



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERKEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SKIPPING JUMP  
BERBAHAN DASAR PELEPAH PISANG UNTUK MENINGKATKAN  
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA RAUDHATUS  
SHOLIHIN DESA RANTAU BAIS KECAMATAN TANAH  
PUTIH KABUPATEN ROKAN HILIR**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**JULIANA**

**NIM. 12110922555**

**UIN SUSKA RIAU**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM  
RIAU PEKANBARU  
1447 H/2025 M**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERKEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SKIPPING JUMP  
DARI BAHAN DASAR PELEPAH PISANG UNTUK MENINGKATKAN  
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA RAUDHATUS  
SHOLIHIN DESA RANTAU BAIS KECAMATAN TANAH  
PUTIH KABUPATEN ROKAN HILIR**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar

Serjana Pendidikan (S.Pd.)



**OLEH :**

**JULIANA**

**NIM. 12110922555**

**UIN SUSKA RIAU**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM**

**RIAU PEKANBARU**

**1447 H/2025 M**



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### PERSETUJUAN

Setuju dengan judul *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Skipping Jump Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir* yang ditulis oleh Juliana, NIM 12110922555 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 20 Dzulhijjah 1446 H

16 Juni 2025

Menyetujui:

Ketua Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.  
NIP. 197305142001122002

Pembimbing

Heldanita, M.Pd.  
NIP. 199307052019082001





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Skipping Jump* Berbahan Dasar Pelepah Pisang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir" yang ditulis oleh Juliana NIM 12110922555, telah diajukan pada Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada tanggal 09 Muharram 1447 H /04 Juli 2025 M. Skripsi ini dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pekanbaru, 09 Muharram 1447 H  
04 Juli 2025

Mengesahkan  
Sidang Munaqasah,

Penguji I

Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M. Ag

Penguji II

Wardani Sari, M. Pd.E

Penguji III

Dra. Hj. Sariah, M. Pd

Penguji IV

Nurhayati, M. Pd

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Amrah Diniaty, M.Pd., Kons  
NIP. 197511152003122001



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Juliana  
 Tempat/Tanggal Lahir : Sungai Besar, 19 September 2002  
 Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Skipping Jump* Berbahan Dasar Pelepah Pisang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya bebas plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undang.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 16 Juni 2025  
 Yang membuat pernyataan



Juliana  
 NIM. 12110922555



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah Ta'ala atas inayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Skipping Jump* Berbahan Dasar Pelepah Pisang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir**”.

Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada nabi Muhammad beserta keluarga dan para sahabatnya. Semoga dengan senantiasa bershalawat kepada Rasul kita mendapatkan syafa'at di hari perhitungan kelak. Aamiin.

Upaya penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulisan skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati, peneliti ucapkan banyak terima kasih dan penghormatan yang tak terhingga kepada kedua orang tua yang tercinta Ayah Zulkifli (Alm) dan Ibu Jumidar yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tulus sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, peneliti juga ingin menyatakan dengan penuh hormat dan kerendahan hati ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Prof. H. Raihani M.Ed., Ph.D., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng., selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Harris Simaremare, M.T., selaku Wakil Rektor III. beserta seluruh staff.
2. Prof. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Prof. Zubaidah Amir, MZ., M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Prof. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons. selaku wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staff.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Ibu Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Ibu Nurkamelia Mukhtar, AH., M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta staff.
4. Ibu Heldanita, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Penasehat Akademik.
5. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Ibu Yusfarizah, S.Pd selaku Kepala Sekolah beserta seluruh staff di RA Raudhatush Sholihin.
7. Teristimewa kedua orang tua Ayah Zulkifli (Alm) dan Ibu Jumidar dan Kakak Kandung Syahrani dan Adik Kandung Hanjani, Fathul Islami dan seluruh keluarga yang penulis cintai yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya serta memberikan do'a kepada penulis.
8. Sahabat-sahabat penulis, Santi, Dita, Hanifah, Sovia dan USR golden girls terimakasih atas segala kebaikan, kebersamaan serta dukungan dan do'a kepada penulis.
9. Seluruh teman-teman Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2021 dan senior yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
10. Kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan namanya, yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 16 Juni 2025

JULIANA

NIM. 12110922555



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan kesehatan sehingga penulis dapat terus melangkah dan diberikan kesempatan menyelesaikan tanggung jawab untuk menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa penulis tuturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, saya persembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta yakni Ayah Zulkifli (Alm) dan Ibu Jumidar serta pihak keluarga besar yang selalu memberikan cinta yang tulus dan dukungan yang tak pernah putus. Dalam setiap do'a, nasihat, dan pelukan hangat, tersirat kekuatan untuk terus melangkah dan meraih harapan besar dan segala mimpi-mimpi. Teruntuk kakak dan adik yang tersayang Syahrani, Hanjani dan Fathul Islami, terimakasih telah memberikan semangat, dukungan, keceriaan, dan telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis. Dalam setiap canda, tawa, dan dukungan kalian, tersalurkan kekuatan untuk menghadapi segala tantangan. Terimakasih semuanya yang terjadi bukan tanpa sebab kecuali karena ridha dan do'a yang mampu menembus langit.

Teruntuk teman-teman seperjuanganku, Santi, Dita, Hanifah, Sovia dan USR golden girls. Terimakasih atas waktu selama ini, yang selalu kebersamai dan mendoakan penulis sampai bisa seperti sekarang ini.

Teruntuk teman-teman PIAUD seperjuangan, terimakasih juga telah memberikan kesan yang begitu baik selama perkuliahan dan menjadi saksi perjalanan hidup penulis, semoga apa yang sedang kita harapkan dapat terwujud.

Kepada diri saya sendiri, yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri, namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit atau lambat. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba sprint, tetapi lebih seperti marathon yang memerlukan ketekunan, kesabaran, dan tekad yang kuat. Terimakasih tetap memilih berusaha sampai titik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu berusaha dan tidak lelah mencoba, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Juliana (2025): Pengembangan Alat Permainan Edukatif Skipping Jump Berbahan Dasar Pelepah Pisang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif *Skipping Jump* yang memiliki nilai edukasi dalam menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini dan mengetahui kelayakan *Skipping Jump*. Metode penelitian ini adalah metode pengembangan jenis *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin, sedangkan objek penelitiannya yaitu pengembangan alat permainan edukatif *Skipping Jump* berbahan dasar pelepah pisang untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian adalah menggunakan data yang diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan ahli media dan menggunakan statistik perhitungan skor yang didapatkan dari jawaban responden pada skala likert. Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan penilaian dari ahli media dengan hasil persentase 93%, penilaian ahli materi diperoleh sebesar 96%, penilaian kepala sekolah dan guru diperoleh sebesar 87,8%, sehingga penilaian dari angket validator dikategorikan “Sangat Layak”. Sedangkan penilaian uji coba produk pada anak memperoleh persentase 90% dengan dikategorikan “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan alat permainan edukatif *Skipping Jump* untuk menstimulasi aspek perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir layak untuk digunakan.

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

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

**Juliana (2025): Developing Educational Game Tool Skipping Jump Rope Made from Banana Midrib in Increasing Gross Motor Skills of 5-6 Years Old Children at Islamic Kindergarten of Raudhatush Sholihin Rantau Bais Village, Tanah Putih District, Rokan Hilir Regency**

This research aimed at developing a skipping jump rope educational game tool having educational values in stimulating aspects of children gross motor skill development and finding out the feasibility of skipping jump rope. The research method was Research and Development (R&D) with ADDIE model. The subjects of this research were teachers and 5-6 years old children at Islamic Kindergarten of Raudhatush Sholihin, and the object was the development of an educational game tool skipping jump rope made from banana midrib in increasing gross motor skills of 5-6 years old children. Questionnaire, observation, and documentation were the techniques of collecting data. The techniques of analyzing data in this research were using data obtained from validator input at the validation stage and input from media experts and using statistical calculations of scores obtained from respondent answers on Likert scale. The research findings were obtained based on the assessment percentages 93% by media experts, 96% by material experts, and 87.8% by the headmaster and teachers, so the assessment of the validator questionnaire was in very eligible category. Meanwhile, the assessment percentage of the product test on children was 90% with very eligible category. The research findings showed that children were able to jump on a rope that was rotated slowly, they were able to jump by alternating feet by counting the number of jumps with the right and left feet alternately, they were able to jump with friends with one rope, they were able to jump as high as they could while maintaining balance, they were able to jump to the rhythm of music to train their ability to adjust movements, they were able to work together with their friends, they were able to understand the benefits of Skipping Jump game, they were able to understand the rules of the game, they were able to adjust the speed of the rope rotation with the speed of the jump, and they were able to hold the rope correctly and rotate the rope with both hands alternately, so it could be concluded that the product of the development of skipping jump rope educational game tool to stimulate aspects of gross motor skill development of 5-6 years old children at Islamic Kindergarten of Raudhatush Sholihin, Rantau Bais Village, Tanah Putih District, Rokan Hilir Regency was suitable for use.

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

UIN SUSKA RIAU



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### ملخص

جوليانا، (٢٠٢٥): تطوير أداة اللعب التعليمية "القفز بالحبل" المصنوعة من جريد الموز لتحسين المهارات الحركية الكبرى لدى الأطفال في سن ٥-٦ سنوات في روضة أطفال روضة الصالحين بقرية رنتاو بايس، منطقة تناه فته، محافظة روكان هيلير

هذا البحث يهدف إلى تطوير أداة اللعب التعليمية "القفز بالحبل" التي تحمل قيمة تربوية في تحفيز جانب النمو الحركي الكبير لدى الأطفال في سن ما قبل المدرسة، وكذلك معرفة مدى صلاحية هذه الأداة. وقد استخدمت الباحثة في هذا البحث منهج البحث التطويري بنموذج ADDIE. أما عينة البحث فمعلمون وأطفال تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة أطفال روضة الصالحين. وموضوع البحث تطوير أداة اللعب التعليمية "القفز بالحبل" المصنوعة من جريد الموز لتحسين المهارات الحركية الكبرى لدى الأطفال في هذه الفئة العمرية. وقد استخدمت تقنيات جمع البيانات المتمثلة في الاستبيان والملاحظة والتوثيق. وتم تحليل البيانات من خلال المعلومات التي تم الحصول عليها من آراء المحكمين أثناء مرحلة التحقق، ومن آراء خبراء الوسائل التعليمية، باستخدام إحصائيات الدرجات المستخرجة من إجابات المبحوثين وفق مقياس ليكرت. وقد أظهرت نتائج البحث أن تقييم خبير الوسائل بلغ نسبة ٩٣٪، وتقييم خبير المحتوى بلغ ٩٦٪، وتقييم رئيس المدرسة والمعلمين بلغ ٨٧,٨٪، وبذلك تم تصنيف تقييم المحكمين في فئة صالح جداً. أما تقييم تجربة المنتج على الأطفال فبلغ نسبة ٩٠٪، وصُنِّف أيضاً ضمن فئة صالح جداً. ومن النتائج التي توصل إليها البحث: أن الأطفال أصبحوا قادرين على القفز فوق الحبل أثناء دورانه ببطء، وقادرين على القفز مع تبديل القدمين بالتناوب مع عدّ القفزات، وقادرين على القفز مع أصدقائهم باستخدام حبل واحد، وقادرين على القفز لأعلى ما يستطيعون مع الحفاظ على التوازن، وقادرين على القفز وفقاً لإيقاع الموسيقى، مما ينمي قدرتهم على تنسيق الحركات، وقادرين على التعاون مع أصدقائهم، وفهم فوائد لعبة القفز بالحبل، واستيعاب قواعد اللعبة، وتنسيق سرعة دوران الحبل مع سرعة القفز، وإمساك الحبل بشكل صحيح وتدويره بكلتا اليدين بالتناوب. وبناء على ذلك، يمكن استنتاج أن المنتج الناتج عن تطوير أداة اللعب التعليمية "القفز بالحبل" لتحفيز الجانب الحركي الكبير لدى الأطفال في سن ٥-٦ سنوات في روضة "روضات الشالحين" بقرية رنتاو بايس، منطقة تناه فته، محافظة روكان هيلير، صالح للاستخدام.

الكلمات الأساسية: أداة اللعب التعليمية "القفز بالحبل" المصنوعة من جريد الموز، تطوير المهارات الحركية الكبرى، الأطفال





# Hak Cipta Dituliskan oleh UIN Suska Riau

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Istilah.....	6
C. Permasalahan .....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Alat Permainan Edukatif .....	10
B. <i>Skipping Jump</i> .....	14
1. Pengertian <i>Skipping Jump</i> .....	14
2. Ciri-ciri Permainan <i>Skipping Jump</i> .....	15
3. Langkah-langkah Bermain <i>Skipping Jump</i> .....	17
4. Manfaat bermain <i>Skipping Jump</i> .....	18
C. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....	20
1. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....	20
2. Fungsi Perkembangan Motorik Kasar .....	21
3. Ciri-ciri Perkembangan Motorik Kasar .....	22
4. Indikator Perkembangan Motorik Kasar.....	23
5. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak No. 07 Tahun 2022 .....	25
D. Penelitian Relevan.....	26



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Kerangka Berfikir.....	28
F. Spesifikasi Produk.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	34
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data .....	36
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
A. Gambar Umum RA Raudhatush Sholihin .....	42
B. Hasil Penelitian Pengembangan.....	46
C. Validasi Desain Produk .....	54
D. Uji Coba Produk.....	63
E. Pembahasan .....	69
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>87</b>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli Materi .....	37
Tabel III.2 Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli APE .....	38
Tabel III.3 Kriteria Penilaian Motorik Kasar untuk Anak Usia 5-6 Tahun .....	39
Tabel III.4 Dokumentasi Pengumpulan Data .....	40
Tabel III.5 Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Ahli Materi dan Ahli APE .....	41
Tabel III.6 Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Lembar Observasi Anak.....	41
Tabel IV.7 Data Struktur Organisasi Di RA Raudhatush Sholihin.....	44
Tabel IV.8 Daftar Nama Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Di RA Raudhatush Sholihin.....	45
Tabel IV.9 Daftar Nama Anak Di RA Raudhatush Sholihin .....	45
Tabel IV.10 Daftar Nama-Nama Validasi Ahli.....	54
Tabel IV.11 Data Revisi Validator .....	55
Tabel IV.12 Data Hasil Validasi Ahli Media .....	57
Tabel IV.13 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel IV.14 Data Hasil Validasi Tanggapan Pendidik di RA Raudhatush Sholihin.....	64
Tabel IV.15 Data Hasil Uji Coba Sebelum Menggunakan Media di RA Raudhatush Sholihin.....	68
Tabel IV.16 Data Hasil Uji Coba Produk Terbatas .....	69





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar III.1 APE di Internet Skipping Jump.....	29
Gambar III.2 Produk pengembangan APE Skipping Yang Sudah Dikembangkan.....	30
Gambar IV.3 Produk Skipping Jump di Internet Sebelum Dikembangkan .....	48
Gambar IV.4 Tahap 1 Menjalin pelepah pisang.....	50
Gambar IV.5 Tahap 2 Memasukkan pelepah pisang yang sudah dijalin kedalam selang bening.....	50
Gambar IV.6 Tahap 3 Membuat pemegang skipping jump dari paralon yang sudah diwarnai dan ditempelkan dengan lem solasiban putih .....	51
Gambar IV.7 Tahap 4 Rekatkan tutup botol pada ujung paralon dengan lem Alteko.....	51
Gambar IV.8 Produk APE Skipping Jump yang sudah dikembangkan.....	52



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar observasi anak di RA Raudhatush Sholihin .....	94
Lampiran 2 Rencana pelaksanaan pembelajaran .....	102
Lampiran 3 Hasil validasi ahli media .....	106
Lampiran 4 Lembar hasil validasi ahli materi .....	113
Lampiran 5 Lembar hasil validasi tanggapan kepala sekolah dan guru .....	115
Lampiran 6 Surat izin melakukan prariset .....	119
Lampiran 7 Surat izin melakukan riset .....	120
Lampiran 8 Surat keterangan pembimbing skripsi .....	121
Lampiran 9 Surat balasan riset .....	122
Lampiran 10 Surat pengesahan perbaikan proposal .....	123
Lampiran 11 Surat keterangan pembimbing skripsi (Perpanjangan) .....	124
Lampiran 12 Dokumentasi .....	125

### Hak Cipta Ditanggung Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## A. Latar Belakang

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf, otot anak ataupun kemampuan kognitifnya. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Latihan terhadap motorik kasar dan motorik halus perlu dilakukan guna meningkatkan kemampuan dalam melakukan dan mengendalikan gerakan tubuh dan anggotanya secara efektif, yang mencakup kegiatan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi, koordinasi indra dan anggota tubuh, melatih kepercayaan diri, keseimbangan tubuh, keberanian, kelenturan, dan kekuatan otot, serta melatih kesiapan untuk menulis.<sup>1</sup>

Angka kejadian keterlambatan motorik kasar di dunia sebesar 23,5%, sedangkan di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand sebesar 24%, Argentina sebesar 22% dan di Indonesia mencapai 13-18% (Unicef, 2018). Data yang diperoleh dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 jumlah anak usia 1-5 tahun sebanyak 4.902.456 jiwa, jumlah anak yang perkembangan fisiknya sesuai dengan umur sebesar 83,4% dan yang tidak sesuai sebesar 16,6%. Sedangkan di Provinsi Aceh pada tahun 2020 jumlah anak usia 1-5 tahun sebanyak 154.111 jiwa dan yang perkembangan fisik sesuai umur sebesar 97,8% dan yang tidak sesuai sebesar 2,2%. Berdasarkan penelitian dari Sukanti, faktor-faktor yang mempengaruhi motorik kasar pada anak meliputi sifat dasar genetik, lingkungan, IQ, Stimulasi, motivasi atau dorongan, perlindungan yang berlebihan, cacat fisik, dan pengetahuan ibu. Berdasarkan Riset kesehatan Daerah (Riskesdes) menunjukkan perkembangan anak usia 36-59 bulan pada aspek motorik mencapai 97,8% dari target 98,3% (Kemenkes RI, 28). Sekitar 10% anak diperkirakan mengalami

<sup>1</sup> Nurul Arifiyanti et al., "Motorik Kasar Anak Usia Dini," *Jurnal Al-Athfal* 2, no. 2 (2019), h. 36-44.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keterlambatan perkembangan, dan diperkirakan 1-3% anak dibawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan motorik.<sup>2</sup>

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus mendapatkan stimulasi yaitu perkembangan motorik kasar. Salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak adalah melalui aktivitas bermain di luar ruangan. Sekolah bisa menyediakan alat permainan yang bisa melatih kemampuan motorik kasar pada anak. Bagi sekolah yang tidak memiliki area bermain yang cukup luas, maka guru bisa memanfaatkan ruangan yang ada di sekolah. Guru bisa menciptakan permainan sederhana yang dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Hal ini juga ditegaskan oleh Fikriyati bahwa pemaksimalan ruangan bisa dijadikan strategi untuk menyediakan ruang gerak yang bebas bagi anak untuk berlari, melompat, dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara-cara yang tidak terbatas.<sup>3</sup>

Islam menganjurkan untuk melatih motorik kasar dari anak-anak dengan berbagai macam permainan yang membutuhkan aktivitas fisik dan olahraga, salah satunya yaitu berenang. Sebagaimana yang diperintahkan oleh Rasulullah SAW, “Berenang dapat melatih seluruh otot tubuh, menenangkan pikiran, mengurangi stres, menyeimbangkan badan di atas air, menjaga pernapasan, serta dapat menyehatkan jantung.” Berenang merupakan salah satu bentuk permainan yang sangat disenangi oleh anak usia dini, hampir semua anak-anak senang dengan bermain di air. Hal ini harus dimanfaatkan oleh seorang guru untuk mengajarnya berenang sehingga anak-anak tidak hanya bermain dengan air saja.<sup>4</sup>

Dari Uqba bin Amir RA, Rasulullah SAW bersabda:

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ الرَّمْيَ فَإِنَّهُ يَنْفِي عَنْهُمْ الْعَمَّ وَيَجْلُو صُدُورَهُمْ

Artinya: “Ajarkanlah anak-anakmu memanah, karena sesungguhnya

<sup>2</sup> Dina Hura, “Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Anak 3-5 Tahun Di Desa Lasara Sawo Kecamatan Sawo Kabupaten Nias,” *Jurnal Riset Ilmu Farmasi Dan Kesehatan* 2, no. 1 (2024), h. 22.

<sup>3</sup> Bonita Mahmud, “Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini,” *Didaktika : Jurnal Kependidikan* 12, no. 1 (2019), h. 76–87.

<sup>4</sup> Denok Dwi Anggraini, *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*, (Kediri: CV Keator Cerdas Indonesia, 2022), h. 36.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*memanah dapat membersihkan hati dan melatih kekuatan badan."* (HR. Thabrani).

Hadist diatas menganjurkan orang tua untuk mengajarkan anak-anak mereka memanah sebagai salah satu bentuk latihan fisik dan mental. Memanah dapat membersihkan hati dari kesedihan dan kegelisahan, serta melatih kekuatan badan dan meningkatkan keseimbangan. Dengan demikian, memanah dapat menjadi sarana untuk mengembangkan disiplin, konsentrasi, dan ketepatan, serta membentuk karakter dan kepribadian anak-anak.<sup>5</sup>

Media di sekolah TK saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Tidak hanya terbatas pada buku gambar atau mainan sederhana, tetapi telah melibatkan berbagai macam media yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak. Kurikulum Merdeka telah diterapkan di berbagai sekolah sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan, kurikulum merdeka mendorong pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan di TK saat ini sangat beragam dan disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangan anak.<sup>6</sup>

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

<sup>5</sup> Khadijah and Lasma Roha Sitompul, "Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam," *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 63-68. 4, no. 2 (2020), h. 64.

<sup>6</sup> Sriwati Sudirman, Tri Endang Jatmikowati, and Nuraini Kusumaningtias, "Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Kabupaten Jember," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2023), h. 1-10.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkembangan khususnya motorik kasar pada anak.

Permainan lompat tali dapat dimainkan bersama oleh sekelompok anak. Jumlahnya antara 3 sampai 10 anak. Selain berkelompok, permainan lompat tali juga dapat dimainkan sendirian. Pada permainan kelompok, pemain lompat tali dibagi menjadi dua peran. Peran pertama sebagai pemegang tali, sedangkan peran kedua sebagai pelompat tali. Alat yang digunakan dalam permainan lompat tali adalah tali yang terbuat dari bahan pelepah pisang. Permainan lompat tali biasanya dilakukan di sekolah atau di rumah. Permainan ini sangat membantu anak untuk melatih perkembangan motorik yang sifatnya masih kasar, anak-anak yang bermain lompat tali akan memiliki otot-otot yang padat dan kuat, kemahiran yang diperoleh dari lompat tinggi adalah kemahiran melompat tinggi.<sup>7</sup>

Keistimewaan pelepah pisang sebagai bahan baku kerajinan tangan terletak pada teksturnya yang kuat dan serat yang unik, sehingga menghasilkan produk yang bernilai seni tinggi seperti tas, topi, anyaman, dan hiasan dinding. Dengan demikian pelepah pisang juga bisa dijadikan alat permainan edukatif seperti lompat tali yang terbuat dari bahan pelepah pisang yang sangat menarik dan pemanfaatan yang tepat, pelepah pisang dapat memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia dan lingkungan. Bahan alami ini memiliki banyak potensi untuk merangsang kreativitas dan membantu anak belajar berbagai konsep.<sup>8</sup>

Di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini, khususnya RA Raudhatus Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir, saat ini saya mengamati adanya fenomena di mana keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun belum berkembang optimal. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran karena perkembangan motorik kasar yang optimal sangat penting pada usia prasekolah sebagai fondasi untuk kemampuan fisik yang lebih kompleks, kesiapan belajar menulis, membaca, bahkan interaksi sosial mereka. Padahal, salah satu alat

<sup>7</sup> Made Ayu Anggraini, Yunus Karyanto, and Wadiatul Khairati A.S, "Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *Journal of Early Childhood Care and Education* 1, no. 1 (2018), h. 18.

<sup>8</sup> Rani Rufaidah, Oki Kurniawan, and Dedy Rachmad Setiawardhana, "Eksplorasi Pelepah Pisang Untuk Dijadikan Produk Interior," *Ikra-Ith Humaniora* 5, no. 1 (2021), h. 233.



permainan edukatif yang memiliki potensi besar untuk menstimulasi motorik kasar yaitu *skipping jump*, belum dimanfaatkan secara maksimal atau terintegrasi secara terstruktur dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok B di RA Raudhatus sholihin Desa Rantau Bais, ditemukan bahwa 5 dari 10 anak kelompok B mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasarnya. Adapun beberapa permasalahan yang ada di RA tersebut yaitu penggunaan media permainan atau alat permainan edukatif minim digunakan dan bisa tidak menggunakan alat permainan edukatif sama sekali pada proses pembelajaran yang ada, minimnya fasilitas sekolah dalam penyediaan alat permainan edukatif yang dapat menunjang perkembangan anak. Sehingga berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada anak. Sebagaimana kita ketahui bahwasanya pada masa usia anak 5-6 tahun yang pada dasarnya usia ini memiliki momen yang mengharuskannya belajar sambil bermain. Hal ini terlihat dari aktivitas anak pada saat pembelajaran yang sedang berlangsung dan saat aktivitas diluar kelas, dan minimnya ruang bermain baik di indoor maupun di outdoor. Untuk mengatasi hal yang sedemikian, maka peneliti akan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) *Skipping jump* yang terbuat dari pelepah pisang yang di keringkan, dan di bentuk menjadi permainan lompat tali sehingga dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik kasar pada anak di RA Raudhatus sholihin.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Skipping Jump* Berbahan Dasar Pelepah Pisang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir.

<sup>9</sup> Obsever. RA Raudhatush Sholihi, 22 Maret 2024.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Penegasan Istilah

#### 1. *Skipping Jump*

*Skipping Jump* merupakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang berupa lompat tali yang berbahan dasar pelepah pisang yang di keringkan dirancang dan dibuat untuk kepentingan edukasi khususnya untuk anak usia dini. *Skipping jump* di buat dengan menggunakan berbahan dasar pelepah pisang yang di keringkan dan dibuat dari bahan sederhana dan mudah di dapat di sekitar kita.<sup>10</sup>

#### 2. Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat melalui berbagai pembelajaran atau permainan yang dapat mereka lakukan.<sup>11</sup> Keterampilan motorik anak diartikan sebagai kemampuan pengendalian gerakan badan melalui aktivitas yang terstruktur antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord.<sup>12</sup>

### C. Permasalahan

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Sebagian anak di RA Raudhatush Sholihin menunjukkan keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar, seperti kesulitan dalam melakukan koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kekuatan otot.
- b. Ketersediaan alat permainan edukatif yang tidak memadai dan variatif menyebabkan anak kehilangan kesempatan untuk mengeksplorasi

<sup>10</sup> Aisyah Durottun Nafisah,dkk, *Teori Dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*, (Surabaya, 2022), h. 39-40.

<sup>11</sup> Fitri Ayu Fatmawati, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia dini*, (Jawa timur,2020), h. 27.

<sup>12</sup> Ade Tursina, Rita Mahriza, and Agus Ramaida, "Tarian Ranup Lampuan : Meningkatkan Perkembangan", no. c (2022), h. 9.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gerakan-gerakan baru dan mengembangkan potensi fisiknya secara optimal.

- c. Proses pelaksanaan pendidik untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan APE *Skipping jump* belum ada
- d. Guru-guru di RA Raudhatush Sholihin masih minim pengetahuan dan keterampilan untuk menciptakan alat edukatif yang inovatif, khususnya yang memanfaatkan bahan-bahan lokal yang melimpah di sekitar mereka.

#### 2. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih maksimal, penulis membatasi masalah penelitian ini dan memfokuskan pada pengembangan Alat Permainan Edukatif *Skipping jump* berbahan dasar pelepah pisang untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir.

#### 3. Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana hasil pengembangan alat permainan edukatif *skipping jump* berbahan dasar pelepah pisang untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir?
- b. Bagaimanakah kevalidan alat permainan edukatif *skipping jump* berbahan dasar pelepah pisang untuk meningkatkan motorik kasar anak 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir?

#### Tujuan dan Manfaat Penelitian

##### 1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat dilihat tujuan dari penelitian



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk menghasilkan alat permainan edukatif *skipping jump* berbahan dasar pelepah pisang untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir.
- b) Untuk mengetahui kevalidan alat permainan edukatif *skipping jump* berbahan dasar pelepah pisang untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir.

#### 2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

##### a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan pengembangan keilmuan dan wawasan pengetahuan secara ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian atau referensi bacaan dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

##### b) Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan pendidikan dan penelitian, yaitu:

##### 1) Bagi pendidik

Dapat di jadikan sebagai gambaran tentang model pengembangan fisik motorik kasar untuk anak didiknya dan sebagai bahan refleksi dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar pada anak.

##### 2) Bagi peserta didik

Dapat merasakan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan dan tanpa disadari perkembangan motorik kasar anak akan meningkat.

##### 3) Bagi sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam Upaya mengadakan perbaikan-perbaikan untuk meningkatkan mutu dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak di sekolah. Tidak hanya perkembangan motorik kasar saja tetapi untuk perkembangan yang lain juga.

4) Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman langsung mengenai alat permainan edukatif *skipping Jump* untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun yang lebih menarik.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Alat Permainan Edukatif

Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar. Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain berarti telah berusaha membuat pengalaman belajar itu dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh anak yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna baginya.<sup>13</sup>

Vygotsky mengatakan bahwa bermain membantu anak berkembang, terutama dalam hal berpikir. Dia percaya bahwa kematangan anak tidak menyebabkan mereka menguasai pengetahuan segera, tetapi lebih dari interaksi aktif dengan lingkungan mereka. Menurut perspektif ini, bermain membantu anak mengembangkan pengetahuan melalui interaksi aktif dengan berbagai elemen, seperti peran dan fungsi. Anak-anak adalah individu yang aktif, dan selama proses bermain mereka membangun konsep-konsep yang dibutuhkan, seperti memahami bentuk, fungsi, dan karakteristik suatu benda. Mereka juga membangun konsep abstrak, seperti aturan, nilai, dan kultur.<sup>14</sup>

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat atau sarana bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif dapat berupa apa pun yang anda lihat di sekitar anda, seperti piring, sapu, gelas, sendok plastik, tutup panci, dan bangku kecil. Namun, yang dimaksudkan di sini adalah APE yang dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai atau

<sup>13</sup> Rita Kurnia, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Taman Karya Anggota IKAPI, 2021), h. 35.

<sup>14</sup> Tesya Cahyani Kusuma & Heni Lestiana. *Pengembangan APE Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kecana, 2021), h. 5.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mudah ditemukan.<sup>15</sup>

Secara umum, Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dimaksudkan untuk membantu anak-anak usia dini belajar. Pengalaman ini akan membantu meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk fisik dan motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Alat permainan edukatif dapat mengukur perkembangan anak berdasarkan usia dan tingkat perkembangan mereka.

Anak-anak membutuhkan berbagai alat mainan dengan nilai edukatif, istilah Alat Permainan Edukatif (APE) mengacu pada alat permainan yang berfungsi untuk mengajar anak usia dini. Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak-anak untuk mengembangkan keterampilan bermain mereka dan memiliki berbagai fungsi, seperti mengumpulkan, mengelompokkan, memadukan, mencari bahan, merangkai, membentuk, mengetuk, memperbaiki desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Namun, alat permainan edukatif dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mendorong aktivitas bermain.<sup>16</sup>

Mayke Sugiant mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak di TK itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebagai contoh bola sepak yang dibuat dari plastik yang dibeli langsung dari toko mainan. Dalam hal ukurannya seringkali susah untuk dipegang secara nyaman oleh anak, jika mau saling melempar dengan teman-temannya akan terasa sakit di telapak tangan. Warnanya pun sering kali menggunakan satu warna saja sehingga tidak menarik bagi anak karena

<sup>15</sup> *Ibid*, h. 9.

<sup>16</sup> Yasbiati dan Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi, 2019), h. 1.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak biasanya menyenangi benda-benda yang berwarna-warni.<sup>17</sup>

Alat permainan edukatif juga mengandung kesesuaian dengan kebutuhan dan indikator capaian kemampuan yang harus dimiliki oleh anak, memiliki kemudahan dalam penggunaannya, serta meningkatkan minat anak dalam kegiatan bermain. Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang dan digunakan untuk anak-anak usia dini agar dapat bermain dan belajar, sehingga terjadi peningkatan aspek-aspek perkembangan anak. Adapun yang membedakan alat permainan edukatif dengan alat permainan lainnya terletak pada unsur perencanaan pembuatannya yang mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya dengan berbagai aspek perkembangan anak.<sup>18</sup>

Menurut Mieredu dan Sander, manfaat alat permainan edukatif terhadap stimulasi perkembangan anak antara lain:<sup>19</sup>

1. Meningkatkan kecerdasan anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dengan berbagai alat permainan yang menarik.
2. Membantu mengembangkan Indra/sensori dan keterampilan motorik anak.
3. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dimiliki oleh anak.
4. Menstimulasi kreativitas anak, anak dapat melakukan eksplorasi dan menggunakan imajinasi mereka ketika bermain dengan alat permainan edukatif.
5. Meningkatkan daya konsentrasi anak, alat permainan edukatif dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Saat anak merasa senang, anak akan cenderung lebih aktif dalam

<sup>17</sup> Mufarroch. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Indramayu Jawa Barat : Adab, 2023). Bab 6, h. 74.

<sup>18</sup> Najiha Amalia dan Puput Nurhayati, *Pengembangan Kreativitas Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah : CV. Alinea Edumedia, 2023), h. 174.

<sup>19</sup> Tri Ayu Lestari, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *Sanabil*, 2021, h. 1-194.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melakukan kegiatan tersebut dan biasanya konsentrasi anak akan terlatih dengan baik.

6. Menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak, alat permainan edukatif ini dapat melibatkan anak-anak untuk secara fisik dan bermain bersama teman yang lain. Alat permainan edukatif juga dapat menjadi media yang dapat mengurangi stress pada anak.

Karakteristik alat permainan edukatif sesuai tahapan perkembangan anak khususnya kelompok usia 5-6 tahun , antara lain sebagai berikut:<sup>20</sup>

1. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
2. Mengoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan manipulatif.
3. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).
4. Mengurutkan benda dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
5. Menyebutkan dan mencocokkan lambang bilangan 1-10.
6. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.
7. Melanjutkan cerita dan memahami isi cerita.

Karakteristik alat permainan edukatif yang cocok untuk usia 5-6 tahun berdasarkan tahapan perkembangan di atas antara lain sebagai berikut:

- a) Aman dan terjaga kebersihannya.
- b) Mampu melibatkan koordinasi tangan dan mata dan menstimulasi anak membuat karya.
- c) Melibatkan proses seriasi/mengurutkan dan klasifikasi berdasarkan karakteristik, melatih logika.
- d) Mampu menstimulasi kemampuan mengenal angka dan huruf.

<sup>20</sup> Endang Puspitasari, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bojonegoro : Guepedia, 2021), h. 12.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Alat permainan edukatif harus dirancang sesuai dengan kebutuhan anak dan ditujukan untuk stimulasi berbagai aspek perkembangan. Alat permainan edukatif merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran bagi anak usia dini. Agar alat permainan edukatif dapat berfungsi secara optimal maka diperlukan keterampilan guru dan orang tua dalam pemilihan, pembuatan dan pemanfaatan alat permainan edukatif secara mandiri.

**B. *Skipping Jump*****1. Pengertian *Skipping Jump***

Alat permainan edukatif *Skipping Jump* di buat berdasarkan kebutuhan yang ada di lapangan , khususnya alat permainan edukatif yang dapat membantu untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak. Alat permainan edukatif merupakan alat main yang dirancang untuk anak-anak dengan tujuan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, baik dilaksanakan di rumah maupun di sekolah. Alat permainan edukatif untuk anak usia dini dirancang untuk mengaktifkan panca indra secara bersamaan, sehingga seluruh aspek perkembangan dapat tumbuh dan berkembang dengan sempurna. Alat permainan edukatif ini terbuat dari bahan yang mudah didapat dan dapat memanfaatkan secara efektif.

*Skipping Jump* atau bisa di sebut dengan Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang perlu dilestarikan karena permainan lompat tali dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat menyenangkan anak. Tidak lain dapat memepengaruhi perkembangan fisik motorik anak, khususnya perkembangan motorik kasarnya. Orang tua dan guru dapat meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan lompat tali ini. Lompat tali adalah permainan fisik yang bagus, dan lompat adalah gerakan dengan satu atau dua kaki. Anak-anak dapat mengubah gerakannya dengan rintangan atau jarak sesuai dengan kemampuan mereka. Untuk melatih

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kekuatan dan keseimbangan otot-otot anak, mereka dapat bermain permainan ini dengan berlari dan melompat.<sup>21</sup>

Lompat tali adalah sebuah permainan di mana satu orang atau lebih melompati sebuah tali yang dikibas-kibaskan sehingga kibasan tali tersebut melintasi bagian bawah kaki mereka dan atas kepala mereka. Terdapat berbagai jenis jenis lompat tali yang meliputi gaya bebas tunggal, kecepatan tunggal, pasangan, kecepatan tiga orang, dan gaya bebas tiga orang. Permainan lompat tali dapat dimainkan bersama oleh sekelompok anak, jumlahnya antara 3 sampai 10 anak. Selain berkelompok, permainan lompat tali juga dapat dimainkan sendirian. Pada permainan kelompok, pemain lompat tali dibagi menjadi dua peran. Peran pertama sebagai pemegang tali, sedangkan peran kedua sebagai lompat tali. Alat yang digunakan dalam permainan lompat tali adalah tali yang terbuat dari bahan karet, permainan lompat tali biasanya dilakukan disekolah atau dirumah.<sup>22</sup>

Permainan lompat tali merupakan permainan yang didalamnya mengandung kegiatan yang dapat memacu motorik kasar anak, yakni berlari, melompat, mendarat. Permainan ini mengharuskan anak untuk melakukan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan kemampuan kerja otot tungkai, dimana otot tungkai ini mengalami perubahan. Permainan lompat tali akan membuat anak terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat serta motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.<sup>23</sup>

## 2. Ciri-ciri Permainan *Skipping Jump*

Adapun ciri-ciri permainan skipping jump yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:<sup>24</sup>

- a. Gerakan Melompat

<sup>21</sup> Ratnawati dan Kasiyem. *Lincahnya Gerakanku*, (Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus–Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah–Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), h. 16.

<sup>22</sup> Delina Kasih, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, ( Jakarta : NEM, 2022), h. 39.

<sup>23</sup> *Ibid.*, h. 17.

<sup>24</sup> Anggie Nur Syinta, “Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah” 03, no. 03 (2020), h. 7.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gerakan melompat dalam permainan skipping jump melibatkan mengangkat kaki dari tanah dan melompat ke atas dengan menggunakan kekuatan otot kaki, gerakan ini memerlukan koordinasi tubuh yang baik dan keseimbangan yang stabil.

b. Penggunaan Tali

Tali yang digunakan dalam permainan skipping jump biasanya terbuat dari bahan yang fleksibel dan ringan, seperti plastik atau karet. Tali ini diayunkan secara melingkar di sekitar tubuh pemain, dan pemain harus melompat untuk menghindari tali.

c. Irama dan Ritme

Irama dan ritme dalam permainan skipping jump sangat penting untuk menjaga kecepatan dan ketepatan gerakan. Pemain harus dapat mengontrol gerakan tubuhnya dan mengayun tali dengan irama yang konsisten.

d. Koordinasi Tubuh

Koordinasi tubuh yang baik sangat penting dalam permainan skipping jump. Pemain harus dapat mengontrol gerakan tubuhnya, termasuk kaki, tangan, dan badan, untuk melompat dan mengayun tali dengan efektif.

e. Kecepatan dan Ketepatan

Kecepatan dan ketepatan gerakan dalam permainan skipping jump sangat penting untuk mencapai skor yang tinggi. Pemain harus dapat melompat dengan cepat dan tepat untuk menghindari tali dan menjaga irama yang konsisten.

f. Gerakan Kaki yang Cepat

Gerakan kaki yang cepat dan lincah sangat penting dalam permainan skipping jump. Pemain harus dapat mengangkat kaki dari tanah dan melompat ke atas dengan cepat dan tepat.

g. Keseimbangan Tubuh

Keseimbangan tubuh yang baik sangat penting dalam permainan skipping jump, pemain harus dapat menjaga



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keseimbangan tubuhnya untuk menghindari jatuh atau kehilangan keseimbangan.

#### h. Fleksibilitas

Fleksibilitas yang baik sangat penting dalam permainan skipping jump, pemain harus dapat melakukan gerakan melompat dan mengayun tali dengan fleksibilitas yang baik untuk mencapai skor yang tinggi.

#### i. Konsentrasi

Konsentrasi yang baik sangat penting dalam permainan skipping jump, pemain harus dapat fokus pada gerakan tubuhnya dan mengayun tali untuk mencapai skor yang tinggi.

#### j. Kreativitas

Kreativitas dalam permainan skipping jump dapat membantu pemain untuk mengembangkan gerakan yang lebih kompleks dan menarik. Pemain dapat menambahkan gerakan tambahan atau mengubah irama dan ritme untuk membuat permainan lebih menantang dan menarik.

Dari ciri-ciri permainan skipping jump yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan skipping jump memerlukan kemampuan fisik seperti kekuatan otot kaki, keseimbangan tubuh, fleksibilitas, dan kecepatan gerakan. Selain itu, permainan ini juga memerlukan kemampuan mental seperti konsentrasi, koordinasi tubuh, dan kreativitas untuk mengembangkan gerakan yang lebih kompleks dan menarik.

### 3. Langkah-langkah Bermain *Skipping Jump*

Adapun langkah-langkah yang terdapat dalam aktivitas bermain *skipping jump* atau lompat tali ini menurut Diah Rahmawati dan Rosalia Destarisa adalah sebagai berikut:<sup>25</sup>

#### a. Bermain berkelompok

<sup>25</sup> Tria Paradisa, "Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Poses Game Stage Di SD Negeri 94 Pekanbaru", *Jom Fisiop* 4, no. 2 (2017), h. 7.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu akan dipilih dua orang anak yang akan menjadi pemegang tali dengan cara *hompimpah* dan *suit*.
- 2) Kedua anak yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapatkan giliran bermain terlebih dahulu jika ada anak yang gagal melompat.
- 3) Kemudian anak yang jaga mengayunkan tali *skipping* secara melingkar di sekitar tubuhnya, dan anak dapat melompat ke atas untuk menghindari tali *skipping* yang di ayunkan.
- 4) Selanjutnya, anak dapat menghitung jumlah lompatan yang berhasil dilakukan tanpa tersangkut tali
- 5) Anak yang tidak berhasil melompati tali *skipping* harus menghentikan permainannya dan menggantikan anak pemegang tali
- b. Bermain sendiri
  - 1) Anak memegang tali *skipping* dengan kedua tangan dan mengayunkan tali ke arah bawah untuk melompat.
  - 2) Anak melompat ke depan dan ke belakang untuk meningkatkan variasi gerakan
  - 3) Anak melompat dengan kaki bergantian untuk meningkatkan keseimbangan dan koordinasi.
  - 4) Anak melompat sambil berjalan menggunakan *skipping* dengan gerakan yang lincah dan gembira.

#### 4. Manfaat Bermain *Skipping Jump*

Manfaat lompat tali menurut Dian Rahmawati dan Rosalia Destarisa antara lain: <sup>26</sup>

- a. Melatih motorik kasar serta menghindarkan anak dari resiko obesitas melalui lompatan-lompatan yang dilakukan anak.
- b. Mengasah kecerdasan kinestetik pada anak.
- c. Melatih koordinasi gerak kaki dan mata.

<sup>26</sup> Dian Rahmawati dan Rosalia Destarisa, *Aku Pintar Dengan Bermain*, (Solo: Metagraf, 2016), h. 53

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Melatih semangat kerja keras anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali.
- e. Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusannya untuk mengambil keputusan karena anak membutuhkan keberanian yang cukup untuk melompat dengan berbagai ketinggian serta memutuskan untuk melakukan lompatan atau tidak.
- f. Menjadi media anak untuk bersosialisasi. Melalui permainan ini anak belajar lebih sabar, menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.
- g. Membangun sportivitas anak serta melatih kejujuran saat pemain mengenai karet atau tidak.

Selain pendapat diatas, ada juga pendapat dari Aisyah fad, yang menyebutkan beberapa manfaat permainan lompat tali, yaitu sebagai berikut:<sup>27</sup>

- a. Perkembangan motorik kasar. Anak melakukan berbagai kemampuan motorik kasar seperti melompat dengan dua kaki atau satu kaki, bahkan sambil berjongkok dan berputar.
- b. Perkembangan sosial. Perkembangan sosial pada anak akan berkembang jika anak mau bersosialisasi dengan teman bermainnya.
- c. Perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa akan berkembang jika anak mau berbicara atau berkomunikasi dengan teman bermainnya.
- d. Perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif akan berkembang jika anak akan berfikir bagaimana caranya agar dia mampu melewati tali dengan benar dan tidak menyentuh tali tersebut.

Dari beberapa pendapat diatas penelitian disimpulkan bahwa manfaat permainan lompat tali yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar. Permainan lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak karena dengan melakukan permainan lompat tali anak menggunakan otot

<sup>27</sup> Aisyah fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta : Niaga Swadaya, 2014), h. 19



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

besar. Dengan begitu motorik kasar anak akan terstimulus jika dilakukan berulang-ulang.

### C. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

#### 1. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Perkembangan motorik kasar ialah gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar atau keseluruhan dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan individu tersebut. Selain itu motorik kasar identik dengan aktivitas fisik yang membutuhkan koordinasi dalam jenis olahraga atau tugas-tugas sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Hal tersebut juga diperjelas oleh Decaprio yang mengemukakan bahwa motorik kasar ialah suatu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri.<sup>28</sup>

Santrock pun juga mengemukakan bahwa keterampilan motorik kasar pada anak usia 3 tahun, anak akan menikmati gerakan-gerakan sederhana misal, melompat, meloncat, dan berlari bolak-balik. Setelah memasuki usia 4 tahun, anak menjadi lebih senang untuk bereksplorasi dan berpetualang, anak akan melakukan gerakan naik turun tangga dan menjejakkan kaki pada setiap anak tangga. Pada usia 5 tahun, anak akan semakin aktif untuk berlari cepat dengan satu sama lain. Bambang Sujiono 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.<sup>29</sup>

Gerakan motorik kasar terbentuk pada saat anak mempunyai koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar memerlukan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak yang dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Gerakan-gerakan yang

<sup>28</sup> Ardhana Reswari, *Perkembangan Fisik Motorik Anak*, (Pasaman Barat: Azka Pustaka, 2022), h. 18.

<sup>29</sup> *Ibid.*, h. 20.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melibatkan otot-otot besar, tentunya memerlukan banyak energi. Namun, kegiatan atau gerakan-gerakan ini mampu memberikan kesenangan bagi anak. Memberikan stimulasi atau rangsangan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, meloncat, memanjat, berjinjit, berdiri dengan satu kaki, berjalan di atas papan titian dan berlari. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat dikemas melalui kegiatan bermain aktif.<sup>30</sup>

Perkembangan motorik kasar yang diterapkan di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini memiliki tujuan dalam hal mengenalkan gerakan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengatur tubuh, mengendalikan gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan kelincahan tubuh dan pola hidup sehat. sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil. Sesuai dengan tujuan perkembangan motorik kasar anak usia dini, dalam hal ini anak usia dini dilatih keterampilan-keterampilan dasar yang akan membantu proses perkembangan motoriknya di masa yang akan datang. Kemajuan kemampuan dasar anak bisa diketahui berdasarkan keterampilan motoriknya, hal ini menjadikan guru PAUD perlu menjadikan keterampilan motorik anak semakin berkembang dengan cara memaksimalkan kemampuan mengontrol serta mengatur gerakan tubuh dan melatih perkembangan motorik kasar.<sup>31</sup>

## 2. Fungsi Pengembangan Motorik Kasar

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak usia dini adalah sebagai berikut:<sup>32</sup>

1. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
2. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani, dan kesehatan anak.
3. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak

<sup>30</sup> *Ibid.*, h. 19.

<sup>31</sup> *Ibid.*, h. 25.

<sup>32</sup> *Ibid.*, h. 26.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan cara berpikir anak.
5. Meningkatkan perkembangan emosional anak
6. Meningkatkan perkembangan sosial anak.
7. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

### 3. Ciri-ciri Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Masganti Sitorus Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Ciri-ciri motorik anak melalui empat tahap, yaitu:<sup>33</sup>

- a. Gerakan-gerakannya tidak disadari, tidak sengaja dan tanpa arah. Gerakan anak pada masa ini semata-mata hanya dikarenakan adanya dorongan dari dalam. Misalnya memasukkan tangan ke mulut, mengedipkan mata dan gerak-gerak lain yang tidak disebabkan oleh rangsangan dari luar.
- b. Gerakan anak bersifat khas, artinya gerakan yang timbul disebabkan oleh analisisgsang yang tidak sesuai dengan rangsangannya. Misalnya jika anak diletakkan suatu benda di tangannya, maka benda itu dipegangnya tidak sesuai dengan kegunaan benda tersebut.
- c. Gerakan dilakukan anak dengan masal, artinya hampir seluruh tubuhnya ikut bergerak untuk mereaksi analisisgsang yang datang dari luar. Misalnya bila anak diberikan sebuah bola, maka bola itu harus diterima dengan kedua tangan dan kakinya sekaligus.
- d. Gerakan anak disertai dengan gerakan lain yang sebenarnya tidak diperlukan.

Menurut Piaget menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan motorik kasar yang lebih kompleks. Ciri-ciri motorik

<sup>33</sup> Yani Herdiyani, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di" 8 (2024), h, 55



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kasar anak usia 5-6 tahun menurut Piaget adalah:<sup>34</sup>

- a. Meningkatkan kemampuan untuk mengontrol gerakan tubuh
- b. Mengembangkan kemampuan untuk melakukan gerakan yang lebih kompleks
- c. Meningkatkan keseimbangan dan koordinasi tubuh

Gallahue dan Ozmun menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap fundamental motorik, di mana mereka mengembangkan kemampuan motorik kasar yang mendasar. Ciri-ciri motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut Gallahue dan Ozmun adalah:<sup>35</sup>

- a. Meningkatkan kemampuan untuk melakukan gerakan lokomotor (berlari, melompat, melangkah, berjalan, dan melakukan zig zag)
- b. Mengembangkan kemampuan untuk melakukan gerakan manipulatif (melempar, menangkap, mengoper.)
- c. Meningkatkan keseimbangan dan koordinasi tubuh

Dari beberapa pendapat diatas tersebut peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa ciri-ciri motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah kemampuan dan karakteristik fisik yang khas pada anak-anak pada usia tersebut yang meliputi kemampuan berlari, melompat, mengontrol gerakan tubuh, dan mengembangkan kemampuan manipulatif.

#### 4. Indikator Perkembangan Motorik Kasar

Maghfiroh, Wulandari, Damayanti menyebutkan 5 aspek kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun, diantaranya yaitu:<sup>36</sup>

<sup>34</sup> Perkembangan Fisik et al., "Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun" III (n.d.), h. 19.

<sup>35</sup> Syazkia Salsabila Rais and Masganti Sit, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Engklek," *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024), h. 39.

<sup>36</sup> Intan Tiara Sulistyio, Adriani Pudyaningtyas, and Vera Sholeha, "Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumara Cendekia* 9, no. 3 (2021), h. 156.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Kekuatan
- b. Keseimbangan
- c. Kelincahan
- d. Kelenturan
- e. Koordinasi

Kelima aspek tersebut diturunkan lagi menjadi kekuatan berupa duduk jongkok, keseimbangan berwujud mengangkat satu kaki, koordinasi berbentuk kegiatan lempar tangkap bola, kelincahan berbentuk kegiatan berlari secara zig-zag, kelenturan berupa kegiatan membungkukkan badan.

Adapun indikator yang digunakan dalam motorik kasar anak usia dini 5-6 tahun disesuaikan dengan keputusan dirjen pendis nomor 3331 tahun 2021 sebagai berikut:<sup>37</sup>

- a. Terampil melakukan gerakan wudhu, shalat, serta gerakan tubuh lainnya secara terkoordinasi sebagai rasa syukur kepada Allah SWT.
- b. Melakukan gerakan melatih kekuatan otot tangan dengan bergerak pada tempat lain dimulai dengan mengucapkan basmallah (menggantung, menggelayut, mengangkat, menurunkan, dan sejenisnya).
- c. Terampil jalan, lari, lompat dengan berbagai variasi dan rintangan secara tertib sesuai aturan main.
- d. Menggerakkan tangan dan kaki meniru gerakan tarian secara lentur sesuai irama musik.
- e. Melakukan kegiatan permainan dengan membungkuk, jongkok, meliuk, dan sejenisnya.
- f. Melakukan permainan dengan gerakan meluncur, berguling.
- g. Mengikuti gerakan mengayuh dan mengemudikan mainan beroda

<sup>37</sup> Keputusan direktur jenderal pendidikan islam nomor 3331 tahun 2021 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) dengan rahmat tuhan yang maha esa direktur jenderal pendidikan islam.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bergerak maju.

- h. Menirukan gerakan memukul menggunakan berbagai media dengan dua tangan.
- i. Melakukan gerakan antisipasi (melempar, menendang, menangkap dan sejenisnya).

## 5. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak No. 07 Tahun 2022

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi Republik Indonesia (Permendikbudristek) No. 07 Tahun 2022 tentang standar isi pada pendidikan anak usia dini yang mencakupi ruang lingkup materi PAUD yang diturunkan dari bentuk deskripsi capaian perkembangan anak dalam STPPA tentang fisik motorik anak yaitu memiliki daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi dan ekspresi pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk tindakan sederhana dan/atau karya yang dapat dihasilkan melalui kemampuan kognitif, afektif, rasa seni serta keterampilan motorik halus dan kasarnya, yang mencakup materi:<sup>38</sup>

- a. Ragam cara penyelesaian suatu tugas atau kegiatan dan cara dalam mengekspresikan pikiran dan perasaannya.
- b. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi, ide, perasaan, dan karya ditumbuhkan secara bertahap melalui kegiatan sehari-hari yang menyenangkan.
- c. Penghargaan keunggulan diri dan orang lain dalam rangka menumbuhkan sikap positif terhadap kemampuan, karya, prestasi, motivasi, dan produktivitas dalam aktualisasi diri.
- d. Kegiatan motorik kasar, motorik halus, dan taktil dilakukan melalui berbagai kegiatan sehari-hari sebagai bentuk pengembangan diri.

<sup>38</sup> Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang "Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah". h. 3-4.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Penelitian Relevan

Sejauh pengamatan dan penelaah yang peneliti lakukan terdapat penelitian terdahulu yang memiliki tema relevan yang sama diantaranya:

1. Muhammad Fajrul Islam, Jurnal yang berjudul “Pengembangan Motorik Kasar Anak Dalam Permainan Tradisional Lompat Tali Karet Di RA Bakti 3 Sukosewu Sukorejo Ponorogo Tahun 2024”. Hasil penelitian yaitu setelah dilaksanak melalui siklus I 76% pada kategori berkembang sangat baik dan siklus II tingkat pencapaian, yaitu BSB (Berkembang sangat baik) dengan persentase 80%. Dengan menggunakan metode bermain melalui permainan lompat tali sebagai metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di Ra Bakti 3 Sukosewu Sukorejo Ponorogo.<sup>39</sup> Perbedaan penelitian sebelum dan penelitian sekarang adalah media dan alat permainan edukatif berupa lompat tali berbahan dasar yang berbeda dari karet dan pelepah pisang untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.
2. Eva Soraya Zulfa , Jurnal yang berjudul “ Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah (experimental). Adapun desain Penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, dimana satu kelompok diberi pretest selanjutnya diberi kan treatment/perlakuan yang kemudian diobservasi hasilnya. Berdasarkan hasil pengujian uji t pada perbandingan pretest dan posttest kelas yang diperoleh thitung = 32.506 dan Sig(2-tailed) = 0,000, dengan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atau berbeda pada motorik kasar anak antara sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional lompat

<sup>39</sup> Muhammad Fajrul Islam, “Pembinaan Motorik Kasar Anak Dalam Permainan Tradisional Lompat Tali Karet Di RA Bakti 3 Sukosewu Sukorejo Ponorogo,” *Journal of Early Childhood Education Studies* 3, no. 2 (2024), h. 206.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tali.<sup>40</sup> Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang adalah metode penelitian yang digunakan yaitu experimental, sedangkan sekarang metode penelitiannya menggunakan penelitian pengembangan (*research and development*).

3. Rita Prima Bendriyanti dan Mimpira Haryono, Jurnal yang berjudul “*Improving Gross Motor Skill By Traditional Games*”. Hasil penelitian yaitu Pelaksanaan tindakan pada siklus I persentasenya 75% (berkembang sesuai harapan), dan terjadi peningkatan yang signifikan ditunjukkan pada siklus II dengan persentase 86% (berkembang sangat baik). dapat disimpulkan dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat. Implikasi penelitian ini yaitu permainan tradisional lompat tali dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.<sup>41</sup> Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang adalah tidak mengembangkan sebuah produk, sedangkan sekarang mengembangkan sebuah produk yaitu alat permainan edukatif *skipping jump* berbahan dasar pelepah pisang untuk meningkatkan motorik kasar anak.
4. Zuozheng Shi, Xulin Yang dan dkk, jurnal yang berjudul “ An empirical study of the flag rugby game programme to promote gross motor skills and physical fitness in 5-6 year old preschool children”. Penelitian ini menunjukkan bahwa kebugaran jasmani merupakan fondasi dan prasyarat untuk aktivitas fisik pada anak-anak dan remaja, kebugaran jasmani anak-anak dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, dan lingkungan tempat mereka tumbuh, saat ini penelitian intervensi eksperimental tentang kebugaran jasmani anak-anak meliputi atletik

<sup>40</sup> Eva Soraya Zulfa, “Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,” *Attaqwa : Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2023), h. 15-26.

<sup>41</sup> Rita Prima Bendriyanti and Mimpira Haryono, “Improving Gross Motor Skill By Traditional Games at Paud Gemilang in Bengkulu,” *Journal of Education Technology* 5, no. 2 (2021), h. 13-307.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang menyenangkan, permainan olah raga, keseimbangan dinamis dan statis, push up dan pull up, dan sepak bola bendera. Dapat ditentukan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam perkembangan kebugaran jasmani anak antara konten intervensi motorik yang berbeda, program intervensi dan frekuensi intervensi dan intervensi motorik berbasis permainan adalah yang paling disukai dan paling efektif. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang adalah Penelitian sebelumnya mengevaluasi efektivitas program aktivitas fisik terstruktur yaitu rugby bendera untuk meningkatkan motorik kasar dan kebugaran fisik anak prasekolah, sedangkan penelitian sekarang berfokus pada pengembangan dan pengujian alat permainan edukatif spesifik yaitu skipping jump berbahan dasar pelepah pisang sebagai media untuk meningkatkan motorik kasar pada usia yang sama.<sup>42</sup>

#### F. Kerangka Berfikir

Alat permainan edukatif (APE) merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini. APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, APE adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan peserta didik.<sup>43</sup> APE yang akan di sajikan untuk pengembangan APE *Skipping Jump* yang sudah di modifikasi untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebagai alat permainan yang mengandung nilai edukatif (pendidikan).

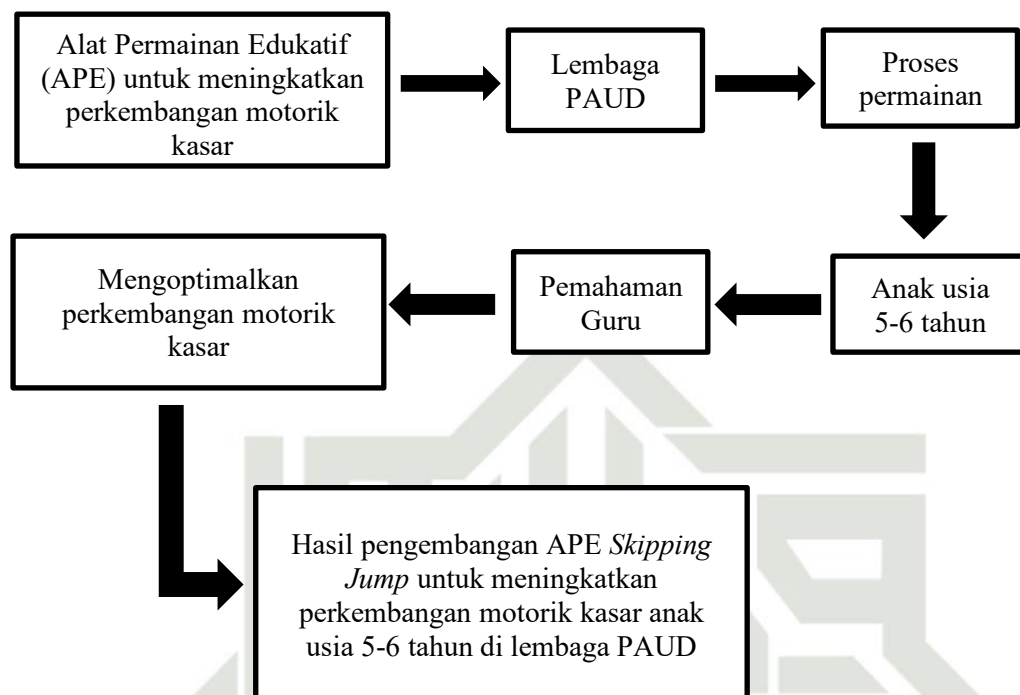
<sup>42</sup> Zuozheng Shi et al., "An Empirical Study of the Flag Rugby Game Programme to Promote Gross Motor Skills and Physical Fitness in 5–6 Year Old Preschool Children," *Heliyon* 10, no. 8 (2024).

<sup>43</sup> Muhammad Hasbi, *Panduan APE aman bagi anak usia dini* (Jakarta, 2021), h. 7.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### G. Spesifikasi Produk

#### 1. Produk asli Permainan *Skipping Jump* dari pelepah pisang



**Gambar III. 1**  
**APE di Internet *Skipping Jump***

Permainan *Skipping Jump* terinspirasi dari salah satu channel youtube indonesia yang memiliki channel youtube bernama Jua Handcraft yang berisi tentang cara membuat tali dari pohon/pelepah pisang.<sup>44</sup>

<sup>44</sup> Juan Handcraft, "Cara membuat tali dari pohon/pelepah pisang", Youtube, 2021.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Produk Permainan *Skipping Jump* dari pelepah pisang yang akan dikembangkan



**Gambar III. 2**

### ***Produk pengembangan APE Skipping Yang Sudah Dikembangkan***

Permainan *skipping*, atau yang lebih sering dikenal dengan lompat tali, adalah permainan tradisional yang sangat populer di kalangan anak-anak. Permainan ini melibatkan satu atau lebih anak yang melompat di atas tali yang diputar oleh dua orang lainnya.

Produk yang diciptakan dalam pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan berupa permainan *Skipping jump*.
- b. Alat dan bahan yang dipakai untuk menciptakan permainan sangat mudah dicari dan aman untuk anak usia dini.
- c. Permainan *Skipping jump* ini di rancang semenarik mungkin untuk menarik dan memotivasi anak dalam belajar sambil bermain.
- d. Permainan ini di rancang untuk mengembangkan aspek perkembangan pada motorik kasar anak, tapi ada beberapa aspek lain juga yang dapat dikembangkan berupa aspek bahasa, kognitif, sosial dan emosional pada anak usia dini.
- e. Permainan ini terinspirasi dari salah satu channel youtube

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

indonesia yang memiliki channel youtube bernama Jua Handcraft yang berisi tentang cara membuat tali dari pohon/pelepah pisang.

- f. Permainan ini bisa digunakan oleh guru jadi media pembelajaran agar permainan menjadi lebih menyenangkan dan membuat anak lebih semangat dalam belajar

### 3. Cara Pembuatan Permainan *Skipping Jump*

- a. Alat dan bahan
  - 1) Pelepah pisang yang kering
  - 2) Cat warna
  - 3) Kuas
  - 4) Amplas
- b. Cara pembuatan
  - 1) Pertama Pisahkan pelepah pisang menjadi 3 bagian.
  - 2) Selanjutnya jalin pelepah pisang.
  - 3) Dan haluskan pelepah pisang menggunakan amplas tujuannya untuk menghilangkan lapisan luar yang kasar dan serat-serat yang menonjol.
  - 4) Lalu warnai pelepah pisang yang sudah di jalin menggunakan kuas.

### 4. Prosedur Permainan *Skipping Jump*

- a. Siapkan komponen pada permainan *Skipping jump*.
- b. Semua pemain duduk rapi dan menunggu giliran.
- c. Setelah itu terpecah menjadi beberapa kelompok, yang terdiri lebih dari 2 orang atau lebih pada setiap kelompok.
- d. Setiap ketua kelompok melakukan suit untuk menentukan giliran bermain pada setiap kelompok.
- e. Bagi pemain yang jaga maka harus memegang tali tersebut dari ujung keujung yang terdiri dari 2 orang pemegang.
- f. Lalu diayunkan ke atas kepala dan ke bawah melewati kaki secara bergantian.



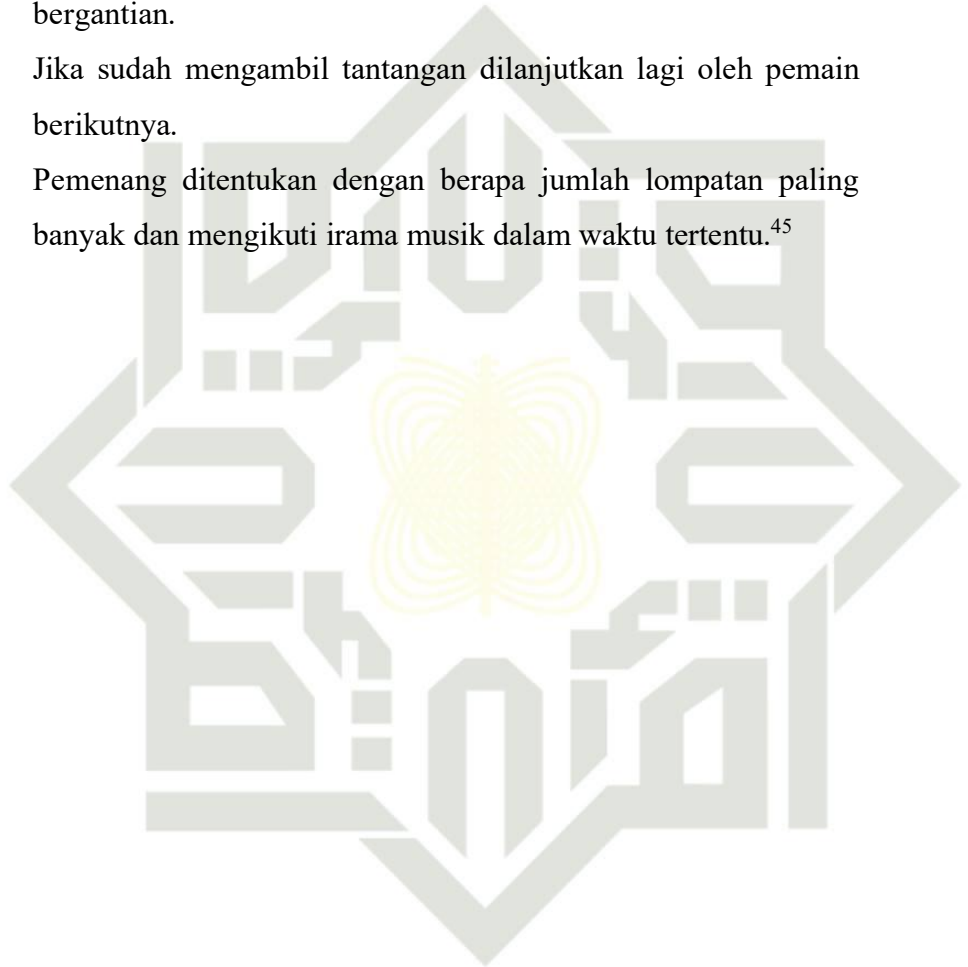
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- g. Anak yang lain melompat di antara tali yang sedang diayunkan, usahakan kedua kaki bersamaan saat melompat.
- h. Lompat dengan mengikuti irama musik dan anak juga bisa melompat dengan mengganti kaki secara bergantian dengan menghitung jumlah lompatan dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian.
- i. Jika sudah mengambil tantangan dilanjutkan lagi oleh pemain berikutnya.
- j. Pemenang ditentukan dengan berapa jumlah lompatan paling banyak dan mengikuti irama musik dalam waktu tertentu.<sup>45</sup>



UIN SUSKA RIAU

<sup>45</sup> Hilda Zahra Lubis, *Permainan Tradisional Mengembangkan Nilai-nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini*, (Edu Publisher, 2023), h. 34.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam pengembangan alat permainan edukatif skipping jump untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak ialah menggunakan penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut sugiyono bahwa penelitian *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.<sup>46</sup>

Penelitian ini menghasilkan produk berupa alat permainan edukatif *skipping jump* untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau bais penelitian yang akan di lakukan akan disesuaikan dengan tujuan penelitian yang diambil untuk mengembangkan alat permainan edukatif skipping jump. Pengembangan alat permainan edukatif *skipping jump* ini menggunakan model pengembangan ADDIE, model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis.

Sezer menekankan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.<sup>47</sup> Model tersebut terdiri dari lima langkah atau tahapan yakni, (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).<sup>48</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang di lakukan termasuk dalam penelitian pengembangan. Alasan peneliti menyebutkan

<sup>46</sup> Fayrus Abadi, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2021), h. 3-4.

<sup>47</sup> Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2*,: Teori dan Praktik (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II, 2020), h. 29.

<sup>48</sup> *Ibid.*, h. 25-26.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai penelitian pengembangan karena hasil penelitian ini berupa produk. Produk yang akan dihasilkan berupa alat permainan edukatif *skipping jump* untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

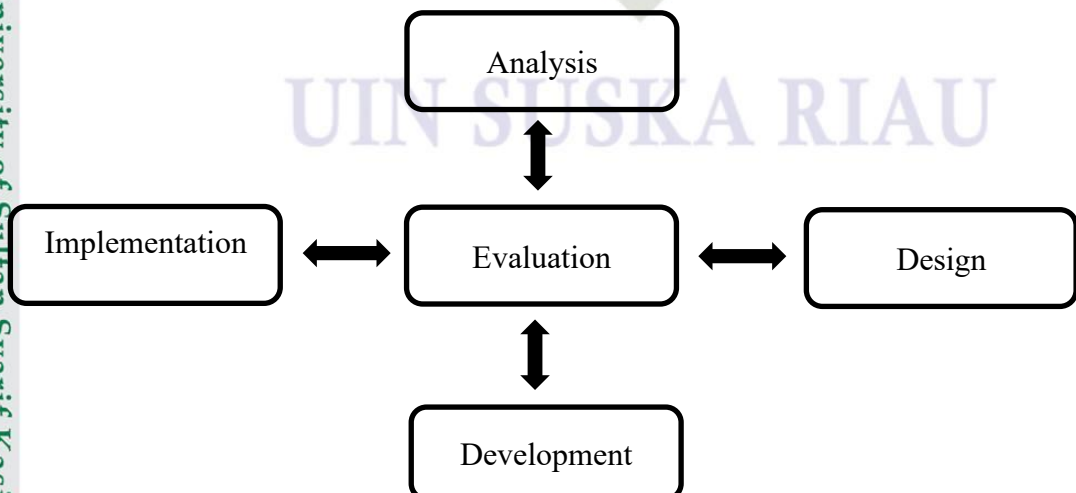
Lokasi penelitian yaitu di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir dan waktu pelaksanaan penelitian dari bulan Maret 2024-Mei 2025.

#### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang akan dituju oleh peneliti untuk diteliti. Jika kita berbicara tentang subjek penelitian, kita sebelumnya harus berbicara dulu tentang unit analisis, yaitu subjek yang nantinya akan menjadi pusat perhatian sasaran penelitian. Subjek yang dimaksud pada penelitian ini adalah alat permainan edukatif *skipping jump* sebagai alat permainan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Objek pada penelitian ini adalah masalah yang ingin diteliti yaitu meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir.

#### D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Karena langkah-langkah penelitian pada model ADDIE saling berkaitan, maka model ini harus digunakan tahap demi tahap serta merata demi terselenggara penciptaan produk yang efektif. Di bawah ini adalah tahapan model ADDIE.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan skema diatas dapat dijelaskan bahwa tahapan pengembangan yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

1. *Analysis* ( Analisis)

Langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak. Tujuannya untuk mengetahui keterampilan dan kemampuan apa saja yang perlu di kembangkan anak. Dan pemecahan masalah tersebut diperlukan pengembangan APE yang merangsang minat bermain anak , agar meningkatnya perkembangan motorik kasar pada anak.

2. *Design* ( Perancangan)

Setelah tahap analisis dilakukan selanjutnya adalah tahap desain, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti menentukan pemilihan APE dan desain awal pembuatan APE. Pemilihan APE yang dikembangkan berdasarkan permasalahan yang dianalisis dibuat dalam bentuk APE *Skipping Jump* yang berbahan dasar pelepah pisang, dirancang berdasarkan karakteristik APE dan karakteristik perkembangan motorik kasar anak.

3. *Development* ( Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan implementasi dari tahap desain. Pada tahap ini dilakukan pengembangan APE *Skipping Jump* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun berdasarkan validasi ahli dan revisi produk. Adapun tahapan dalam proses *Development* ( Pengembangan) adalah sebagai berikut :

- a. Validasi Ahli

Tujuan dari tahap validasi ini adalah untuk mengetahui apakah kualitas produk sudah memadai berdasarkan aspek-aspeknya. Hal ini dilakukan melalui validasi desain produk oleh ahli APE dan ahli materi guna memperoleh saran dan kritik dari validator terhadap produk yang di kembangkan.

- b. Revisi Produk

Revisi produk dikembangkan berdasarkan validator ahli. Saran dan kritik yang diterima dari validator akan tercermin dalam revisi

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengembangan produk.

#### 4. *Implementation* ( Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk, keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan.,<sup>49</sup> pada tahap ini produk APE *Skipping Jump* akan di uji cobakan pada anak usia 5-6 tahun. Tujuan implementasi adalah untuk memperoleh data mengenai kemampuan praktik APE *Skipping Jump* yang di kembangkan dengan mempertimbangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

#### 5. *Evaluation* ( Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan model ADDIE, dimana tahapan evaluasi bertujuan untuk mengevaluasi produk pengembangan yang telah diuji cobakan. Tahap ini dapat dilakukan dengan menggunakan penilaian formatif dan sumatif. Evaluasi formatif merupakan evaluasi produk berdasarkan kritik dan saran dari validator untuk perlunya dilakukan modifikasi. Evaluasi sumatif merupakan evaluasi untuk melihat hasil analisis praktik APE *Skipping Jump* yang dirancang dan di laksanakan untuk anak usia 5-6 tahun.

### Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Angket

Angket adalah instrumen pengumpulan data yang penggunaanya dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kevalidan produk dari validator dan juga mengetahui respon peserta didik terhadap media yang di kembangkan.<sup>50</sup>

#### 2. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan melalui pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

<sup>49</sup> *Ibid.*, h. 29.

<sup>50</sup> Mochamad Nashrullah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ( Jawa Timur: UMSIDA Press, 2023), h. 60.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam dan jumlah responden yang diamati tidak terlalu banyak.<sup>51</sup>

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan data dalam bentuk catatan, gambar, tulisan, atau buku-buku yang memberikan informasi terdahulu. Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang dilakukan secara langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui suatu dokumen.<sup>52</sup>

#### Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dapat di kategorikan menjadi tiga jenis, yaitu lembar validasi, lembar observasi, dan dokumen. Masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Adapun instrumen penelitian sebagai berikut:

##### 1. Lembar validasi

Lembar validasi pada penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu lembar validasi materi dan lembar validasi ahli APE yang bertujuan untuk mengukur aspek kelayakan. Lembar validasi juga mengharuskan validator memberikan komentar terhadap aspek yang dievaluasi mengenai perlunya revisi produk. Kriteria validasi pakar materi dan pakar APE tercantum pada tabel dibawah ini:

**Tabel**

**Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli Materi**

NO	KRITERIA PENILAIAN
1	Materi yang disajikan dalam APE <i>Skipping Jump</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia 5-6 tahun
2	Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun
3	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak

<sup>51</sup> *Ibid.*, h. 61.

<sup>52</sup> *Ibid.*, h. 63.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4	Kesesuaian materi dengan penggunaan APE <i>Skipping Jump</i>
5	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik
6	Mampu memotivasi anak dalam belajar dan bermain
7	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan motorik kasar anak
8	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami anak

Tabel 3.1 (Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli Materi)

**Tabel**

**Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli APE**

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN
1	Edukatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kesesuaian APE <i>Skipping Jump</i> dengan tujuan perkembangan motorik kasar anak yang ingin dicapai</li> <li>2) Penggunaan APE <i>Skipping Jump</i> sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak</li> <li>3) Bersifat multiguna ( mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)</li> <li>4) Mampu rasa ingin tahu anak</li> <li>5) APE <i>Skipping Jump</i> mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak</li> </ol>
2	Teknis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bahan pembuatan APE aman dan tidak berbahaya bagi anak</li> <li>2) APE <i>Skipping Jump</i> dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama</li> <li>3) Keserasian ukuran APE <i>Skipping Jump</i> bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)</li> <li>4) Penggunaan APE <i>Skipping Jump</i> mudah digunakan, ringan, dan mudah dibawa</li> </ol>
3	Estetika	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kesesuaian APE <i>Skipping Jump</i> dengan karakteristik anak</li> <li>2) Memiliki daya tarik yang menarik</li> </ol>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		melalui tampilan dan bentuk APE <i>Skipping Jump</i>
		3) Kesesuaian pemilihan warna pada APE <i>Skipping Jump</i>

Tabel 3.2 (Kriteria Penilaian untuk Validasi Ahli APE)

#### 2. Lembar Observasi

Lembar observasi anak digunakan untuk mengukur aspek praktik. Tujuan dari lembar ini adalah untuk memperoleh data penilaian guru terhadap hasil perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan APE *Skipping Jump*.

#### Tabel

#### Kriteria Penilaian Motorik Kasar untuk Anak Usia 5-6 Tahun

NO	KRITERIA PENILAIAN
1	Anak mampu melompat di atas tali yang diputar perlahan
2	Anak mampu melompat dengan mengganti kaki secara bergantian dengan menghitung jumlah lompatan dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian
3	Anak mampu melompat bersama teman dengan satu tali
4	Anak mampu melompat setinggi yang mereka bisa, sambil tetap menjaga keseimbangan.
5	Anak mampu melompat mengikuti irama musik untuk melatih kemampuan anak dalam menyesuaikan gerakan

Tabel 3.3 (Kriteria Penilaian Motorik Kasar untuk Anak Usia 5-6 Tahun)

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan tentang peristiwa pada proses penelitian yang akan menjadi sebuah laporan dan sebagainya. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang diperlukan ini adalah data RA Raudhatu Shalihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah putih Kabupaten Rokan Hilir serta foto aktivitas anak saat melakukan kegiatan bermain permainan *Skipping Jump*.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel**

#### **Dokumentasi Pengumpulan Data**

NO	Data	Jenis Dokumentasi
1	Aktivitas Anak	Foto
2	Profil Sekolah	Dokumentasi Sekolah
3	Visi Misi Sekolah	Dokumentasi Sekolah
4	Struktur Organisasi sekolah	Dokumentasi Sekolah

Tabel 3.4 (Dokumentasi Pengumpulan Data)

#### **Teknis Analisis Data**

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk *APE Skipping Jump* berkualitas yang memenuhi kelayakan dan kepraktisan. Ikuti langkah-langkah berikut untuk menganalisis standar kualitas produk yang anda kembangkan:

##### **1. Analisis kelayakan**

Validasi penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan. Data validasi penilaian terhadap kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai dari validator dengan rumus:

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

Keterangan:

$\bar{x}$  : Rata-rata hitung

$\sum x$  : Jumlah skor yang diperoleh

$n$  : Banyaknya butir pertanyaan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel**

**Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Ahli Materi dan Ahli APE**

SKOR	KATEGORI
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Tabel 3.5 (Pedoman Penskoran Lembar Penilaian Ahli Materi dan Ahli APE)

**2. Analisis Kepraktisan**

Lembar observasi digunakan untuk menganalisis kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Data lembar observasi anak terkait dengan perkembangan menggunakan APE *Skipping Jump* dapat dihitung dan dipersentasekan dengan menggunakan rumus berikut ini:

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

**Tabel**

**Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Lembar Observasi Anak**

Persentase %	Kategori
80-100 %	Sangat Praktis
61-80 %	Praktis
41-60 %	Kurang Praktis
21-40 %	Tidak Praktis

Tabel 3.6 (Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Lembar Observasi Anak)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan bahwa melalui permainan *Skipping Jump* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatush Sholihin. Hal ini dibuktikan dengan hasil validitas dari jawaban responden pada skala likert berdasarkan penilaian dari ahli media dengan hasil 93% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian ahli materi diperoleh sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian kepala sekolah dan guru di peroleh sebesar 87,8% dengan kategori "Sangat Layak" sehingga penilaian hasil dari angket validator dikategorikan "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil uji coba sebelum penggunaan media pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 44% yang termasuk dalam kategori "Kurang Layak". Namun, setelah dilakukan uji coba produk secara terbatas, persentase meningkat menjadi 90% dengan kategori "Sangat Layak". Peningkatan ini menunjukkan adanya peningkatan aspek motorik kasar anak sebesar 36%. Adapun temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) anak mampu melompat di atas tali yang diputar perlahan; 2) anak mampu melompat dengan mengganti kaki secara bergantian dengan menghitung jumlah lompatan dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian; 3) anak mampu melompat bersama teman dengan satu tali; 4) anak mampu melompat setinggi yang mereka bisa, sambil tetap menjaga keseimbangan; 5) anak mampu melompat mengikuti irama musik untuk melatih kemampuan anak dalam menyesuaikan gerakan; 6) anak mampu bekerja sama dengan temannya; 7) anak mampu memahami manfaat dari permainan *skipping jump*; 8) anak mampu memahami aturan permainan; 9) anak mampu menyesuaikan kecepatan putaran tali dengan kecepatan lompatan; 10) anak mampu memegang tali dengan benar dan memutar tali dengan kedua tangan secara bergantian.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**B. Saran**

Penelitian dan pengembangan alat permainan edukatif *Skipping Jump* masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh APE yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi guru dapat menerapkan permainan *Skipping Jump* secara optimal agar motorik kasar anak berkembang dengan baik.
2. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap alat permainan edukatif *Skipping Jump* dengan membuat alat lebih menarik secara visual dan interaktif untuk anak, sehingga mereka termotivasi untuk bermain lebih lama dan lebih sering.
3. Bagi penulis dapat mengembangkan alat permainan edukatif berupa permainan *Skipping Jump* dengan aspek perkembangan lainnya sehingga dapat meningkatkan perkembangan anak.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ade Tursina, Rita Mahriza, and Agus Ramaida, "Tarian Ranup Lampuan : Meningkatkan Perkembangan" 9, no. c (2022).
- Amad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, ( Jakarta: Kencana, 2011).
- Asyiah Durottun Nafisah,dkk, *Teori Dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*, (Surabaya, 2022).
- Asyiah fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta : Niaga Swadaya, 2014).
- Anggie Nur Syinta, "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah" 03, no. 03 (2020).
- Anik Wijayanti, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Senam Irama (Kelompok Bermain Nurul Iman Padas Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019)," *Journal of Modern Early Childhood Education* 1, no. 1 (2020).
- Anis Fitria, "Peningkatan Ketrampilan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Pembelajaran Sentra Balok Di TK Al-Amin Palur," 2025.
- Anita Yus. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, ( Jakarta: Kencana, 2011).
- Ardhana Reswari, *Perkembangan Fisik Motorik Anak*, (Pasaman Barat: Azka Pustaka, 2022).
- Amadi Raga et al., "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak Dan Lagu Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di RA Ma'arif NU 003 Palaran," *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal* 3, no. 1 (2024).
- Ari Abdurahman. *Teori Pembelajaran*, ( Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).
- Banu Setyo Adi, Sudaryanti Sudaryanti, and Muthmainah Muthmainah, "Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa," *Jurnal Pendidikan Anak* 9, no. 1 (2020).
- Benita Mahmud, "Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini," *Didaktika : Jurnal Kependidikan* 12, no. 1 (2019).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Delina Kasih, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, ( Jakarta : NEM, 2022).
- Denok Dwi Anggraini, *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*, (Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia, 2022).
- Dian Rahmawati dan Rosalia Destarisa, *Aku Pintar Dengan Bermain*, (Solo: Metagraf, 2016).
- Dina Hura, “Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Anak 3-5 Tahun Di Desa Lasara Sawo Kecamatan Sawo Kabupaten Nias,” *Jurnal Riset Ilmu Farmasi Dan Kesehatan* 2, no. 1 (2024).
- Endang Puspitasari, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bojonegoro : Guepedia, 2021).
- Erina Dianti, “Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini (Paud) Melalui Gerak Dan Lagu,” *Pernik* 7, no. 1 (2024).
- Ernawati, M Marwah, and A Kurniati, “Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreasi Boi Di Desa Batubanawa Kecamatan Mawasangka Timur Kabupaten Buton Tengah,” *Jurnal Lentera Anak* 2, no. 1 (2021)
- Eva Soraya Zulfa, “Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,” *Attaqwa : Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2023).
- Fadilatul Fitria and Amidanal Chikmah, “Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Berbasis Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Usia 4-5 Tahun,” *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021).
- Fayrus Abadi, *Metode Penelitian Pengembangan*, ( Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2021).
- Febriani Efri, “Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B Tk Al-Hidayah Palaosan,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, no. November 2015.
- Febri Ayu Fatmawati, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia dini*, Jawa timur, 2020.
- Febri Budi Utami. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, ( Jakarta: NEM, 2022).
- Fiska Indah Septiani, Wulan Purnama, and Agus Sumitra, “Meningkatkan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kreatifitas Seni,” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 3 (2019).

Cesell, “Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional” Yogyakarta: Javalitera, 2012.

Gafitte Decheline Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali and Andri Tria Raharja, “Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional,” *Untirta* 5 (2), no. 2 (2020).

Hadiyatullah, “Pengaruh Latihan Skipping Terhadap Hasil Peningkatan Lompatan Block Pada Permainan Bolavoli,” *Unesa*, 2016.

Huda Zahra Lubis, *Permainan Tradisional Mengembangkan Nilai-nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini*, (Edu Publisher, 2023).

Huri Yani. *Permainan Tradisional Anak Negeri*, ( Mataram: Balai Pustaka, 2019).

Indah Rinukti Prabandari and Fidesrinur Fidesrinur, “Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif,” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 1, no. 2 (2021).

Intan Tiara Sulisty, Adriani Pudyaningtyas, and Vera Sholeha, “Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,” *Kumara Cendekia* 9, no. 3 (2021).

Irnawati Zulmi Nizar and A. Zulkarnain Ali, “Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Peningkatan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok A di TK Al-Azhar Pakusari Jember Irnawati,” *Journal of Early Childhood and Inclusive Education* 2 (2018).

Juan Handcraft, “Cara membuat tali dari pohon/pelepah pisang”, Youtube, 2021.

Khadijah and Lasma Roha Sitompul, “Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam,” *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2). 4, no. 2 (2020).

Made Ayu Anggraini, Yunus Karyanto, and Wadiatul Khairati A.S, “Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,” *Journal of Early Childhood Care and Education* 1, no. 1 (2018).

Mochamad Nashrullah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ( Jawa Timu: UMSIDA



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Press, 2023), h. 60.

Mufarroch. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Indramayu Jawa Barat : Adab, 2023).

Muhammad Fajrul Islam, “Pembinaan Motorik Kasar Anak Dalam Permainan Tradisional Lompat Tali Karet Di RA Bakti 3 Sukosewu Sukorejo Ponorogo,” *Journal of Early Childhood Education Studies* 3, no. 2 (2024).

Muhammad Hasbi, *Panduan APE aman bagi anak usia dini* (Jakarta, 2021).

Muhammad Nur Alif. *Pertumbuhan Dan Perkembangan Motorik*, ( Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2018).

Najihha Amalia dan Puput Nurhayati, *Pengembangan Kreativitas Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah : CV. Alinea Edumedia, 2023).

Nur Cahyati Ngaisah, Na'imah, and Khamim Zarkasih Putro, “Analisis Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Anak Tunagrahita Berat,” *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2023).

Nurul Arifiyanti et al., “Motorik Kasar Anak Usia Dini,” *Jurnal Al-Athfal* 2, no. 2 (2019).

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang "Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah".

Rafhi febryan Putera4 Oktami Mayusta Putri1, Zahratul Qalbi2, Delrefi3, “Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun The Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development In Children Aged 5-6 Years Old,” *Jurnal Ilmialh Pesona PAUD* 8, no. 1 (2018): 46–55, <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, Vol 8, No. 1 (2021).

Rahmah Dwi Sistiarini, “Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,” *Awlady : Jurnal Pendidikan Anak* 7, no. 1 (2021).

Reni Rufaidah, Oki Kurniawan, and Dedy Rachmad Setiawardhana, “Eksplorasi

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pelepah Pohon Pisang Untuk Dijadikan Produk Interior,” *Ikra-ith Humaniora* 5, no. 1 (2021).

Ratnawati dan Kasiyem. *Lincahnya Gerakanku*, (Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus–Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah–Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Rita Kurnia, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Taman Karya Anggota IKAPI, 2021).

Rita Prima Bendriyanti and Mimpira Haryono, “Improving Gross Motor Skill By Traditional Games at Paud Gemilang in Bengkulu,” *Journal of Education Technology* 5, no. 2 (2021)

Rizka Amalia Solehah, “Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Melatih Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Al-Wathoniyyah”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, no. 7 (2023).

Sriwati Sudirman, Tri Endang Jatmikowati, and Nuraini Kusumaningtias, “Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Kabupaten Jember,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2023).

Sumardi<sup>3</sup> Susanti<sup>1</sup> , Heri Yusuf Muslihin<sup>2</sup>, “Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,” *Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun* 9 (2022).

Tesya Cahyani Kusuma & Heni Lestiana. *Pengembangan APE Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kecana, 2021).

Tri Ayu Lestari, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *Sanabil*, 2021.

Yani Herdiyani, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di” 8 (2024).

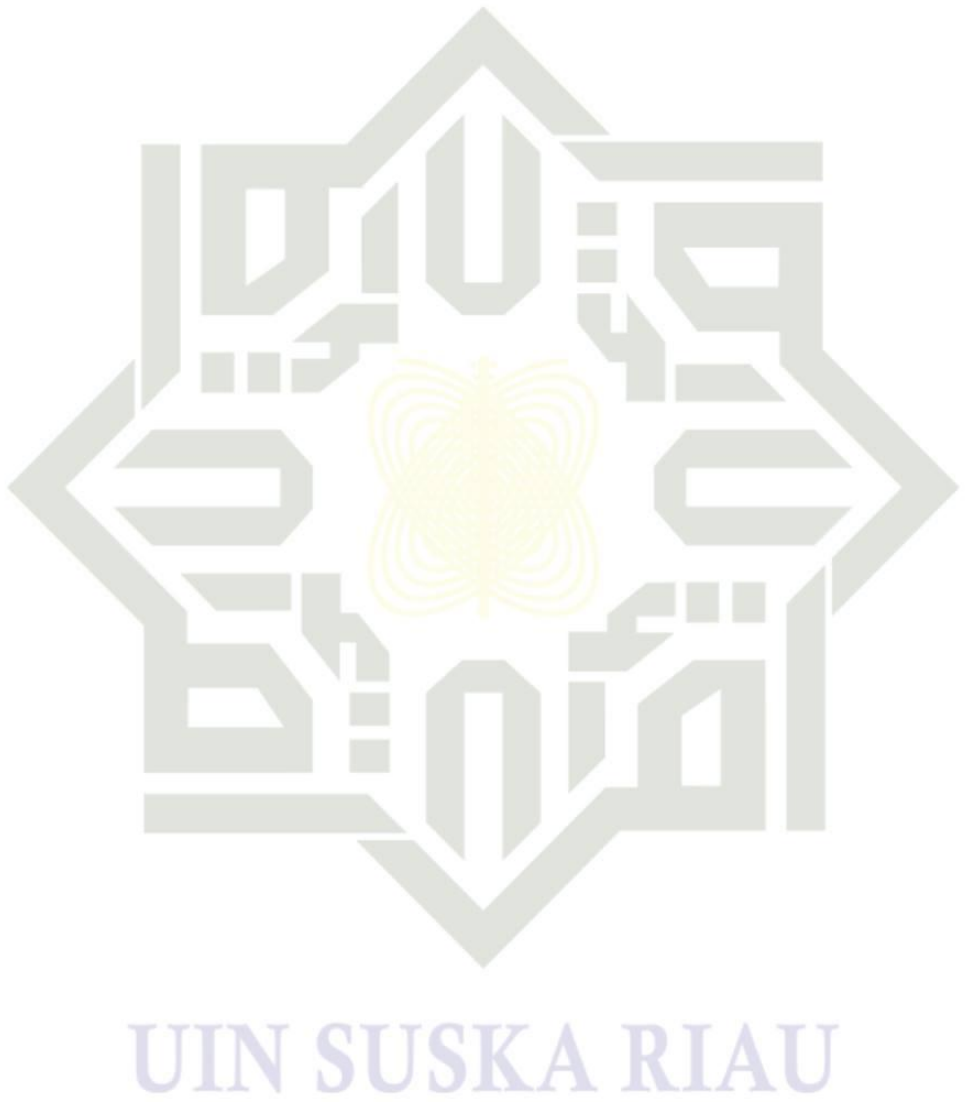
Yasbiati dan Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi, 2019).

Yofia Nur Afifah and Isti Armilia Purnamasari, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Dan Keseimbangan Melalui Permainan Lompat Tali,” *CHILD KINGDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 02 (2023).

Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2*,: Teori dan Praktik ( Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II, 2020).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





# LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Lampiran 1 Lembar Obsrvasi Anak Di RA Raudhatush Sholihin*

Nama : Ailani Qanita      Tanggal : 24-05-2025  
 Usia : 5-6 Tahun      Guru : Juwiana

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Anak mampu melompat di atas tali yang diputar perlahan				✓
2	Anak mampu melompat dengan mengganti kaki secara bergantian dengan menghitung jumlah lompatan dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian			✓	
3	Anak mampu melompat bersama teman dengan satu tali			✓	
4	Anak mampu melompat setinggi yang mereka bisa, sambil tetap menjaga keseimbangan				✓
5	Anak mampu melompat mengikuti irama musik untuk melatih kemampuan anak dalam menyesuaikan gerakan			✓	
6	Anak mampu bekerja sama dengan temannya			✓	
7	Anak mampu memahami manfaat dari permainan skipping jump				✓
8	Anak mampu memahami aturan permainan				✓
9	Anak mampu menyesuaikan kecepatan putaran tali dengan kecepatan lompatan			✓	
10	Anak mampu memegang tali dengan				✓

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	benar dan memutar tali dengan kedua tangan secara bergantian					
--	--	--	--	--	--	--

Keterangan: Memberikan pertanda √ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

BB : Belum Berkembang (skor 1)


MB : Mulai Berkembang (skor 2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Rantau Bais, 24 Mei 2025

Observer

  
( Junia )



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : *Aryann Zulaiha* Tanggal : *29-05-2025*  
 Usia : *5-6 Tahun* Guru : *Juana*

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Anak mampu melompat di atas tali yang diputar perlahan				✓
2	Anak mampu melompat dengan mengganti kaki secara bergantian dengan menghitung jumlah lompatan dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian			✓	
3	Anak mampu melompat bersama teman dengan satu tali			✓	
4	Anak mampu melompat setinggi yang mereka bisa, sambil tetap menjaga keseimbangan				✓
5	Anak mampu melompat mengikuti irama musik untuk melatih kemampuan anak dalam menyesuaikan gerakan			✓	
6	Anak mampu bekerja sama dengan temannya				✓
7	Anak mampu memahami manfaat dari permainan skipping jump			✓	
8	Anak mampu memahami aturan permainan				✓
9	Anak mampu menyesuaikan kecepatan putaran tali dengan kecepatan lompatan				✓
10	Anak mampu memegang tali dengan				✓

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

benar dan memutar tali dengan kedua tangan secara bergantian					
--	--	--	--	--	--

Keterangan: Memberikan pertanda √ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

**BB** : Belum Berkembang (skor 1)

**MB** : Mulai Berkembang (skor 2)

**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

**BSB** : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Rantau Bais, 14 Mei 2025

Observer

  
( Juliana )

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Dias

Tanggal : 27-05-2025

Usia : 5-6 Tahun

Guru : Juliana

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Anak mampu melompat di atas tali yang diputar perlahan			✓	
2	Anak mampu melompat dengan mengganti kaki secara bergantian dengan menghitung jumlah lompatan dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian			✓	
3	Anak mampu melompat bersama teman dengan satu tali			✓	
4	Anak mampu melompat setinggi yang mereka bisa, sambil tetap menjaga keseimbangan				✓
5	Anak mampu melompat mengikuti irama musik untuk melatih kemampuan anak dalam menyesuaikan gerakan			✓	
6	Anak mampu bekerja sama dengan temannya				✓
7	Anak mampu memahami manfaat dari permainan skipping jump				✓
8	Anak mampu memahami aturan permainan				✓
9	Anak mampu menyesuaikan kecepatan putaran tali dengan kecepatan lompatan			✓	
10	Anak mampu memegang tali dengan				✓



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	benar dan memutar tali dengan kedua tangan secara bergantian					
--	--	--	--	--	--	--

Keterangan: Memberikan pertanda √ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

**BB** : Belum Berkembang (skor 1)

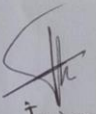
**MB** : Mulai Berkembang (skor 2)

**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

**BSB** : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Rantau Bais, 14 Mei 2025

Observer

(  )  
Juwanna

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : *Imam Rafif*Tanggal : *27.05.2015*Usia : *5-6 Tahun*Guru : *Jurana*

No	Indikator Yang Diamati	Alternatif Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Anak mampu melompat di atas tali yang diputar perlahan				✓
2	Anak mampu melompat dengan mengganti kaki secara bergantian dengan menghitung jumlah lompatan dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian				✓
3	Anak mampu melompat bersama teman dengan satu tali			✓	
4	Anak mampu melompat setinggi yang mereka bisa, sambil tetap menjaga keseimbangan				✓
5	Anak mampu melompat mengikuti irama musik untuk melatih kemampuan anak dalam menyesuaikan gerakan			✓	
6	Anak mampu bekerja sama dengan temannya			✓	
7	Anak mampu memahami manfaat dari permainan skipping jump				✓
8	Anak mampu memahami aturan permainan			✓	
9	Anak mampu menyesuaikan kecepatan putaran tali dengan kecepatan lompatan				✓
10	Anak mampu memegang tali dengan			✓	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	benar dan memutar tali dengan kedua tangan secara bergantian				
--	--	--	--	--	--

Keterangan: Memberikan pertanda √ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

**BB** : Belum Berkembang (skor 1)

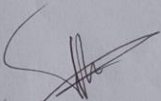
**MB** : Mulai Berkembang (skor 2)

**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

**BSB** : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Rantau Bais, 20 Mei 2025

Observer

(  )  
 ( Juliana )



## Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**RA RAUDHATUSH SHOLIHIN TAHUN AJARAN 2025/2026**

Satuan Pendidikan : RA Raudhatush Sholihin  
Kelas/Usia : B/5-6 Tahun  
Semester : II  
Topik : Aku Cinta Bangsaku  
Sub Topik : Permainan Tradisional Lompat Tali  
Pembelajaran Ke : 1  
Alokasi Waktu : 07.00-09.30 WIB ( 150 Menit)

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Anak mampu mengenal dan memainkan permainan tradisional "Lompat Tali"
2. Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar, seperti keseimbangan dan koordinasi
3. Anak belajar bekerja sama dan bergiliran dalam kelompok
4. Anak mengenal nilai-nilai budaya Indonesia melalui permainan tradisional

**Alat dan Bahan :**

Alat permainan edukatif skipping jump berbahan dasar pelepah pisang, gambar atau video tutorial permainan lompat tali, kertas, krayon, speaker untuk musik (opsional).

**B. Kegiatan pembelajaran**

1. Kegiatan Pembukaan
  - Penerapan SOP pembukaan (baris, salam, berdoa, absen, senam, masuk kelas)
  - Guru mengajak anak untuk mengamati video dan buku cerita tentang permainan tradisional lompat tali
  - Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan Kembali apa yang telah diamati

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Guru mengajak anak berdiskusi tentang bagaimana cara bermain lompat tali
  - Guru menjelaskan aturan bermain, aturan bermain dibuat bersama anak
2. Kegiatan Inti
- a. Pengenalan Permainan Lompat Tali
    - Tujuan: Anak-anak mengenal dan memahami permainan lompat tali sebagai bagian dari budaya Indonesia
    - Langkah-langkah:
      - Guru menjelaskan kepada anak-anak tentang permainan lompat tali
      - Tunjukkan video atau gambar tentang cara bermain lompat tali
      - Jelaskan cara bermain lompat tali secara bergantian, dengan salah satu anak menggoyangkan tali sementara anak lainnya melompat melewati tali tersebut
      - Diskusikan juga nilai-nilai yang ada dalam permainan ini, seperti kerjasama dan saling menunggu giliran
  - b. Demonstrasi dan Penjelasan Cara Bermain
    - Tujuan: Anak-anak dapat memahami teknik dasar permainan lompat tali
    - Langkah-langkah:
      - Guru mendemonstrasikan cara bermain lompat tali kepada anak-anak. Satu anak memegang ujung tali, sementara yang lain melompat melewati tali yang berputar
      - Guru menunjukkan cara melompat yang benar, menjaga keseimbangan, serta mengatur waktu yang tepat untuk melompat
      - Tunjukkan gerakan yang aman dan menyenangkan saat bermain
  - c. Praktik Bermain Lompat Tali
    - Tujuan: Anak-anak dapat mempraktikkan permainan lompat tali dengan teman-teman mereka
    - Langkah-langkah:
      - Bagi anak-anak dalam kelompok kecil (misalnya 4-5 anak per kelompok).
      - Setiap kelompok akan bergiliran memainkan permainan lompat tali. Satu anak memutar tali, sementara anak lainnya melompat melewati tali yang berputar.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Anak-anak yang sedang menunggu giliran bisa bermain peran dengan berlatih cara menggoyangkan tali atau memberi semangat kepada teman-temannya
- Berikan kesempatan kepada setiap anak untuk berpartisipasi. Rotasi secara adil agar setiap anak bisa mencoba bermain.
- Pastikan anak-anak saling membantu, mendukung, dan bermain dengan tertib

**C. Recalling**

1. Guru tanya jawab kepada anak tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
2. Bila ada perilaku yang kurang tetap harus didiskusikan Bersama
3. Guru memberi penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. Istirahat**

1. Berdoa sebelum makan
2. Bermain
3. Berdoa sesudah makan

**E. Kegiatan Akhir**

1. Guru menanyakan perasaan anak belajar hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Guru bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Doa pulang dan salam

**F. Penilaian Pembelajaran**

Topik/ Sub Topik	Capaian Pembelajaran Elemen	Tujuan Pembelajaran
Aku cinta Indonesia/Permainan tradisional lompat tali	Nilai agama dan budi pekerti	Mengajarkan anak nilai-nilai agama dan budi pekerti seperti sabar menunggu giliran, jujur saat bermain, bekerja sama dengan teman, menghargai perbedaan, dan menerima hasil



## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		permainan dengan sportif. Nilai-nilai ini mencerminkan ajaran untuk saling menolong, berbuat adil, dan berperilaku baik terhadap sesama
	Jati diri	-Anak menggunakan fungsi Gerak untuk mengeksplorasi dan manipulasi berbagai obyek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri -Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial
	Dasar-dasar literasi dan STEAM	-Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan -Anak menunjukkan kemampuan dasar berfikir kritis, kreatif dan kolaboratif -Anak mampu melakukan observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar

#### Teknik Penilaian

1. Asesmen Ceklist
2. Asesmen Hasil Karya
3. Catatan Anekdote

Mengetahui,

Kepala RA Raudhatush Sholihin



Yusfarizah, S.Pd

Guru Kelompok B

Juliana

### Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media

**INSTRUMEN VALIDATOR MEDIA**

Validator : *Rulianna Fasrati, M.Pd*  
 Tanggal : *15 Mei 2025*

Aspek	Indikator	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Edukatif	Kesesuaian media dengan tujuan perkembangan anak yang ingin dicapai			✓	
	Penggunaan media sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak				
	Bersifat multiguna( mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)			✓	
	Mampu rasa ingin tahu anak			✓	
	Mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak			✓	
Tampilan	Kesesuaian pemilihan warna		✓		
	Kesesuaian dengan karakteristik anak			✓	
	Ketepatan dalam keamanan media		✓		
	Ketepatan dalam memilih bahan yang digunakan			✓	
	Keserasian ukuran media		✓		

48

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)					
Penyajian media	Keruntutan desain media		✓			
	Kemudahan penggunaan media			✓		
	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar			✓		
	Kemampuan media mampu mendorong anak dalam mengembangkan aspek yang dipelajari			✓		
Inovasi/pengembangan	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran			✓		
	Kemampuan media mampu menambah pengetahuan baru pada anak			✓		
	Kreativitas dalam memilih bahan dan alat yang digunakan dalam membuat media		✓			
	Kreativitas desain media menumbuhkan motivasi belajar anak.			✓		



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

S : Setuju (skor 3)

SS : Sangat Setuju (skor 4)

Pekanbaru, 15 Mei 2025

Validator



( Feliana Fijriati )

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**INSTRUMEN VALIDATOR MEDIA**

Validator : Ruliana Fajriati, M.Pd

Tanggal : 20 Mei 2025

Aspek	Indikator	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Edukatif	Kesesuaian media dengan tujuan perkembangan anak yang ingin dicapai			✓	
	Penggunaan media sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak			✓	
	Bersifat multiguna( mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)			✓	
	Mampu rasa ingin tahu anak			✓	
	Mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak			✓	
Tampilan	Kesesuaian pemilihan warna		✓		
	Kesesuaian dengan karakteristik anak				✓
	Ketepatan dalam keamanan media			✓	
	Ketepatan dalam memilih bahan yang digunakan			✓	
	Keserasian ukuran media bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)			✓	
Penyajian media	Keruntutan desain media			✓	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Inovasi/pengembangan	Kemudahan penggunaan media				✓
	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar			✓	
	Kemampuan media mampu mendorong anak dalam mengembangkan aspek yang dipelajari			✓	
	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran			✓	
	Kemampuan media mampu menambah pengetahuan baru pada anak			✓	
	Kreativitas dalam memilih bahan dan alat yang digunakan dalam membuat media			✓	
	Kreativitas desain media menumbuhkan motivasi belajar anak.			✓	

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)


TS : Tidak Setuju (skor 2)

S : Setuju (skor 3)

SS : Sangat Setuju (skor 4)

Pekanbaru, 20 Mei 2025

Validator

  
( Rulianna Fajriati )



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**INSTRUMEN VALIDATOR MEDIA**

Validator : Ruliana Fajriati, M.Pd

Tanggal : 22 Mei 2025

Aspek	Indikator	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Edukatif	Kesesuaian media dengan tujuan perkembangan anak yang ingin dicapai				✓
	Penggunaan media sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak			✓	
	Bersifat multiguna( mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)			✓	
	Mampu rasa ingin tahu anak				✓
	Mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak			✓	
Tampilan	Kesesuaian pemilihan warna				✓
	Kesesuaian dengan karakteristik anak				✓
	Ketepatan dalam keamanan media				✓
	Ketepatan dalam memilih bahan yang digunakan				✓
	Keserasian ukuran media bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)				✓
Penyajian media	Keruntutan desain media				✓

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Inovasi/pengembangan	Kemudahan penggunaan media				✓
	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar			✓	
	Kemampuan media mampu mendorong anak dalam mengembangkan aspek yang dipelajari				✓
	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran				✓
	Kemampuan media mampu menambah pengetahuan baru pada anak			✓	
	Kreativitas dalam memilih bahan dan alat yang digunakan dalam membuat media				✓
	Kreativitas desain media menumbuhkan motivasi belajar anak.			✓	

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

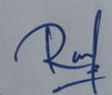
TS : Tidak Setuju (skor 2)

S : Setuju (skor 3)

SS : Sangat Setuju (skor 4)

Pekanbaru, 22 Mei 2025

Validator

  
(Ruliana Fajriati, M.Pd.)



*Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Angket validator

**INTRUMEN VALIDATOR MATERI**

Validator : Melvi Iesmana Aum, M.Pd  
Tanggal : 9 Mei 2025

Aspek	Indikator	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	Keluasan cakupan materi				✓
	Kemudahan materi untuk dipahami				✓
	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak				✓
Unsur Kepaudan	Mengembangkan aspek motorik kasar anak dalam menggunakan media yang sesuai dengan materi				✓
	Mengembangkan aspek kognitif anak dengan pengetahuan baru				✓
	Mengembangkan aspek sosial emosional pada anak dalam keberagaman budaya				✓
	Mengembangkan aspek bahasa anak dalam memahami budaya			✓	
	Mengembangkan aspek agama dan moral dalam sikap menghargai perbedaan budaya				✓
Unsur Keislaman	Mengajarkan anak untuk saling menghargai perbedaan			✓	
	Memberikan contoh keteladanan dalam menjaga dan melestarikan budaya				✓



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Unsur Kearifan Lokal	Menanakan pengetahuan dalam melestarikan tradisi daerah				✓
	Menumbuhkan sikap toleransi untuk saling menghargai perbedaan suku				✓
	Menumbuhkan sikap cinta tanah air terhadap budaya				✓

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

S : Setuju (skor 3)

SS : Sangat Setuju (skor 4)

Pekanbaru, 9/5 2028

Validator

*ful*  
Melvi Lesmana Alim, M.Pd

*Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Tanggapan Kepala Sekolah dan Guru*

## INSTRUMEN VALIDATOR GURU MEDIA

 Validator : Saprita  
 Tanggal : 27 - Mei - 2025

Aspek	Indikator	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Edukatif	Kesesuaian media dengan tujuan perkembangan anak yang ingin dicapai			✓	
	Penggunaan media sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak				✓
	Bersifat multiguna( mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)				✓
	Mampu rasa ingin tahu anak				✓
	Mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak				✓
Tampilan	Kesesuaian pemilihan warna			✓	
	Kesesuaian dengan karakteristik anak				✓
	Ketepatan dalam keamanan media				✓
	Ketepatan dalam memilih bahan yang digunakan				✓
	Keserasian ukuran media bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)			✓	

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penyajian media	Keruntutan desain media			✓	
	Kemudahan penggunaan media			✓	
	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar			✓	
	Kemampuan media mampu mendorong anak dalam mengembangkan aspek yang dipelajari				✓
Inovasi/pengembangan	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran			✓	
	Kemampuan media mampu menambah pengetahuan baru pada anak			✓	
	Kreativitas dalam memilih bahan dan alat yang digunakan dalam membuat media			✓	
	Kreativitas desain media menumbuhkan motivasi belajar anak.				✓

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

S : Setuju (skor 3)

SS : Sangat Setuju (skor 4)

Rantau Bais 27 Mei 2025

Validator

( Rant )  
Saprita



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**INTRUMEN VALIDATOR GURU MATERI**

Validator : YusFari Zah, S.Pd  
 Tanggal : 27 Mei 2025

Aspek	Indikator	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
	Keluasan cakupan materi				✓
	Kemudahan materi untuk dipahami			✓	
	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak			✓	
Unsur Kepaudan	Mengembangkan aspek motorik kasar anak dalam menggunakan media yang sesuai dengan materi				✓
	Mengembangkan aspek kognitif anak dengan pengetahuan baru				✓
	Mengembangkan aspek sosial emosional pada anak dalam keberagaman budaya			✓	
	Mengembangkan aspek bahasa anak dalam memahami budaya			✓	
	Mengembangkan aspek agama dan moral dalam sikap menghargai perbedaan budaya			✓	
Unsur Keislaman	M Mengajarkan anak untuk saling menghargai perbedaan			✓	
	Memberikan contoh keteladanan dalam menjaga dan melestarikan budaya				✓
Unsur Kearifan Lokal	Menanakan pengetahuan dalam melestarikan tradisi daerah			✓	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Menumbuhkan sikap toleransi untuk saling menghargai perbedaan suku			✓
	Menumbuhkan sikap cinta tanah air terhadap budaya			✓

Keterangan: Memberikan pertanda ✓ pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

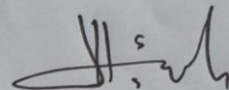
TS : Tidak Setuju (skor 2)

S : Setuju (skor 3)

SS : Sangat Setuju (skor 4)

Rantau Bais, 27 Mei 2025

Validator



( Yusfarizah, S.Pd )

## Lampiran 6 Surat Izin Melakukan PraRiset

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Srebrantes No 155 Km 18 Tandang Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647  
Fax. (0781) 561647 Web: www.ri.uinsuska.ac.id E-mail: effak\_uinsuska@yahoo.co.id

---

Nomor : B-6275/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 Pekanbaru, 05 Maret 2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Yth : Kepala  
RA Raudhatush Sholihin Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih  
Kabupaten Rokan hilir  
di  
Tempat

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: Juliana
NIM	: 12110922555
Semester/Tahun	: VIII (Delapan) 2025
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,  
a.n. Dekan  
Wakil Dekan III  
  
Prof. Dr. Amjah Diniaty, M.Pd. Kons.  
NIP. 19751115 200312 2 001

Tembusan:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau






**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Lampiran 7 Surat Izin Melakukan Riset*



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعاليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Jl. H. R. Soetranas No 155 Km 18 Tampian Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647  
 Fax. (0781) 561647 Web: www.fk.uinsuska.ac.id, E-mail: effak\_uinsuska@yahoo.co.id

---

Nomor : B-6401/U.N.04/F.II/PP.00.9/03/2025 Pekanbaru, 06 Maret 2025  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Yth : Kepala  
 RA Raudhatush Sholihin Tanah Putih Rokan Hilir  
 Di Rokan Hilir


*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*  
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: JULIANA
NIM	: 12110922555
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SKIPPING JUMP BERBAHAN DASAR PELEPAH PISANG UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA RAUDHATUSH SHOLIHIN DESA RANTAU BAIS KECAMATAN TANAH PUTIH KABUPATEN ROKAN HILIR  
 Lokasi Penelitian : RA Raudhatush Sholihin Tanah Putih Rokan Hilir  
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (06 Maret 2025 s.d 06 Juni 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.




Dr. H. Kaidar, M.Ag  
 NIP 19650521 199402 1 001

Tembusan :  
 Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 8 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi

 <p>UIN SUSKA RIAU</p>		<p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN</b> كلية التربية والتعليم <b>FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING</b> Jl. H. R. Soebrantas No 150 Km 15 Tandan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647 Fax (0761) 561647 Web: www.rik.unsuka.ac.id E-mail: ehtak.unsuka@yahoo.co.id</p>
Nomor	Un 04/F II 4/PP 00 9/6788/2024	
Sifat	Biasa	
Lamp	-	
Hal	Pembimbing Skripsi	
<p>Kepada Yth 1 Heldaanita, S Pd I , M Pd 2 Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Pekanbaru</p>		
<p><i>Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh</i> Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa</p>		
Nama	JULIANA	
NIM	12110922555	
Jurusan	Pendidikan Islam Anak Usia Dini	
Judul	Pengembangan alat permainan edukatif skipping jump berbahan dasar pelepah pisang untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun	
Waktu	6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini	
<p>Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih</p>		
<p style="text-align: right;">Wassalam an Dekan Wakil Dekan I  Zarkasih, M. Ag NIP. 197210171997031004</p>		
<p>Tembusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau</p>		

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lampiran 9 Surat Balasan Riset



#### SURAT BALASAN 002/RA-RSH/III/2025

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: YUSFARIZAH, S.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah
Nama Sekolah	: RA. Raudhatush Sholihin Rantau Bais

Menerangkan Bahwa

Nama	: Juliana
Nim	: 12110922555
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Alamat	: Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir

Bahwa nama yang tersebut di atas di berikan izin melakukan Pra Riset di RA. Raudhatush Sholihin Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir.  
Demikian surat ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Rantau Bais, Rabu, 05 Maret 2025  
Kepala Sekolah RA. Raudhatush Sholihin

  
YUSFARIZAH, S.Pd



## Lampiran 10 Surat Pengesahan Perbaikan Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**كلية التربية والتعليم**  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat : J. H. R. Soebrantas Km. 15 Tandan Pekabaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

---

**PENGESAHAN PERBAIKAN  
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Juliana  
 Nomor Induk Mahasiswa : 12110922555  
 Hari/Tanggal Ujian : Rabu, 19 Februari 2025  
 Judul Proposal Ujian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Skipping Jump* Berbahan Dasar Pelepah Pisang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Raudhatul Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir

Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

NO	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dewi Sri Suryanti, M.S.I	PENGUJI I		
2.	Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui  
 Dekan  
 Wakil Dekan I



Zarkasih, M.Ag.  
 NIP. 19721017 199703 1 004



Pekanbaru, 5 Maret 2025  
 Peserta Ujian Proposal



Juliana  
 NIM.12110922555

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lampiran 11 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi ( Perpanjangan )**

KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
 J. H. R. Soebrandus No. 155 Km. 18 Tampuan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647  
 Fax. (0781) 561647 Web: www.fk.uinsuska.ac.id, E-mail: efa\_k\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-11726/Un.04/F.II.1/PP.00.9/06/2025  
 Sifat : Biasa  
 Lampiran : -  
 Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 19 Juni 2025

Kepada Yth.  
 Helda, S.Pd.I., M.Pd.  
 Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : JULIANA  
 NIM : 12110922555  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Skipping Jump Berbahan Dasar Pelepeh Pisang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Raudhatul Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir  
 Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihatirkan terima kasih.

W a s s a l a m



Dekan  
 Wakil Dekan I  
 Dr. Zarkasih, M.Ag.  
 NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

*Lampiran 12 Dokumentasi*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Foto Sekolah



Kegiatan Apel Pagi



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kegiatan Menjelaskan Cara Bermain *Skipping Jump*





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kegiatan Bermain *Skipping Jump*



Foto Bersama Guru RA Raudhatush Sholihin

## RIWAYAT HIDUP



**Juliana** lahir di Sungai besar pada tanggal 19 september 2002, anak kedua dari pasangan bapak (Alm) Zulkifli dan ibu Jumidar. Penulis menyelesaikan sekolah di RA Raudhatush Sholihin pada tahun 2008, kemudian melanjutkan Pendidikan di SDN 012 Desa Rantau Bais pada tahun (2008-2014), selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan di MTS Pondok Modern Al-Jauhar Duri pada tahun (2014-2017). Setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan di MA Pondok Modern Al-Jauhar Duri pada tahun (2017-2020). Kemudian pada tahun 2021 penulis meneruskan Pendidikan di sebuah Universitas Islam Negeri di pekanbaru yaitu Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan NIM. 12110922555 lulus pada tahun 2025.

Selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Bagan Besar Timur Kecamatan Bukit Kapur Kota Dumai. Kemudian penulis melaksanakan praktik pengalaman lapangan (PPL) di TK Islam As-Shofa Pekanbaru. Kemudian penulis melaksanakan penelitian di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupaten Rokan Hilir dan pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan mengikuti ujian munaqasyah dan berhak menyandang gelar sarjana pendidikan (S. Pd) di bawah bimbingan ibu Heldanita, M.Pd. dengan judul “ Pengembangan Alat Permainan Edukatif Skipping Jump Berbahan Dasar Pelepah Pisang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Raudhatush Sholihin Desa Rantau Bais Kecamatan Tanah Putih Kabupten Rokan Hilir”. Berdasarkan hasil ujian sarjana fakultas tarbiyah dan keguruan pada hari jum'at 09 Muharram 1447 H/ 04 Juli 2025. Penulis di nyatakan LULUS dan berhak menyandang gelar sarjana Pendidikan (S.Pd).

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.