

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Menurut Beichler dan Snowman (2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini menurut Augusta (2012) adalah individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Anak merupakan anugerah yang diberikan oleh Allah SWT, yang di bekali dengan *fitrah*, hal ini sesuai dengan Hadits Nabi SAW yaitu:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يَهُدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ كَمَا تَلِدُ الْبَيْهِيمَةَ تُنْتَحُ الْبَيْهِيمَةُ هَلْ تَرَى فِيهَا جَدْعَاءَ

Dari Abu Hurairah Radiyaallahu'an dia berkata: Nabi Muhammad SAW telah bersabda "setiap anak dilahirkan menurut fitrah. Selanjutnya, kedua orang tuanya yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, Atau Majusi bagaikan binatang yang melahirkan anaknya, apakah kamu melihat kekurangan padanya?" (H.R. Al-Bukhari).

Hadits di atas menjelaskan bahwa perkembangan anak lahir yang lahir pasti dalam keadaan suci dan sudah membawa fitrah masing-masing. Fitrah adalah sesuatu yang ada dalam jiwa seseorang dan memerlukan proses pendidikan untuk mengembangkan fitrah tersebut. Fitrah mencakup keberagaman, kemampuan Qada dan Qodar anak. Mendidik anak dengan cara memberikan kebebasan kepada anak didik sesuai dengan kebutuhan dan apabila orang tua tidak mendidik anaknya atau melaksanakan pendidikan anak tidak dengan sungguh-sungguh, maka akibatnya anak tidak akan berkembang sesuai dengan harapan.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah "*golden age*" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak

sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Anak cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosial emosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.

Dari keenam aspek perkembangan anak, salah satu hal penting untuk melakukan kekuatan dan keseimbangan anak yaitu perkembangan motorik kasar, yang dapat diimplementasikan dengan cara bermain. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup, dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Piaget (2009: 144) menyatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi seseorang. Parten (2009: 144) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan pada anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Dockett dan Fleern (2004: 41-42) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Bermain merupakan belajar yang aktif yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit. Sampai usia 9 tahun, anak-anak belajar secara optimal ketika anak terlibat secara

total di dalam kegiatan. Bermain mengekspresikan dan mengeluarkan aspek-aspek emosional dari pengalaman sehari-hari (Thompson, 2005: 58). Oleh karena itu kegiatan bermain anak sangat bervariasi, dan setiap kegiatan bermain itu menstimulasi sebagai bagian otak, maka tidak berlebihan jika permainan yang bervariasi dapat dijadikan materi dan cara yang tepat untuk menstimulasi kecerdasan anak agar tercapainya perkembangan anak sesuai dengan usianya.

Perkembangan ialah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan dan sebagai hasil dari proses pematangan (Soetjimingsih, 1995: 36). Perkembangan juga dapat diartikan sebagai perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesimbangan antara fisik dan psikis (Yusuf, 2001: 64).

Motorik kasar (*gross motor*) adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, yang dapat mencakup sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Proses ini dipengaruhi oleh tingkat kematangan anak itu sendiri. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan dan kaki. Gerakan motorik kasar yang dicapai oleh anak, sangat berguna bagi kehidupannya kelak, seperti merangkak, memanjat, melempar, menendang, bersepeda, berjalan, berlari, melompat atau berenang (Bambang, 2005: 76).

Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau keseluruhan dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak. Nurjanah (2016 : 41) berpendapat bahwa perkembangan motorik kasar mengacu pada perkembangan kemampuan anak untuk mengelola gerakan otot yang masif dan potensinya. Bambang Sujiono (2005: 45) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan kordinasi. Stimulasi motorik kasar pada masa awal sebaiknya diterapkan dengan mengikuti prinsip-prinsip yang bersandar pada perkembangan. Prinsip-prinsip ini mencakup transformasi dalam aspek fisik dan psikologis, yang dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti asupan gizi, kondisi kesehatan, dan interaksi motorik yang diberikan kepada anak (Samsudin, 2008: 8).

Bermain lompat ceria merupakan salah satu permainan yang menarik bagi anak dan dapat memotivasi minat anak karena anak dapat melakukan gerakan yang melatih kemampuan fisik motorik kasar anak. Pada permainan lompat ceria anak melakukan aktivitas fisik motorik kasar dengan menggunakan media yang aman untuk mengembangkan aspek kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kelenturan, dan kelincahan.

Setelah peneliti melakukan observasi awal di RA Al-Ihsan Cibiru Bandung, diketahui bahwa bermain lompat ceria dimainkan sebanyak satu kali dalam sebulan, yaitu di hari Rabu minggu ke tiga. Dalam jalannya permainan, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi mengikuti kegiatan bermain lompat ceria, anak terlihat gembira dan penuh semangat, serta aktif terlibat dalam kegiatan bermain lompat ceria dari awal sampai akhir. Akan tetapi dilihat dari perkembangan motorik kasar anak masih belum nampak sesuai dengan tahapan perkembangannya. Hal tersebut dapat dilihat dari anak belum mampu melompat dengan menggunakan satu kaki dan menjaga keseimbangan ketika melompat. Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya aktivitas bermain lompat ceria dengan rendahnya perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Aktivitas Bermain Lompat Ceria dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok A RA Al-Ihsan Cibiru Bandung)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas bermain lompat ceria anak usia dini di Kelompok A RA Al-Ihsan Cibiru Bandung ?
2. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok A RA Al-Ihsan Cibiru Bandung ?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain lompat ceria dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok A RA Al-Ihsan Cibiru Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Aktivitas bermain lompat ceria anak usia dini di Kelompok A RA Al-Ihsan Cibiru Bandung.
2. Perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok A RA Al-Ihsan Cibiru Bandung.
3. Hubungan antara aktivitas bermain lompat ceria dengan Perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok A RA Al-Ihsan Cibiru Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan dapat memperoleh manfaat baik dari segi teoretis, maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang hubungan antara aktivitas bermain lompat ceria dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai wahana menambah pengalaman pada dunia pendidikan yang sesungguhnya, sehingga peneliti dapat mempraktikannya ilmu yang sudah didapat ketika mengajar nanti. Selain itu juga dapat mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini.

b. Bagi Guru

- 1) Menumbuhkan kesadaran pada pendidik akan pentingnya mengembangkan motorik kasar anak usia dini.
- 2) Guru dapat memiliki wawasan dan penguasaan yang memadai tentang media yang dapat di gunakan atau dimanfaatkan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini.

c. Bagi Anak Didik

- 1) Dapat melatih keterampilan motorik kasar anak.
 - 2) Memberikan penjelasan bahwa kegiatan bermain lompat ceria dapat dijadikan salah satu kegiatan untuk mengembangkan motorik kasar
 - 3) Proses belajar dan mengajar lebih menyenangkan
 - 4) Anak menjadi senang terhadap bermain lompat ceria
- d. Bagi Orang Tua
- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi orang tua tentang salah satu media yang dapat di gunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak di rumah. Serta mampu memberikan panduan praktis dan wawasan kepada orang tua mengenai manfaat serta cara penggunaan media tersebut dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak.
- e. Bagi Sekolah
- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan
 - 2) Memberikan masukan kepada sekolah untuk membangun guna meningkatkan kualitas RA Al-Ihsan Cibiru Bandung
 - 3) Dapat menarik perhatian masyarakat untuk menyekolahkan anaknya di RA Al-Ihsan Cibiru Bandung

E. Kerangka Berpikir

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan dari orang lain yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 697) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Kegiatan bermain juga merupakan cara terbaik dalam mempelajari sesuatu hal yang baru. Salah satunya menggunakan alat permainan dalam bermain.

Bermain memakai alat permainan bagi anak merupakan aktivitas yang menyenangkan. Bermain bisa menyalurkan bakat dan potensinya, salah satunya bisa mengembangkan motorik kasar anak. Dengan bermain menggunakan sebuah permainan maka selain anak mendapatkan kesenangan anak juga dapat

mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Seperti pendapat Joan dan Utami dalam Ismail (2012: 27) menyebutkan bahwa bermain bermanfaat untuk menyalurkan energi berlebih yang dimiliki anak dan mengembalikan energi hilang sebelumnya. Oleh karena itu, bermain yang dibutuhkan guna pengembangan kesehatan jasmani ialah bermain lompat ceria.

Bermain lompat ceria adalah permainan engklek yang dikreasikan dan menyenangkan untuk anak usia dini. Permainan engklek merupakan permainan melompat garis dengan satu kaki (Ami Rahmawati, 2009). Permainan engklek ini selain cara bermainnya menggunakan kaki juga menggunakan tangan yang digunakan untuk melempar dadu sesuai dengan arahan. Selain itu permainan engklek membutuhkan konsentrasi untuk bermainnya karena harus melompat garis yang sudah dibuat. Permainan engklek ini dilakukan dengan berbagai gerakan yang dapat mengasah kemampuan fisik motorik anak khususnya motorik kasar secara optimal guna menyiapkan anak mengikuti tugas perkembangan pada tahap selanjutnya. Warsidi (2011: 14) menyebutkan bahwa permainan engklek ialah permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa bermain lompat ceria adalah salah satu dari beberapa metode atau cara yang digunakan untuk melatih konsentrasi, mengasah kemampuan fisik motorik dan mengembangkan kesehatan jasmani anak. Semua anak harus melakukan percobaan dengan petunjuk yang jelas dari guru sehingga dengan cara bermain lompat ceria anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan, namun juga mendapatkan kematangan jasmani dan rohani serta kematangan jiwa dan sikap dalam aktivitas belajar (Roestiyah, 2021: 81)

Aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan (Djamarah, 2008: 38). Sedangkan menurut Sriyono dalam Rosalia (2005: 2) aktivitas ialah segala kegiatan yang dilaksanakan baik jasmani atau rohani. Adapun indikator aktivitas menurut Diedrich dalam Sardiman (2011: 101), yaitu sebagai berikut:

1. *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, mengamati orang lain bekerja.

2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Beberapa jenis aktivitas yang dikemukakan oleh Diedrich di atas, tiga diantaranya ditetapkan sebagai indikator variabel X (Aktivitas Bermain Lompat Ceria). Hal ini mengingat indikator tersebut dirasa tepat untuk menggali data aktivitas bermain lompat ceria. Ketiga indikator yang dimaksud adalah: 1) *Visual activities* (aktivitas visual); 2) *Motor activities* (aktivitas gerak); dan 3) *Emotional activities* (aktivitas emosional).

Penggunaan bermain lompat ceria ini dapat menjadi metode untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini. Hal ini selaras dengan tujuan dalam bermain lompat ceria yaitu untuk meningkatkan kemampuan atau perkembangan motorik kasar anak.

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Sunardi dan Sunaryo, 2007: 113-114). Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari

pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnyanya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Bambang Sujiono (2007: 13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Menurut Endang Rini Sukamti (2007: 72) bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya. Sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya, melempar, menggiring, menangkap, dan menendang.

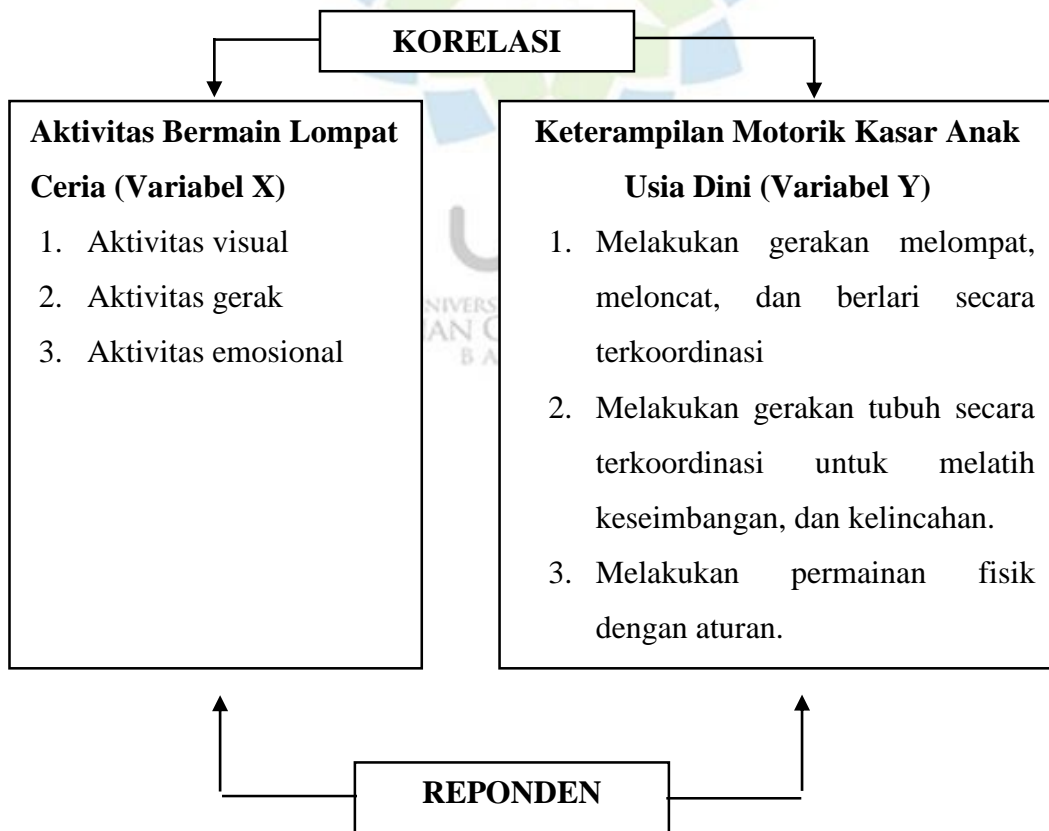
Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar *lokomotor*, *non lokomotor* dan *manipulative*. Adapun fungsi motorik kasar pada anak ialah; 1) Melatih kelentukan dan koordinasi otot dan jari; 2) Memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, rohani, dan kesehatan anak; 3) Membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak; 4) Melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berpikir anak; dan 5) Meningkatkan perkembangan emosional anak.

Selanjutnya untuk mendalami perkembangan motorik kasar, peneliti merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 bahwa standar tingkat pencapaian keterampilan motorik kasar anak usia 4-6, ialah 1) Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang; 2) Melakukan gerakan menggantung (bergelayut); 3) Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi; 4) Melempar sesuatu secara terarah; 5) Menangkap sesuatu secara tepat; 6) Melakukan gerakan antisipasi; 7) Menendang sesuatu secara terarah; 8) Memanfaatkan alat permainan di luar kelas; 9) Melakukan

gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; 10) Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam; 11) Melakukan permainan fisik dengan aturan; 12) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; dan 13) Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Dari 13 indikator di atas yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 terdapat tiga indikator yang ditetapkan untuk menggali data variabel Y (perkembangan motorik kasar anak). Adapun tiga indikator itu ialah: 1) melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi; 2) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; dan 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan.

Secara skematis, uraian kerangka berpikir di atas dapat digambarkan pada bagan berikut ini:



Gambar 1.1.

Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban dari masalah yang dikaji tetapi itu bersifat sementara. Karena itu, hipotesis harus benar-benar dicari kebenarannya (Wina Sanjaya, 2009: 203). Hipotesis dibuat atas dasar teori-teori yang diambil dari penelitian-penelitian sebelumnya, dari pertimbangan logis, konsisten dengan tinjauan pustaka. Salah satu cara untuk merumuskan hipotesis yakni menggunakan teori sebagai acuan. Hal yang sangat penting dalam merumuskan hipotesis adalah fakta. Hipotesis merupakan fakta yang dapat ditarik kesimpulannya secara sementara dan hal ini sangat berguna untuk dijadikan dasar membuat kesimpulan penelitian. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif, dimana hipotesis ini mengandung nilai hubungan antara satu variabel dengan satu variabel lainnya (Suryana dkk, 2007: 50).

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang dikemukakan dalam penelitian ini, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara aktivitas bermain lompat ceria dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok A RA Al-Ihsan Cibiru Bandung

Ha: Terdapat hubungan antara aktivitas bermain lompat ceria dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok A RA Al-Ihsan Cibiru Bandung.

Pembuktian hipotesis tersebut, dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, maka Ha diterima dan Ho ditolak

Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka Ha ditolak dan Ho diterima

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai hubungan antara aktivitas bermain lompat ceria dengan pengembangan motorik kasar anak usia dini di kelompok A Raudhatul Athfal Al-Ihsan Cibiru Bandung, ditemukan beberapa judul penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri pada tahun 2021, mahasiswa Institut Agama Islam Negeri, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Kota Metro dengan judul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis pada siklus I dan II maka dapat disimpulkan bahwa permainan lompat tali mempunyai peranan penting dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Melalui permainan lompat tali anak dapat secara aktif mengekspresikan gerakan-gerakan motorik kasarnya secara optimal. Dengan melakukan permainan lompat tali sebagai metode pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B di TK PKK Mulyojati Metro Barat menunjukkan hasil perkembangan yang sangat baik. Persamaan dengan penelitian Putri yaitu sama-sama membahas motorik kasar. Adapun perbedaannya terdapat pada jenis penelitian yang dilakukan oleh Putri adalah penelitian tindakan kelas sedangkan yang dilakukan oleh penulis adalah jenis penelitian kuantitatif metode korelasi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Magfiroh pada tahun 2019, dengan judul “Penerapan Permainan Lompat Ceria untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui Penerapan permainan lompat ceria pada usia 5-6 tahun di TK PKK 3 Gunungsari Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan menunjukkan bahwa ada peningkatan pada kemampuan fisik motorik kasar anak terutama dalam pencapaian indikator kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kelentukan, dan kelincahan. Persamaan dengan penelitian Magfiroh yaitu sama-sama membahas tentang lompat ceria. Adapun perbedaannya terdapat pada jenis penelitian yang dilakukan oleh Magfiroh adalah penelitian tindakan kelas sedangkan yang dilakukan oleh penulis adalah jenis penelitian kuantitatif metode korelasi.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Candra Perwitasari dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhinneka Karya Tunggulsari

dan TK Islam Bakti Wonorejo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang baik antara permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dilihat dari ketercapaian indikator kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi. Persamaan dengan penelitian Anisa ialah sama-sama membahas motorik kasar, adapun perbedaannya ialah pada jenis penelitian, yang mana jenis penelitian dilakukan oleh Anisa ialah kuasieksperimen, sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian korelasi.

