



Collaborative Learning melalui Jump Rope Game pada Kemampuan Motorik Sosial Emosional Anak

Siti Amini¹, Rachma Hasibuan², Bachtiar Sjaiful Bachri³

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^(1,2,3)

DOI: [10.31004/aulad.v7i2.722](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.722)

✉ Corresponding author:
siti.22019@mhs.unesa.ac.id

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Model Collaborative Learning;</i> <i>Jump Rope Game;</i> <i>Kemampuan Motorik Kasar;</i> <i>Sosial Emosional Anak</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh Model Collaborative Learning melalui Jump Rope Game terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Sosial Emosional Anak Usia lima sampai enam tahun. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan permasalahan kurangnya perkembangan yang signifikan terutama dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dalam kegiatan menggerakkan tangan secara terkoordinasi belum terbiasa dilaksanakan. Maka dari itu peneliti menggunakan permainan collaborative di dapat membantu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak-anak usia dini, sehingga dapat tumbuh menjadi individu yang mandiri, percaya diri, dan mampu berinteraksi dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif, yang dilaksanakan melalui metode eksperimen untuk mengetahui variabel bebas (treatment/perlakukan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi terkendali. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Metode <i>collaborative learning</i> melalui <i>jump rope game</i> secara signifikan berpengaruh terhadap motorik kasar dan sosial emosional terhadap anak usia lima sampai enam tahun, dilihat dari hasil penelitian yang diperoleh pada subjek penelitian di atas. Terdapat perbedaan antara kelompok yang diberi <i>jump rope game</i> dan kelompok dengan metode belajar konvensional. Anak dengan metode <i>collaborative learning</i> lebih memiliki keunggulan daripada anak dengan metode belajar konvensional.</p>
<p>Keywords: <i>Collaborative Learning Model;</i> <i>Jump Rope Game;</i> <i>Gross Motor Skill;</i> <i>Children's Social Emotional</i></p>	<p>Abstract</p> <p>This study aims to see the effect of the Collaborative Learning Model through the Jump Rope Game on the Gross Motor and Social-Emotional Skills of 5-6-year-old children. Based on the results of observations, the problem of lack of significant development was found, especially in learning activities that were interesting and fun for children. Coordinated hand movement activities are not yet accustomed to being implemented. Therefore, researchers using collaborative games in PAUD are expected to help improve the social-emotional development of early childhood so that children can grow independent, confident, and able to interact well. The method used in this research is quantitative, carried out through experimental methods to determine the independent variable (treatment) on the dependent variable (outcome) under controlled conditions. The study results show that the collaborative learning method through jump rope games significantly affects gross motor and socio-emotional skills in children aged 5-6 years, as seen from the research results obtained on the research subjects above. There is a difference between the group given the jump rope game and the group with conventional learning methods. Children with collaborative learning methods have more advantages than children with traditional learning methods.</p>

1. PENDAHULUAN

State Pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak dalam penyelenggaraannya yaitu pemerintah, masyarakat, dan orang tua, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang ditetapkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 untuk menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Pemerintah Republik Indonesia, 2003). Pembentukan karakter bangsa (*national character building*) hendaknya dimulai sedini mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Ki Hajar Dewantara (1977: 20) berpendapat pendidikan ialah tuntutan di dalam hidup tubuh anak. Pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan yang setinggi-tingginya. Pendidikan yang dimaksud oleh Ki Hajar Dewantara ialah anak diajarkan mengenai norma dan keterampilan-keterampilan sejak usia dini bahkan ketika anak berada dalam kandungan (Fajar Rahayuningsih, 2021).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bentuk pendidikan yang diselenggarakan untuk anak-anak usia dini, yaitu anak-anak mulai dari lahir hingga usia 6 tahun. PAUD bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, dengan menekankan pada pengembangan (*Placeholder*) untuk belajar, bermain, dan mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar yang penting untuk masa depan anak. Program PAUD biasanya mencakup berbagai kegiatan yang dirancang untuk merangsang perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak-anak usia dini (Haryani & Qalbi, 2021). Permainan *collaborative* dianggap sebagai metode yang efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, karena melalui permainan *collaborative*, anak-anak diajak untuk bekerja sama dalam kelompok, saling berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama-sama (Reny Masitha, Iska Noviardila, 2021).

Pendidikan anak usia dini pada permainan *collaborative* didasarkan pada pemahaman bahwa melalui permainan *collaborative*, anak-anak dapat belajar untuk berkomunikasi dengan baik, mengembangkan keterampilan kerjasama, dan mengontrol emosi mereka dengan lebih baik. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini, yaitu untuk membantu anak-anak mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik, termasuk aspek sosial dan emosionalnya (Mahmudi, 2006). Permainan *collaborative* di PAUD ialah untuk membantu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak-anak usia dini (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018). Pada usia ini, anak sedang dalam tahap perkembangan yang sangat penting, dimana sedang belajar untuk berinteraksi dengan orang lain dan mengembangkan keterampilan sosial emosional. Pada usia ini, anak masih mengalami hambatan dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional, seperti kesulitan dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan mengontrol emosinya (Sartika et al., 2021). Oleh karena itu, penggunaan permainan *collaborative* di PAUD diharapkan dapat membantu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak-anak usia dini, sehingga dapat tumbuh menjadi individu yang mandiri, percaya diri, dan mampu berinteraksi dengan baik (Sewi & Mailasari, 2020).

Kemampuan Motorik Kasar di TK Dharma Wanita Lembeyan Wetan belum menunjukkan perkembangan yang signifikan, terutama dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dalam kegiatan menggerakkan tangan secara terkoordinasi belum terbiasa dilaksanakan.

Perkembangan sosial dan emosional anak belum menunjukkan perkembangan yang sesuai terutama dalam mengikuti aturan permainan. Dalam kegiatan yang bersifat kelompok anak-anak masih belum terbiasa dan mayoritas lebih senang bermain sendiri-sendiri. Ketika menggunakan alat-alat permainan yang ada di sekolah sering terjadi rebutan dan akibatnya anak-anak sebagian tidak mau berbagi dan mengalah satu sama lain.

Pembelajaran yang dilaksanakan masih fokus pada pendidik dan belum berpusat pada anak, terlihat pada saat pendidik memberikan pembelajaran kepada anak, masih terbiasa menggunakan buku-buku yang ada Lembar Kerja Siswa (LKS) disini yang berperan aktif adalah pendidik dan anak belum aktif sepenuhnya, pembelajaran masih terbiasa menulis huruf, angka, membaca dan menghitung, mewarnai dan menggambar (Annisa, 2019). Anak-anak jarang mendapat kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan atau pendapatnya serta berdiskusi dengan sesama teman maupun pendidik. Masih rendahnya pengetahuan dan pengalaman yang di terima anak karena pembelajaran bersifat monoton yang hanya memanfaatkan buku-buku dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).

Peneliti juga melihat masih sedikit permainan yang diterapkan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pembelajaran lebih dominan dilakukan di dalam kelas (indoor) dan juga kurangnya aktivitas di luar kelas. Anak-anak berada di outdoor hanya pada saat sebelum jam masuk dan istirahat saja sehingga sebagian besar saat istirahat anak-anak senang bermain di dalam kelas dan sebagian anak hanya melakukan kegiatan sebatas berbincang-bincang dengan teman (Annisa, 2019). Padahal dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pendidik berperan besar dalam proses menstimulasi perkembangan anak.

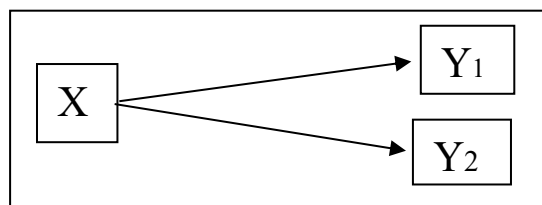
Dalam menstimulasi perkembangan anak pada bidang kemampuan motorik kasar dan kemampuan sosial emosional, seharusnya kegiatan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain baik permainan indoor maupun permainan outdoor (Mahardika et al., 2022). Dengan melakukan kegiatan bermain akan menambah pengetahuan dan pengalaman anak, terlebih jika permainan-permainan dikemas sedemikian menarik agar anak senang dan nyaman dalam kegiatan permainan tersebut. Permainan dapat dilakukan dengan alat atau tanpa alat.

Pada penelitian ini mencoba mengangkat permainan tradisional, permainan yang menggunakan alat berupa tali dan cara memainkannya secara berkelompok dengan tujuan anak mampu menggerakkan tangan dengan seimbang serta melatih otot anak menjadi kuat dan lentur. Permainan dilakukan secara kelompok untuk melatih anak dapat mengolah emosi secara terkontrol terutama dalam hal bermain dengan teman sebaya dan mengikuti aturan permainan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada TK Dharma Wanita Lembeyan Wetan Desa Lembeyan Wetan Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan maka peneliti mengambil langkah untuk memberikan pengalaman pada anak melalui permainan Jump Rope untuk mengetahui pengaruh model collaborative learning melalui jump rope game terhadap kemampuan motorik kasar dan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif, artinya pendekatan yang berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli. maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan beserta pemecahan yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (verifikasi) dalam bentuk dukungan dan empiris lapangan. Metode eksperimen ialah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, untuk mengetahui bagaimana variabel bebas (treatment/perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi terkendali. Variabel dalam penelitian ini meliputi (1) Model *collaborative learning* melalui permainan (*game*) (X) merupakan Variabel bebas atau independen, (2) Kemampuan fisik motorik (Y1) dan (3) Kemampuan sosial emosional (Y2) yang merupakan variabel dependen, atau disebut variabel terikat pengaruh variabel-variabel tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat

Keterangan

- X : Model *Collaborative Learning* melalui *jump rope game*
 Y1 : Kemampuan fisik motorik anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Lembeyan Wetan kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan
 Y2 : Kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Lembeyan Wetan Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan
 → : Hubungan variabel bebas dan variabel terikat

Desain penelitian yang digunakan *Quasi Experimental (non equivalent control group design)*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan *jump rope game*, sedang pada kelas kontrol menggunakan media lain. Berikut desain jenis penelitian eksperimen (*quasi eksperimental*).

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pre test	Treatment	Pos test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

Keterangan

- O1 dan O3 : *Pretest* kedua kelompok di observasi untuk mengetahui nilai awal kontrol
 O2 : hasil dari *treatment* menggunakan permainan
 O4 : hasil dari *collaborative learning*
 X : Pemberian *treatment* dengan menggunakan media

Variabel penelitian ialah segala sesuatu yang berbentuk apa saja dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Lembeyan Wetan sejumlah 31 anak dan TK Dharma Wanita Tunggur sejumlah 31 anak. Teknik pengumpulan data terdiri dari beberapa macam yaitu teknik observasi, dan dokumentasi. Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati perilaku atau kejadian tertentu (Jannah, 2018: 132). Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan motorik kasar dan kemampuan sosial emosional. Berdasarkan uraian berikut maka teknik observasi yang digunakan peneliti adalah *pretest dan posttest*. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk melihat kondisi yang dialami anak kemampuan motorik kasar dan sosial emosional anak pada pengaruh *collaborative learning* melalui *jump rope game*. Instrumen penelitian yang dikaji adalah kemampuan motorik kasar dan sosial emosional pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan teknik Uji Validasi dan Uji reliabilitas. Pada penelitian kuantitatif teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan dua macam perhitungan statistik dalam penelitian, diantaranya ialah statistik deskriptif dan statistik inferensial (Sugiyono 2018: 199).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Subjek Penelitian

TK Dharma Wanita Lembeyan Wetan beralamat di desa Lembeyan Wetan RT 003/RW 003, kecamatan Lembeyan, kabupaten Magetan, Jawa Timur. Taman Kanak-kanak ini berstatus swasta dengan SK Pendirian sekolah 05/104.18/PP/1998/SK dan didirikan tanggal 11 Maret 1998 dengan status kepemilikan Yayasan. Penulis memilih TK Dharma Wanita Lembeyan Wetan sebagai kelompok eksperimen yang akan mendapatkan perlakuan khusus yaitu model *collaborative learning* melalui *jump rope game*. TK Dharma Wanita Tunggur menjadi kelompok kontrol yakni kelompok yang tidak diberi perlakuan khusus dengan kata lain memakai metode belajar konvensional. TK Dharma Wanita Tunggur berdiri pada tanggal 27 November 2010 berstatus swasta dengan kepemilikan Yayasan. TK Dharma Wanita Tunggur beralamat di desa Tunggur RT 003/RW 001, kec. Lembeyan, kab. Magetan, Jawa Timur. Penulis menggunakan IBM SPSS Statistic dalam mengolah data yang telah dihimpun dari subjek penelitian. Adapun data tersebut diolah kemudian disajikan sebagai berikut.

Uji Instrumen Data

Uji validitas data digunakan menjadi penentu apakah pertanyaan dan indikator yang akan digunakan untuk menggali data di lapangan valid atau tidak. Hasil uji validitas akan menunjukkan nilai koefisien korelasi dari item item pertanyaan yang diajukan. Apabila nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel}

dapat disimpulkan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terhadap data yang dihasilkan berkorelasi signifikan, dengan kata lain data tersebut valid (Sanaky et al., 2021)

Hasil *output* olah data SPSS pada tabel 1 menunjukkan bahwa secara keseluruhan nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} sehingga data *pre-test* kelas kontrol dinyatakan valid.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Pre-test Kelas Kontrol

No.	Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1.	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh.	0,616	0,355	Valid
2.	Anak menunjukkan ketepatan dalam melakukan lompat tali.	0,763	0,355	Valid
3.	Anak mampu melakukan lompatan berulang kali (ketahanan otot).	0,368	0,355	Valid
4.	Anak mampu menaati peraturan dalam permainan.	0,527	0,355	Valid
5.	Anak mampu bekerja sama dalam tim	0,393	0,355	Valid
6.	Anak sabar menunggu giliran	0,625	0,355	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Post-test Kelas Kontrol

No.	Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1.	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh.	0,392	0,355	Valid
2.	Anak menunjukkan ketepatan dalam melakukan lompat tali.	0,457	0,355	Valid
3.	Anak mampu melakukan lompatan berulang kali (ketahanan otot).	0,534	0,355	Valid
4.	Anak mampu menaati peraturan dalam permainan.	0,508	0,355	Valid
5.	Anak mampu bekerjasama dalam tim	0,592	0,355	Valid
6.	Anak sabar menunggu giliran	0,489	0,355	Valid

Hasil *output* olah data SPSS pada tabel 3 menunjukkan bahwa secara keseluruhan nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} sehingga data *post-test* pada kelas kontrol dinyatakan valid.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Pre-test Kelas Eksperimen

No.	Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1.	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh.	0,616	0,355	Valid
2.	Anak menunjukkan ketepatan dalam melakukan lompat tali.	0,763	0,355	Valid
3.	Anak mampu melakukan lompatan berulang kali (ketahanan otot).	0,368	0,355	Valid
4.	Anak mampu menaati peraturan dalam permainan.	0,527	0,355	Valid
5.	Anak mampu bekerjasama dalam tim	0,393	0,355	Valid
6.	Anak sabar menunggu giliran	0,625	0,355	Valid

Hasil *output* olah data SPSS pada tabel di atas menunjukkan bahwa secara keseluruhan nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} sehingga data *pre-test* pada kelas eksperimen dinyatakan valid.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Post-test Kelas Eksperimen

No.	Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1.	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh.	0,616	0,355	Valid
2.	Anak menunjukkan ketepatan dalam melakukan lompat tali.	0,763	0,355	Valid
3.	Anak mampu melakukan lompatan berulang kali (ketahanan otot).	0,368	0,355	Valid
4.	Anak mampu menaati peraturan dalam permainan.	0,527	0,355	Valid
5.	Anak mampu bekerjasama dalam tim	0,393	0,355	Valid

6.	Anak sabar menunggu giliran	0,625	0,355	Valid
----	-----------------------------	-------	-------	-------

Hasil output olah data SPSS pada tabel di atas menunjukkan bahwa secara keseluruhan nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} sehingga data *post-test* pada kelas eksperimen dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas Data

Uji Reliabilitas data digunakan untuk mengukur ketetapan, reliabel atau tidaknya instrument dalam mengukur suatu fenomena. Indeks yang menyatakan sejauh mana instrument tersebut layak dan dapat diandalkan. Jika nilai alpha kurang dari 0,600 maka nilai tersebut rendah atau kemungkinan beberapa item dalam instrument tersebut tidak reliabel. (Sanaky et al., 2021)

Tabel 6. Uji Reliabilitas Hasil Pretest Kelompok Kontrol

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,736	6

Nilai *Cronbach's Alpha* uji reliabilitas *pre-test* pada kelompok kontrol menyatakan angka 0,736 artinya instrument yang digunakan dalam penelitian reliabel.

Tabel 7. Uji Reliabilitas Hasil Post-test Kelompok Kontrol

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,812	6

Nilai *Cronbach's Alpha* uji reliabilitas *post-test* pada kelompok kontrol menyatakan angka 0,812 artinya instrument yang digunakan dalam penelitian reliabel.

Tabel 8. Uji Reliabilitas Hasil Pre-test Kelompok Eksperimen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,883	6

Nilai *Cronbach's Alpha* uji reliabilitas *pre-test* pada kelompok eksperimen menyatakan angka 0,883 artinya instrument yang digunakan dalam penelitian reliabel.

Tabel 9. Uji Reliabilitas Hasil Posttest Kelompok Eksperimen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,810	6

Nilai *Cronbach's Alpha* uji reliabilitas *post-test* pada kelompok eksperimen menyatakan angka 0,810 artinya instrument yang digunakan dalam penelitian reliabel.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data merupakan salah satu bagian terpenting dalam menentukan data yang diperoleh sudah terdistribusi normal atau tidak. Penulis menggunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov dengan signifikansi sebesar 0,05. Ketika signifikansi lebih besar daripada 0,05 maka data terdistribusi normal.

Hasil uji normalitas pada tabel 10 terdapat dua jenis uji, yakni uji statistik Kolmogorov-Smirnov dan uji statistik Saphiro-Wilk. Nilai signifikansi secara keseluruhan baik *pre-test* maupun *post-test*, baik

kelas kontrol maupun kelas eksperimen menunjuk angka di atas 0,05 maka dinyatakan bahwa H_0 diterima. Disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini terdistribusi normal.

Tabel 10. Test of Normality

	Metode	Kolmogorov-Smirnov ^a			Saphiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kontrol	.248	31	.083	.924	31	.095
	Eksperimen	.215	31	.126	.924	31	.094
Posttest	Kontrol	.324	31	.200	.920	31	.124
	Eksperimen	.228	31	.318	.957	31	.257

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data bertujuan untuk menguji data pada dua varian dalam penelitian ini homogen atau tidak. Hasil olah data dengan SPSS yang dilakukan oleh penulis dapat dilihat pada tabel berikut menunjukkan dalam kolom *based on mean* nilai signifikansi sebesar 0,08 lebih besar daripada 0,05 artinya data dalam penelitian ini bersifat homogen.

**Tabel 11. Tabel Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance**

		Levene		df2	Sig.
		Statistic	df1		
Pretest	Based on Mean	7,610	1	60	,725
	Based on Median	5,147	1	60	,027
	Based on the Median and with adjusted df	5,147	1	59,997	,027
	Based on trimmed mean	7,478	1	60	,725
Posttest	Based on Mean	7,610	1	60	,725
	Based on Median	5,147	1	60	,027
	Based on the Median and with adjusted df	5,147	1	59,997	,027
	Based on trimmed mean	7,478	1	60	,725

Uji Hipotesis

Uji t terhadap hasil yang diperoleh antara TK Dharma Wanita Tungur sebagai kelompok kontrol dengan TK Lembeyan Wetan sebagai kelompok eksperimen bertujuan untuk membandingkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua kelompok tersebut. Salah satu kelompok mendapatkan perlakuan berbeda, dalam hal ini pemberian model *collaborative learning* melalui *jump rope game*. Ringkasan hasil olah data kedua kelompok tersebut sebagai berikut.

Tabel 11. Ringkasan hasil olah data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

	Lavene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variance assumed	.125	.725	-1,021	60	,011	-,355	,348	-1,050	,341
Equal variances are not assumed.			-1,021	59,204	,031	-,355	,348	-1,050	,341

Tabel signifikansi menyajikan angka 0,725 yang mana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Diartikan bahwa varian kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen saat pre-test adalah sama atau homogen. Dilihat dalam Equal variances assumed menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,021 < 0,05$ yang mana dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji menunjukkan jawaban bahwasanya metode *collaborative learning* melalui *jump rope games* berpengaruh terhadap motorik kasar dan sosial emosional bagi anak usia 5-6 tahun. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang artinya ada pengaruh penggunaan strategi *collaborative learning* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar dan sosial emosional bagi anak usia 5-6 tahun.

4. KESIMPULAN

Metode *collaborative learning* melalui *jump rope game* secara signifikan berpengaruh terhadap motorik kasar dan sosial emosional terhadap anak usia 5-6 tahun, terdapat perbedaan antara kelompok yang diberi *jump rope game* dan kelompok dengan metode belajar konvensional. Anak dengan metode *collaborative learning* lebih memiliki keunggulan daripada anak dengan metode belajar konvensional. Anak merasa lebih aktif dan memperbanyak interaksi anak dalam belajar. Kelas terasa lebih hidup, anak lebih terampil dan lincah juga membantu perkembangan otot pada anak. Perkembangan sosial emosional anak perlu diperhatikan sejak dini karena mempengaruhi karakteristik anak saat dewasa. Anak pada usia tersebut perlu perkembangan melalui sosialisasi aktif dengan teman, bercerita, bekerja sama dalam kelompok, serta tolong menolong. Adanya metode *collaborative learning* melalui *jump rope game* mengembangkan dan mendorong kemampuan anak dalam sosialnya sehingga metode pembelajaran seperti ini sangat membantu perkembangan anak usia 5-6 tahun.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.3>
- Annisa, K. (2019). Bermain Menggambar Dekoratif untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(1), 44–50. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i1.19>
- Fajar Rahayuningsih. (2021). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187. <https://jurnalp4i.com/index.php/social/article/view/925>
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>
- Mahardika, E. K., Darwiyati, D., Waluyo, S., & Hafa, M. F. (2022). Evaluasi Metode Pembelajaran Melalui Permainan di Taman Kanak Kanak Kota Blitar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2745–2752. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1083>
- Mahmudi, A. (2006). Pembelajaran Kolaboratif [Collaborative learning]. *Pembelajaran Kolaboratif*, 1–11.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (p. 20). Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Reny Masitha, Iska Noviardila, Y. P. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar anak melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK Kasih Ibu Padang Tarap Kampar Utara. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*, 2(2), 35–41.
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sartika, R. D., Gulo, E. H., & Pradathidina, C. G. (2021). Model Pembelajaran Collaborative Learning Di Daerah 3T pada Masa Pandemi Covid-19. *Pendidikan Bagi Masyarakat Di Daerah*, 1(20), 55–65.
- Sewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 220. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8796>