

---

## Hubungan stimulasi *game* lompat tali berirama dengan perkembangan motorik kasar melompat pada anak usia 5 tahun di TK Dharma Wanita Desa Tondomulyo Kecamatan Jakenan Pati

<sup>1</sup>Nopri Padma Nudesti, <sup>2</sup>Retno Wulan, <sup>3</sup>Siti Marfu'ah

<sup>1</sup>Program Studi D3 Kebidanan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bakti Utama Pati

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Bidan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bakti Utama Pati

<sup>3</sup>Program Studi Sarjana Kebidanan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bakti Utama Pati

---

### How to cite (APA)

Nudesti, N. P. ., Marfu'ah, S. ., & Wulan, R. Hubungan stimulasi *game* lompat tali berirama dengan perkembangan motorik kasar melompat pada anak usia 5 tahun di TK Dharma Wanita Desa Tondomulyo Kecamatan Jakenan Pati. *Journal of Public Health Innovation*, 3(02), 272–277. <https://doi.org/10.34305/jphi.v3i02.750>

### History

Received: 7 Mei 2023

Accepted: 24 Mei 2023

Published: 1 Juni 2023

### Corresponding Author

Nopri Padma Nudesti, Program Studi Diploma Tiga Kebidanan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bakti Utama Pati, [nopri@stikesbup.ac.id](mailto:nopri@stikesbup.ac.id)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

### ABSTRAK

**Latar Belakang:** Gerak tubuh dan keterampilan dipengaruhi oleh faktor motorik kasar. Perkembangan motorik sebagai salah satu unsur kematangan, dan berkaitan erat dengan pusat motorik otak serta gerak tubuh. Permainan yang digunakan untuk merangsang kreativitas anak dapat terbentuk melalui permainan anak usia dini. *Game* Lompat Tali berirama adalah permainan lompat tali yang diiringi musik untuk mestimulasi perkembangan motorik kasar.

**Metode:** Desain dalam penelitian menggunakan survei analitik rancangan cross sectional. Sampel dalam penelitian ini anak usia 5 tahun di TK Dharma Putra sebanyak 30 anak dengan teknik sampling total sampling. Analisis penelitian menggunakan uji korelasi Chi Square.

**Hasil:** Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa nilai  $X^2$  hitung 11,090 dan nilai  $p$  Value = 0,004 < 0,05 artinya  $H_0$  diterima sehingga ada hubungan antara stimulasi *game* lompat tali berirama dengan perkembangan motorik kasar melompat pada anak usia 5 tahun.

**Kesimpulan:** Ada hubungan stimulasi *game* lompat tali berirama dengan motorik kasar melompat pada anak, melakukan bermain lompat tali disertai dengan mendengarkan musik dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak serta dapat meningkatkan motorik kasar pada anak khususnya melompat.

**Saran:** Sebagai informasi kepada ibu dan tenaga kesehatan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar pada anak.

**Kata Kunci :** Stimulasi, *Game* Lompat Tali Berirama, Motorik Kasar Melompat

## Pendahuluan

Gerak tubuh dan keterampilan dipengaruhi oleh faktor motorik kasar (Ni Kadek Aris Rahmadani, 2014). Perkembangan motorik merupakan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh serta erat kaitannya dengan pusat perkembangan motorik di otak (Pratisti, 2008).

Kemampuan anak berkembang pesat baik itu pertumbuhan dan perkembangan pada usia 5 tahun pertama Wiyani (2013). Kemampuan motorik merupakan salah satu yang mengalami perkembangan tersebut (Fitri and Imansari, 2020). Faktor pendukung perkembangan motorik kasar yang baik melalui pertumbuhan gizi, serta stimulasi yang diberikan (Hotimah, Kamila dan Endang, 2017).

Perkembangan motorik anak usia 5 tahun menjadi lebih baik dan terkoordinasi dibandingkan pada masa bayi (Hartati, Zulkifli dan Hukmi, 2020). Anak-anak akan lebih cepat dalam berlari dan pandai meloncat serta mampu menjaga badannya tetap seimbang (Nurfa and Hasibuan, 2017). Keterampilan motorik anak dapat diperluas terus dengan cara melakukan berbagai aktifitas fisik seperti permainan yang bersifat informal (Pranoto, 2016). Pada anak usia 5 tahun, ketangkasan motorik kasar meningkat terutama pada gerakan melompat tali dan bermain sepeda (Rohmah, 2016). Anak sangat menyukai gerakan-gerakan yang membangkitkan semangat. Pada saat usia 5 tahun, belajar permainan lebih difokuskan untuk meningkatkan ketrampilan motorik (Anggraini, Karyanto and A.S, 2018).

*Game* lompat tali berirama adalah melakukan permainan dengan cara melompati tali dimana tali gelang karet yang dironce yang direntangkan melintang untuk dilompati yang diringi oleh musik/irama (Eriyani, 2017). Kegiatan lompat tali adalah

kegiatan motorik kasar dengan kemampuan atau keterampilan kaki dalam melompati seutas tali dengan ketinggian tertentu dilakukan secara mandiri oleh anak (Padmaswari and Dwi, 2016). Berdasarkan hasil survey awal penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari 8 ibu yang memiliki anak usia 5 tahun, 5 orang belum mengetahui 3 manfaat dan pengaruh dari stimulasi *game* lompat tali berirama terhadap perkembangan motorik kasar dan 3 orang sudah mengetahui manfaat dan pengaruh dari stimulasi *game* lompat tali dengan perkembangan motorik kasar melompat pada anak usia 5 tahun.

Tujuan dari penelitian yaitu mengetahui hubungan stimulasi *game* lompat tali berirama dengan perkembangan motorik kasar melompat pada anak usia 5 tahun, mengetahui stimulasi *game* lompat tali berirama pada anak usia 5 tahun dan mengetahui perkembangan motorik kasar melompat pada anak usia 5 tahun.

## Metode

Metode yang digunakan adalah survei analitik dan rancangan cross sectional. Variabel independen dalam penelitian adalah stimulasi *game* lompat tali berirama dan variabel dependent adalah perkembangan motorik kasar melompat pada anak usia 5 tahun.

Adapun populasi dan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah anak usia 5 tahun di TK Dharma Putra sebanyak 30 anak.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian adalah total sampling. Analisis penelitian menggunakan uji korelasi Chi Square.

## Hasil

Hasil penelitian tentang Hubungan Stimulasi *Game* Lompat Tali Berirama Dengan Perkembangan Motorik Kasar.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Responden**

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
1	Laki-laki	12	40
2	Perempuan	18	60
	Total	30	100

Sumber: Data Primer Tahun 2022

Berdasarkan data distribusi frekuensi jenis kelamin pada tabel 1 dapat diketahui bahwa responden dengan jenis kelamin laki-laki ada 12 anak (40%) dan jenis kelamin perempuan ada 18 anak (60%).

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Stimulasi *Game* Lompat Tali Berirama**

No	Stimulasi <i>Game</i>	Frekuensi	Presentase (%)
1	Tidak diberikan	6	20
2	Diberikan	24	80
	Total	30	100

Sumber: Data Primer Tahun 2022

Berdasarkan data distribusi frekuensi stimulasi *game* lompat tali berirama pada tabel 2 dapat diketahui bahwa responden yang tidak diberikan stimulasi *game* ada 6 anak (20%) dan responden yang diberikan stimulasi *game* ada 24 anak (80%).

**Tabel 3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Motorik Kasar Melompat**

No	Perkembangan Motorik Kasar Melompat	Frekuensi	Presentase (%)
1	Belum berkembang	0	0
2	Mulai berkembang	6	20
3	Berkembang sesuai harapan	11	36,7
4	Berkembang sangat baik	13	43,3
	Total	30	100

Sumber: Data Primer Tahun 2022

Berdasarkan data distribusi frekuensi perkembangan motorik kasar pada tabel 3 dapat diketahui bahwa responden yang perkembangan motorik kasar melompat belum berkembang ada 0 anak (0%), responden yang perkembangan motorik kasar melompat mulai berkembang ada 6 anak (20%), responden yang perkembangan motorik kasar melompat berkembang sesuai harapan 11 anak (36,7%), responden yang perkembangan motorik kasar melompat berkembang sangat baik ada 13 anak (43,3%).

**Tabel 4 Distribusi frekuensi tabulasi silang Hubungan Stimulasi *Game* Lompat Tali Berirama dengan Perkembangan Motorik Kasar Melompat**

Stimulasi <i>Game</i> Lompat Tali Berirama	Perkembangan Motorik Kasar Melompat						Total	X <sup>2</sup>	P Value
	Mulai berkembang		Berkembang sesuai harapan		Berkembang sangat baik				
	f	%	f	%	f	%			
Tidak diberikan	4	13,3	0	0	2	6,7	6	20	0,004
Diberikan	2	6,7	11	36,7	11	36,7	24	80	
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>20</b>	<b>11</b>	<b>36,7</b>	<b>13</b>	<b>43,3</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	

Sumber: Data Primer Tahun 2022

Berdasarkan data distribusi frekuensi tabulasi silang hubungan stimulasi *game* lompat tali berirama dengan perkembangan motorik kasar melompat pada tabel 4 menunjukkan bahwa dari 30 responden didapatkan hasil anak yang tidak diberikan stimulasi *game* lompat tali berirama dan perkembangan motorik kasar melompat mulai berkembang. Terdapat 4 anak (13,3%), anak yang tidak diberikan stimulasi *game* lompat tali berirama dan perkembangan motorik kasar melompat sesuai harapan ada 0 anak (0%) serta anak tidak diberikan stimulasi *game* lompat tali berirama dengan hasil motorik kasar melompat sangat baik ada 2 anak (6,7%). Anak yang diberikan stimulasi *game* lompat

tali berirama dan perkembangan motorik kasar melompat mulai berkembang terdapat 2 anak (6,7%), anak yang diberikan stimulasi *game* lompat tali berirama dan motorik kasar melompat berkembang sesuai harapan ada 11 anak (36,7%) serta anak yang diberikan stimulasi *game* lompat tali berirama juga motorik kasar melompat berkembang sangat baik ada 11 anak (36,7%). Uji statistik menggunakan chi square, nilai  $X^2$  hitung 11,090 dengan nilai  $p$  value =  $0,004 < 0,05$  artinya  $H_a$  diterima sehingga ada hubungan antara stimulasi *game* lompat tali berirama dengan perkembangan motorik kasar melompat pada anak 5 tahun.

## Pembahasan

### 1. Stimulasi *Game* Lompat Tali Berirama

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa responden yang tidak diberikan stimulasi *game* ada 6 anak (20%) dan responden yang diberikan stimulasi *game* ada 24 anak (80%). Dengan melakukan bermain lompat tali berirama dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. Musik mendorong dalam bergerak dan bisa melatih otot motorik yang dapat mengakibatkan perubahan struktur di otak. Selain itu anak akan lebih bahagia saat bermain dengan diiringi oleh musik (Ruaidah, 2015).

### 2. Perkembangan Motorik Kasar Melompat

Hasil penelitian didapatkan bahwa responden yang perkembangan motorik kasar belum berkembang ada 0 anak (0%), responden yang perkembangan motorik kasar mulai berkembang ada 6 anak (20%), responden yang perkembangan motorik kasar berkembang sesuai harapan ada 11 anak (36,7%) dan responden yang motorik kasar berkembang sangat baik terdapat 13 anak (43,3%).

Melompat merupakan hal yang penting dalam kemampuan motorik kasar pada anak balita (Nurrokhmah, Munawar and D.H, 2023). Keterampilan kinestetik

tergambar dalam motorik kasar yang apabila dikembangkan sejak kecil dapat meningkatkan potensi atletik dan apabila anak terbiasa berlatih melompat, kebiasaan ini perlu dilakukan sejak dini untuk melatih kemampuan tersebut serta supaya anak menyukai kegiatan itu. (Sopiyan, 2020).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahyuni, Ali and Yuniarni (2013) dengan judul Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali menyatakan bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan keseimbangan tubuh, otot kaki menjadi kuat serta anak lebih lincah dalam melakukan permainan tersebut (Putri, Qalbi and Putera, 2021).

### 3. Hubungan Stimulasi *Game* Lompat Tali Berirama dengan Perkembangan Motorik Kasar Melompat

Hasil penelitian dapat diketahui nilai  $X^2$  hitung 11,090 dan nilai  $p$  Value =  $0,004 < 0,05$  artinya  $H_a$  diterima sehingga ada hubungan antara stimulasi *game* lompat tali berirama dengan perkembangan motorik kasar melompat pada anak usia 5 tahun.

Faktor yang berpengaruh terhadap gerak tubuh serta keterampilan fisik seseorang adalah motorik kasar (Keen, 2012). Upaya yang digunakan untuk

meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah permainan lompat tali dengan manfaat dapat menjaga keseimbangan tubuh, otot kaki lebih kuat dan tubuh menjadi lebih lincah dalam melompat (Isabela, Dwiyantri and Ridwan, 2021).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Febriani (2016) dengan judul Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B TK Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016 bahwa teknik permainan lompat tali dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak pada siswa.

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan:

1. Responden yang memberikan stimulasi *game* sebanyak 24 anak (80%).
2. Responden dengan motorik kasar berkembang sangat baik ada 13 anak (43,3%).
3. Ada hubungan antara stimulasi *game* lompat tali berirama dengan perkembangan motorik kasar melompat pada anak usia 5 tahun, dengan nilai p value = 0,004 < 0,05.

### Daftar Pustaka

- Anggraini, M. A., Karyanto, Y. and A.S, W. K. (2018) 'Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun', *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), p. 18. doi: 10.26555/jecce.v1i1.60.
- Eriyani, L. (2017) 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B.2 Di Tk Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.', *Raden Intan*, 87(1,2), pp. 149–200.
- Febriani, E. (2016) 'Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B Tk Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran', *Prosiding Ilmu Pendidikan*, 1(2), pp. 35–40.
- Fitri, R. and Imansari, M. L. (2020) 'Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), pp. 1186–1198. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.754.
- Hartati, S., Zulkifli and Hukmi (2020) 'Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), pp. 931–938.
- Hotimah, I., Kamila, I. N. and Endang, U. (2017) 'Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Engklek', *Tarbiyah al-Aulad*, 2(2), pp. 1–8.
- Isabela, N. I., Dwiyantri, L. and Ridwan (2021). 'Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan jump and crawl', *Jurnal Program Studi PGRA*, 7, pp. 1–10.
- Keen, A. (2012) *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Ni Kadek Aris Rahmadani (2014) 'Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa', *PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta*, 8.
- Nurfa, I. and Hasibuan, R. (2017) 'Meningkatkan Kemampuan Melompat Melalui Permainan Modifikasi Balon pada Anak

- Kelompok A TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk', *Jurnal PAUD Teratai*, pp. 1–6.
- Nurrokhmah, D. M., Munawar, M. and D.H, D. P. (2023) 'Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok BUsia 5-6 TahunDi TK Bakti Pertiwi 01 Semarang', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5, pp. 2072–2078.
- Padmaswari and Dwi, G. A. (2016) 'Penerapan Bermain Lompat Tali Untuk Meningkatkan Motorik Kasar kelompok A TK Tunas gama Scholl', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pranoto, N. W. (2016) 'Pengembangan model pembelajaran motorik kasar siswa tama kanak-kanak kelompok A', *Jurnal Keolahragaan*, 4(2), p. 186. doi: 10.21831/jk.v4i2.10900.
- Pratisti, W. D. (2008) *Psikologi Anak Usia Dini*. Klaten: PT Macana Jaya Cemerlang.
- Putri, O. M., Qalbi, Z. and Putera, R. (2021) 'Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun The Influence of Lompat Tali Game Towards Gross Motor Skill Development Children Aged 5-6 Years Old', 8(1), pp. 46–55.
- Rohmah, N. (2016) 'Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Tarbawi*, 13(2), pp. 27–35.
- Ruaidah (2015) 'Permainan alat musik perkusi sebagai metode belajar untuk meningkatkan kemampuan motorikkasar', *Jurnal Psikologi Islam Al-Qalb*, (December 2014), pp. 18–23.
- Sopiyanti (2020) 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Melompat Dengan Menggunakan Media Tali Karet Gelang Pada Kelompok A Di TK Pertiwi Dahlia Desa Sambirejo Kecamatan Gabus Kabupaten Pati Semester I Tahun Pelajaran 2019 / 2020', 2(6), pp. 73–80.
- Wahyuni, Y., Ali, M. and Yuniarni, D. (2013) 'Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp.1689–1699.
- Wiyani (2013) *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.