi motorik agresif yakni kemahiran yang menginginkan koordinasi separuh besar bagian badan anak. Oleh gara-gara itu, umumnya membutuhkan daya gara-gara digeluti oleh otot-otot yang lebih besar akibatnya dalam perubahan ³ motorik banyak sekali strategi-strategi alias game yang sanggup digeluti guru dalam memajukan perspektif perubahan motorik agresif anak antara lain yakni via tindakan bermain, pameran, bercakap-cakap, tarik suara serta tengah banyak lagi yang ada, serta salah satunya melalu bermain (Bambang, 2015:10).

Bermain merupakan salah satu perubahan yang sanggup menambah motorik agresif anak namun masa ini games tua langka sekali dimainkan terlebih tidak diketahui oleh anak, tentang ini diakibatkan perubahan teknologi yang cepat, jua yakni salah satu sebab yang mengakibatkan games simpel itu tidak lagi selaku games favorite anak masa kini. melainkan itu, mulai berkurangnya tanah bermain guna anak-anak jua yakni salah satu sebab anak-anak mulai meninggalkannya. sedangkan dengan bermain anak bisa meningkatkan motorik kasarnya.

Melalui bermain anak sanggup meriangkan permohonan serta keperluan kemajuan faset motorik, kognitif, produktivitas, bahasa, sentimen, sosial, angka serta perilaku hidup. Lewat tindakan bermain anak sanggup menjalankan koordinasi otot agresif. Beragam metode serta tehnik sanggup dipergunbakal dalam tindakan ini kayak berkerumun, merangkak, berjalan, berdiri, meloncat, melompat, menensertag, melepaskan, serta lain semacamnya. Motorik agresif yaitu kegiatan badan yang memakai otot-otot besar maupun semua unit badan yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Motorik agresif anak bakal berkembang serupa dengan usianya.

Dalam usaha menolong anak pada lingkup kemajuan motorik agresif, tindakan penataran sekiranya dilakoni melalui tindakan bermain cakap bermain indoor atau outdoor. Sebab lewat bermain wawasan dan pengalaman anak akan meningkat, terlebih lagi kalau game itu dikemas semenarik boleh jadi, alhasil anak terpicut dengan game itu.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 02 BATOKAN, peneliti mendapatkan beberapa hal yang dapat dijadikan gejala-gejala dalam penelitian yaitu:

1. Sebagian anak tengah kurang dalam meningkatkan kejut badan dengan tindakan bermain, meningkatkan ketangkasan serta penyeimbang badan dan mengkoordinasi mata dengan tangan serta kaki.
2. Sebagian anak tengah banyak yang kurang bisa dalam menjaga keseimbangan ketika melompati ataupun meloncati jalinan.
3. Kegiatan yang diserahkan oleh guru buat menambah motorik kasar anak

cukup itu-itu saja (mencocok, montrase, serta puzzle) serta kurang menjalankan tindakan bermain yang bertabiat ketangkasan serta ketangkasan.

4. Kegiatan bermain yang dijalani oleh anak cukup didalam kategori saja serta langka mengajak anak menjalankan tindakan bermain diluar kategori,serta akhirnya ketika pengamat ³ mengajak anak bermain diluar ruangan kategori tengah terdapat anak yang malu-malu serta kurang membenarkan diri dalam menjalankan lonjakan serta hasilnya lonjakan anak kurang maksimal.

Dari hasil pengamatan pangkal itu kalau sedikitnya semangat anak-anak dalam membuntuti game kuno maka membikin anak kurang lincah saat dibawa bermain game kuno, kecuali itu banyak yang kurang mampu menjalankan game lompat jalinan ketika dimohon buat mempraktekkannya, tindakan kuno yang diserahkan oleh sekolah begitu konstan maka anak-anak jemu dengan game yang diserahkan oleh sekolah, serta tindakan bermain yang cukup dijalani di dalam kategori membua anak-anak kurang tergoda serta kurang menantang gara-gara disangka kegiatan yang dijalani amat terbatas dengan ruang, sedikitnya membenarkan diri ketika dimohon buat melakukan lompat tali. Dengan seperti itu kalau permasalahan game kuno di sekolah antara lain terdapatnya perpindahan rasam serta harga kepada sesuatu game dengan game modern, sedikitnya ketertarikan game kuno gara-gara tidak terdapatnya tantangan dalam sesuatu game posisi didalam kelas serta buntut kawasan dan pola interaksi yang mengakibatkan tingkatnya kontak langsung.

³ Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang pengaruh penggunaan permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, melalui penelitian dengan judul **“Upaya Peningkatan ¹ Gerak Motorik dengan Menggunakan Permainan Lompat Tali Kelas 4-6 Usia 9-12 Tahun di SDN 02 Batokan Tulungagung”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Sebagian anak tengah kurang dalam meningkatkan kejut badan lewat gerakan bermain, meningkatkan kegesitan serta penyeimbang badan dan juga ³ mengkoordinasi mata dengan tangan serta kaki.
2. Sebagian anak tengah banyak yang kurang dapat dalam menjaga keseimbangan kala menempuh alias melangkahi tali. ³
3. Kegiatan yang dikasihkan oleh guru buat meninggikan motorik agresif anak cuma itu-itu saja (mencocok, montrase, serta puzzle) serta kurang mengerjakan gerakan bermain yang berkarakter ketangkasan serta kelincahan.
4. Kegiatan bermain yang dilakoni oleh anak cuma didalam golongan saja serta sedikit mengajak anak mengerjakan gerakan bermain diluar golongan,serta akhirnya kala pengamat mengajak anak bermain diluar ruangan kelas tengah terlihat anak yang malu-malu serta kurang membenarkan diri dalam mengerjakan lompatan dan hasilnya lompatan anak kurang maksimum.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti ini membatasi penelitian pada:

1. Penggunaan Permainan Lompat Tali
2. Perkembangan Motorik Kasar
3. Anak Usia 9-12 Tahun
4. Lokasi penelitian dilakukan di SDN 02 Batokan di Kabupaten Tulungagung.
5. Siswa kelas 4-6 Sekolah Dasar

D. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan penelitian ada rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimanakah Upaya Peningkatan Gerak Motorik dengan Menggunakan Permainan Lompat Tali Kelas 4-6 Usia 9-12 Tahun di SDN 02 Batokan Tulungagung.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Upaya Peningkatan Gerak Motorik dengan Menggunakan Permainan Lompat Tali Kelas 4-6 Usia 9-12 Tahun di SDN 02 Batokan Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Selaku teoritis faedah yang diharapkan dalam studi ini ialah selaku data wawasan dalam pembelajaran anak dengan games lonjak rantai.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Selaku materi wawasan mengenai utamanya memajukan motorik agresif anak dengan game yang akurat.

b. Bagi Anak

Selaku wawasan perihal aktivitas bermain lonjak rotan yang menyejukkan serta mengasyikkan dan dapat memajukan motorik agresif anak.

c. Bagi Sekolah

Selaku materi masukan serta wawasan perihal imbas pemanfaatan games loncat jalinan pada pertumbuhan motorik agresif anak.

d. Bagi Peneliti

Selaku desakan jalan lepas riset S1 (jenjang Satu) pada haluan Penjaskesrek di Fakultas Keguruan Ilmu pembelajaran.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Motorik

a. Pengertian Perkembangan Motorik

Elizabeth B Hurlock (2015: 159) menerangkan apabila perubahan motorik diartikan selaku perubahan dari faktor kematangan pengawasan garit badan serta otak selaku pusat garit. denyut ini sebagai jelas dibedakan sebagai garit agresif serta halus.

Menurut Emsertag Rini Sukamti (2017:15) apabila perubahan motorik merupakan benda sistem kemasakan alias garit yang langsung menyertakan otot-otot guna berkiprah serta sistem pensyarafan yang sebagai seorang dapat menggerakkan serta sistem persyarafan yang membuat seorang dapat menggerakkan jasadnya.

Dari bermacam opini diatas bisa disimpulkan apabila perubahan motorik adalah transformasi kemampuan motorik dari lahir dekati hidup 5 tahun yang menyertakan bermacam perspektif sikap dan kemampuan motorik.

1
b. Pembagian Keterampilan Motorik

Menurut Magill Richard A, (1989:11) merupakan berlandaskan presisi dalam menjalankan gerakakn keahlian dipecah selaku 2 yakni keahlian motorik agresif (gross motor kompetensi) serta keahlian motorik lembut (fine motor kompetensi).

28

1) Keterampilan Motorik Kasar (*gross motor skill*)

kemahiran motorik agresif (*gross motor keterampilan*) yaitu kemahiran kasar yang mengenakan otot-otot besar, tujuan ketelitian aktivitas bukan yaitu sebuah perihal yang bernilai bakal namun koordinasi yang lembut dalam aktivitas yakni perihal yang setidaknya bernilai. Motorik agresif mencakup melompat, melempar, berjalan, serta meloncat.

2) Keterampilan Motorik Halus (*fine motor skill*)

Kepiawaian motorik lembut (*fine motor kompetensi*) ialah penguasaan motorik lembut yang ialah penguasaan yang membutuhkan control dari otot kecil dari badan buat mencapai tujuan dari penguasaan. dengan cara biasa penguasaan motorik lembut mencakup koordinasi mata serta tangan penguasaan ini memerlukan ketelitian yang besar. ilustrasi motorik lembut yaitu: melukis, menisik, serta mengancingkan pakaian.

38

c. Kajian tentang Motorik Kasar

1) Pengertian Motorik Kasar

Motorik agresif ialah kepiawaian detak badan yang memanfaatkan otot-otot besar, setengah besar alias semua badan motorik agresif dibutuhkan supaya anak mampu bersimpuh, menersertag, berlari, naik turun tangga serta sejenisnya (Sunardi serta Sunaryo, 2007: 113-114). kemajuan motorik agresif anak lebih dulu dari pada motorik lembut, misalnya anak bakal lebih dulu menjamah

barang-benda yang dimensi besar dari pada dimensi yang kecil. akibat anak belum sanggup mengendalikan aksi jari-jari tangannya guna kepiawaian motorik halusnya, kayak meronce, memangkas serta lain-lain.

Bambang Sujiono (2007: 13) berpandangan apabila aksi motorik agresif ialah kepiawaian yang menginginkan koordinasi setengah besar bagian badan anak. kegiatan motorik agresif mengaitkan kegiatan otot-otot besar kayak otot tangan, otot kaki serta semua badan anak.

Bagi Ensertag Rini Sukanti (2007: 72) apabila kegiatan yang memanfaatkan otot-otot besar di antara lain aksi penguasaan non lokomotor, aksi lokomotor, serta aksi manipulatif. kegiatan non lokomotor ialah kegiatan detak tanpa memindahkan badan ke tempat lain. sampel, menekan, melipat, menarik serta menunduk. kegiatan lokomotor ialah kegiatan detak yang memindahkan badan satu ke tempat lain. sampelnya, berlari, melompat, jalur serta sejenisnya, sebaliknya aksi yang manipulatif ialah kegiatan detak akal kancil benda. sampelnya, melepaskan, menggiring, meringkus, serta menensertag.

Berdasarkan penjelasan di sehubungan, mampu ditegaskan apabila aktivitas motorik agresif ialah mengdetakkan bermacam bagian badan sehubungan perintah otak serta mengelola aksi dewan kepada macam-macam imbas dari luar serta dalam. Motorik agresif

amat berguna dipahami oleh seorang gara-gara sanggup melaksanakan kegiatan sehari-hari, tanpa ada gerak yang indah bakal utang dari orang lain, kayak: berlari, melompat, menekan, melepaskan, meringkus, menensertag dan lain sejenisnya, aktivitas itu membutuhkan dan memanfaatkan otot-otot besar pada badan seorang.

Dengan seperti itu yang ditunjukan motorik agresif dalam studi ini ialah kepiawaian yang menginginkan koordinasi bagian badan anak kayak mata, tangan dan kegiatan otot kaki, dalam menyetimbangkan dewan dan intensitas kaki pada kala berjalan di sehubungan kediaman titian.

2) Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar

penguasaan motorik tiap orang p terlihat dasarnya berbeda-beda tergantung p terlihat banyaknya aktivitas yang dikuasainya. mencermati opini di karena sanggup disimpulkan jika kemahiran motorik agresif komponen-komponennya sama dengan unsur yang dibesarkan dalam kesehatan tubuh p terlihat rata-rata.

tentang ini pantas opini Depdiknas (2008: 1) jika kemajuan motorik yaitu kemajuan unsur kematangan serta pengawasan aksi badan. memiliki ikatan yang sama-sama pengaruhi antara kesehatan badan, kemahiran, serta pengawasan motorik.

Djoko teriakn Irianto teriakn (2000: 3) menerangkan jika kesehatan tubuh sanggup dikelompokkan selaku 3 yakni: (a) kesehatan statistik, (b) kesehatan energik, (c) kesehatan motoris. Bambang Sujiono (2007:

3-6) mengemukakan jika unsur-unsur kenyamanan tubuh mencakup otoritas, energi kuat, kesigapan, keterampilan, elastisitas, koordinasi, kecermatan serta penyeimbang. Lebih lanjut Bambang Sujiono (2007: 13) menerangkan jika aktivitas yang muncul serta berlangsung p terlihat motorik agresif yaitu aktivitas yang berlangsung serta menyertakan otot-otot besar dari badan, serta membutuhkan kekuatan yang agak besar.

Unsur-unsur kemahiran motorik terdiri karena: otoritas, kesigapan, power, keuletan, keterampilan, penyeimbang, elastisitas, serta koordinasi. bagi Toho Cholik Mutohir serta Gusril (2004: 50-51) jika unsur-unsur kemahiran motorik di antaranya:

a) ketahanan yaitu kemahiran segerombol otot untu mengandung kekuatan semasa kontraksi. Kekuatan otot mesti dipunyai anak semenjak dini. kalau anak tidak mempunyai otoritas otot pasti anak tidak sanggup mengerjakan keaktifan bermain yang memanfaatkan raga kayak: berlenyap, melompat, melontarkan, memanjat, tergantung, serta mendesak.

b) Koordinasi yaitu kemahiran guna menyatukan maupun memisahkan dalam satu pekerjaan yang lingkungan. Dengan kepastian jika aktivitas koordinasi mencakup keutuhan masa antara otot dengan sistem syaraf. selaku sampel: anak dalam mengerjakan lemparan mesti ada koordinasi semua personel badan yang terlibat. Anak dibilang cakap koordinasi aksiannya bila anak mampu

beranjak dengan gampang, laju dalam rangkaian serta irama aksinya terpantau dengan cakap.

- c) Kesegeraan yaitu selaku kemahiran yang menurut kelentukan dalam barisan masa . contoh: berapa jarak yang ditempuh anak dalam mengerjakan lari 4 detik, kian jauh jarak yang ditempuh anak, hingga kian mulia kesegeraannya.
- d) penyeimbang yaitu kemahiran seorang guna menjaga badan dalam bermacam posisi. penyeimbang di bagi selaku 2 tatanan yakni: penyeimbang statis serta energik. penyeimbang statis merujuk pada memelihara penyeimbang badan saat berdiri pada sebuah tempat. Keseimbangan energik yaitu kemahiran guna memelihara penyeimbang badan saat berganti dari sebuah tempat ke tempat lain. Ditambahkannya jika penyeimbang statis serta energik yaitu penyederhanaan yang lewat batas. Ditambahkan ke2 bagian penyeimbang lingkungan serta sungguh tertentu dalam pekerjaan serta gerak perseorangan.
- e) Kelincahan yaitu kemahiran seorang merombak arah serta posisi badan dengan segera serta pas pada masa bergerak dari titik ke titik lain. Misalnya: bermain mengisa ikan, bermain kucing serta tikus, bermain hijau gelap kian cepat masa yang ditempuh guna mengantuk atau kesigapan guna menghindar, hingga kian mulia kelincahanya.

Dengan seperti itu unsur-unsur yang dipraktikkan dalam tindakan bermain dictionaryat tinggal titian mencakup: otoritas, koordinasi serta kesimbangan. Unsur-unsur itu diinginkan anak pada ketika mengerjakan keaktifan berjalan di karena dictionaryat tinggal titian.

3) peranan kepiawaian ¹ Motorik

Fungsi motorik bagi Samsudin (2008: 8), penguasaan keterampilan yang tampak dalam keahlian pekerjaan motorik. Kualitas motorik terpendang dari seberapa jauh anak itu mampu menampilkan pekerjaan motorik yang dikasihkan dengan jenjang keberhasilan terpasti. bila jenjang keberhasilan dalam menjalankan pekerjaan motorik mulia, berarti motorik yang digelutiya efisien serta tepat guna. makin banyak anak menghadapi gerak tentu unsur-unsur keahlian motorik kian dengan banyaknya pengalaman motorik yang dilakukan tentu bakal menaikkan kematangannya dalam melakukan keaktifan motorik.

4) Faktor yang pengaruhi kepiawaian Motorik

Faktor-aspek yang pengaruhi kemajuan perseorangan mencakup 2 aspek dalam serta eksternal. perbawa yang diperoleh oleh perseorangan didahului semenjak individu terletak dalam isi. Oleh sebab itu, keadaan raga ibunda yang tengah mempunyai kandungan bakal mempengaruhi pada kemajuan anak yang tengah di miliknya. sehabis dilahirkan aspek dalam serta aspek eksternal memadat dengan daerah yakni aspek generasi, vitamin, kegiatan, hormon perkembangan, waktu serta keadaan, marga bangsa, keadaan sosial, serta ekonomi (Husdarta, 2000: 21).

memiliki sebagian aspek yang sanggup pengaruhi kemajuan motori, bagi Ensertag Rini Sukanti (2007: 40), keadaan-kondisi yang mempunyai akibat besar pada laju kemajuan motorik:

- a) Sifat dasar genetik, terhitung tatanan badan serta kemenjuruan mempunyai perbawa yang muncul terhadap laju kemajuan motorik.
- b) Seandainya dalam pangkal kehidupan sesudah lahir tidak ada hambatan kondisi daerah yang tidak berguna, sekian aktif janin semakin cepat kemajuan motorik anak
- c) Kondisi pra lahir yang mengasyikkan, eksklusifnya vitamin bakal sang ibunda, lebih mendorong kemajuan motorik yang lebih cepat pada era pasca lahir, dibanding kondisi sesudah lahir yang tidak menyenangkan.
- d) Kelahiran yang runyam, eksklusifnya bila ada kehancuran pada otak bakal memperlalakan kemajuan motorik.
- e) Seandainya tidak ada kendala daerah, hingga kesehatan serta vitamin yang cakap pada pangkal kehidupan sesudah lahir bakal memacu kemajuan motorik.
- f) Anak yang Intelligence Quotient (IQ) mulia menampakkan kemajuan yang lebih cepat dibandingkan anak yang IQ-nya wajar atau dibawah normal.
- g) Asertaya rangsangan hasrat serta peluang untuk menggerakkan seluruh bagian badan bakal mempercepat kemajuan motorik.

- h) Perlindungan yang lewat batas akan mematahkan kesiapan berkembangnya keahlian motorik.
- i) Karena Rangsangan serta hasrat yang lebih banyak dari orang lanjut usia, maka kemajuan motorik anak yang awal cenderung lebih baik dibanding motorik anak yang lahir kemudian.
- j) Kelahiran saat sebelum waktunya lazimnya memperlalakan kemajuan motorik pada waktu lahir terletak dibawah jenjang kemajuan anak yang lahir pas waktunya.
- k) Cacat raga, kayak kepentingan akan memperlalakan perkembangan motorik.
- l) Dalam perkembangan motorik, pertikaian model genus, warna kulit dan sosial ekonomi lebih banyak difaktorkan oleh pertikaian semangat dan penataran pembibitan katimbang anak sebab pertikaian bawaan.

Sedangkan bagi Sukintaka (2001: 47), bertumbuhnya keahlian motorik sungguh ditetapkan oleh 2 aspek, merupakan aspek perkembangan dan faktor perkembangan. Dari dua faktor determinasi ini sedang mesti disupport dengan belajar, yang pantas dengan kematangan anak. Ada kayanya bahwa makin patutnya pertumbuhan dan perkembangan akan mempengaruhi pada keahlian motorik seorang.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan faktor kemampuan motorik dipengaruhi oleh karakteristik yang melekat pada individu, seperti keturunan, pola asuh dari orang tua, dan lingkungan. Sedangkan faktor yang terdapat di luar individu yang

memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap penampilan gerak seseorang dan dukungan atau motivasi dari orang lain serta cara bersosialisasi yang kurang baik yang bisa menghambat perkembangan motorik anak tersebut.

2. Permainan Lompat Tali

a. Pengertian Permainan Lompat Tali

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. berlandaskan pengertian itu berarti sesuatu game mesti dapat mencipthendak ataupun membuat rasa suka buat pelakunya. jika sesuatu game tidak dapat memberikan rasa suka buat pemerannya, tidak lagi dituturkan selaku game. aktivitas bermain sungguh besar pengaruhnya pada kelanjutan jiwa, lamun disamping bisa pula berperan selaku peranti pengembangan raga yang melingkupi penguatan otot, kenaikan kecekatan, melatih respon serta koordinasi, dan juga membakar kalori yang relatif berlebih alhasil resiko seseorang anak buat terhantam kegemukan akan bisa disingkirkan (Anggraini, 2018).

games loncat jalinan alias di wilayah kerap dituturkan dengan setringan diketahui selaku sesuatu kesibukan yang memanfaatkan jalinan dengan kedua pucuk jalinan dipegang dengan kedua tangan kemudian diayunkan memintasi kepala hingga kaki sembari meloncatinya (Bayu, 2010). games loncat jalinan yakni sesuatu game konvensional yang

dimainkan oleh sebagian orang anak dengan memanfaatkan karet gelang dengan teknik karet itu disambung dari satu karet ke karet yang lain hingga mewujudkan simpul karet yang jauh (Rahmawati, serta Destaria, 2016). loncat jalinan yakni kategori edukasi kardio (edukasi penguatan jantung) simpel yang berkesudahan besar untuk badan. loncat jalinan sepanjang 9 10 menit bisa membakar kalori sebanding dengan jogging 8 menit per mil. tidak hanya itu, permainan lompat jalinan ini gampang serta bisa dijalani siapa saja, harga perlengkapannya terjangkau, lestari, serta gampang dibawa (Mahmud, 2013).

Pupusnya game usang terhitung game loncat dawai alias setrangan tidak cuma efek akibat kesejagatan jua dilahirkan oleh sebagian sebab yakni sebab historis, sebab kebijaksanaan dalam pembelajaran resmi, sebab tandasnya infrastruktur, dan terdesaknya game usang dengan game mendatangkan yang lebih modern (Virgianto serta Purwaningsih, 2006). games saat ini ini pada lazimnya menjurus berwatak perseorangan, relatif mahal serta membikin konsumennya jadi lebih diam ketimbang dengan game usang. selaku sampel, game yang banyak disukai anak-anak saat ini merupakan 31 PS (Play Station), games online alias games yang tampak di smarthphone.

b. Permainan Lompat Tali Untuk Anak

Menurut seafeldt dan barbour, aktifitas bermain merupakan sesuatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk didalam imajinasi,

penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan, atau seluruh badan. Bermain bagi Hurlock yaitu tiap-tiap gerakan yang dilakoni buat kepuasan yang ditimbulkannya, tanpa memperhitungkan hasil akhir. Dengan ujar lain, bermain dilakoni dengan cara senang bersedia tanpa terdapatnya kewajiban dari orang lain. Gallahue menjelaskan apabila bermain adalah kepentingan anak yang setidaknya pangkal ketika anak korelasi mayapada seputarnya. Bermain jadi sebuah aktivitas yang langsung serta otomatis dilakoni seseorang anak bersama orang lain alias dengan mengenakan benda-benda seputarnya dengan gembira, tulus serta khayali inovatif, dan dengan mengenakan perasaannya, tangannya, alias segala bagian fisiknya (Novi, 2016).

Selanjutnya, Dockett serta Fler berbebisa apabila bermain adalah kepentingan buat anak, karna dengan bermain anak hendak memperoleh pemahaman yang bisa meningkatkan keterampilan dirinya. Bermain adalah sebuah aktivitas yang khas serta sungguh berselisih dengan aktivitas lain serupa membiasakan serta beroperasi yang rajin dilakoni dalam tulang beragangan menjangkau sebuah hasil akhir (Yuliani, 2019).

Bagi anak, bermain yaitu sebuah gerakan yang yakin, tapi mengasykan. lewat aktivitas bermain, bermacam karirnya terlaksana. Bermain yaitu aktivitas sendiri yang diseleksi oleh anak, karna mengembirakan bukan karna hendak memperoleh hadiah berlandaskan sanjungan. Bermain yaitu salah satu perkakas pokok yang jadi kursus buat pertumbuhannya (Conny, 2018). bermacam studi memberitahukan

apabila bermain menguatkan anak beraksi dengan cara lolos maka sanggup meningkatkan kemampuan motoriknya. Dengan memahami definisi bermain buat anak, alikisah dapat ditarik kesimpulan apabila bermain yaitu sebuah kepentingan buat anak yang wajib terlaksana.

c. Fungsi bermain untuk anak

Hartley, Frank, goldensen dalam (Novi, 2016), menyebutkan delapan fungsi bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut :

- 1) Menirukan sesuatu yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya meniru ibu memasak, dokter mengobati orang sakit, ibu berbelanja kepasar, ayah memperbaiki montor yang rusak, dan sebagainya.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, seperti guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus atau truk, petani sedang mencangkul di sawah, dan lainnya.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Misalnya, ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, kakak mendengarkan radio, dan sebagainya.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul –ukul kelereng, menepuk – menepuk air, dan lainnya.
- 5) Untuk melepaskan dorongan – dorongan yang tidak dapat diterima, seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal pelanggaran lalu lintas, dan sebagainya.

- 6) Untuk kilas balik peran – peran yang yang biasanya dilakukan, seperti mandi, sarapan pagi naik angkutan kota, dan lainnya.
- 7) Mencerminkan pertumbuhan, seperti pertumbuhan kaki yang lebih kuat, bertambah tinggi tubuhnya, dapat semakin berlari cepat.
- 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah, seperti menghias ruangan, menyiapkan makanan, dan sebagainya.

Tengah itu, bagi Hetherington serta Parke bermain jua berguna guna mempromosikan kemajuan kognitif anak. Dengan bermain, bakal mengizinkan anak guna mempelajari kawasan sekelilingnya, menemukinya seluruh benda, serta membongkar permasalahan yang dihadapinya. kecuali itu, bermain jua meninggikan kemajuan sosial anak. Dengan menunjukkan bermacam ragam kedudukan, anak bergerak guna memahami kedudukan orang lain serta meresapi kedudukan yang bakal diambilnya sesudah ia berumur. perihal yang serupa yang dijabarkan oleh Parten yang memansertag apabila tindakan bermain selaku prasarana ⁴ sosial anak. melewati bermain, diharapkan mampu memberikan kemungkinan terhadap anak dalam bereksplorasi, menciptakan, mengekspresikan, berkarya, serta membiasakan sebagai menggembirakan. kecuali itu, tindakan bermain jua mampu menolong anak memahami mengenai dirinya, dengan siapa ia hidup, dan kawasan sekelilingnya (Novi, 2016).

d. Manfaat bermain untuk anak

- 1) Bermain yakni radas memuaskan kemampuan.
- 2) kala bermain, selaku langsung alias tidak anak-anak bisa mencurahkan kasus alias menggambarkan situasi penuh emosi terhadap semua personel kelarga maka anak-anak terbuka serta gampang di pahami.
- 3) buat anak yang menenderita kendala intelektual alias ⁴bermasalah, bermain yakni salah satu obat menyembuh penyakit itu. Bermainpun bisa bisa memberikan bekal serta perencanaan terhadap anak – anak biar jikalau besar esok mereka sedia menuai tanggung jawab (Mursid, 2015).

e. Karakteristik bermain untuk anak

Jeffrey, McConkey serta Hewson (dalam Yulbeliauni, 2016) berpandangan jika kedapatan 6 tersendiri tindakan ⁴⁶bermain pada anak yang mesti dimengerti oleh stimulator, adalah:

- 1) Bermain timbul ⁴dalam diri anak.
kemauan bermain perlu timbul dalam diri anak, maka anak sanggup menikmati serta bermain sesuei dengan triknya sendiri. Itu maksudnya bermain dilakoni dengan kesukarelaan, bukan keharusan.
- 2) Bermain perlu leluasa dari peraturan yang mengikat, tindakan buat dinikmati.
Bermain pada anak umur dini perlu leluasa dari peraturan yang mengikat, sebab anak umur dini mempunyai metode bermainnya

sendiri. guna seperti itu bermain buat anak sering mengasyikkan, mengembirakan, serta mengairahkan.

3) Bermain yakni aktivitas jelas maupun ⁴sesungguhnya.

Dalam bermain anak mengerjakan aktivitas jelas, misalnya pada kala anak bermain dengan air, anak mengerjakan dengan aktivitas air serta mengetahui air dari bermainnya.

4) Bermain perlu difokuskann pada teknik dari pada hasil.

Dalam bermain anak perlu difokuskan pada teknik, bukan hasil yang dicetuskan oleh anak.

Dalam bermain anak mengetahui serta melihat apa yang beliau mainkan serta menemukan ketrampilan hangat, meningkatkan ketrampilan anak serta anak memperoleh wawasan dari apa yang ia mainkan.

5) Bermain perlu didominasi oleh aktor.

Dalam bermain perlu didominasi oleh aktor, adalah anak itu sendiri tidak menguasai oleh orang berumur, sebab apabila bermain didominasi oleh orang berumur alkisah anak tidak bakal menemukan arti apapun dari bermainnya.

6) Bermain perlu mengaitkan kedudukan aktif dari aktor.

⁴
f. **Tahap dan perkembangan bermain untuk anak**

Dalam bermain, anak membiasakan buat korelasi dengan daerah serta orang yang terdapat disekitarnya. Dari interaksi dengan daerah serta orang disekitarnya sehingga keahlian anak pula selaku tumbuh.

Pterdapat umur 2 sampai 5 tahun, anak mempunyai kemajuan bermain dengan rekan bermainnya. selanjutnya ini 6 strata kemajuan bermain pada anak bagi Parten serta Rogers dalam (Yuldiani, 2019):

1) Unoccupied (tidak hidup).

Anak cuma menatap ⁴ anak lain bermain, namun tidak ikut bermain. Anak pada tahapan ini cuma meninjau sekitar serta berjalur – jalan, namun tidak berlangsung ²⁷ interaksi dengan anak yang bermain.

2) Onlooker (penonton/pengamat).

Pada tahapan ini anak belum ingin ikut serta buat bermain, namun anak telah mulai bersoal serta lebih mendekat pada anak yang selagi bermain serta anak telah mulai timbul ketertarikan buat bermain. sehabis meninjau anak rata-rata mampu merombak aturannya ¹⁰ bermain.

3) Solitary independent play (bermain sendiri). fase ini anak telah mulai bermain, namun bermain sendiri dengan mainannya, adakala anak berdialog rekanya yang selagi bermain, namun tidak kelihatan dengan games anak lain.

4) Parallel activity (aktivitas parallel).

Anak telah bermain dengan anak yang lain namun belum berlangsung interaksi dengan anak yang lain serta anak condong memanfaatkan perlengkapan yang ada didekat anak yang lain. Pada tahapan ini, anak jua tidak pengaruhi anak lain dalam bermain dengan permainnya. Anak sedang riang memalsukan objek ⁴ dari pada bermain dengan anak lain. Dalam tahapan ini rata-rata anak memainkan perlengkapan games yang

selevel dengan anak yang lain. Apa yang digeluti anak yang satu tidak pengaruhi anak yang lain.

5) Associative play (bermain dengan teman)

Pada tahapan ini berlangsung interaksi yang lebih lingkungan pada anak. Dalam bermain anak telah mulai bersama menegaskan satu selevel lain. terjalin ganti berbelanja mainan maupun anak mencontoh anak yang lain. kendatipun anak dalam kalangan mengerjakan aktivitas yang selevel, tidak kedapatan ketentuan yang mengikat serta belum mempunyai tujuan yang privat maupun belum berlangsung konferensi buat menjangkau satu tujuan berselevel, kayak menciptakan-bangunan dengan pemograman. namun, masing-masing mampu sewaktu-waktu meninggalkan games kapa saja ia ingin, tanpa mesti mengacaukan mainan.

6) Cooperative or organized supplementary play (operasi selevel dalam bermain maupun dengan ketentuan)

kala anak bermain berselevel dengan cara lebih sistematis serta masing-masing melaksanakan kedudukan yang bersama pengaruhi satu sama lain. Anak bertugas sama dengan anak yang lain buat membangun benda, berlangsung rivalitas, menciptakan games drama serta rata-rata dikontroli oleh anak yang mempunyai pengaruh maupun terdapatnya kepala dalam bermain.

g. Permainan Lompat Tali

lonjak rotan, bermain karet, ataupun sapintrong selaku mainan favorite anak-anak selagi kembali sekolah serta menjelang petang hari.

game loncat rotan ini, normal disertai oleh anak laki-laki atau gadis. jalinan yang dipakai buat games ini bermula dari karet gelang yang disusun ataupun dbeliaunyam.

Kekreatifan anak sanggup jua diamati dari aturannya menjalani karet yang hendak dipergunhendak p tampak games itu (Yulbeliauni, 2019).

1) perlengkapan yang dipakai

perlengkapan yang dipakai dalam games ini yaitu karet-karet gelang yang dbeliaunyam memanjang. metode menganyamnya yaitu dengan menyambungkan 2 buah karet p tampak 2 buah karet yang lain sampai memanjang dengan dimensi dekat 3 – 4 m.

2) Tempat bermain game ini memerlukan tempat yang sedang lapang, rata-rata di lembaran rumah. buat keamanan dalam bermain, batu – batu ataupun barang tajam yang tampak di dekat lembaran patut disingkirkan, lantaran games ini dilakkan tanpa tumpuan kaki.

3) Jumlah aktor Tidak tampak peraturan yang dasar dalam memastikan jumlah aktor, namun rata-rata dibelah ke dalam 2 regu. game rotan ini jua mampu dimainkan sendiri atau selaku bergantbeliaun.

4) Cara bermain satu orang diri

a) Sesueikan karet rotan dengan mahal institut anak. triknya berdiri sembari menyentuh buatan tengah rotan serta rebut pucuk-ujung di sanding institut. jauh rotan telah cocok apabila ujung rotan yang dipegang hingga di ketiak.

- b) Karet rotan dipegang ketat dengan posisi tangan atas rapat dengan badan serta siku setingkat di pinggang. selanjutnya berdiri dengan posisi kira-kira jinjit serta dengkul sedikit ditekuk. pastikan kepala senantiasa namun senantiasa tenang dan tinjauan lurus ke depan.
- c) Pergelangan tangan digerakkan buat memutar rotan.
- d) lonjakan tidak sangat mahal kala rotan merambah lantai, mahal loncatan optimal 2,5⁴ centimeter dari lantai. Pertahankan posisi kira-kira jinjit kala berlabuh serta tumit janganlah merambah lantai.
- e) ketika meloncat patut hati-hati lantaran mampu jadi loncatan kandas.
- f) Sepositifnya apabila terkini mengawali games ini, lakukan selaku perlahan-lahan. sesudah itu sanggup dijalani dengan gabungan aktivitas.
- g) Cara bermain regu
- game loncat rotan terhitung simpel lantaran cuma meloncati rajutan karet dengan kemahalan khusus. Perperaturannya simpel, apabila anak sanggup meloncati rotan karet tersebut, alkisah ia hendak senantiasa selaku peloncat sampai games berakhir. lamun, kalau kandas sewaktu meloncat, anak itu patut menukar posisi pemegang rotan sampai tampak aktor lain yang jua kandas serta menukar posisinya.
- bagi Novi Mulyani (2016) tampak separuh dimensi kemahalan rotan karet yang patut diloncati, ialah selaku seterusnya:
- jalanan kaya p tampak batasan dengkul pemegang rotan (sewaktu meloncat anak tidak bisa hal rotan, apabila hal rotan alkisah anak itu didiskualifikasi serta tidak bisa meneruskan games). jalanan kaya setakat

pinggang (sewaktu meloncat anak tidak bisa hal rotan, apabila hal rotan alkisah anak itu didiskualifikasi serta tidak bisa meneladan games).

Posisi rotan kaya di dada pemegang rotan (pada posisi yang iangap agak mahal ini anak bisa hal rotan sewaktu meloncat, misalnya loncatannya kaya di atas rotan serta tidak , anak tidak mampu meneruskan games serta cuma mampu selaku pemirsa). Posisi rotan setakat kuping Posisi rotan setakat kepala Posisi rotan satu jengkal dari kepala Posisi rotan 2 jengkal dari kepala Posisi rotan seacungan ataupun hasta pemegang rotan.

ada pula teknik bermain lompat rotan bagi Keen Achroni (2012), ialah selaku seterusnya : Para aktor mengerjakan hompima ataupun pingsut buat memastikan 2 orang aktor yang selaku pemegang rotan. Ke2 aktor yang selaku pemegang rotan mengerjakan pingsut buat memastikan siapa yang hendak meraih putaran bermain terlebih awal apabila ada aktor yang kandas melompat. ke2 aktor yang selaku pemegang rotan merentangkan rotan karet serta para aktor patut meloncati satu per satu. Kemahalan karet mulai dari semahal mata kaki, kemudian naik ke betis, dengkul, pegas, sampai pinggang.

ada pula bagi Syamsidah (2015) teknik bermain games lompat rotan antara lain:

- 1) menjalankan undian buat memastikan 2 anak yang mempunyai rotan.
- 2) menjalankan undian buat memastikan dua anak yang mempunyai rotan.

- 3) memiliki rotan setinggi dengkul.
- 4) Anak yang tidak mempunyai rotan patut meloncati rotan tanpa merambah rotan. jikalau merambah rotan, alikah gantian mempunyai rotan. Anak yang mulanya mempunyai rotan ikut melompat.
- 5) jikalau fase dengkul sanggup dilampaui, dilanjutkan pada fase setinggi pingang, sesudah fase pingang anak bisa merambah rotan.
- 6) Lakukan games ini hingga rotan setinggi tangan mempunyai rotan menunjuk atmosfer. Dari separuh pandangan di atas, pengarang simpulkan apabila teknik bermain lompat rotan ialah metode mula-mula anak patut mengerjakan hompimpa buat memastikan siapa yang hendak mempunyai rotan serta siapa yang hendak mengerjakan lompatan, sesudah itu dilanjutkan dengan jenjang mengerjakan lompatan yang hendak di mulai dari jenjang yang setidaknya kecil ialah setinggi mata kaki, sesudah itu dilanjutkan pada tingkatan-tingkatan yang lebih tinggi.
- 7) khasiat lonjak rotan gampang dimainkan, perlengkapan juga simpel saja, namun games ini amat berguna.

ada pula utilitas games lompat rotan buat anak – anak bagi Keen

Achhroni, antara lain selaku seterusnya:

- 1) Memberikan keceriaan pada anak.
- 2) Melatih antusias fungsi keras anak-anak buat meberhasilan games dengan meloncati bermacam fase ketinggian rotan.

- 3) Melatih akurasi anak buat sanggup melompat rotan (paling utama pada posisi tinggi). keterampilan anak buat menduga tinggi rotan serta lompatan yang patut dijalani hendak sangt menolong keberhasilan anak melompat rotan.
- 4) Melatih motorik agresif anak yang amat berguna buat membuat otot yang padat, tubuh yang kokoh serta pulih, dan memajukan intelek kinestetik anak. game yang dimainkan dengan lompatan-lompatan ini jua berguna menghindarkan anak dari efek menghadapi kegemukan.
- 5) Melatih kejantanan anak serta mempertajam kemahirannya buat mengambil ketetapan, lantaran buat melompat rotan dengan tinggian khusus memerlukan kejantanan buat melangsungkannya. Anak jua patut mengambil ketetapan apakah melompat ataupun tidak.
- 6) Mencipthendak marah positif buat anak. lantaran selagi bermain lompat rotan, anak beranjak, berteriak serta . kegiatan tawa serta seruan ini amat berguna buat menciptakan marah anak selaku positif.
- 7) selaku penghubung buat anak buat ber. Dari sosialisasi via games ini, anak berlatih mengelus dada, iman peraturan., berempaat serta memuat diri dengan positif diantara rekan-rekannya.
- 8) menciptakan kejujuran anak. penataran hal kejujuran ini didapat selagi patut mengantikan posisi pemegang rotan selagi ia kandas melompat rotan.

bagi Syamsidah (2015:11) utilitas games lompat rotan buat anak antara lain:

1) Motorik agresif

bermain lompat rotan adalah sesuatu tindakan yang baik bagi badan. selaku tubuh anak selaku lebih ahli, lantaran mampu berlatih teknik serta tekni melompat yang betul. kecuali melatih tubuh, mainan ini jua mampu menciptakan anak-anak kawakan melompat tinggi serta memajukan intelek kinestetik anak. Lompat rotan jua menolong kurangi kegemukan pada anak.

2) sentimen

buat mengerjakan sesuatu lompatan dengan ketinggian khusus memerlukan kejantanan dari anak. Berarti, selaku marah ia dituntut buat menciptakan sesuatu ketetapan besar, bersedia mengerjakan aksi melompat ataupun tidak.

3) buat bermain rotan selaku bersatu, anak memerlukan rekan yang berarti berikan kesempatannya buat bersosialisasi maka ia terbiasa serta aman dalam regu. beliau sanggup berlatih berempati, bergiliran, iman, aturan serta yang yang lain.

4) watak

Dalam games konvensional hal rancangan berhasil ataupun tumbang. lamun, menang ataupun tumbang tidak melahirkan para pemerannya bergaduh, mereka berlatih buat berlagak jujur dalam tiap games. serta jua tidak ada yang menang, lantaran tiap orang memiliki keistimewaan

masing-masing buat tiap games. tentang itu ⁴ meminimalis egodi diri anak-anak.

kecuali pandangan diatas, ada jua pandangan dari Aisyah Fad (2014:19), yang menyebut separuh utilitas games lompat rotan, ialah selaku seterusnya:

1) perubahan motorik agresif.

Anak mengerjakan bermacam kedapatan motorik agresif semacam ⁴ melompat dengan dua kaki ataupun satu kaki, justru sembari berjongkok serta bergulir.

2) perubahan sosial.

perubahan sosial pada anak hendak bertumbuh apabila anak bersedia bersosialisasi dengan teman bermainnya.

3) perubahan bahasa.

perubahan bahasa hendak bertumbuh apabila anak bersedia berdiskusi ataupun ²⁰ berbicara dengan teman bermainnya.

4) perubahan kognitif.

Perkembangan kognitif hendak bertumbuh apabila anak hendak berfikir macam mana aturannya biar dia mampu menjalani rotan dengan betul serta tidak merambah rotan itu.

Dari separuh pandangan diatas studi disimpulkan apabila utilitas games lompat rotan ialah meninggikan kemahiran motorik agresif. game lompat rotan sanggup melatih kemahiran motorik agresif anak lantaran dengan mengerjakan games lompat rotan anak memakai ⁴ otot besar. Dengan

semacam itu motorik agresif anak akan terstimulus apabila dijalani berulang-ulang. Dalam games ini, akan menciptakan anak berkembang selaku cekatan, serta bersemangat.

3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

bagi H. Syamsu Yusuf (2004: 24-25) waktu umur sekolah dasar sering dituturkan intelektual maupun waktu intelektual maupun waktu keserasian menuntut ilmu. P tampak waktu keserasian bersekolah ini sebagai relatif, anak-anak lebih gampang buat di bimbing dari p tampak waktu saat sebelum serta sehabisnya. periode ini diperinci lagi jadi 2 ambang, ialah:

a. periode kelas-kelas ringan sekolah dasar, kira-kira umur 6 maupun 7 tahun capai 9 maupun 10 tahun. separuh watak anak pada waktu ini antara lain:

- 1) Asertaya ikatan positif yang besar antara status raga dengan hasil (kalau jasmaninya segar banyak hasil yang diperoleh).
- 2) Sikap bertekuk lutut pada peraturan-peraturan game yang tradisional.
- 3) Asertaya tendensi menyanjung diri sendiri (mengucapkan namanya sendiri).
- 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
- 5) Apabila tidak sanggup menuntaskan sesuatu pertanyaan alkisah pertanyaan itu disangka tidak bernilai.
- 6) Pada waktu ini (paling utama anak usi 6-8 tahun) anak mewujudkan poin (nilai rapor) yang bagus, tanpa mengenali apakah hasilnya pantas diberi poin bagus maupun tidak.

b. periode kelas-kelas besar sekolah dasar, kira-kira umur 9 maupun 10 sampai 12 maupun 13 tahun. separuh watak khas anak-anak pada umur ini yaitu:

1) Asertaya keinginan kehidupan efisien sehari-hari yang kongkret, tentang ini memicu terdapatnya tendensi buat menyamakan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.

2) Amat realistik, berharap menyadari, berharap belajar.

3) Menjelang akhir waktu ini pernah ada keinginan pada hal-hal serta mata pelajaran eksklusif, yang oleh para pakar yang menjejaki prinsip factor ditafsikan selaku poin menonjolnya faktor-faktor (faal khusus).

4) Sampai umur kira-kira 11 tahun anak menginginkan satu orang guru maupun orang-orang cukup umur lainnya buat menuntaskan pekerjaan serta mencukupi ambisinya. hayat ini pada kebanyakan anak mendapati tugas-tuganya dengan selamat serta berupaya buat menyelesaikannya.

5) Pada waktu ini, anak memansertag poin (nilai rapor) selaku ukuran yang pas (sebagus-bagusnya) hal prestasi sekolah.

6) Anak-anak pada waktu ini suka mewujudkan grup sebanjar biasanya buat sanggup bermain bersama-sama. Dalam game itu anak tidak lagi terikat pada peraturan game yang tradisional (yang telah ada), membuat peraturan sendiri.

berikutnya bagi H. Syamsu Yusuf (2004: 180-184)

karakteristik pada anak pada umur sekolah dasar terpecah jadi 7 ambang, yaitu: kemajuan intelektual, kemajuan bahasa, kemajuan sosial, kemajuan

sentimen, kemajuan akhlak, kemajuan penjiwaan keyakinan serta kemajuan motorik. Dari 7 ambang itu sanggup disimpulkan jika waktu anak umur sekolah dasar ini adalah waktu-waktu yang sungguh bernilai karna pada waktu ini energi pikir anak telah meningkat ke arah pandangan kongkrit serta rasioal (sanggup didapat pikir), akibatnya seluruh wujud kemajuan, baik kemajuan dalam wujud tubuh, kejiwaan dan sosial terjalin pada waktu umur sekolah dasar ini hendak jadi waktu perencanaan dan habituasi diri kehidupan pada waktu cukup umur ¹ nanti.

Pada masa sekolah dasar anak diharapkan memperoleh pemahaman dasar yang sungguh penting (asasi) buat perencanaan dan penyesuaian diri kehidupan pada waktu cukup umur. Masa ini serta dituturkan masa gemar bergabung karna buat anak umur ini bergabung sebanjar sungguh berarti menurutnya, dan sungguh medambakan pengakuan oleh grupnya, baik dalam penampakan ataupun dalam ekspresi diri (bahasa) dan mengarah mencontoh kelompok sebaya.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merujuk pada penelitian yang sudah pernah ⁹ dilakukan.

Terdapat banyak sekali hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan ³ pengaruh penggunaan permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar diantaranya adalah:

1. ²⁹ Penelitian yang dilakukan

1. studi yang dilakukan oleh Dliya Urrahman (2021) dengan kepala karangan “cengkeraman game loncat benang kepada motorik agresif anak autis di SLB Widya Shantika Karangploso Kabupaten buntung”. berasal dari hasil analisa data, didapat jika game loncat benang berikan konsekuensi yang bermakna kepada kenaikan motorik agresif anak autis (sig 0,030 < 0,050). Hasil dari studi memperlihatkan terdapatnya konsekuensi game loncat benang kepada motorik agresif anak autis di SLB Widya Shantika Karangploso Kabupaten Malang.
2. studi yang dilakoni oleh Oktami Mayusta dayang (2021) dengan kepala karangan “cengkeraman games lonjak kepada pertumbuhan Motorik agresif Anak umur 5-6 Tahun. Dari hasil serta ulasan sanggup diketahui jika menurut perincian percobaan T pengecekant didapat Tjumlah 11,36 lebih besar dari Tbagan 2,57 serta diresmikan jika Ho ditolak serta Ha didapat akibat Thitung > Tbagan adalah 11,36 > 2,57. sehingga sanggup menyatakan jika tampak konsekuensi yang bermakna antara game loncat benang kepada kelanjutan motorik agresif anak umur 5-6 tahun. stimulan game loncat benang berikankan anak rasa membenarkan diri buat menjalankan loncatan serta menguatkan otot-otot anak. games loncat benang pula menciptakan anak beranjak dengan cekatan. Mereka tidak khawatir berusaha serta anak selaku kokoh serta balance.
3. studi oleh Ruliyadi S. (2015). cengkeraman edukasi Skipping kepada kenaikan Power Otot kaki. studi ini berniat buat menganalisis konsekuensi edukasi skipping kepada kenaikan power otot kaki p memiliki murid golongan X SMA

Negeri 1 Way Pengubuan Lampung Tengah. cara yang buat mengambil data dalam studi ini ialah teknik pengujian. Dengan percontoh murid yang berjumlah 30murid. Instrumen studi ini buat menyadari kenaikan power otot kaki dengan memakai pengecekan standing broad jump. metode analisa data memakai percobaan-t. Hasil studi didapat ponten thitung = 36,569 kalau ketimbang dengan ponten tbgan = 2,144 sehingga ponten thitung > tabel. Ini bperioderti memiliki konsekuensi yang bermakna dari edukasi Skipping kepada kemahiran Power Otot kaki p memiliki murid golongan X SMA Negeri I Way Pengubuan Lampung Tengah.

4. studi oleh Oktaria Kusumawati (2017) cengkeraman games tua kepada kenaikan kemahiran kejut Dasar murid Sekolah Dasar kategori dasar. studi ini berniat menyadari konsekuensi game kuno kepada kenaikan kemahiran renyut dasar murid sekolah dasar golongan dasar. spesialisnya di SD Negeri 1 Blitarejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Lampung. cara studi yang ialah teknik pengujian. cara pengujian adalah teknik studi yang buat mencari konsekuensi penyembuhan (perlakuan) terpilih. buat memperoleh data yang serupa dengan tujuan studi ini sehingga mempergunakan pengujian adalah dengan memberikan perlakuan pada murid berbentuk tindakan pengecekan dahulu, penyembuhan alias edukasi-latihan serta pengecekan akhir. konsep studi yang dalam studi ini ialah tatanan One Group Prepengecekant and Postpengecekant Design. pokok studi ini ialah murid golongan II SD N 1 Blitarejo sebesar 15 murid. fakta digabungkan lewat pengukuran (pengecekan). metode analisa data memakai

analisa percobaan ¹² t paired sample t pengecekan dengan tahap bermakna 5 %. Hasil studi memperlihatkan hasil analisa data serta ulasan pada penjelasan saat sebelumnya sudah didapat hasil percobaan t itu didapat ponten pengecekan mangkir ¹² thitung (6,774) > ttabel (2,145), ponten tes loncat thitung (5,706) > ttabel (2,145), ponten tes tolak thitung (9,939) > ttabel (2,145), serta ponten p (0,000) < dari 0,05, tentang itu memperlihatkan diartikan Ha: didapat serta Ho: ditolak. Dengan seperti itu hasil studi ini sanggup disimpulkan ada konsekuensi latihan game kuno kepada hasil renyut dasar mangkir loncat tolak murid golongan ¹² 2 SD N 2 Blitarejo Gadingrejo Pringsewu Lampung Tahun Pelinsip 2015/2016.

5. studi oleh Sopiya (2020) dengan kepala karangan: usaha menaikkan kemahiran Motorik agresif lewat aktivitas Meloncat Dengan memanfaatkan sarana ²⁴ Karet Gelang Pada Kelompok A Di TK bumi Dahlia dusun Sambirejo Kecamatan Gabus Kabupaten pokok Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. pengamatan ini berniat buat meninggikan kemahiran motorik agresif murid lewat tindakan lonjak Karet Gelang golongan A di TK bumi Dahlia dusun Sambirejo pada tahun ajaran 2019/2020. studi ini adalah kategori studi aksi kategori dengan teknik kolaboratif. pokok studi ini ialah murid golongan A. subjek dalam studi ini ialah murid umur 4-5 tahun dengan faktor yang mendukung kemahiran motorik agresif murid eksklusifnya daya serta penyeimbang. metode pengumpulan data adalah riset (checklist). Instrumen studi ialah lembar riset. metode analisa data memakai deskriptif kualitatif serta kuantitatif. studi aksi golongan ini dilaksanakan dalam 2 peredaran. Langkah-

strategi menjalankan tindakan lonjak Karet Gelang adalah dengan anak menjalankan pemanasan terlebih lampau, sesudah itu anak dipecah selaku 2 regu, langkah berikutnya anak menjalankan lonjak Karet Gelang dengan ketinggian 20 centimeter. Anak yang telah menjalankan lonjak Karet Gelang diserahkan reward berbentuk etiket bintang buat tiap-tiap anak. faktor motorik agresif yang ditinjau dalam tindakan lonjak Karet Gelang pada daur I serta daur II adalah daya serta penyeimbang. Hasil studi memperlihatkan jika elemen motorik agresif sanggup ditingkatkan memakai tindakan lonjak Karet Gelang. kenaikan elemen motorik agresif sanggup ditilik pada kali sebelum aksi didapat 14,28% alias 2 anak dari 14 anak pada standard cakap, pada daur I didapat 71% alias 10 anak dari 14 anak pada standard cakap, serta Siklus II didapat 93% alias 13 anak dari 14 anak pada standard cakap. Anak sanggup menjalankan aksi meloncat dengan tampilan kokoh alhasil turun dengan cakap.

6. studi oleh Warsertai serta Mahendra (2017) dengan kepala karangan: tolok ukur cengkeraman keaktifan lonjak Engklek Dengan keaktifan lonjak kepada kemahiran lonjak Jauh. Tujuan dari studi ini ialah buat menyadari konsekuensi kesibukan loncat engklek (hopping) serta kesibukan loncat benang (skipping rope) kepada kemahiran loncat jauh, buat selaku pengganti penataran loncat jauh apabila masalah bantuan alat di sekolah tengah terbmenerut. cara studi ini memakai teknik pengujian dengan konsep two group pretest-posttest design. Populasi dari studi ini ialah murid golongan V SDN Gegerkalong KPAD sebesar 111 murid serta percontoh sebesar 30 murid yang didapat memakai

cara sederhana random sampling. Instrumen tes yang dalam studi ini ialah tes loncat jauh. berdasar hasil studi, data yang didapat berdistribusi tidak wajar tapi sama. tiliikan statistik pada studi ini memakai percobaan Wilcoxon. Hasil penjabaran membuktikan jika penataran kesibukan loncat engklek memberikan konsekuensi yang bermakna kepada kemahiran loncat jauh sementara itu penataran kesibukan loncat benang tidak memberikan konsekuensi yang bermakna kepada kemahiran loncat jauh. Dengan seperti itu, penataran kesibukan loncat engklek dilihat selaku pengganti yang lebih cakap ketimbang dengan penataran kesibukan loncat benang dalam meninggikan kemahiran loncat jauh murid.

7. studi oleh Kharul Usman (2019) dengan kepala karangan perlengkapan variasi berolahraga Dasar pembelajaran jasad tingkatan Sekolah Dasar. Tujuan studi dilakoni ialah pengembangan perlengkapan dasar buat melatih guru dalam menjalankan variasi perlengkapan berolahraga eksklusifnya berolahraga dasar pada penataran pembelajaran fisik. peringkat pembuatan perlengkapan variasi dasar ialah dengan memakai konsep studi pengembangan alias research and development (RnD) lewat Richey and Klein yang mencakup skema planning (pemograman), production (memproduksi), serta evaluation (penilaian). Hasil studi didapat jika pengembangan variasi perlengkapan berolahraga dasar yang dilakoni buat memberikan keringanan pada guru pembelajaran fisik dalam memberikan penataran ditingkatan sekolah dasar. rangkaian isi produk mencakup cara pembuatan variasi perlengkapan mangkir, tolak, serta loncat dengan materi yang umumnya ditemui di sekolah semacam kubus, benang

rafiah, pisau, gunting, kertas, paku, pengetuk, piring plastik, serta perekat materi. Pembuatan produk memakai materi simpel buat memberi keringanan dalam metode pembuatan perlengkapan variasi berolahraga dasar di tingkatan sekolah dasar. variasi ditatanan memberikan referensi pada guru pembelajaran fisik alias guru golongan dalam melaksanakan penataran motorik yang dilakoni dengan perkakas yang tokcer, efisien, serta hemat dengan bahan-bahan yang gampang ditemukan di sekolah.

8. Penelitian oleh Agung Alaska serta Abdul termulia wasit (2021) dengan kepala karangan: tilikan berolahraga tua lonjak serta Engklek selaku penambah kesegaran badan Di masa New wajar (penelitian kesusastaan). Penelitian ini membahas semacam tema hal perihal tingkat kesehatan badan anak sesudah di tperiodepkannya periode New wajar oleh penguasa. sepanjang lebih dari 6 bulan, rakyat hidup di tengah hambatan alhasil menyebabkan alterasi game anak di dalam rumah cukup berpusat pada games memakai gadget. perihal itu melahirkan anak kurang berrenyut serta menciptakan kesehatan fisiknya kecil serta gampang jatuh sakit. Tujuan dari studi ini: 1) mengenali berolahraga kuno di era wajar anyar buat meninggikan kesehatan fisik. 2) memastikan implementasi game kuno selaku sebab pendukung serta sebab penghalang buat meninggikan kesehatan fisik di era wajar anyar. tipe studi yang dibubuhkan adalah studi daftar bacaan alias lumrah dituturkan dengan studi daftar bacaan. Inti dari analisa deskriptif studi ini supaya pembaca mampu memahaminya dengan cakap. fakta yang dibubuhkan dalam studi ini adalah data pembantu yang didapat dari hasil studi yang dilakoni oleh

pengamat sebelumnya. cara pengumpulan data yang dalam studi ini ialah teknik pencatatan alias perbantuan. sementara itu analisa data yang dalam studi ini ialah analisa kritik daftar bacaan (annotated bibliography). berdasar studi literatur sanggup dijumpai jika dengan mempraktikkan game kuno sanggup selaku jalan keluar buat meninggikan kesehatan badan di era New wajar. sebagian sebab pendukungnya antara lain ialah, kurikulum yang teratur, semangat kandidat ajar cakap, keterlibatan orang lanjut usia, dan juga daerah serta sarana bermain yang layak. sebagian factor pendukungnya antara lain ialah, kurikulum yang teratur, semangat kandidat ajar cakap, keterlibatan orang lanjut usia, dan juga daerah serta sarana bermain yang memadai.

9. Penelitian oleh Oliva, Muhammad Ali, perihalida (2018) dengan kepala karangan: kenaikan kemahiran Motorik agresif lewat games lonjak Pada Anak umur 5-6 Tahun. Tujuan peneltiian ini berharap menyadari kenaikan kemahiran motorik agresif lewat game loncat benang. perkara yang terjalin pada kemahiran anak buat melompat. games luar ruangan kurang digunakan oleh guru menjalankan kesibukan motorik agresif di luar, guru lebih banyak menjalankan kesibukan motorik agresif di dalam golongan. Anak yang selalu melaksanakannya sendiri di luar golongan, guru langka berdialog dengan anak buat memajukan daya serta penyeimbang. aktivitas lompat benang sanggup meninggikan daya serta kekencangan kaki otot, meninggikan fleksibilitas serta penyeimbang badan, dan juga memajukan koordinasi mata, , serta kaki. berdasar riset di menurut, pengamat terpikat buat menjalankan aksi kategori studi

bertajuk kemahiran Motorik agresif Anak umur 5-6 Tahun di Kota Pontianak TK Kakak.

10. Penelitian oleh Suhartini serta Jarwoko (2018) dengan kepala karangan: menaikkan kemahiran Motorik agresif lewat games tua lonjak Tali Pada umur 5-6 Tahun di Paud kecambah mengembang Plus Tahun Pelajaran 2017/2018. Peneliti menjalankan studi aksi golongan buat meninggikan ponten bruto murid penguasaan motorik, paling utama buat penguasaan motorik jasmani semacam daya serta penyeimbang lewat game kuno lompat benang. Penelitian ini dilakoni pada regu B di golongan Bermain kecambah MekarPlus serta mengaitkan 3 iba murid selaku pokok studi. kecuali itu, 2 peredaran diaplikasikan dalam studi ini dengan 3 pertemuan di tiap-tiap peredaran. buat mengambil data dilakoni riset serta perbahanan. kecuali itu, data dianalisa lewat analisa biji rata-rata dengan memutuskan kesuksesan motorik agresif murid pada tiap-tiap peredaran yang seterusnya diperlihatkan dalam bentuk tabel selaku lebih baik memahami. sesudah menganalisa data, biji rata-rata murid pada peredaran 1 ialah 47% seterusnya melambung selaku 80% pada peredaran 2. Hal ini memperlihatkan motorik agresif murid penguasaan sudah meningkat semacam yang diharapkan, adalah: kemahiran buat melompat. perihal daya, murid sudah menjangkau standar yang ditargetkan, adalah; 60%-79%, diklasifikasikan dalam 'meningkat selaku mengharapkan
11. Penelitian oleh Ariyanto, Andika Triansyah, Uray Gustian (2020) dengan kepala karangan: pemakaian game kuno buat meninggikan penguasaan renyet mendasar murid Sekolah Dasar. Penelitian ini berniat buat meninggikan

penguasaan renyut mendasar dengan memakai game kuno. Penelitian memakai teknik pengujian dengan memakai konsep ²³ one group pretest-posttest design. Penelitian dilakoni dengan mengaplikasikan game kuno dalam penataran pembelajaran fisik. pokok studi ialah murid ²³ sekolah dasar golongan satu dengan jumlah peserta 30 orang yang terdiri atas 16 murid serta 14 siswi dengan rata-rata baya 6 tahun. metode pengumpulan data memakai Test of Gross Motor Skill-Second Edition (TGMD-2) serta dianalisa memakai uraian kuantitatif serta percobaan beda. Hasil studi memperlihatkan jika sudah terjalin kenaikan penguasaan renyut mendasar murid sekolah dasar. terdapatnya kenaikan diakibatkan game kuno bisa menstimulus murid buat aktif dalam melakukan renyut serta kesibukan yang mengasyikkan buat siswa. berasas hasil analisis itu sehingga sanggup ditarik kesimpulan tampak konsekuensi sebagai bermakna game kuno kepada penguasaan gerak mendasar siswa sekolah dasar.

12. Penelitian oleh Ratna Nila Puspitasari (2016) dengan kepala karangan:

cengkeraman games tua Karetan kepada penerimaan Motorik agresif Atletik lonjak Jauh. ujuan yang berharap dijangkau dari studi ini adalah buat menyatakan apakah ada konsekuensi game kuno karetan kepada penerimaan Motorik agresif ¹⁴ atletik lompat jauh anak golongan 1 di SD Negeri Bulukidul Balong Ponorogo. Penelitian ini memakai pendekatan studi kuantitatif dengan kategori ¹⁴ quasi pengujian serta konsep studi ¹⁴ Nonequivalen Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini ialah anak golongan 1 SD Negeri Bulukidul Balong Ponorogo. ilustrasi yang ialah jumlah populasi yang berjumlah 34 anak yang dipecah selaku 2 regu adalah regu pengujian serta regu

pemantauan yang diseleksi sebagai random menurut rombongan berlatih. metode ¹⁴ analisis data menggunakan statistik non parametrik uji beda Mann-Whitney U-Test. berdasar hasil analisis data antara regu pengujian dan regu pemantauan dalam lompat jauh sehingga didapat harga ponten U_1 dari regu eksperimen lebih kecil ketimbang regu pemantauan adalah U_2 . Dengan tingkat kelalaian 0,05 dengan jumlah $n_1 = 17$ dan $n_2 = 17$ didapat tabel 77 sehingga harga U hitung lebih kecil ketimbang U tabel alhasil H_0 ditolak dan H_a didapat.

³⁵ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian terdahulu dilakukan pada tahun penelitian, tempat, metode penelitian, dan materi yang disampaikan berbeda. Sedangkan ³⁷ persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan permainan tradisional terhadap perkembangan motorik kasar.

⁹ Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini menekankan pada upaya peningkatan gerak motorik dengan menggunakan permainan lompat tali dengan penelitian tindakan kelas serta modifikasi permainan pada siswa kelas IV-VI SDN 02 Batokan Kabupaten Tulungagung.

C. Kerangka Berpikir

Rancangan dasar pembelajaran jasad p tampak hakikatnya yaitu bisa memberikan kemungkinan beraksi yang seluas-luasnya pada murid. umur sekolah yaitu umur dimana murid amat menginginkan bermacam perbedaan aksi yang amat bermacam-macam. Rangsangan-rangsangan sepanjang cara pengajian pengkajian terjadi yaitu perantara yang amat bagus buat mengalirkan serta menyiapkan seluruh suatu yang ada supaya lebih

makin dijenjangkan dengan cara terbaik. Program pembelajaran jasad semestinya memberikan kelonggaran memilah buat murid dalam melaksanakan kewajiban renyutnya. Kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran jasad sebaiknya dilaksanakal dengan beragam supaya bisa memberikan angin anak beraksi pantas minatnya serta bisa ¹ memberikan pengalaman yang lebih berarti pada anak.

Program pembelajaran jasad di sekolah ditunjukkan pada usaha petunjuk individu anak yang ensiklopedis. sangat tidak teliti kalau program pembelajaran jasad dipersempit pada sebagian canggah berolahraga terpilih. gara-gara penyekatan kesibukan renyut anak bakal mudarat perkembangan serta perkembangan anak dengan cara ensiklopedis, lantaran anak bakal kurang ada kekayaan serta plastisitas renyut yang komplek lebih lanjut. kegiatan menyempurnakan seorang dengan keterampilan buat korelasi serta membiasakan dari lingkungannya. keahlian renyut seorang ¹ yang khas yaitu hasil dari interaksi yang lingkungan dari cekaman generasi serta lingkungan.

Keterampilan renyut jasmani yang dihasilkan dengan pembelajaran jasad bukan cukup berkhasiat buat memahami canggah berolahraga terpilih alias sebagai atlit berprestasi, namun jua berkhasiat ¹ dalam kehidupan sehari-hari. kegiatan ketrampilan yaitu salah satu jenis aksi yang tengah melaksanakannya dibutuhkan koordinasi serta pengendalian badan dengan cara totalitas alias separuh. Koordinasi serta pengendalian badan yang bagus bakal menambah kertampilan renyut. Oleh lantaran itu, seorang yang ada

ketrampilan motorik yang agung bakal lebih gampang melaksanakan kewajiban renyutnya, bagus dengan cara jumlah ataupun mutu, dan bisa bertahan lebih lama dalam kesibukan yang intensif serta efisien kalau dibanding dengan yang tingkat keterampilan motoriknya rendah.

Pemberian kemungkinan pada anak buat beraksi serta bermain bakal amat mempengaruhi pertumbuhan keterampilan motorik anak. keahlian motorik agresif yang dipunyai oleh anak bukan cukup buat menambah keterampilan murid dalam canggah berolahraga aja, bakal namun bisa menolong pula buat mempermudah anak pelihara buat melaksanakan kewajiban renyutnya didalam cara pembelajaran jasad, dan memajukan selaku ketrampilan gerak yang kepunyaannya Ketrampilan psikomotor berkorelasi gerak yang besar, kekencangan gerak pantas tujuan yang akan dijangkau, dan pemanfaatan energi yang minimum dengan perolehan hasil yang optimal. Dari penjelasan diatas kelihatan apabila keterampilan motorik punya kontribusi berarti dalam cara pengajian pengkajian pembelajaran jasad yang dipraktikkan dengan pemanfaatan game lonjak benang.

D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu Ada Peningkatan Gerak Motorik dengan Menggunakan Permainan Lompat Tali Kelas 4-6 Usia 9-12 Tahun di SDN 02 Batokan Tulungagung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Sesuai dengan judul skripsi yaitu peningkatan gerak motorik dengan menggunakan permainan lompat tali kelas 4-6 usia 9-12 Tahun di SDN 02 Batokan Tulungagung, maka penulis melakukan penelitian dengan menghubungkan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Luwes ini selalu diucap selaku peubah impetus, predictor, antecedent.

Dalam Bahasa Indonesia selalu diucap peubah selamat. bagi Sugiyono (2013:59) yang ditujukan peubah selamat merupakan:

Luwes selamat yakni peubah yang pengaruhi alias yang selaku dikarenakan perubahannya alias keluarnya peubah terbatas (terikat). luwes selamat (*independent variable*) dalam riset ini merupakan kenaikan dorongan badan olahraga motorik

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Peubah terbatas kerap diujarkan faktor output, kreteria, logis, dalam Bahasa Indonesia kerap diujarkan faktor terikat. bagi Sugiyono (2013:59) yang ditujukan faktor terikat adalah:

Variabel terikat yakni faktor yang dipengaruhi ataupun yang sebagai imbas, lantaran terdapatnya faktor lolos. Variabel terikat (*dependent*

variable) dalam penelitian ini adalah hasil belajar terhadap permainan lompat tali.

B. Teknik dan Pendekatan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Teknik pendekatan dalam penelitian ini adalah, menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiyono, prosedur studi kuantitatif mampu diartikan selaku prosedur studi yang berlandaskan pada haluan positivisme, dikenakan buat mengkaji pada populasi ataupun sampel, tata cara pemungutan sampel pada lazimnya digeluti sebagai random, pengumpulan data mengenakan instrumen studi, tilikan data bertabiat kuantitatif / statistik dengan tujuan buat menilai teori yang diresmikan. (Sugiyono, 2013:7).

2. Teknik penelitian

Teknik penelitian dalam penelitian ini adalah, menggunakan teknik penelitian pre-eksperimental. Konsep yang berwujud one group preujit-postujit design. One group pretest-posttest design ialah konsep pre eksperimental yang tampak pre test (tes saat sebelum diberi penyembuhan) serta post test (tes setelah diberi penyembuhan) dalam satu golongan (Sugiyono, 2011: 74). konsep ini mampu ditafsirkan selaku seterusnya:

O1 X O2

Gambar 3.1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

X = treatment yang diberikan (variabel independen)

O1 = pretest kelompok eksperimen

O2 = posttest kelompok eksperimen (setelah diberi treatment)

Pengaruh perlakuan pada desain ini adalah (O2-O1) (Sugiyono, 2011: 75). rancangan yang real one group preujit-postujit desain. One group preujit-postujit desain yaitu rancangan ¹¹ pre eksperimental yang terlihat pre test (tes kali saat sebelum diberi perawatan) dan post test (tes sesudah diberi perawatan) dalam satu kalangan (Sugiyono, 2011: 74). rancangan ini dapat ditafsirkan sebagai selanjutnya.

a. Prepengecekan.

uji mula ini digeluti memakai melihat usaha kenaikan garit motorik saat sebelum dikasihkan apapun. uji mula digeluti dengan memberikan pengecekan hal game konvensional loncat jalinan buat melihat cara-teknik dalam game loncat jalinan.

b. perawatan. Anak-anak diberi perlakuan berbentuk game loncat jalinan dengan separuh struktur game konvensional yang menarik yang mengasyikkan buat meninggikan garit motorik. perawatan digeluti dengan cara bersama-sama.

c. Postpengecekan. uji akhir tes ini bermanfaat buat menatap antagonisme antara saat sebelum serta setelah diberi pengobatan. uji akhir ini dikasihkan terhadap seluruhnya pelajar dengan mengerjakan tes loncat tali dengan

separuh teknik serta intermezo serupa dengan penunjuk motorik. sesudah 3 hal itu digeluti setelah itu hasil dari pretest serta posttest dianalisis.

² C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat atau objek penelitian merupakan suatu yang menjadi penelitian dalam suatu penelitian. Objek penelitian ini menjadi sarana dalam penelitian untuk mendapatkan jawaban ataupun solusi untuk mendapatkan jawaban ataupun solusi dari permasalahan yang terjadi. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN 02 Batokan Tulungagung yang berlokasi di Jln. Lawu No. 07 Desa. Batokan Kec. Ngantru Kab. Tulungagung, bulan Mei 2023.

² D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas tinggi IV, V dan VI di SDN 02 Batokan Tulungagung. Studi bakal berjalan dengan laju kalau terdapatnya populasi. bagi Sugiyono (2013: 55) populasi ialah daerah turunan yang terdiri yang terdiri karena subjek serta topik yang ada mutu serta individual yang di tetapkan oleh periset guna di pelajari serta gampang disimpulkan. Populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, V dan VI di SDN 02 Batokan Tulungagung. Populasi dalam penelitian berjumlah sebanyak 49 siswa kelas tinggi IV, V dan VI di SDN 02 Batokan Tulungagung.

²
Tabel 3.1 Populasi siswa kelas IV, V dan VI

No	Kelas	Siswa		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV	9	7	16
2	V	10	6	16
3	VI	10	7	17
Jumlah		29	20	49

2. Sampel

Bagi Sugiyono (2013: 118) menggambarkan sebetulnya percontoh ada definisi sesuatu ¹ bagian dari totalitas dan spesifik yang dipunyai oleh semacam populasi. bila populasi itu besar, alhasil para pengamat tidak menguatkan buat menggeluti totalitas yang kepadatan p terlihat populasi itu seberapa yang hendak dihadapkan antara lain serupa keterbatasan uang, energi serta masa sehingga dalam perihal ini perlunya mengenakan percontoh yang didapat ² dari populasi itu. selanjutnya, apa yang di pelajari dari percontoh itu sehingga hendak menjumpai kesimpulan yang kelaknya diberlakukan buat populasi. percontoh dalam studi merupakan seluruhnya pelajar dari sepenuhnya populasi yang ada sejumlah 49 pelajar. metode pengumpulan percontoh yang dipakai dalam studi ini merupakan totalitas populasi maupun sepenuhnya sampling ialah segala didapat seluruhnya. seluruhnya sampling maupun cara sensus adalah cara pengumpulan percontoh selaku totalitas. Dengan tutur lain, seluruhnya unit populasi didapat selaku percontoh (Hanief serta Himawanto, 2012:43). ²

E. Instrumen Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Bagi Sugiyono (2013: 148) “Instrumen riset yakni sebuah perlengkapan yang dipakai mengukur pertanda alam atau sosial yang dicermati”. Instrumen riset ini berbentuk pengecekan. pengecekan dipakai buat mengukur pemakaian games loncat tambang pada anak didik kategori IV-VI SDN 2 Batokan Tulungagung, ada pula dasar penghitungan buat mengukur pemakaian hasil perubahan motorik agresif selaku selanjutnya.

Tabel 3.1 Penilaian Gerak Motorik dalam Permainan Lompat Tali

Gerak motorik	Indikator	Kriteria Penilaian
Dapat menggerakkan badan dan kaki dalam dengan melatih kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan	dapat melompat dengan dua kaki secara bersama-sama	Anak dapat melakukan lompatan dengan menggunakan dua kaki bersama-sama dengan baik dan benar
	Dapat melompat Dengan ketinggian 20cm-50cm	Anak dapat melakukan lompatan dengan ketinggian 20-50cm dengan baik dan benar
	Dapat melompat dengan satu kaki	Anak dapat melakukan lompatan dengan menggunakan satu kaki secara bergantian dengan baik dan benar
	Dapat menjaga keseimbangan badan	Anak dapat menjaga keseimbangan badan pada saat melakukan lompatan dengan baik dan benar
	Dapat melompat Dengan berbagai variasi	Anak dapat melakukan lompatan dengan berbagai variasi dengan baik dan benar

Sumber: Setyaningsih (2017)

Tabel 3.2 Skor Penilaian

No	Rentang nilai	Kategori	Penilaian
1	4-5	Sangat baik	Anak dapat melakukan lompatan dengan menggunakan dua kaki bersama-sama dengan baik dan benar
2	3,5	Baik	Anak dapat melakukan lompatan dengan ketinggian 20-50cm dengan baik dan benar
3	3	Cukup baik	Anak dapat melakukan lompatan dengan menggunakan satu kaki secara bergantian dengan baik dan benar
4	2,5	Kurang baik	Anak dapat menjaga keseimbangan badan pada saat melakukan lompatan dengan baik dan benar
5	2	Sangat kurang	Anak dapat melakukan lompatan dengan berbagai variasi dengan baik dan benar

Sumber: Setyaningsih (2017)

2. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada siswa SDN 02 Batokan Tulungagung

dilakukan dengan cara membagikan yaitu:

- a. Peserta didik dikumpulkan oleh guru sesuai setelah KBM berlangsung.
- b. Peserta didik diberikan latihan lompat tali dan pemanasan.
- c. Peserta didik melakukan pemanasan dan lompat tali secara bersama-sama.
- d. Tes akhir setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan lompat tali sebanyak 5 kali ulangan.
- e. Melakukan proses analisis data hasil tes peserta didik.

22 F. Teknik Analisis Data

1. Jenis Analisis Data

- a. Model kajian data yang dipakai dalam riset ini merupakan kajian deskriptif kuantitatif. informasi kuantitatif berwujud hasil membiasakan motorik, dianalisis dengan harga mean (rata-rata) kasta. Dengan harga rata-rata yang dihasilkan sanggup diketahui harganya. ada pula teknik menjumlah hasil (nilai) yang dihasilkan dengan metode mean alias rerata nilai bagi Arikunto (2012: 284-285) adalah selaku seterusnya:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

34
Dengan keterangan:

M = Mean (Skor rata-rata tes).

$\sum fx$ = Jumlah skor seluruh siswa.

N = Banyak siswa.

- b. uji t

2
Teknik *t-test* satu sampel untuk menguji hipotesis menggunakan 22

teknik dari Suharsimi Arikunto (2010:125) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

2
Keterangan :

t = nilai yang dihitung

Md = mean dari deviasi (d) antara pre-test dengan post-test

Xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = banyaknya subjek

Df = atau db adalah N-1

Bersumber pada formula di berdasarkan ada pula tata cara uji cobat (percontoh ganda) buat mengevaluasi anggapan adalah usaha kenaikan detak Motorik dengan memanfaatkan games loncat rotan kasta 4-6 umur 9-12 Tahun di SDN 02 Batokan Tulungagung dengan memakai progam SPSS jenis 21 for windows. Dengan memakai paired sample T-Test apabila terwujud perkiraan normalitas serta homogenitas namun apabila tidak terwujud hingga uji coba dilanjutkan dengan memakai uji wilcoxon.

2. Langkah-langkah Analisis Data

- a. Memberi skor atau nilai pada siswa
- b. Membuat tabel frekuensi
- c. Mencari nilai rata-rata
- d. Menentukan peningkatan hasil motorik dengan uji-t atau wilcoxon

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Upaya Peningkatan Gerak Motorik dengan Menggunakan Permainan

Lompat Tali Sebelum diberikan Perlakuan

Tabel 4.1 Dapat melompat dengan satu kaki secara bersama-sama

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4-5	0	0	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3	31	63,3	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	18	36,7	Sangat kurang
Total		49	100	

Dari hasil indikator dapat melompat dengan satu kaki secara bersama-sama terdapat sebanyak 31 (63,3%) pada kategori cukup baik sedangkan sebanyak 18 (36,7%) pada kategori sangat kurang.

Tabel 4.2 Dapat melompat dengan ketinggian 20cm-50cm

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4-5	0	0	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3	35	71,4	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	14	28,6	Sangat kurang
Total		49	100	

Dari hasil indikator dapat melompat dengan ketinggian 20cm-50cm terdapat sebanyak 35 (71,4%) pada kategori cukup baik sedangkan sebanyak 14 (28,6%) pada kategori sangat kurang.

Tabel 4.3 Dapat melompat dengan satu kaki

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4-13	1	2	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3-8	32	65,3	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	16	32,7	Sangat kurang
Total		49	100	

Dari hasil indikator dapat melompat dengan satu kaki terdapat sebanyak 32 (65,3%) pada kategori cukup baik sedangkan sebanyak 16 (32,7%) pada kategori sangat kurang dan sebanyak 1 (2%) pada kategori sangat baik.

Tabel 4.4 Dapat menjaga keseimbangan badan

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4-13	1	2	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3-8	27	55,1	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	21	42,9	Sangat kurang
Total		49	100	

Dari hasil indikator dapat menjaga keseimbangan badan terdapat sebanyak 27 (55,1%) pada kategori cukup baik sedangkan sebanyak 21 (42,9%) pada kategori sangat kurang dan 1 (2%) pada kategori sangat baik.

Tabel 4.5 Dapat melompat dengan berbagai variasi

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4-5	0	0	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3-8	27	55,1	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	22	44,9	Sangat kurang
Total		49	100	

Dari hasil indikator dapat melompat dengan berbagai variasi terdapat sebanyak 27 (55,1%) pada kategori cukup baik sedangkan sebanyak 22 (44,9%) pada kategori sangat kurang.

2. Upaya Peningkatan Gerak Motorik dengan Menggunakan Permainan Lompat Tali Sesudah diberikan Perlakuan

Tabel 4.6 Dapat melompat dengan satu kaki secara bersama-sama

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4-13	39	86,6	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3-8	10	20,4	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	0	0	Sangat kurang
Total			100	

Dari hasil indikator dapat melompat dengan satu kaki secara bersama-sama terdapat sebanyak 39 (86,6%)⁴¹ pada kategori sangat baik sedangkan sebanyak 10 (20,4%) pada kategori cukup baik.

Tabel 4.7 Dapat melompat dengan ketinggian 20cm-50cm

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4-13	42	85,7	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3-8	7	12,3	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	0	0	Sangat kurang
Total		49	100	

Dari hasil indikator dapat melompat dengan ketinggian 20cm-50cm terdapat sebanyak 42 (85,7%) pada kategori sangat baik sedangkan sebanyak 7 (12,3%) pada kategori cukup baik.

Tabel 4.8 Dapat melompat dengan satu kaki

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4-13	31	63,2	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3-8	16	32,7	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	2	4,1	Sangat kurang
Total			100	

Dari hasil indikator dapat melompat dengan satu kaki terdapat sebanyak 31 (63,2%) pada kategori sangat baik¹ sedangkan sebanyak 16 (32,7%) pada kategori cukup baik dan sebanyak 2 (4,1%) pada kategori sangat kurang.

Tabel 4.9 Dapat menjaga keseimbangan badan

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4-13	33	67,3	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3-8	16	32,7	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	0	0	Sangat kurang
Total			100	

Dari hasil indikator dapat menjaga keseimbangan badan terdapat sebanyak 33 (67,3%) pada kategori sangat baik¹ sedangkan sebanyak 16 (32,7%) pada kategori cukup baik.

Tabel 4.10 Dapat melompat dengan berbagai variasi

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4-13	10	20,4	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3-8	37	75,5	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	2	4,1	Sangat kurang
Total			100	

Dari hasil indikator dapat melompat dengan berbagai variasi terdapat sebanyak 10 (20,41%) pada kategori sangat baik sedangkan sebanyak 37 (75,5%) pada kategori cukup baik dan sebanyak 2 (4,1%) pada kategori sangat kurang.

3. Upaya Peningkatan Gerak Motorik dengan Menggunakan Permainan Lompat Tali Sebelum dan Sesudah diberikan Perlakuan

Tabel 4.11

Gerak motorik permainan lompat tali sebelum diberikan perlakuan

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4-5	0	0	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3,8	35	71,4	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	14	28,6	Sangat kurang
Total			100	

Dari hasil gerak motorik permainan lompat tali sebelum diberikan perlakuan sebanyak 35 (71,4%) pada kategori cukup baik sedangkan sebanyak 14 (28,6%) pada kategori sangat kurang.

Tabel 4.12

Gerak motorik permainan lompat tali sesudah diberikan perlakuan

No	Rentang	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1	4,13	43	87,8	Sangat baik
2	3,5	0	0	Baik
3	3,8	6	12,2	Cukup baik
4	2,5	0	0	Kurang baik
5	1-2	0	0	Sangat kurang
Total			100	

Dari hasil gerak motorik permainan lompat tali sesudah diberikan perlakuan sebanyak 43 (87,8%) pada kategori sangat baik sedangkan sebanyak 6 (12,2%) pada kategori cukup baik.

2 B. Analisis Data

1. Prosedur Analisis Data

saat sebelum dilakoni percobaan asumsi, terlebih lampau wajib diketahui apakah percontoh yang didapat bermula dari populasi yang berdistribusi wajar alias tidak, alkisah ekspeditor mengerjakan prasyarat antara lain: percobaan normalitas, serta homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas guna mendapati apakah populasi data berdistribusi wajar maupun tidak. Pada studi ini tes normalitas memanfaatkan tes Kolmogorov-smirnov dengan fase berarti 5%. informasi dilaporkan berdistribusi normal kalau signifikansi lebih besar dari 5% (0,05). ada pula data hasil tes normalitas mampu dipaparkan pada daftar 4.13 selaku seterusnya.

25
Tabel 4.13 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Sebelum	Sesudah	
N	49	49	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	2.6735	3.8980
	Std. Deviation	.55482	.36770
Most Extreme Differences	Absolute	.436	.487
	Positive	.278	.370
	Negative	-.436	-.487
Kolmogorov-Smirnov Z	3.053	3.408	
22 Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000	

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan data hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan diketahui bahwa Asymp. Sig.(2-tailed) pada sebelum sebesar 0,000<0,05, variabel sesudah Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000<0,05. Dengan

demikian, data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05.

2. Uji Homogenitas

Memperoleh apakah populasi data berdistribusi lumrah ataupun tidak. Terdapat riset ini uji wajaritas memakai uji Kolmogorov-smirnov dengan ambang berarti 5%. data diberitakan berdistribusi normal bila signifikansi lebih besar dari 5% (0,05). ada pula data hasil uji normalitas dapat dipaparkan pada himpunan 4.13 berlaku seperti selanjutnya.

Tabel 4.14 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Sebelum-sesudah			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
14.942	1	93	.000

Berdasarkan tabel 4.14 tersebut, diketahui angka signifikan pada hasil sebelum-sesudah sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian bahwa angka signifikansi lebih besar daripada taraf signifikan 5% (0,05) maka data memiliki varian tidak sama atau tidak homogen, sehingga uji lanjut yang digunakan adalah uji wilcoxon.

3. Analisis Data

a. Uji Hipotesis (wilcoxon)

Tabel 1.15 Sebelum dan Sesudah
Sebelum * Sesudah Crosstabulation

	Sebelum	Sesudah					Total
		SK	KB	CB	B	SB	
	9						
SB	Total	0	0	1	1	0	2
	Persentase	0.0%	0.0%	2.0%	2.0%	0.0%	4.1%
B	Total	0	0	3	9	0	12
	Persentase	0.0%	0.0%	6.1%	18.4%	0.0%	24.5%
CB	Total	0	0	2	32	1	35
	Persentase	0.0%	0.0%	4.1%	65.3%	2.0%	71.4%
KB	Total	0	0	0	0	0	0
	Persentase	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
SK	Total	0	0	0	0	0	0
	Persentase	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Total	Total	0	0	6	42	1	49
	Persentase	0.0%	0.0%	12.2%	85.7%	2.0%	100.0%

P-value = 0,000 (5%)

Dari hasil percobaan dugaan wilcoxon jika kepadatan kenaikan saat sebelum serta setelah dijalani perlakuan dari saat sebelumnya pada golongan rada banyak sejumlah 35 (71,4%) menyusut sejumlah 6 (12,2%), sementara itu saat sebelum dikasihkan perlakuan dari saat sebelum pada golongan positif sejumlah 12 (24,5%) memuncak sejumlah 42 (85,7%) serta dari sebelum dikasihkan perlakuan pada golongan amat positif sejumlah 1 (2%) memuncak sejumlah 2 (4,1%). Hasil percobaan wilcoxon dihasilkan poin p-value sebesar $0,000 < 0,05$ hingga H_a didapat serta H_0 ditolak intinya terdapat kenaikan debar Motorik dengan memanfaatkan games loncat senar kategori 4-6 umur 9-12 Tahun di SDN 02 Batokan Tulungagung.

C. Pembahasan

Ada Peningkatan Gerak Motorik dengan Menggunakan Permainan Lompat Tali Kelas 4-6 Usia 9-12 Tahun di SDN 02 Batokan Tulungagung, dibuktikan dengan hasil uji wilcoxon diperoleh nilai $p\text{-value} < 0,05$ (5%). Selain itu terdapat peningkatan dari hasil motorik dengan menggunakan permainan lompat tali pada siswa dari sebelum diberikan perlakuan pada kategori cukup baik meningkatkan pada kategori baik.

Dari penjelasan itu diberlandaskan bisa dipandang kalau game loncat kabel terhitung dalam aktivitas bermain aktif. aktivitas bermain aktif yakni aktivitas yang memberikan kepuasan serta kebahagiaan p memiliki anak dengan kegiatan yang mereka lakukan sendiri, lazimnya menyertakan banyak kegiatan badan/garitan badan akibatnya bisa menambah perkembangan serta kelanjutan anak tampak kemahiran motoriknya biar tumbuh selaku optimal. tengah itu bagi Sujiono (2010: 45) motorik agresif merupakan kegiatan garit ¹⁹ tubuh yang menyertakan otot-otot besar kayak : berkerumun, berguling, merangkak, menongkrong, berdiri, berjalan, menyimpang, loncat, serta bermacam kegiatan menensertag dan juga kegiatan melontarkan serta menjaring.

Aktivitas bermain loncat kabel bisa menolong anak mengetahui dirinya sendiri, orang lain serta kawasan. melewati bermain loncat kabel anak berlatih berpemasyarakatan dengan seumur serta merangsang kemahiran motorik agresif anak. aktivitas bermain loncat kabel dipandang bisa merangsang motorik agresif anak gara-gara didalam game itu

menyertakan ²⁰ koordinasi otot-otot besar lebih-lebih koordinasi tangan serta kaki, melatih penyeimbang, fleksibilitas, daya otot serta kecekatan anak dalam bermain loncat kabel. tidak cuma itu bermain loncat kabel serta yakni sesuatu game yang didalamnya berlangsung interaksi penting teman seumur di golongan ⁵ anak-anak yang membuktikan kalau anak yang mati (adalah mereka yang ditunjukan oleh orang berumur serta noninteraktif) kurang terampil daripada anak yang berkiblat pada seumur serta aktif menyertakan diri dalam aktivitas bermain. melewati game loncat kabel anak diharapkan bisa menahan menunggu gilirannya melaksanakan gerakan-gerakan raga motorik itu. Dari penjelasan ⁵ bentuk-bentuk bermain di atas loncat kabel terhitung bermain cooperative play (bermain bertugas serupa) yang bermaksud guna meningkatkan rasa sosialisasi serta kerjasama pada diri anak.

Permainan loncat kabel merupakan game konvensional ⁵ yang banyak disenangi anak anak tapi pada akhir akhir ini lumayan tersisihkan gara-gara terdapatnya game game modern serta kita selaku guru mau membangkitkan lagi game itu. Didalam game loncat kabel tidak cuma kemahiran raga (koordinasi otot, koordinasi senso motorik anak) yang bisa dibesarkan tapi serta kemahiran sosial sentimental serta kemahiran kognitif anak serta bisa dibesarkan. Respon anak dalam game loncat kabel ini amat aktif serta bergairah sekali walaupun game ini sedikit susah mereka lakukan tetapi mereka penasaran mau melaksanakannya.

Ada sebagian pertemuan sesudah melaksanakan pemanasan anakanak menjalankan aktivitas loncat kabel dengan metode meloncat 2 kaki berserupa sama selaku perseorangan kayak yang dilakoni pada pertemuan awal sebaliknya pada pertemuan ke2 sesudah melaksanakan pemanasan aktivitas loncat kabel dilakoni selaku bersekutu tapi senantiasa memanfaatkan loncatan ⁵ dengan satu kaki dengan metode ada sebagian anak yang menjamah kabel karet berhadapan hadapan sebaliknya yang lain bersaf necis bergiliran guna meloncat selaku marathon dengan melaksanakan lompatan dengan ketinggian 20-50cm, ⁵ pada pertemuan ketiga sesudah melaksanakan pemanasan anak anak menjalankan aktivitas lompat kabel dengan metode melompat dua kaki bersama sama selaku bergantian. Pada pertemuan keempat yang dilaksanakan selaku bersekutu tapi dengan tehnik melompat yang bertentangan dengan memelihara penyeimbang institut pada masa melaksanakan lompatan. Dalam tiap-tiap pertemuan terakhir diserahkan pengecekan dengan lompatan bermacam selingan aktivitas lompat kabel rajin diserahkan pemanasan serta pendinginan selaku penutup aktivitas dengan tujuan selaku impuls, peregangan dan pelepasan otot otot sesudah bermain. Hasil itu teruji dapat menambah gerak motorik dengan memanfaatkan game lompat kabel kategori 4-6 umur 9-12 tahun di SDN 02 Batokan Tulungagung.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Ada peningkatan gerak motorik dengan menggunakan permainan lompat tali kelas 4-6 usia 9-12 tahun di SDN 02 Batokan Tulungagung. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh bahwa peningkatan dari hasil motorik dengan menggunakan permainan lompat tali pada siswa dari sebelum diberikan perlakuan pada kategori cukup baik meningkatkan pada kategori baik.

B. Implikasi

Sebagai teoritis apabila studi ini hendak menyatakan apabila berolahraga game kuno lonjak senar bisa menaikkan motorik pada anak. games kuno lonjak senar bisa buat menaikkan motorik pada anak dengan struktur game yang menggembarakan serta mengundang respon anak dalam menjalankan game lonjak senar sungguh aktif serta bersemangat lebih-lebih penasaran hendak melaksanakannya.

C. Saran

1. Bagi guru, menambahkan pengetahuan guru dalam menapis strategi serta alat yang pas buat digunakan di golongan serta disetarakan dengan modul dari tiap-tiap penunjuk penerimaan. melewati tindakan game lonjak sungguh menolong serta menarik kehendak anak pada sistem penerimaan alhasil penerimaan selaku lebih efisien serta mengasyikkan dan anak tidak segera merasa bosan.
2. Bagi anak, hasil riset ini bisa memajukan motorik agresif anak yang teruji anak-anak bisa melaksanakannya dengan suka serta antusias.
3. Bagi sekolah, bisa memberikan masukan pada sekolah buat bisa mengaplikasikan game konvensional lonjak maupun game yang ada yang dapat membangkitkan pelajar dalam menjejaki pelajaran pembelajaran bodi.
4. Bagi periset selepas itu, bisa dijadikan selaku rekomendasi maupun referensi buat periset selepas itu hal olahraga game konvensional lonjak buat meninggikan motorik agresif, dengan menambahkan jenis-jenis game tradisional yang lebih produktif serta inovatif.

DIDIT PRASETYO_UPAYA PENINGKATAN GERAK MOTORIK DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN LOMPAT TALI KELAS 4-6 USIA 9-12 TAHUN DI SDN 02 BATOKAN TULUNGAGUNG

ORIGINALITY REPORT

32%

SIMILARITY INDEX

31%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	6%
2	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	4%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	4%
4	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	4%
5	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	2%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
7	www.scribd.com Internet Source	1%
8	jurnal.ubl.ac.id Internet Source	1%

9	docplayer.info Internet Source	1 %
10	Submitted to Sekolah Cikal Jakarta Student Paper	1 %
11	123dok.com Internet Source	1 %
12	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.usd.ac.id Internet Source	1 %
14	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	1 %
15	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
16	adoc.pub Internet Source	<1 %
17	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.gurusiana.id Internet Source	<1 %
19	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
20	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %

21	digilib.iainkendari.ac.id Internet Source	<1 %
22	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.scilit.net Internet Source	<1 %
24	Ega Trisna Rahayu, Rina Syafrida, Ferianto Ferianto, Nurunnabilah Nurunnabilah, Haliza Syahnurmala. "Efektifitas Penggunaan Inovasi Media Kiorroga terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	<1 %
25	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	<1 %
26	repository.unp.ac.id Internet Source	<1 %
27	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
28	pubhtml5.com Internet Source	<1 %
29	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
30	conference.um.ac.id Internet Source	<1 %

31	repository.uma.ac.id Internet Source	<1 %
32	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
33	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
34	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
35	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
36	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	<1 %
37	core.ac.uk Internet Source	<1 %
38	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
39	repository.um.ac.id Internet Source	<1 %
40	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
41	es.slideshare.net Internet Source	<1 %
42	repository.unja.ac.id	

Internet Source

<1 %

43

vdocuments.site

Internet Source

<1 %

44

patriot.ppj.unp.ac.id

Internet Source

<1 %

45

repository.ub.ac.id

Internet Source

<1 %

46

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off