PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *JEJAK KAKI* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELOMPAT SISWA KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL ITTAQU SURABAYA

Skripsi

Oleh :

Ikrimatus Sholichah
NIM. D08214001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

2021

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ikrimatus Sholichah

Nim : D08214001

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa yang saya tulis ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan data, tulisan dan pemikiran orang lain yang saya yakini sebagai hasil karya tulis dan hasil pemikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti dan dapat di buktikan bahwa skripsi ini adalah bukan hasil plagiasi, maka saya akan menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surabaya,11 Juni 2021

Yang membuat pernyataan

Ikrimatus Sholichah
D08214001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Oleh:

Nama : **IKRIMATUS SHOLICHAH**

NIM : **D08214001**

Judul : **PENERAPAN MEDIA PERMAINAN JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MELOMPAT SISWA KELOMPOK A DI RA ITTAQU SURABAYA**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan

Surabaya, 23 April 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
M.BAHRI MUSTHOFA, M.Pd.I	YAHYA AZIZ, M.Pd.I
NIP: 197307222005011005	NIP:197208291999031003

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ikrimatus Sholichah telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya,

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji 1,

Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag.
NIP. 197304092005012002

Penguji 2,

Al-Ouddus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo, L.c.MH.I
NIP. 197311162007101001

Penguji 3,

M__. Bahri Musthofa, M.Pd.I
NIP. 197307222005011005

Penguji 4,

Yahya Aziz, M.Pd.I
NIP. 197208291999031003

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : IKRIMATUS SHOLICHAH
NIM : D08214001
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH/PIAUD
E-mail address : ikrimatussholichah1@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)

yang berjudul :

Penerapan Media Permainan *Jejak Kaki* Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal ITTAQU Surabaya

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Agustus 2021
Penulis

(Ikrimatus Sholichah)

ABSTRAK

Ikrimatus Sholichah, 2021. Penerapan Media Permainan *Jejak Kaki* Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat Siswa Kelompok A di Raudhatul Athfal ITTAQU Surabaya, Dosen Pembimbing M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd dan Yahya Aziz, M.Pd.I

Kata Kunci: Keterampilan Melompat, Permainan Jejak Kaki, Penelitian ini di latarbelakangi oleh kurangnya kemampuan siswa kelompok A dalam keterampilan melompat di RA ITTAQU. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi, yang masih kurang dalam keterampilan melompat sebesar 59% dan yang mampu atau tuntas sebesar 41%. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan yang dapat meningkatkan ketrampilan melompat pada siswa kelompok A RA ITTAQU Surabaya.

Metode yang digunakan peneliti ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kurt Lewwin. Penelitian ini terdiri dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, pada model ini terdiri dari 4 tahap yaitu Perencanaan (*planning),* Pelaksanaan *(action),* Observasi *(observation),* Refleksi *(reflection).* Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, penelitian non tes serta dokumentasi berupa foto. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini sebagai berikut: 1) Penggunaan metode permainan *Jejak Kaki* ini berkembang sangat baik pada siklus II dalam meningkatkan keterampilan melompat siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi guru dan peneliti pada Siklus I sebesar 27,30% dengan kriteria mulai berkembang (MB), dengan kriteria berkembang seusai harapan (BSH) sebesar 72,70%. Pada Siklus II ini meningkat menjadi 0% untuk kriteria mulai berkembang (MB), kriteria berkembang seusai harapan (BSH) 41,41%, sedangkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kriteria brekembang sangat baik (BSB) sebesar 58,59%. Hasil tersebut dikarenakan guru dan peneliti memperhatikan setiap kemampuan pada setiap individu siswa. 2) Adanya peningkatan ketrampilan melompat setelah penerapan media permainan *Jejak Kaki* dilihat dari ketuntasan belajar dalam kemampuan melompat berkembang sangat baik.

Hal ini dapat dilihat juga dari perubahan presentase menunjukkan hasil pada Siklus I sebesar 27,30% mulai berkembang (MB) pada tahap siklus II memiliki presentase sebesar 41,41% berkembang sesuai harapan (BSH), 58,59% berkembang sangat baik (BSB) dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ii
MOTTO iii
HALAMAN PERSEMBAHAN iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN v
PERSETUJUAN PEMBIMBING vi
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI vii
KATA PENGANTAR viii
ABSTRAK x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR TABEL xvii
DAFTAR GRAFIK xviiii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 8
D. Lingkup Penelitian 8
E. Manfaat Penelitian 9
1. Teoritis 9
2. Praktis 9
a. Bagi Penelit 9
b. Bagi Orang Tua 9
c. Bagi Sekolah 9
F. Penelitian Terdahulu 10
BAB II KAJIAN PUSTAKA 13
A. Kajian Teori 13
1. Motorik Anak dan Permainan Jejak Kaki 13
a. Pengertian Fisik Motorik 13
b. Tujuan Fisik Motorik Anak 15
c. Aspek-aspek Fisik Motorik 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Permainan Jejak Kaki 32
a. Pengertian Permainan Jejak Kaki 32
b. Alat-alat yang digunakan dan cara bermain 34
c. Manfaat permainan jejak kaki.....35
B. Kerangka Berfikir 36
C. Hipotesis Tindakan 38
BAB III METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS.....39
A. Metode Penelitian 39
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian 42
C. Variable yang Diselidiki 44
D. Rencana Penelitian 44
Siklus I.....45
I. Aktivitas guru:.....46
II. Aktivitas siswa:.....46
Siklus II 47
E. Sumber Data dan Tehnik Pengumpulan Data 47
Sumber Data .1 47
.aGuru 47
2. Tehnik Pengumpulan Data.....48
1. Observasi 48
2. Wawancara.....49
3. Dokumentasi 50
F. Penelitian Instrumen.....50
Lembar Wawancara .1 51
Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa .2.....53
Lembar Observasi Unjuk Kerja Siswa .3.....54
.GTehnik Analisis Data 56
H. Indikator Keberhasilan 59
I. Tim Peneliti dan Tugasnya.....59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....61
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....61
B: Melompat dengan dua kaki.....97

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Pembahasan 99
a. Siklus I 101
b. Siklus II.....102
a. Pra Siklus 105
b. Siklus I 106
c. Siklus II 107
BAB V PENUTUP.....112
A. Kesimpulan.....112
B. Saran 114
1. Bagi Guru.....114
2. Bagi Anak 114
3. Bagi Peneliti.....114
DAFTAR PUSTAKA 115

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka berfikir 36

Gambar 3.1. Silkus/ Alur Penelitian Tindakan Kelas 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu 12

Tabel 3.1. Daftar Nama Peserta Didik Kelompok A2 43

Tabel 3.2. Pedoman Wawancara Pra Siklus 51

Tabel 3.3. Pedoman Wawancara Siklus I 51

Tabel 3.4. Pedoman Wawancara Siklus II 52

Tabel 3.5. Lembar Observasi Guru 53

Tabel 3.6. Lembar Observasi Siswa 53

Tabel 3.7. Kisi-kisi Rubrik Penilaian Keterampilan Melompat 54

Tabel 3.8. Instrumen Lembar Penilaian Observasi Keterampilan Melompat 55

Tabel 3.9. Kategori Penilaian Observasi Keterampilan Melompat 56

Tabel 3.10. Kriteria Hasil Observasi Guru dan Siswa 57

Tabel 3.11. Klasifikasi Kategori Penilaian 57

Tabel 3.12. Klasifikasi Kategori Jumlah Nilai 58

Tabel 4.1. Hasil Observasi Pra Siklus Keterampilan Melompat 65

Tabel 4.2. Hasil Prosentase Kriteria Indikator Pra Siklus 66

Tabel 4.3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I 76

Tabel 4.4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa 77

Tabel 4.5. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I dan II 79

Tabel 4.6. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II 92

Tabel 4.7. Hasil Aktivitas Siswa 94

Tabel 4.8. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I dan II 96

Tabel 4.9. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru dan Siswa 103

Tabel 4.10. Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Melompat 108

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.11. Rekapitulasi Nilai Ket Melompat Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II 109

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GRAFIK

Tabel 4.1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan II..... 104

Tabel 4.2. Hasil Prasiklus 105

Tabel 4.3. Prosentase Kriteria Keterampilan Melompat Pada siklus I 106

Tabel 4.4. Prosentase Kriteria Keterampilan Melompat Pada siklus II 107

Tabel 4.5. Rekap Peningkatan Keterampilan Melompat Pra Siklus, Siklus 110

Tabel 4.6. Rekap Peningkatan Keterampilan Melompat Pra Siklus, Siklus 110

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa, yang mana dalam pandangan islam anak adalah amanat yang diberikan oleh Allah SWT kepada orang tuanya, karena itu orang tua harus menjaga dan memelihara serta menjaga amanah tersebut dengan baik. Karena sejatinya manusia adalah milik Allah SWT dan sudah kewajiban orang tua untuk mengenalkan mereka kepada sang penciptanya.

Selain amanat, anak merupakan buah hati, tumpuan harapan serta orang yang akan dijadikan sebagai kebanggaan bagi keluarga. Anak juga merupakan calon generasi mendatang yang mewarnai masa kini dan akan membawa modernsasi kehidupan di masa mendatang. Oleh karena itu, wajib bagi orang tua untuk memberikan perhatian yang mendalam pada pendidikan anak di dalam pertumbuhan mereka, baik secara jasmani maupun rohani. Islam juga mengajarkan bahwa pendidikan diberikan sejak usia dini dan orang tua ikut serta dalam memberikan pendidikan kepada anaknya.

Dan dijelaskan dalam surat Al-Luqman ayat 12-15 yang berbunyi:[1]

وَلَقَدْ ءَاتَيْنَا لُقْمَٰنَ ٱلْحِكْمَةَ أَنِ ٱشْكُرْ لِلَّهِ ۚ وَمَن يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِۦ ۖ وَمَن كَفَرَ فَإِنَّ ٱللَّهَ غَنِىٌّ حَمِيدٌ

[1] Kementrian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan Ar-Rahim, (Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu), hlm 412.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Artinya:"Dan sesungguhnya kami berikan Hikmat kepada Luqman, yaitu: "Bersyukurlah kepada Allah". Dan barangsiapa yang bersyukur kepada Allah, maka sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri, dan barangsiapa yang tidak bersyukur, maka sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji".

Bersyukur merupakan hal terpenting dalam hidup, dimana bersyukur merupakan bukti terima kasih atas semua nikmat yang teah diberikan. Seperti manusia mendapatkan keturunan, hal tersebut merupakan nikmat dari Allah SWT yang patut disyukuri

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيم

Artinya: "Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: hai anakku, janganlah kau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah bena-benar kezaliman yang besar".

Melalui ayat tersebut telah dijelaskan bahwa setiap orang tua harus selalu mengajarkan ilmu tauhid kepada keturunannya serta megajarkan hal-hal yang terpuji, sehingga kelak mereka tidak akan menyekutukan tuhannya dalam bentuk apapun.

وَوَصَّيْنَا الإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَى وَهْنٍ وَفِصَالُهُ فِي عَامَيْنِ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ

Artinya: "Dan kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapaknya, ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kaulah kembalimu".

وَإِنْ جَاهَدَاكَ عَلى أَنْ تُشْرِكَ بِي مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ فَلا تُطِعْهُمَا وَصَاحِبْهُمَا فِي الدُّنْيَا مَعْرُوفًا وَاتَّبِعْ سَبِيلَ مَنْ أَنَابَ إِلَيَّ ثُمَّ إِلَيَّ مَرْجِعُكُمْ فَأُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

Artinya: "Dan jika keduanya memaksamu untuk mempersekutukan dengan Aku sesuatu yang tidak akan ada pengetahuanmu tentang itu, maka janganlah kamu mengikuti keduanya, dan pergaulilah keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan orang yang kembali kepada-Ku, kemudian hanya kepada-Kulah kembalimu, maka kuberitakan kepadamu apa yang telah kamu kerjakan".

Selain itu ada hadits yang menjelaskan mengenai peran orang tua dalam mendidik anaknya dengan baik dan benar sesuai dengan syariat islam juga dijelaskan dalam riwayat Ibnu Qayyim yang isinya[2].

[2] Ibnu Qayyim Al-Jauziyyah 2010, *Hanya Untukmu Anakku* (Jakarta, Pustaka Imam Asy-Syafi'I) hlm 415.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

مَنْ وُلِدَ لَهُ وَلَدٌ فَلْيُحْسِنِ اسْمَهُ وَاَدَبَهُ فَاِذَا بَلَغَ فَلْيُزَوِّجْهُ فَاِنَّ بَلَغَ وَلَمْ يُزَوِّجْهُ فَاَصَابَ اِثْمًا فَاِنَّمَا اِثْمُهُ عَلَى اَبِيْهِ

Artinya: Siapa yang dikaruniai seorang anak, maka perbaguslah namanya dan pendidikannya. Ketika anak tersebut telah dewasa, maka nikahkanlah, jika anak tersebut telah dewasa namun belum juga dinikahkan lalu dia berbuat dosa, maka dosanya menjadi tanggungan bapaknya.

Karena setiap anak yang belum dewasa atau akil baligh, maka semua yang terjadi pada sang anak merupakan tanggung jawab orang tua, serta sudah kewajiban orang tua untuk mengarahkan dan membimbingnya pada jalan yang benar.

Kemendikbud menetapkan bahwa kurikulum PAUD dengan konsep kesiapan belajar dengan tiga komponen utama yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kemudian diuraikan lagi menjadi kompetensi inti yaitu sikap religius dan sosial, kompetensi ini dirinci lebih lanjut menjadi kompetensi dasar. Kompetensi tersebut digunakan agar anak menjadi siap untuk belajar, dan rumusan belajar untuk PAUD seperti sikap yaitu memilki perilaku yang mencerminkan sikap beragama, hidup sehat, rasa ingin tahu, berpikir dan bersikap kreatif, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli dan sebagainya. [3]

Menurut UU nomor 20 tahun 2003 ayat 1 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan sebelum jenjang Pendidikan Dasar (SD) yang merupakan pembinaan untuk anak sejak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang

[3] https://www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id/,diakses 13 Maret 2019, pukul 16:05

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diselenggarakan pada jalur formal.[4] Menurut Yuliani Nurani Sujiono fungsi pendidikan bagi anak usia dini yaitu:

1. Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.
2. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
3. Menngembangkan sosialisasi anak.
4. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
5. Memberikan kepada anak kesempatan untuk menikmati masa bermainnya.
6. Memberikan stimulasi kultural pada anak.[5]

Perkembangan fisik pada anak merupakan dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Dengan meningkatnya pertumbuhan tubuh baik menyangkut ukuran berat dan tinggi, maupun kekuatannya memungkinkan anak untuk lebih mengembangkan keterampilan fisiknya dan eksplorasi terhadap lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang disekitarnya.[6] Berkenaan dengan beberapa aspek perkembangan anak, salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kehidupan anak selanjutnya adalah aspek perkembangan fisik motoriknya. Fisik secara bahasa diartikan sebagai jasmani, badan, tubuh, sedangkan motorik diartikan sebagai penggerak. Menurut Novan Ardy Wiyani perkembangan fisik motorik anak usia dini dapat diartikan sebagai "perubahan bentuk tubuh pada anak yang

---

[4] Sujiono dkk, *Konsep dasar pendidikan anak usia dini,* PT indeks, Jakarta, 2010, Hal : 6
[5] Yuliani Nuraini sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan PAUD* (Jakarta: Indeks, 2009) hal 46.
[6] M. Djawad Dahlan, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, Hal : 163

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berpengaruh terhadap keterampilan gerak tubuhnya. [7] Kegiatan pengembangan fisik motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada pengembangan fisik motorik kasar dan motorik halus anak.

Samsudin berpendapat bahwa motorik kasar anak adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini tergolong pada kemampuan gerak dasar, kemampuan tersebut diantaranya yaitu mendorong, menarik, melempar, menangkap, berlari, skipping, dan melompat.[8] Perkembangan motorik merupakan kemampuan anak untuk bergerak dan mengendalikan bagian tubuhnya. Perbaikan dari perkembangan motorik bergantung pada kematangan otak, input dari sitem sensorik, meningkatnya ukuran dan jumlah urat otak, sistem syaraf yang sehat dan kesempatan untuk berlatih.

Jadi Perkembangan Psikomotorik merupakan seluruh kemampuan pokok dalam memfungsikan keterampilan motorik. Dalam perkembangan psikomotorik terbagi menjadi tiga bagian yaitu, pertumbuhan dan perkembangan motorik dan pengembangan persepsi motorik serta kesegaran jasmani. Perkembangan motorik meliputi dua tahapan yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Motorik kasar (*gross motor skill)* merupakan segala keterampilan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya, atau bisa juga diartikan sebagai gerakan-gerakan seorang anak yang masih sederhana,

---

[7] Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hal 35

[8] Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hal 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti melompat dan berlari. Menurut Beaty kemampuan motorik kasar seorang anak itu paling tidak dapat dilihat melalui empat aspek, yaitu:

1. Berjalan atau *walking,* dengan indikator berjalan naik turun tangga dengan menggunakan dua kaki, berjalan pada garis lurus, dan berdiri dengan satu kaki.
2. Berlari atau *running,* dengan indikator menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari, berbelok kekanan-kiri tanpa kesulitan dan mampu berhenti dengan mudah.
3. Melompat atau *jumping,* dengan indicator mampu melompat kedepan, kebelakang dan kesamping.
4. Memanjat atau *climbing,* dengan indikator memanjat naik turun tangga dan memanjat pohon.[9]

Dalam hal ini, perkembangan fisik motorik sangat berperan penting bagi seorang anak. Karena selain melatih kelincahan dan kecekatan, juga dapat memberikan motivasi kepada anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Untuk itu, perkembangan ini tidak boleh dikesampingkan, dan sebisa mungkin orang tua dan pendidik merespon dan memberikan waktu atau kesempatan kepada sang anak dalam melakukan berbagai gerakan yang dapat membantu dalam mengembangkan fisik motoriknya. Peran pendidikdan orang tua dapat dibuktikan melalui pemberian motivasi, bimbingan, latihan-latihan gerak sederhana, dan lain sebagainya, misalnya bias juga diterapkan melaui bermain. Karena dalam bermain, secara tidak langsung anak akan melakukan segala hal yang akan

[9] Sugiyanto, *perkembangan dan belajar motoric,* Universitas Terbuka, hal : 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membangkitkan semangat mereka untuk lebih mampu dalam beberapa hal, contohnya seperti bermain "jejak kaki". Berdasarkan hasil obseravsi peneliti di kelompok A ITTAQU dari 45% dari 100% atau 8 dari 18 siswa yang masih kurang dalam pengembangan motorik kasar, termasuk melompat. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan aktivitas .*jejak kaki* at melalui permainanketerampilan motorik kasar melomp

Permainan *jejak kaki* merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan motorik kasar atau kekuatan kaki, permainan ini dilakukan secara individu atau dengan cara berkompetisi. Permainan *jejak kaki* ini menurut penulis dapat mendukung untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar atau keterampilan melompat anak. Berdasarkan keadaan tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Penerapan Media Permainan Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat Siswa Kelompok A di RA ITTAQU Surabaya".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan melompat anak kelompok A di RA ITTAQU Surabaya sebelum diterapkannya permainan jejak kaki?
2. Bagaimana penerapan media permainan jejak kaki di RA ITTAQU?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Bagaimana peningkatan kemampuan melompat anak kelompok A di RA ITTAQU surabaya setelah diterapkannya media permainan jejak kaki ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan melompat anak kelompok A di RA ITTAQU Surabaya sebelum adanya permainan jejak kaki.
2. Untuk mengetahui penerapan permainan jejak kaki di RA ITTAQU Surabaya.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan melompat anak setelah diterapkannya permainan jejak kaki di RA ITTAQU Surabaya.

D. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian pada siswa kelas A2 TK ITTAQU Surabaya Tahun Pelajaran 2019-2020.
2. Peneliti difokuskan pada materi kemampuan dan keterampilan dasar melompat anak Melalui Permainan Jejak Kaki.
3. Peneliti menerapkan Metode Permainan Jejak Kaki, Langkah dari metode ini adalah siswa dibagi sesuai dengan kelompoknya. Guru memberikan penjelasan tentang media permainan tersebut dan memberikan contohnya , setelah guru selesai memberikan contoh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepada siswa guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan melompat pada permainan jejak kaki.

4. Indikator hasil belajar yang dicapai pada penelitian ini adalah anak dapat melompat menggunakan dua kaki atau satu kaki pada permainan jejak kaki.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

   a. Dapat digunakan untuk menambah referensi terkait dengan pengaruh permainan jejak kaki dan kemampuan motorik kasar anak dalam hal melompat.

   b. Bagi ilmu pengetahuan, penelitian in diharapkan mampu memberi kontribusi berkaitan dengan pendidikan anak usia dini.

2. Praktis

   a. Bagi Peneliti

      Sebagai wacana ilmu pengetahuan pada bidang pendidiikan anak usa dini.

   b. Bagi Orang Tua

      Untuk menambah informasi mengenai bagaimana cara menstimulasi kemampuan anak yang berkaitan dengan melatih keseimbangan.

   c. Bagi Sekolah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan pihak sekolah dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melatih kemampuan gerak lompat di sekolah.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan acuan dari beberapa penelitian sebelumnya. Pada penelitian terdahulu ini peneliti menemukan perbedaan pada pengembangan keterampilan melompat anak usia dini 4 sampai 6 tahun.

1. Hasil penelitian dari Karina Aristiya, membuktikan adanya keberhasilan dalam penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional pindah bintang untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar aspek melompat pada kelompok A TK GIKI. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti tersebut membuktikan bahwa peningkatan pada siklus I sebanyak 50% anak dikategori kurang, 50% anak dikategori cukup dan 0% anak dikategori baik. Pada siklus II sebanyak 0% anak dikategori kurang, 17% anak dikategori cukup dan 83% anak dikategori baik.[10]
2. Hasil penelitian dari Isnawati Nurfa dan Rachma Hasibuan , membuktikan adanya keberhasilan dalam penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain permainan modifikasi balon untuk meningkatkan keterampilan motorik

[10] Karina Aristiya, *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Aspek Melompat Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pindah Bintang,* Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kasar aspek melompat pada kelompok A TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk. Hasil dari penelitian ini pada siklus I, aktivitas guru menunjukkan persentase 68,75% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87,50%. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 65,63% meningkat menjadi 87,50% pada siklus II. Nilai rata-rata kemampuan melompat siklus I sebesar 60,00% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,00%.[11]

3. Hasil penelitian dari Zafniarti, membuktikan adanya keberhasilan dalam penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional Kudo-kudo untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar aspek melompat pada kelompok B TK Bahari, Pasir Kandang Padang. Rincian Anak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, siklus I nilai sangat tinggi sebanyak 20% meningkat pada siklus II menjadi 86,6%, Anak mampu meloncat dengan ketinggian 30- 50 cm siklus I sebanyak 13,3% meningkat pada siklus II menjadi 80 %.[12]

[11] Isnawati Nurfa dan Rachma Hasibuan, *Meningkatkan Kemmpuan Melompat Melalui Permainan Modifikasi Balon Pada Anak Kelompok A TK PANCAMURNI I Kertosono Kabupaten Nganjuk, Jurnal PAUD Teratai, Volume 06 Nomor 03,* Universitas Negeri Surabaya, 2017.

[12] Zafniarti, *Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui permainan Tradisioanal Kudo-Kudo di Taman Kanak-Kanak Bahari Padang*, Universitas Negeri Padang, 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1	Karina Aristiya	Meningkatkan keterampilan motorik kasar melompat	Penelitian Tindakan Kelas	Siklus I 0% anak dikategori baik, siklus II 83% anak dikategori baik
2	Isnawati Nurfa Dan Rachma Hasibuan	Meningkatkan keterampilan motorik kasar melompat	Penelitian Tindakan Kelas	Siklus I sebesar 65,63% meningkat menjadi 87,50% pada siklus II
3	Zafniarti	Meningkatkan keterampilan motorik kasar melompat	Penelitian Tindakan Kelas	Anak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, siklus I nilai sangat tinggi sebanyak 20% meningkat pada siklus II menjadi 86,6%, Anak mampu meloncat dengan ketinggian 30-50 cm siklus I sebanyak 13,3% meningkat pada siklus II menjadi 80 %.

Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada perbedaan media yang digunakan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode Penelitian Tidakan Kelas (PTK) dan mengembangkan aspek motorik kasar keterampilan melompat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motorik Anak dan Permainan Jejak Kaki

a. Pengertian Fisik Motorik

Fisik berasal dari kata bahasa inggris yang memiliki arti *Body*, atau bagian dari suatu objek, atau bisa juga dikatakan sebagai tubuh yang dapat dilihat secara langsung. Mursid berpendapat bahwa perkembangan fisik seseorang terjadi sangat cepat ketika mereka berada dalam usia 2 tahun terakhir dari masa golden age mereka, pertumbuhan tersebut terletak pada otot-otot besar baik itu laki-laki maupu perempuan dan pertumbuhan tersebut, diiringi atau diikuti oleh peningkatan pertumbuhan kaki dan tangan.[13] Sedangkan pendapat menurut Kail mengatakan "Bahwa seseorang sekitar 20% dalam hidupnya membutuhkan waktu yang lama untuk mengembangkan fisiknya". Namun lain halnya dengan Kuhlen dan Thompson dalam buku yang berjudul *Psikologi Perkembangan* menyatakan bahwa "Perkembangan Fisik anak terdiri dari beberapa aspek yaitu

[13] Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini.* Vol. 5 No. 1 Jurnal Pendidikan Anak, 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

system syaraf, otot-otot tubuh, kelenjar endoktrin, dan struktur fisik pada tubuh.[14]

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, perkembangan fisik dimulai dari perkembangnya ketika seseorang masih berada didalam kandungan seorang ibu, dan yang kemudian berkembang kembali ketika mereka lahir ke dunia hingga sang anak tumbuh menjadi manusia dewasa. Seseorang dalam mematangkan perkembangan fisiknya membutuhkan waktu yang lama dalam kehidupannya, seperti halnya bayi yang baru lahir dalam satu tahun pertama mengalami perkembangan fisik yang sangat cepat, yang mana seorang bayi mengalami perubahan dan kenaikan terhadap panjang tubuh dan berat badannya. Untuk mengetahui perkembangan seseorang mengalami perubahan fisik atau tidak, maka dapat diukur dengan cara mengukur lingkar kepala, berat badan dan tinggi badan.

Motorik merupakan istilah yang bersifat umum serta memiliki arti suatu bentuk dari segala kegiatan yang dilakukan seseorang. Motorik berasal dari kata motor yang memiliki arti penggerak (*move*) yaitu keadaan atau perilaku seseorang yang menghasilkan rangsangan atau stimulus

[14] Yurdhika Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana Perdana Media Grup, 2011), hal 39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan melibatkan otot-otot di tubuhnya.[15] Sedangkan Sumantri menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah suatu perubahan gerak yang dihasilkan oleh anak yang menghubungkan perilaku dan kemampuan gerak anak. Konsep yang sama juga dijelaskan oleh Hurlock bahwa perkembangan motorik adalah suatu gerak seseorang yang dikoordinasikan secara langsung oleh otot dan syaraf tubuh. Dengan demikian dapat disimpulkkan bahwa motorik yang dihasilkan anak adalah kegiatan anak yang dilakukan setiap hari oleh mereka selama di sekolah maupun diluar lingkungan sekolah. Contohnya seperti berlari, berjalan atas papan titian, bermain dengan lompat tali, atau kegiatan lainnya yang mana kegiatan tersebut menggerakkan seluruh otot-otot kaki anak. Kegiatan fisik motorik ini khususnya dilakukan dalam kegiatan melompat dalam permainan jejak kaki, sehingga dapat melatih atau melenturkan otot-otot kaki anak. Karena untuk perkembangan fisik motorik atau gerak seorang anak perlu adanya proses pematangan fisik yang berhubungan dengan otot-otot dan syaraf didalam tubuh.

b. Tujuan Fisik Motorik Anak

Perkembangan fisik motorik anak adalah salah suatu situasi yang sangat menonjol dan selalu terlihat melalui kegiatan apa saja yang dilakukan oleh anak dalam

[15] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2013), hal 59.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kesehariannya, yang mana apabila fisik anak berkembang maka anak akan dengan sangat baik mengembangkan keterampilan motoriknya , dan anak dapat bereksplorasi dengan lingkungannya.[16] Misalnya seorang ibu memberikan contoh cara berdiri, berjalan dan berlari kepada anak, hal tersebut merupakan stimulasi awal yang diberikan oleh ibu kepada anak, yang mana dalam kegiatan fisik motorik tersebut anak dapat mulai belajar bergerak serta dapat melakukannya sesuai dengan apa yang terjadi dan terlihat disekitarnya. Sehingga dalam tahun pertama anak melakukan gerakan fisik baik itu merangkak, berdiri maupun yang lainnya, anak akan terlihat bergerak lebih aktif dan tidak bisa diam. Maka hal tersebut merupakan peluang bagi orang tua untuk memberikan kesempatan yang lebih kepada anaknya untuk mengeksplorasikan dirinya terhadap lingkugannya. Untuk melakukan kegiatan fisik motorik pada anak, diperlukan beberapa tujuan untuk mengembangkan perkembangan fisik anak yang diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Melatih penguasaan gerak fisik

Kegiatan fisik yang sangat disukai oleh anak pada umumnya adalah bermain, dan ketika anak bermain dengan lingkungannya secara terarah, maka

[16] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*(Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), hal 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

secara tidak langsung gerak fisik anak akan terlatih, sehingga akan terpenuhilah kebutuhan anak dalam aspek fisik motoriknya. Akan tetapi untuk menguasai gerak fisik tersebut anak perlu adanya latihan dan dukungan dari orang-orang disekitarnya termasuk juga orang yang paling dekat dengan mereka yaitu orang tua. Hal tersebut memiliki tujuan supaya anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi sehingga anak akan lebih mudah dalam melakukan gerak fisik motoriknya tanpa ada rasa gelisah dan tidak mampu melakukan. Penyediaan ruangan atau area bermain yang cukup luas juga perlu, tidak hanya diluar ruangan melainkan didalam ruangan, hal tersebut bertujuan supaya anak dapat bergerak dengan bebas seperti hal nya mereka sedang bermain di taman atau di tanah lapang yang luas.

Akan tetapi juga perlu adanya dari orang tua kesadaran yang tinggi terhadap anaknya bahwa tidak semua kemampuan anak sama antara anak yang satu dengan yang lainnya, karena melihat hingga sampai saat ini masih banyak dari orang tua yang selalu menuntut kekuatan dan tingkat kecepatan perubahan anak, yang mana hal tersebut akan berdampak pada fikiran anak sehingga mereka akan memaksakan diri dan tidak dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menikmati setiap kegiatan yang mereka lakukan dengan baik.

Selain itu adapun hal yang sangat penting yang perlu diperhatikan ketika melatih penguasaan gerak fisik anak yaitu dengan melihat posisi atau postur tubuh yang benar, contoh seperti ketika anak melakukan gerak dalam berlari. Berlari jika diamati sekilas kegiatannya hampir sama dengan bejalan, hanya saja langkah dalam berlari akan lebih cepat jika dibandingkan dengan berjalan, namun dalam penguasaan gerak berlari anak ada hal yang perlu diperhatikan yaitu tentang bagaimana kebenaran posisi gerakan langkah kaki menjangkau langkah jangka pendek, kemudian posisi mengayunkan kedua tangan dengan gerakan arah ke depan dan belakang dengan bergantian dan teratur.[17] Untuk menguasai gerak fisik tersebut terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu sebagai berikut[18]:

1) Faktor Kematangan

Secara biologis menurut Gesell manusia berkembang dengan teratur berdasarkan tahapan urutan yang ditentukan oleh individu itu sendiri.

[17] Sugiyanto. *Perkembangan dan Belajar Motorik*(Jakarta:Universitas Terbuka,2007), hal 323.
[18] Ibid, hal 123

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teori menurut Halleman yaitu karakteristik perkembangan motorik anak ditandai dengan adanya faktor kematangan.[19] Suatu gerakan yang diciptakan oleh anak sejalan dengan proses pematangan sistem syaraf dan otot, sehingga anak dapat menahan keseimbangan tubuhnya. Penguasaan dalam gerak fisik motorik tidak dapat dilakukan melalui gerakan saja, melainkan perkembangan biologis anak juga harus mencapai pada tahap kesiapan anak untuk belajar bergerak.

2) Faktor Keperilakuan

Selain faktor kematangan, hal ini sejalan dengan teori keperilakuan yang mana teori ini biasa disebut dengan teori lingkungan. Menurut beberapa ahli psikologi dalam buku perkembangan dan belajar motorik Ivan Pavlov, John Watson, Edward Thorndike, B.F. Skinner, Sidney Bijou dan Don Baer berpendapat bahwa teori lingkungan adalah yang paling berpengaruh bagi perkembangan penguasaan gerak fisik motorik anak.[20] Anak adalah individu yang tidak pasif, artinya dalam perkembangan tersebut perlu muncul

[19] John W Santrock, *Perkembangan anak* (PT Gelora Aksara Pratama. Penerbit Erlangga, 2007), hal 207

[20] Sugiyanto. *Perkembangan dan Belajar Motorik*(Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), hal 125.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adanya hubungan timbal balik antara anak dan juga lingkungannya, lingkungan tersebut dapat berasal dari luar maupun dalam. Karena lingkungan yang baik akan memberikan dampak yang baik pula bagi anak, begitu juga sebaliknya bahwa lingkungan yang kurang baik (buruk) akan menjadi proses bawaan (kebiasaan buruk) bagi anak di masa depannya. Sehingga dapat disebut bahwa rangsangan yang diterima oleh anak dari lingkungannya merupakan sebagai dasar suatu pembentukan penguasaan gerak fisik motorik.

3) Faktor Kognitif

Sehubungan dengan teori Piaget, bahwa proses penguasaan gerak anak berpengaruh terhadap proses tumbuh kembang biologis, pengalaman, dan juga hubungan sosial anak dengan lingkungan. seorang anak akan mudah terpengaruh dengan lingkungan disekitarnya, begitu juga sebaliknya. Maka dapat terjadilah suatu interaksi antara anak dengan lingkungan di sekitarnya.

b. Melatih Keberanian Anak

Anak secara bebas dapat melakukan aktivitas dan kebiatan yang mereka sukai, dengan kegiatan fisik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motorik dapat melatih keberanian anak dalam melakukan segala sesuatu. Ketika anak berusia pra sekolah atau usia 4-6 tahun, mereka dapat melakukan kegiatan yang sifatnya menantang dan menguji keberanian anak seperti contoh, ketika anak melakukan kegiatan melompat dari tempat yang satu ke tempat yang lainnya dengan cara yang beragam mulai dari melompat dengan satu kaki mapun dua kaki, dan metode yang lainnya yang mana kegiatan tersebut belum pernah mereka lakukan sehingga membuat mereka sangat semngat untuk melakukannya.

c. Melatih Kemandirian[21]

Ketika anak melakukan kegiatan fisik motorik dengan lingkungannya perlu diketahui bahwa orang tua dapat memberikan kebebasan anak dalam bergerak, akan tetapi orang tua juga masih perlu mengawasi setiap anaknya,dengan begitu anak akan menjadi pribadi yang mandiri. Mandiri dalam arti anak tidak membutuhkan lagi bantuan orang lain atau orang terdekatnya. Ketika anak hendak merai sesuatu,ia memiliki kepercayaan diri dengan lingkungannya dan ia bisa melakukan sendiri

[21] Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak*(Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hal 81

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tanpa bantuan orang lain.[22] seperti contoh ketika anak berusaha mengancingkan baju sekolahnya, mengambil makanan atau minuman di atas meja, dan berjalan menaiki sepeda.

c. Aspek-aspek Fisik Motorik

seorang anak memerlukan waktu yang lama ketika mematangkan perkembangan fisik motoriknya sampai beranjak usia remaja. Berbeda dengan seorang anak kucing yang secara langsung bisa menggerakkan tubuhnya tanpa memerlukan latihan, bantuan orang lain serta waktu yang lama. Ketika anak masih bayi, kegiatan motorik muncul saat ia belajar untuk merespon keadaan disekitarnya dan mata bayi akan bergerak mengikuti cahaya yang ada disekitarnya, gerakan ini dinamakan gerakan reflex. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Gobbard bahwa bayi yang baru lahir memiliki 27 gerakan reflex yang sifatnya tidak menetap atau selamanya dilakukan oleh bayi sampai tahun-tahun berikutnya. Sejalan dengan pendapat Santrock bahwa ada beberapa gerak reflex yang dimiliki oleh bayi diantaranya adalah :

a) *Moro Reflex*

Gerakan ini disebut reflex bayi terkejut yang mana gerakan ini muncul disaat bayi merasa kaget dengan

[22] Christiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir* (Jakarta: Prenada, 2012) hal 123.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sesuatu yang membuatnya tersentak dengan keadaan disekitarnya. Contohnya seperti ketika bayi digendong oleh ibunya, kemudian secara tidak sengaja ibu bayi tersebut bersin dengan suara yang keras, yang secara langsung bayi yang digendong ibunya membungkukkan tubuhnya dan bisa sampai menangis karena terkejut.

b) *Grasping reflex*

Gerakan ini disebut dengan reflex bayi menggenggam yang mana gerakan ini muncul apabila bayi merasakan sentuhan jari dari telapak tangannya, yang kemudian secara langsung bayi akan menggenggam jari tersebut dengan kuat.

c) *Babinski reflex*

Gerakan ini disebut dengan reflex bayi menggenggam pada bagian kaki yang apabila bayi merasakan sentuhan ditelapak kakinya, maka ibu jari bayi bergerak ke atas dan kemudian jari-jari kaki yang lainnya secara langsung juga akan tersentak dan bergerak.

d) *Rooting reflex*

Gerakan ini ada ketika bayi berumur 3 sampai 4 bulan dan muncul apabila bayi merasakan sentuhan pada pipi maupun daerah disekitar mulutnya, seperti contoh ketika ibu hendak memberikan ASI pada bayi, maka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bayi secara langsung dapat melakukan kegiatan motorik yaitu gerakan memutar-mutarkan kepalanya untuk mencari ASI disekitarnya.

e) *Walking reflex*

Gerakan ini disebut juga dengan gerakan berjalan, yang mana seorang bayi seolah-olah menggerakkan kakinya apabila bayi perlahan diturunkan ke lantai atau ke tanah. Gerakan ini sama dengan gerakan rooting reflex yaitu gerakan menghisap sesuatu apabila bayi terkena sentuhan pada daerah sekitar mulut bayi terutama ketika bayi diberikan ASI, dan tentu bayi secara reflex akan menghisap ASI ibunya tersebut. Awalnya seorang bayi hanya mampu menggerakkan tubuhnya secara sederhana dan belum terkordinasi dengan sempurna karena dalam sistem neurofisiologis bayi masih belum matang. Tahapan sikap tubuh dan gerak motorik bayi yang terlihat sejak awal lahir yaitu dia bisa melakukan tidur terlentang, lalu mencoba untuk menggulingkan badannya, setelah itu tengkurap dan berusaha untuk mengangkat kepalanya. Kemudian saat itu bayi memasuki usia 4 bulan, anak dibantu untuk melakukan gerakan duduk, kemudian diusia 7 bulan anak dapat duduk sendiri tanpa bantuan orang lain. Ketika usia 9 bulan anak dapat merangkak dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tangan dan lututnya, disamping itu juga anak perlahan-lahan dapat berdiri dengan berpegangan pada seduah objek. Kemampuan anak untuk berdiri sendiri berkembang ketika anak usia 10 sampai 11 bulan, namun masih dengan bantuan orang lain. Sedamgkan ketika anak telah berusia 1 tahun ia dapat berdiri dan berjalan tanpa bantuan orang lain lagi, meskipun berjalannya masih belum sempurna.

Anak usia dini merupakan suatu masa dimana anak sudah mulai peka dan suka meniru terdapat sesuatu yang ada dilingkungannya, lingkungan yang ada disekitarnya mempunyai peran yang sangat penting untuk membangun kemampuan dan keterampilan bagi anak. Keterampilan yang harus dikembangkan untuk anak adalah keterampilan motorik halus dan motorik kasar.

a) Motorik Halus

Motorik halus adalah kemampuan pada setiap anak yang ada hubungannya dengan sebagian otot-otot kecil yang dimilikinya serta dibutuhkannya konsentrasi penuh antara mata dan tangan.[23] Hal-hal yang harus diperhatikan bagi orang tua kepada anaknya ketika mempelajari kegiatan motorik halus adalah memahami posisi pada setiap anak dan menampilkan gerakan

[23] Penney Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2012) hal 63.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motoriknya agar perkembangan yang dijalaninya sesuai dengan apa yang mereka pelajari. Contoh kegiatan motorik halus yang biasanya dilakukan oleh anak usia prasekolah yaitu menggambar. Menggambar adalah suatu aktivitas yang paling banyak disukai oleh anak dan bersifat menyenangkan.

Awalnya anak akan membuat gambaran yang menurut orang dewasa tidak begitu jelas, karena anak pada awalnya hanya bisa melakukan coretan dikertas. Kemudian pada usia 4 sampai 6 tahun anak mulai menguasai dan suka menggambar sesuatu dengan apa yang ia lihat dilingkungan sekitarnya. Contoh kegiatan motorik halus lainnya yaitu kegiatan memakai pakaian, mengancingkan baju, makan dengan menggunakan sendok tanpa bantuan orang lain, menggunting kertas, mewarnai gambar dan kegiatan lainnya yang bersifat tanpa mengeluarkan tenaga dari otot-otot besar.

b) Motorik Kasar

Motorik kasar adalah suatu kemampuan gerak seseorang yang ada hubungannya dengan otot-otot besar ditubuhnya.[24] Sejalan dengan pendapat menurut Richard Decaprio bahwa motorik kasar adalah suatu gerakan yang biasanya tidak hanya memerlukan sebagian otot

[24] Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011) hal 815.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saja melainkan juga memerlukan koordinasi otot-otot diseluruh tubuh. [25] Menurut Hurlock untuk mengembangkan kegiatan motorik ini semual merupakan suatu gerakan yang tidak diketahui oleh anak, kemudian menjadi suatu gerak yang biasa dilakukan oleh anak-anak ketika berada dilingkungan sekitarnya. Gerakan motorik kasar ini fungsinya dapat menjadikan anak lebih mandiri dan berani ketika bergaul dengan teman-temannya. Gerakan motorik kasar akan berkembang sesuai dengan tahap usia anak, dan jika anak sudah mulai matang maka anak akan belajr sendiri untuk melakukan gerakan tanpa memerlukan bantuan orang lain.

Anak dengan usia prasekolah ini telah memiliki kekuatan otot yang hampir sama dengan orang dewasa dan kekuatannya berkembang secara optimal ketika bergerak melakukan sesuatu. Anak usia 4 sampai 6 tahun lebih senang dan menguasai ketika melakukan gerakan berjalan maju, mundur kebelakang, kesamping, berjinjit, melompat maupun gerakan naik turun tangga. Biasanya ketika anak berada disekolah TK, mereka diajarkan melalui berbagai macam gerakan dan

[25] Hasmawaty, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Tradisional Akdende-dende pada TK Yafqaeda Kota Makassar.* Vol. 1 No. 2 Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, hal 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan-permainan yang kreatif seperti berjalan jinjit, melompat, berlari, latihan bebaris sebelum memasuki ruang kelas dan gerakan-gerakan yang lainnya.

Motorik kasar terbagi menjadi 3 macam yaitu gerakan lokomotor, gerakan non lokomotor dan gerakan manipulatif. Gerakan lokomotor adalah suatau gerakan seseorang yang menimbulkan suatu gerak berpindah tempat dari tempat yang satu ke tempat yang lainnya, contohnya seperti ketika anak dibimbing oleh guru untuk melompat dengan tangan keatas kemudian lari untuk berpindah tempat. Kemudian gerak non lokomotor merupakan suatu gerakan seseorang yang terkadang memerlukan sedikit gerakan didalam tubuh, contohnya ketika seorang anak melakukan gerakan bergelantungan disuatu objek, ketika anak melakukan gerakan bergelantung maka mereka tentunya akan mengayunkan tangannya untuk berpindah tempat yang kemudian kaki mereka tidak memerlukan banyak gerakan pada kegiatan tersebut.

Kemudian gerakan manipulatif, yang mana gerakan ini merupakan gerakan yang membutuhkan kerjasama antara tangan dan kaki, jadi dalam gerakan ini kedua tangan dan kaki ikut terlibat, contohnya adalah apabila seorang anak melakukan kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melempar bola dengan menggunakan tangan kanannya, dan posisi tangan kanan terletak di atas bahu, dan kaki ikut mengontrol juga dengan satu langkah ke depan, setelah itu anak dapat melempar bola sejauh mungkin.

Kegiatan motorik yang dilakukan anak muncul ketika ia belajar merespon keadaan disekitarnya. Respon pertama pada saat anak masih bayi muncul adanya gerakan *reflex* gerakan secara spontan ketika bayi merasakan sentuhan ditubuhnya. Ditahun berikutnya anak pun menjadi berkembang dan sangat terampil ketika menggerakkan tubuhnya, bahwa pada tahun-tahun berikutnya pun anak bisa secara mandiri tanpa memerlukan bantuan orang lain untuk bebas bergerak. Dalam penelitian ini, untuk melatih kemampuan motorik kasar anak peneliti mengembangkan aktivitas motorik kasar dengan gerak dasar lokomotor, gerakan non lokomotor dan gerak manipulatif yang sangat berhubungan dan dikombinasikan antara satu dengan yang lainnya.

Untuk mrncapai keterampilan motorik kasar yang baik maka pendidik harus memberikan stimulasi yang sesuai kepada anak guna menunjang pencapaian keterampilan motorik kasar yang optimal. Individu yang mendapat stimulasi terarah dan teratur akan lebih cepat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempelajari sesuatu karena lebih cepat berkembang dibandingkan dengan individu yang tidak banyak mendapatkan stimulasi. Cara yang efektif bagi anak dalam mempelajari keterampilan motorik adalah dengan bimbingan dan pengawasan dari orang lain yang memiliki pengalaman dalam membimbing dan mengawasi anak tersebut.

Ada beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan gerakan motorik anak. Misalnya aktivitas berjalan di atas papan titian, melompat tali, senam, renang dan sebagainya. Hal tersebut selain dapat membuat senang anak juga dapat melatih anak untuk percaya diri. Bredekamp dkk Musfiroh, (2008)[26] berpendapat bahwa anak usia 4 tahun sudah dapat melakukan aktivitas sebagai berikut:

a) Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tidak beraturan, dan berlari dengan baik.
b) Berlari dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan dengan berdiri di atas balok 4 inci, tetapi mengalami kesulitan meniti balok besar 5cm tanpa melihat kakinya.
c) Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat kaki berpijak.

[26] Esti Erlinda *Skripsi Pengembangan Motorik Kasar anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola*, (Universitas Bengkulu Tahun, 2014) hlm. 27

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Melompat dengan memainkan peraturan tempo yang memadai dan mampu mainan permainan yang membutuhkan reaksi cepat.

e) Mulai mengkoordinasikan gerakan-gerakan pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntangkan untuk menampung akrobat).

f) Menunjukkan kesadaran untuk menilai batas tingkah laku yang berbahaya dengan lebih baik, tetapi masih membutuhkan pengawasan dijalan atau perlindungan diri pada aktivitas yang penting.

g) Menunjukkan peningkatan daya tahan dalam periode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan kontrol diri dalam kegiatan kelompok. Gerakan motorik anak dapat berkembang dengan baik bila mendapat kesempatan untuk melakukan dengan leluasa untuk mencoba dan dapat bantuan serta peralatan yang dibutuhkan serta bimbingan dari orang dewasa atau pendidik baik secara formal maupun informal.

Demikian halnya dengan keterampilan motorik kasar anak kelompok A2 RA ITTAQU Surabaya, Untuk Pengembangan motorik kasar dilakukan dengan permainan Melompat pada permainan jejak kaki.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Permainan Jejak Kaki

a. Pengertian Permainan Jejak Kaki

Permainan sangat penting bagi perkembangan intelegensi dan fisik motorik (Jasmaiah) anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kecerdasan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini. Peneliti mengembangkan pedoman permainan jejak kaki yaitu suatu cara tentang kegiatan permainan yang dirancang untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan pembelajaran ditaman kanak-kanak. Diharapkan dengan pembelajaran menggunakan pedoman permainan berbasis multiple intellegensi ini akan lebih tertarik dan kecerdasan kinestetik yang diukur melalui keterampilan dan kemampuan anak dalam melakukan gerakan motorik kasar meliputi kelentukan, keseimbangan, kelincahan dan kekuatan dapat terstimulasi secara optimal. Permainan jejak kaki merupakan permainan modern pada zaman sekarang dan mungkin saja merupakan perkembangan dari permainan engkle yang mana permainan tersebut memiliki ketentuan permainan dengan melompatkan kaki sesuai dengan petunjuk yang ada, hanya saja permainan jejak kaki yang banyak digunakan sekarang ini dibentuk dengan cara lebih menarik dari permainan engkle sebelumnya, meskipun terlihat sama akan tetapi permainan tersebut berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan jejak kaki dilakukan secara individu dan bergantian, karena dalam permainan ini anak diharuskan untuk fokus dan selalu menjaga keseimbangannya dengan baik. Alat dan bahan jejak kaki ini bisa beragam sesuai dengan bahan yang ada seprti langsung menggambarnya dilantai, akan tetapi bisa juga menyiapkan permainan tersebut dengan lebih menarik. Permainan jejak kaki ini biasa menggunakan kertas ukuran A3 disusun serta ditempel dilantai dan sudah bergambar dengan beragam warna[27]. Permainan jejak kaki ini sebaiknya dilakukan ditempat yang luas, supaya lebih beragam dan banyak kegiatan melompatnya, permianan tersebut juga dapat dilakukan ditempat yang tertutup seperti diruang tamu yang luas (dirumah) dan di Ruang kelas asal ruangannya luas dan jauh dari benda-benda yang dapat membahayakan anak.

Berpuluh tahun yang lampau, ketika televisi masih merupakan barang mewah dan belum semua wilayah mendapat aliran listrik, permainan anak tradisional dan tembang dolanan bocah begitu dekat dengan kehidupan anak-anak.Anak-anak menghabiskan hari-hari mereka dengan memainkan berbagai permainan tradisional. Di malam hari, dalam siraman sinar rembulan mereka berkumpul di halaman rumah atau pendopo, bermain bersama teman-teman sambil melantunkan tembang-tembang dolanan anak.

[27] http://familiakreativa.blogspot.com/2015/10/aktivitas-anak -1-2-bermain-jejak-kaki (diakses pada 18 Januari 2020, pukul 09.00)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sungguh gambaran indah yang tidak lagi dapat dinikmati oleh anak- anak zaman sekarang. Gambaran nyata betapa di masa lalu anak-anak memiliki kehidupan yang begitu natural dan hangat. Tidak ada hiruk-pikuk teknologi yang membawa berbagai dampak negatif, tidak ada kesepian karena keluarga dan teman-teman selalu ada di sekeliling setiap saat, serta tidak terasakan tekanan akibat tuntutan zaman yang berlebihan.

Juga gambaran nyata betapa Indonesia adalah negeri yang memiliki kekayaan budaya luar biasa. Permainan tradisional yang dimiliki setiap daerah dan jumlahnya mencapai ribuan di seluruh Indonesia merupakan salah satu bentuk kekayaan budaya Indonesia yang tiada bandingnya di negara belahan bumi manapun.[28] Permainan jejak kaki dibuat untuk memberikan stimulasi pada anak dan ketertarikan untuk lebih semangat lagi dalam belajar melompat sehingga perkembangan fisik anak dapat berkembang dengan baik.

b. Alat-alat yang digunakan dan cara bermain

Permainan jejak kaki terbuat dari susuna kertas A3, kertas tersebut sudah tergambar bentuk kaki yang telah diberi warna,antara kertas satu dan yang lain diberi jarak 10 cm. Bisa juga guru/ pembimbing/ orang tua dapat langsung menggambar bentuk kaki di atas lantai yang terang dengan spidol, dan

[28] *Ibid,* hlm. 41-42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberinya jarang antara 1 ubin, intinya alat yang digunakan dalam permainan tersebut sangan mudah didapat.

Cara memainkan permainan tersebut adalah:

1) Siswa harus memijakkan kakinya sesuai dengan pola yang ada dengan melompat.
2) Kaki siswa tidak boleh keluar dari gambar kaki tersebut.
3) Siswa diberi waktu sesuai dengan banyaknya gambar yang ada sehingga siswa tidak tergesa-gesa.
4) Guru tidak boleh memarahi siswa jika siswa telah melakukan kesalahan.

Langka-langkah permainan jejak kaki :

1. Guru terlebih dahulu menyiapkan semua alat yang dibutuhkan.
2. Guru menempel gambar jejak kaki pada tempat yang sudah disediakan.
3. Jarang antara jejak kaki depan dan belakang paling tidak (paling sedikit 10 cm).
4. Siswa diminta berdiri di ujung / garis start untuk memulainya.
5. Guru memberikan contoh lalu membimbing siswa untuk melakukan seperti yang sudah dicontohkan.
6. Siswa diminta untuk melakukannya dengan madiri dan semangat.
7.

c. Manfaat permainan jejak kaki

Dengan adanya permainan jejak kaki tersebut, secara tidak langsung anak mendapatkan stimulasi yang sangat baik untuk mengasah keterampilan melompatnya, tanpa disadari anak melakukannya dengan semangat dan gembira, karena mungkin jika hanya melompat saja tanpa ada media permainan yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

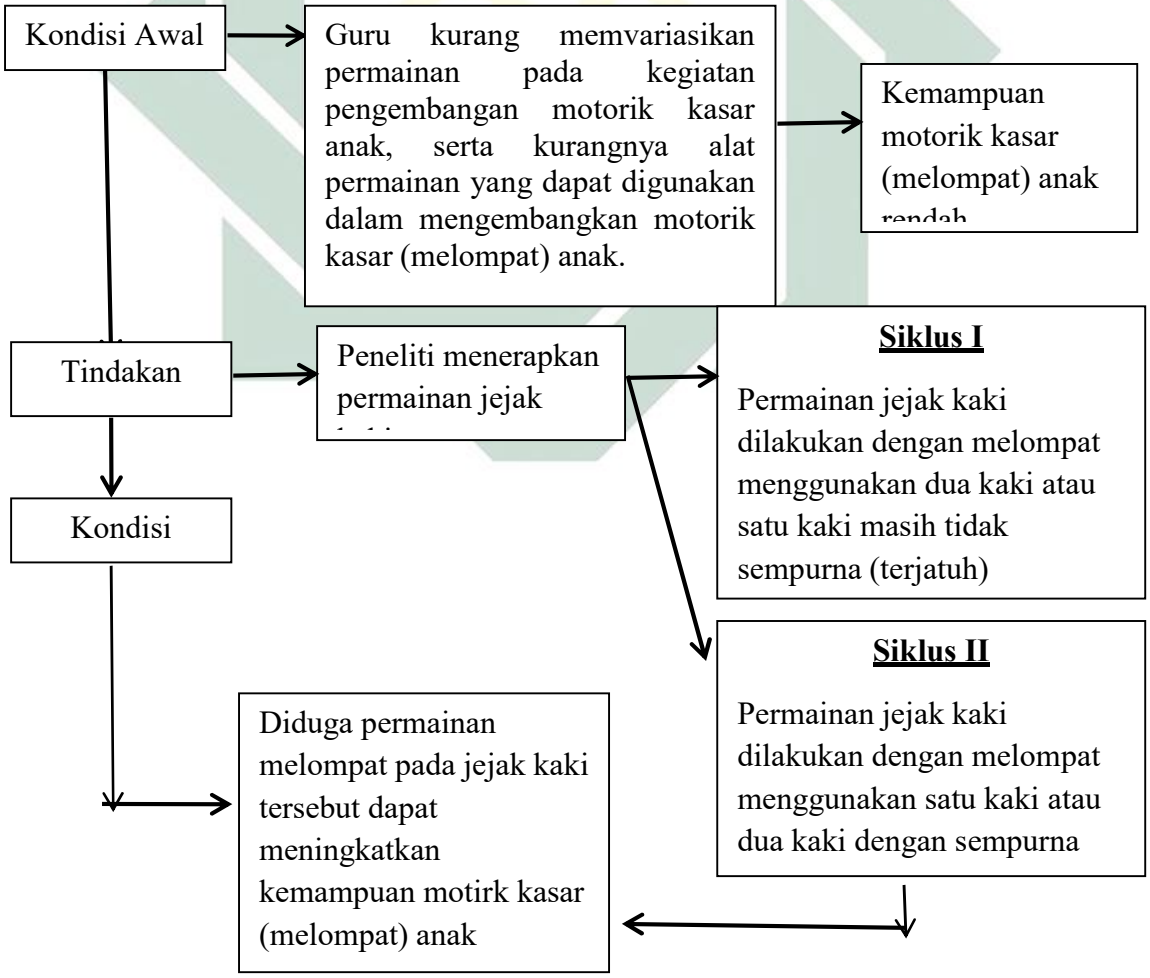
menarik dan mendukung minat anak, maka anak akan merasa tidak semangat dalam melakukan kegiatan melompat tersebut, sehingga permainan jejak kaki tersebut sangat efektif untuk mengembangkan aspek fisik motorik kasar yang khususnya dalam kemampuan melompat anak.

B. Kerangka Berfikir

1. Berfikir Kerangka Bagan

Gambar 2.1

Kerangka Berfikir dalam Penelitian Tindakan Kelas di RA ITTAQU SURABAYA pada Kemampuan Motorik Kasar (melompat) Anak



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari kerangka berfikir di atas dapat dijelaskan hal-hal berikut: pada kondisi awal, guru masih kurang mengembangkan kegiatan pembelajaran pada motorik kasar dan masih kurangnya sarana prasarana (alat permainan) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak dalam melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian anak, sehingga kemampuan motorik kasar anak didik pada kelompok A2 di RA ITTAQU masih rendah. Setelah itu peneliti menerapkan tindakan pembelajaran menggunakan permainan melompat pada gambar jejak kaki yang dimainkan secara individu dan menggunakan dua kaki pada siklus I, jika hasil belajar yang diperoleh belum maksimal atau peserta didik minimal sebanyak 80% (18 anak) belum berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan motorik kasar yang baik (BSB/Berkembang Sangat Baik), maka peneliti menerapkan tindakan perbaikan pada siklus II yaitu melompat dengan menggunakan satu kaki diharapkan pada siklus II ini mampu mencapai hasil yang diharapkan yaitu peserta didik minimal sebanyak 80% (18 anak) berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan motorik kasar yang baik (BSB/Berkembang Sangat Baik).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Hipotesis Tindakan

Sehubungan dengan kerangka teoritis di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: kemampuan motorik kasar (melompat) anak diduga dapat ditingkatkan melalui permainan Jejak Kaki pada anak didik kelompok A di RA ITTAQU Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Metode penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Yang menurut Kunandar ada tiga prinsip di dalamnya yakni, (1) adanya partisipasi dari peneliti dalam suatu program atau kegiatan, (2) adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan melalui penelitian tindakan, dan (3) adanya tindakan (treatment) untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan pembelajaran.[29]

Pendapat lain dari Carr dan Kemmis bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian refleksi (*self reflection*) yang dilakukan oleh para partisipasi dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran tentang (1) praktik-praktik sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri, (2) pengertian mengenai praktik-praktik tersebut, (3) situasi-situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan.[30]

Dari pendapat di atas peneliti menyimpulkan penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di

---

[29] Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru,(Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2008), hlm. 44

[30] Wijaya Kusuma dan DedI Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas,* (Jkaarta: PT. Malta Printindo, 2009), hlm.8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelas sehingga motivasi peserta didik dapat ditingkatkan. Dalam prosesnya, penelitian ini mengangkat permasalahan meningkatkan kemampuan melompat pada anak kelompok A2 di RA ITTAQU Surabaya. Untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang pengaruh kegiatan permainan Jejak Kaki dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak di RA ITTAQU Surabaya khususnya Kelompok A2, maka penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dimana peneliti mencermati kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Mengapa peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, karena tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran di kelas, oleh karena itu peneliti menggunakan penelitian tersebut. Selain itu, PTK yang bersifat kolaboratif memudahkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di RA ITTAQU Surabaya. Peneliti tidak harus sendirian dalam upaya memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. Namun, peneliti dapat berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru kelas. Guru kelas dapat bertindak sebagai mitra diskusi yang baik untuk merumuskan masalah yang tepat, menentukan hipotesis tindakan yang baik, serta membantu analisis data penelitian.

Dengan adanya kerjasama tersebut memungkinkan dapat menghasilkan sesuatu yang lebih kreatif dan inovatif, sebab setiap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang terlibat memiliki kesempatan untuk memunculkan pandangan-pandangan kritisnya. Sehingga hasil atau simpulan yang diperoleh adalah hasil keinginan semua pihak khususnya antara peneliti dengan guru kelas sebagai mitranya, demikian akan meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

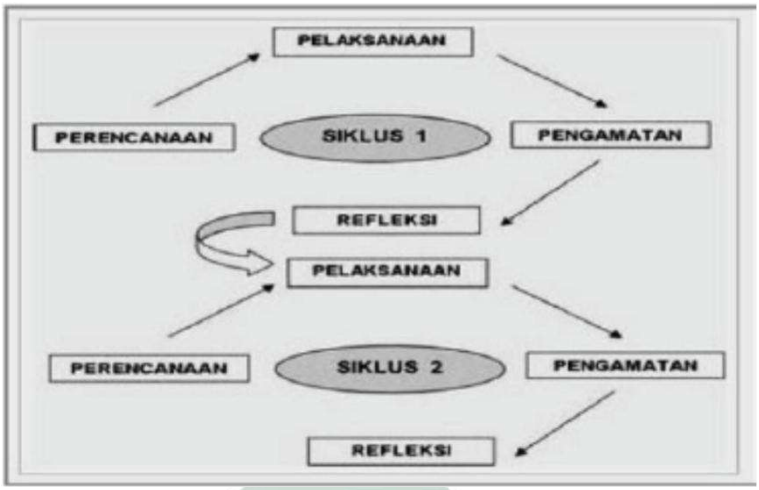
Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model dari Kurt Lewin. Dalam model Kurt Lewin dinyatakan dalam satu siklus terdapat empat langkah pokok yaitu:

1. *Planning* (perencanaan), proses menentukan program kebaikan yang mangangkat suatu ide atau gagasan peneliti.
2. *Acting* (pelaksanaan tindakan), perlakuan yang dilaksanakan peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun.
3. *Observing* (observasi) pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui sehingga memunculkan program atau perencanaan baru.
4. *Reflection* (refleksi) kegiatan menganalisis tentang hasil observasi sehingga memunculkan program atau perencanaan baru.[31]

Berikut adalah gambar dari siklus PTK oleh Kurt Lewin:

[31] Zainal Aqib, Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2009), hlm.21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 3.1
(Siklus PTK Kurt Lewin)[32]

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

Tempat penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di RA ITTAQU Surabaya pada siswa kelompok A2. Penelitian Ini dilaksanakan pada semester Gasal (awal) tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini berlangsung sesuai dengan kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. Akan tetapi dengan adanya masa pandemi yang dikarenakan oleh covid-19 ini, maka peneliti menggunakan metode daring dengan meminta bantuan kepada wali kelas sehingga dapat menyampaikannya kepada orang tua wali.

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelompok A2 RA ITTAQU Surabaya tahun ajaran 2019/2020, dengan jumlah peserta didik 18 anak yang terdiri dari 11 laki-laki dan 7 perempuan. Penulis memilih kelompok A2 karena kemampuan motorik kasar khususnya

[32] Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm.49

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada kemampuan anak dalam melompat yang dicapai masih rendah. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan jejak kaki.

Tabel 3.1
Daftar Peserta didik kelompok A2

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Ayra Prawita Chasanah	Perempuan
2	Ella Putri Nuraisyah	Perempuan
3	Sholih Al-Baihaqi	Laki-laki
4	Anindhiya Rizkyana Marwah	Perempuan
5	Varel Ahmad Arif Hidayatulloh	Laki-laki
6	Naomi Khenzora	Perempuan
7	Raphael Aditya	Laki-laki
8	Bagas Andreansyah	Laki-laki
9	Nabila Myka Putri	Perempuan
10	Arifiana Ainur Rohmah	Perempuan
11	Rafa Nayaka Maulana	Laki-laki
12	Bilal Uwais Pratama	Laki-laki
13	Rheno Putra Iskandar	Laki-laki
14	Muhammad Maulana Asy Sya'Bani	Laki-laki
15	Muhammad Akhdan Januartha	Laki-laki
16	Muhammad Gilang Ramadhan	Laki-laki
17	Aqiela Adeena Raysah	Perempuan
18	Muhammad Fahmi	Laki-laki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Variable yang Diselidiki

Ada tiga variabel yang akan dicapai pada penelitian tindakan ini, antara lain:

1. Variabel input: Siswa kelas A2 RA ITTAQU Surabaya.
2. Variabel proses: Penerapan Permainan Jejak Kaki.
3. Variabel output: Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak (Melompat) Melalui Media Permainan Jejak Kaki Pada Kelompok A2 RA ITTAQU Surabaya.

D. Rencana Penelitian

Tindakan yang dipilih oleh peneliti yaitu menerapkan media permainan jejak kaki untuk meningkatkan kemampuan melompat. Media permainan jejak kaki dirasa sesuai dalam meningkatkan kemampuan anak. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang berhasil meningkatkan kemampuan melompat siswa. Permainan jejak kaki ini sangatlah tepat sebab anak akan dapat melakukan gerakan melompat dengan cara yang bervariasi dan menarik.

Proses pembelajaran menggunakan media permainan jejak kaki juga akan mampu meningkatkan kemampuan melompat siswa, siswa juga dapat belajar sambil bermain sebab media ini membuat anak merasa senang dan mudah dipahami oleh anak. Bervariasinya bermain dan belajar dalam media ini akan meningkatkan antusias belajar siswa. Sehingga media permainan jejak kaki dirasa cocok dalam meningkatkan kemampuan melompat pada siswa A2 RA ITTAQU Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan pemilihan *model Kurt Lewin* maka dalam satu siklus terdiri atas empat langkah pokok, yaitu: 1) perencanaan *(planning)*, 2) pelaksanaan tindakan *(acting)*, 3) pengamatan *(observing),* dan 4) refleksi *(reflection)*. Alasan dalam pemilihan model kurt lewin karena jika pelaksanaan awal penelitian masih terdapat kekurangan, maka peneliti dapat mengulang kembali dan memperbaiki kekurangan pada siklus selanjutnya.

Beberapa prosedur yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan *(planning)*

   Pada tahapan ini, peneliti akan melakukan beberapa kegiatan yang meliputi:

   a) Observasi dan wawancara untuk mendapat gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan proses pembelajaran di RA ITTAQU Surabaya.

   b) Izin kepala sekolah beserta guru kelas kelompok A2 RA ITTAQU Surabaya.

   c) Merancang isi bahan ajar dan menyiapkan media permainan jejak kaki.

   d) Penyusunan instrument penilaian observasi guru, observasi siswa dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.

   e) Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan selama melakukan metode permainan jejak kaki diterapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diantaranya adalah kertas A3 yang sudah bergambar kaki, solasi dan lain sebagainya.

2. Pelaksanaan Tindakan *(acting)*

Peneliti adalah penerap pembelajaran. Peneliti melaksanakan kegiatan melompat dengan siswa kelompok A. Pada tahap ini peneliti akan dibantu oleh guru kelas. Guru kelas berperan sebagai guru kolaborator. Prosedur pelaksanaan selama kegiatan tersebut mengacu pada capaian perkembangan anak yang ada pada RPPH (lampiran)

3. Pengamatan (*observing*)

Pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran adalah berfokus pada beberapa hal antara lain:

I. Aktivitas guru:

a) Mengamati aktivitas guru dalam mengelola kelas selama proses pembelajaran dengan media *permainan jejak kaki*.

b) Menilai kemampuan guru menerapkan capaian perkembangan yang telah dilakukan

II. Aktivitas siswa:

a) Mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan mediapermainan jejak kaki.

b) Menilai keaktifan siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Refleksi (*reflection*)

Tahap refleksi digunakan untuk menilai aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil pembelajaran dengan menggunakan media permainan jejak kaki. Dari hasil observasi tersebut akan dianalisa tingkat keberhasilan dan kekurangan proses pembelajaran. Lalu peneliti dan guru berkolaborasi membuat kesimpulan.

Siklus II

Jika hasil dari kegiatan pengembangan motorik kasar melalui permainan jejak kaki pada penelitian siklus I belum mencapai 80%. Maka akan dilanjutkan pada tindakan siklus II. Perencanaan pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I, akan tetapi pada siklus II mengalami perbaikan dari siklus I. Hasil observasi anak selama kegiatan pembelajaran dalam setiap siklusnya menjadi dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan motorik kasar anak.

E. Sumber Data dan Tehnik Pengumpulan Data

1. Data Sumber

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari:

a. Guru

Melalui guru dapat memperoleh hasil observasi dari proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan serta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengetahui keberhasilan dan kegagalan dalam penerapan penelitian.

b. Siswa

Melalui siswa-siswa merupakan subyek utama dalam penerapan penelitian ini.

2. Tehnik Pengumpulan Data

Dalam penelitian PTK ini, peneliti sebagai instrumen utama, sebab peneliti mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan wawancara kepada guru kelompok A2 ITTAQU Surabaya, dan juga melakukan pengamatan (observasi) kepada peserta didik yang diteliti, serta menggali data melalui dokumen sekolah. Dengan demikian ada beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Istilah observasi mengacu pada prosedur objektif yang digunakan untuk mencatat subjek yang sedang diteliti. Metode observasi digunakan untuk menjaring informasi mengenai bagaiman anak didik bersikap dan berinteraksi satu sama lain di sekolah. Observasi ini dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran. Menurut Suharsimi Arikunto "observasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh pengamat ketika kegiatan sedang dilakukan".[33] Adapun jenis observasi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, dimana peneliti turut

[33] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ambil bagian atau berada dalam keadaan obyek yang diobservasi *(observese)*.

Adapun hal-hal yang diobservasi dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan jejak kaki di RA ITTAQU Surabaya adalah melihat keadaan langsung proses belajar mengajar dan aktivitas peserta didik yang dilakukan di lingkungan sekolah, melihat aktifitas guru dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak sesuai indikator perkembangan, dan menerapkan permainan jejak kaki untuk perkembangan motorik kasar di RA ITTAQU Surabaya.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu disebut dengan wawancara.[34] Teknik pengumpulan data wawancara sudah dilakukan pada 6 Januari 2020 di RA ITTAQU yang berisi tentang perkembangan kemampuan melompat anak. Penelitian digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan perkembangan kemampuan melompat terhadap siswa kelompok A2 RA ITTAQU Surabaya melalui media permainan *jejak kaki.*

[34] Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 96

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dokumentasi

Pengumpulan, pemilihan pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan disebut dengan dokumentasi.[35] Pengumpulan data dengan teknik dokumentasi yaitu mengumpulkan gambar atau foto selama proses pembelajaran dengan kamera.

F. Penelitian Instrumen

Menurut Arikunto instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.[36]

Pada proses observasi penelitian ini berlangsung digunakan instrumen sebagai pengukuran serta pemberian nilai yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan sikap dan perilaku yang ditunjukkan anak pengukuran penelitian ini menggunakan rating scale yang digunakan untuk data mentah yang berupa angka dan dilakukan dengan metode observasi sistematis, maka dipilih ketentuan penilaian lembar observasi sebagai berikut.[37] Untuk memperoleh data penilaian maka digunakan dua jens instrumen, yaitu:

---

[35] Tim Penyusun, Kamus Bahasa Indonesia, hlm. 362

[36] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 274.

[37] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), 98

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. **Wawancara Lembar**

Tabel 3.2
Pedoman Wawancara Prasiklus

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kemampuan melompat anak kelompok A2 pada saat ini?	
2	Bagaimana cara guru menstimulasi mengembangkan keterampilan melompat anak kelompok A2?	
3	Berapa kali dalam seminggu kegiatan pengembangan motorik kasar pada siswa dilakukan?	
4	Apakah guru pernah menerapkan alat permainan Jejak Kaki untuk meningkatkan keterampilan melompat anak kelompok A2?	
5	Upaya apa saja yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan melompat anak kelompok A2?	
6	Kendala apa saja yang dihadapi guru dalam menstimulasi keterampilan melompat pada anak Kelompok A2?	

Tabel 3.3
Pedoman Wawancara Siklus I

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah siswa lebih tertarik mengikuti pengembangan keterampilan melompat melalui permainan Jejak Kaki ?	
2	Bagaimana perkembangan siswa setelah mengikuti keterampilan melompat melalui	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	permainan Jejak Kaki?	
3	Apakah siswa sudah dapat melakukan gerakan melompat, meloncat dan melakukan koordinasi tubuh dengan baik?	

Tabel 3.4
Pedoman Wawancara Siklus II

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan siswa setelah mengikuti kegiatan pengembangan keterampilan melompat disekolah?	
2	Bagaimana keterampilan melompat siswa setelah diberikan pembelajaran motorik kasar melalui alat permainan Jejak Kaki?	
3	Menurutan anda apakah pembelajaran melalui alat permainan Jejak Kaki dapat meningkatkan keterampilan melompat pada siswa kelompok A?	
4	Apakah setelah penelitian ini selesai, guru akan tetap menggunakan pembelajaran motorik kasar dengan alat permainan Jejak Kaki?	
5	Bagaimana hasil evaluasi pengembangan keterampilan melompat menggunakan alat permainan Jejak Kaki ?	
6	Bagaimana saran guru mengenai kegiatan motorik menggunakan alat permainan Jejak Kaki dalam menstimulasi keterampilan melompat anak?	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. **Siswa dan Guru Aktivitas Observasi Lembar**

Tabel 3.5
Lembar Observasi Aktifitas Guru

No	Aspek Yang Diminati	Skor		
		2	3	4
A. Kegiatan Awal				
1	Guru melakukan kegiatan pembiasaan mengucap salam dan SOP			
2	Guru memberikan kegiatan apersepsi			
B. Kegiatan Inti				
3	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai			
4	Guru memeriksa kesiapan anak dengan mengajak anak mencoba gerakan melompat-lompat			
5	Guru menjelaskan dan memberi instruksi peraturan dan langkah langkah bermain Jejak Kaki			
6	Guru mengamati dan melakukan penilaian unjuk kerja anak			
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan			
C. Kegiatan Akhir				
8	Guru melakukan *recalling*			
9	Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaannya hari ini			
10	akan yang kegiatan menginformasikan Guru besok dilakukan			
11	Guru melakukan kegiatan akhir dengan bernyanyi, tepuk-tepuk, doa dan salam			

Tabel 3.6
Lembar Observasi Aktifitas Siswa

No	Aspek Yang Diminati	Skor		
		2	3	4
A. Kegiatan Awal				
1	Anak melakukan kegiatan pembiasaan mengucap salam dan berdoa			
2	Anak mendengarkan guru melakukan apersepsi dan			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	ice breaking			
B. Kegiatan Inti				
3	Anak membantu guru menyiapkan media yang dipakai dalam pelaksanaan kegiatan keterampilan melompat			
4	Anak siap untuk melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan Jejak Kaki			
5	Anak memperhatikan guru menjelaskan, memberi instruksi aturan dan langkah-langkah bermain Jejak Kaki			
6	Anak mengikuti dalam pemanfaatan permainan Jejak Kaki			
7	Anak duduk tertib dan rapi dalam menunggu giliran dipanggil untuk mengikuti kegiatan bermain dengan permainan Jejak Kaki			
8	Anak kembali duduk setelah selesai bermain			
C. Kegiatan Akhir				
9	Anak memperhatikan guru melakukan recalling			
10	Anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai bagaimana perasaanya hari ini			
11	Anak mendengarkan ketika guru menginformasikan kegiatan yang akan diajarkan untuk besok			
12	Anak melakukan kegiatan akhir dengan bernyanyi, tepuk-tepuk, doa dan salam			

3. Siswa Kerja Unjuk Observasi Lembar

Tabel 3.7 Rubrik Penilaian
Kisi-kisi Rubrik Penilaian Keterampilan Melompat

No	**Indikator**	**Bobot**	**POIN NILAI**		
			5	**3**	**1**
1	Melompat kaki satu	60%	Siswa dapat melompat menggunakan satu kaki tidak terjatuh dan pas	Siswa dapat melompat satu kaki terjatuh dan tidak pas pada gambar jejak	Siswa tidak mau melompat dengan satu kaki (tidak mau/tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			pada gambar jejak kaki	kaki	bisa/berjalan)
2	Melompat dua kaki	40%	Siswa dapat melompat menggunakan dua kaki dengan sempurna dan pas pada gambar jejak kaki	Siswa dapat melompat dengan dua kaki dan sedikit tidak pas pada gambar jejak kaki	Siswa tidak mau melompat
		100%			

Tabel 3.8

Instrumen Penilaian

Lembar Penilaian Observasi Keterampilan Melompat

Indikator										
Kompetensi Inti		**Melompat kaki satu**			**Melompat Kaki dua**			**Total skor**	**Keterangan**	**Kriteria**
NO	**Nama**	**5**	**3**	**1**	**5**	**3**	**1**			
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.9
Kategori Penilaian Observasi Keterampilan Melompat

Keterangan Nilai :

Nilai	Kriteria	Keterangan
100	Berkembang Sangat Baik	Baik Sekali
80-60	Berkembang Sesuai Harapan	Baik
40-20	Mulai Berkembang	Cukup/Perlu Bimbingan

G. Tehnik Analisis Data

dan mencari proses merupakan data analisis Sugiono Menurut hasil dari diperoleh yang data melalui sistematis secara menyusun . dokumentasi dan ,lapangan catatan ,wawancara[38] kegiatan Pada peneliti para oleh diperhatikan perlu sangat yang hal ,data analisis menerus terus secara data pemeriksaan ataupun data *checking* adalah berdasarkan tetap ini data analisis bahwa meyakinkan untuk pada dan data I berdasarkan bukan atau asumsi .penilaian intuisi [39]

yang hasil yaitu dianalisis yang data ini penelitian Pada kasar motorik pengajaran kegiatan pelaksanaan pada diperoleh mencapai dikatakan ini penelitian Dalam .lapangan di didik peserta dengan 5 skor mendapatkan anak rata-rata apabila keberhasilan .baik dengan melaksanakan dapat anak %81 pencapaian

Dalam analisis data yang dilakukan iti yaitu hasil oleh penel penelitian pada tiap siklus. Peneliti membuat perbandingan prosentase nilai anak sebelum dan sesudah pembelajaran dengan metode permainan jejak

[38] .hal.244 *,e PenelitianMetod* ,Sugiyono
[39] (Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas* ,Pardjono, dkk hal.63 ,(2007

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kaki, untuk meningkatkan keberhasilan kemampuan motorik kasar anak alamdan memecahkan masalah anak d keterampilan melompat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menentukan guru observasi hasil dan siswa

   a. dan guru aktivitas Observasi dapat siswa dihitung menggunakan rumus .

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 1$$

(3.1 Rumus)[40]

3.10 Tabel
Siswa dan Guru Observasi Hasil Kriteria

Skor	Kriteria
100	Baik Sangat
60-80	Baik
20-40	bimbingan Cukup/Perlu

2. Menentukan keterampilan observasi hasil melompat siswa

   a. indikator setiap pada anak melompat keterampilan pada Penilaian dengan skor diberi pedoman pada mengacu penilaian RA di .5 ,3 ,1 angka dengan

3.11 Tabel
Penilaian Kategori Klasifikasi

Kriteria	Skor
(Baik Sangat Berkembang) BSB	5
(Harapan Sesuai Berkembang) BSH	3

[40] (Bandung: Alfabeta, 2010), *,Rumus dan Data dalam Analisis Statistika* ,Riduwan dan Akdon .Hal: 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(Berkembang Belum) BB	1

20-100 nilai jumlah kategori klasifikasi mengetahui Untuk di rumus menggunakan bawah ini

$$10\times \text{ b nilai } + \text{ a nilai } = \text{NA}$$

: Keterangan

NA Nilai Hasil :

a Nilai Pertama Indikator :

b Nilai kedua Indikator :

10 Tertinggi Nilai :

3.12 Tabel

Nilai Jumlah Kategori Klasifikasi

Kriteria	Skor
(Baik Sangat Berkembang) BSB	100
(Harapan Sesuai Berkembang) BSH	60-80
(Berkembang Belum) BB	20-40

b. dihitung adapat anak melompat keterampilan rata-rata hasil Menentukan di rumus menggunakan dengan :ini bawah

$$\frac{100 \times N}{n} = P$$

: Keterangan

P ketuntasan Presentase :

N 5 skor mendapatkan yang anak Jumlah :

n anak seluruh Jumlah :

%100 tetap Bilangan :[41]

[41] (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011) Hal :116 *Statistika untuk Penelitian* ,Purwanto

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah itu pada analisis data observasi, data yang diperoleh di hitung kemudian diukur dengan presentase.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandaim dengan meningkatnya kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan permainan *jejak kaki* yang memenuhi unsur-unsur kelincahan dan koordinasi gerak. Peningkatan keberhasilan dapat ditandai dengan membandingkan hasil dari data awal prapenelitian *(pretest)* dan setelah diberikan tindakan *(post test)*. Sebagai indikator keberhasilan siswa kelompok A RA ITTAQU Surabaya dalam penelitian ini dikatakan baik apabila maksimal 80% anak yang mendapatkan skor 5. Suharsimi Arikunto mengemukakan kriteria yang memiliki presentasi sebagai berikut:[42]

Jika memiliki kesesuaian 81 - 100%	: Sangat Baik
Jika memiliki kesesuaian 61 - 80%	: Baik
Jika memiliki kesesuaian 41 - 60%	: Cukup
Jika memiliki kesesuaian 21 - 40%	: Kurang
Jika memiliki kesesuaian 0 - 20%	: Kurang Sekali

I. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian ini dilakukkan secara kolaborasi yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Abidatul Jannah selaku guru kelas RA ITTAQU Surabaya Peneliti dan guru terlibat langsung sepenuhnya dalam

[42] .(Jakarta : RINEKA CIPTA,2005), Hal :44 .*Menejemen Penelitian* ,Suharsimi Arikunto

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam setiap siklusnya.

1. Peneliti

   Nama : Ikrimatus Sholichah

   NIM :D08214001

   Tugas

   a. dilakukan yang kegiatan atas jawab Bertanggung
   b. mengajar belajar kegiatan dan RPPH Menyusun
   c. pelaksanaan selama kegiatan semua dalam Terlibat
   d. laporan semua Menyusun

2. Guru

   Nama : Abidatul Jannah, S.Pd, I

   Jabatan : Guru Kelas TK A2

   Tugas

   a. Sebagai kolaborator
   b. Sebagai observer
   c. Sebagai pengawas

.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

IV BAB
PEMBAHASAN DAN PENELITIAN HASIL

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA ITTAQU yang berada di Kelurahan Menanggal Kecamatan Gayungan Kota Surabaya. Letak sekolah RA ITTAQU dekat dengan rumah warga setempat. Sarana dan prasarana yang ada di RA ITTAQU masih kurang memadai dikarenakan belum memiliki tanah yang luas, RA ITTAQU ini memiliki 2 ruang kelas, satu ruang guru, dan satu kamar mandi. Fasilitas lain yang dimiliki RA ITTAQU yaitu mempunyai lima alat permainan outdoor yang berada di depan kelas dan permainan indoor. Alat permainan outdoor yang dimiliki RA ITTAQU yaitu 3 ayunan, panjatan melengkung dan seluncuran, sedangkan alat permaianan indoor atau di dalam kelas yaitu, puzzle buah-buahan dan hewan, balok, lego, simpai, papan titian, permainan penunjang peningkatan 5 aspek dan perpustakaan mini yang berada di pojok kelas bisa juga biasanya disebut sudut pengaman.

RA ITTAQU memiliki empat tenaga pengajar, 2 guru kelas A, 2 guru kelas B, kepala sekolah dan petugas kebersihan. Jumlah peserta didik RA ITTAQU seluruhnya perkiraan 68 anak, untuk kelas A berjumlah 36 anak dan kelas B berjumlah kurang lebih 30 anak. Peneliti mendapatkan informasi tersebut dari data yang telah diberikan oleh sekolah kepada peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau biasa disebut PTK yang dilakukan dalam beberapa tahap, tahap pertama yaitu Pra siklus, Siklus I, Siklus II. Dalam setiap siklus penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *observation* (observasi) dan *reflection* (refleksi). Pada setiap tahap pelaksanaan pada penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan.

1. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dalam penelitian ini dilakukan pada hari Rabu, 19 Juni 2019. Sebelum dilakukannya tindakan pra siklus untuk mendapatkan data pertama mengenai keterampilan melompat anak yaitu melalui teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi unjuk kerja tidak langsung menggunakan permainan Jejak Kaki melainkan menirukan gaya lompat katak dan kelinci.

Pelaksanaan pengumpulan data melalui wawancara dilakukan pada hari itu pukul 06.30 WIB pada saat guru menunggu kehadiran siswa datang ke sekolah. Dari hasil wawancara itu dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kelompok A RA ITTAQU masih standar sekali untuk mencapai indikator keberhasilan perkembangan keterampilan melompat.

Pada pukul 07.30-08.00, guru dan peneliti melakukan kegiatan senam irama dan melakukan berbagai latihan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengembangkan keterampilan melompat dengan cara mengajak mereka bermain outdoor dan menirukan gaya katak, kelinci dan kangguru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Selaian wawancara pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi unjuk kerja. Adapun kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam kegiatan Pra skilus yaitu :

a. Pukul 07.30-08.00 melakukan kegiatan di luar kelas, guru mengkondisikan anak-anak untuk berbaris. Kegiatan di luar kelas dimulai dari bernyanyi, tepuk-tepuk, senam irama, menirukan lompatan katak satu persatu dan melakukan kegiatan akhir yaitu menirukan lompat katak sampai masuk ke dalam kelas. Sebelum masuk ke dalam kelas dengan menirukan gaya lompat katak, anak-anak dihimbau untuk berdoa masuk kelas. Setelah membaca doa anak masuk kela, anak-anak melompat seperti katak.

b. Kegiatan pembelajaran pembuka di dalam kelas dimulai pada pukul 08.00 WIB, diawali dengan guru mengucapkan salam, tanya kabar, penerapam SOP pembukaan, berdoa, membaca asmaul husna, kemudian guru mengajak melakukan kegiatan apersepsi dan ice breaking. Sebelum kegiatan bermain di mulai guru mengajak anak- anak untuk baris dengan rapi setelah itu duduk di sebelah gambar yang telah ditata oleh guru untuk bermain permainan jejak kaki, setelah guru mempersiapkan dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membacakan tata tertib guru langsung memulai permainan jejak kaki sampai pukul 08.30.

c. Pukul 08.30 anak telah selesai bermain sambil mengembangkan keterampilan melompat, dilanjut dengan istirahat, sebelum istirahat anak-anak diajak berdoa sebelum makan, setelah berdoa anak satu persatu keluar untuk cuci tangan setelah itu masuk dan makan bekal yang dibawakan oleh orang tuanya masing-masing, setelah makan bekal anak-anak boleh boleh bermain outdoor atau indoor.

d. Pada pukul 09.00-09.45 WIB kegiatan inti ini dilakukan mengerjakan lembar kerja anak yaitu menebali dan mewarnai gambar anak bermain yang telah di sediakan oleh guru.

e. Pukul 09.45-10.00 WIB, kegiatan penutup dilakukan dengan tanya jawab kegiatan hari ini, recalling, menginformasikan kegiatan besok dan ditutup dengan SOP penutupan (berdo'a dan bernyanyi) Pada hasil observasi yang dilakukan pada pra siklus ini anak-anak sangat bersemangat dan antusias, akan tetapi masih ada yang kurang dalam keterampilan melompat menirukan gaya katak atau lompatan katak. Di bawah ini adalah hasil keterampilan melompat dengan menggunakan permainan jejak kaki pada pra siklus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1
Hasil Observasi Pra Siklus Keterampilan Melompat
Kelompok A

No	Nama Siswa	Indikator		Nilai	Kriteria
		Melompat Kaki Satu	Melompat Kaki Dua		
1	Ayra	3	3	60	BSH
2	Aisyah	1	3	40	BB
3	Haqi	1	3	40	BB
4	Anin	3	3	60	BSH
5	Varel	1	3	40	BB
6	Naomi	1	1	20	BB
7	Raphael	3	5	80	BSH
8	Bagas	1	3	40	BB
9	Nabila	3	3	60	BSH
10	Arifiana	3	3	60	BSH
11	Rafa	1	1	20	BB
12	Bilal	1	1	20	BB
13	Rheno	3	3	60	BSH
14	Lana	1	3	40	BB
15	Akhdan	3	5	80	BSH
16	Rama	1	3	40	BB
17	Adin	1	3	40	BB
18	Fahmi	3	3	60	BSH
Jumlah Nilai				840	
Nilai Terendah				20	
Nilai Tertinggi				80	
Nilai Rata-rata				46,66	
Kriteria Nilai Rata-rata				Cukup	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	10
Jumlah Siswa Yang Tuntas	8
Kriteria	MB (Mulai Berkembang)

Untuk menghitung presentase ketuntasan keterampilan melompat anak dengan menggunakan permainan *jejak kaki* menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100$$

$$100\% = \frac{8}{18} \times 100$$

$$= 44{,}45\%$$

Presentase siswa yang tidak tuntas = 100 % - 44,45 %

= 55,55 %

yang anak bahwa disimpulkan dapat atas di 4.1 tabel Dari anak 8) BSH kriteria untuk ,(ada tidak) BSB kriteria target mencapai .(% 55,55 atau anak 10) MB kriteria dan (% 44,45 atau

4.2 Tabel

Siklus Pra Indikator Kriteria Presentase Hasil

ndikator	**Kriteria**	**Siswa Jumlah**	**Persentase**
kaki satu dengan Melompat	MB	10	% 55,55
	BSH	8	% 44,45
	BSB	0	-
kaki dua dengan Melompat	MB	3	% 16,67
	BSH	13	% 72,22
	BSB	2	% 11,11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

di tabel hasil Berdasarkan : berikut sebagai dirincikan atas

a. berkriteria yang anak ,kaki satu dengan melompat indikator Pada untuk ,tercapai belum masih (BSB) baik sangat berkembang sudah %44,45 (BSH) harapan sesuai berkembang yang anak (MB) berkembang mulai kriteria setengah dari tercapai hampir .%55,55

b. berkriteria yang anak ,kaki dua dengan melompat indikator Pada 2 atau %11,11 mendapat hanya (BSB) baik sangat berkembang (BSH) harapan sesuai berkembang kriteia untuk dan ,anak mulai berkriteria yang anak untuk ,anak 13 atau %72,22 indikator Pada .anak 3 atau %16,67 (MB) berkembang kriteria mlahju dari besar lebih ,kaki dua dengan melompat yang gerakan melakukan mampu mulai sudah anak dan lainnya .usianya dengan cocok

rata-rata nilai bahwa diketahui dapat atas di Siklus Pra Hasil yang siswa 8 ada hanya % 44,45 siswa melompat keterampilan hasil yang sedangkan ,dicapai ingin yang target nilai dengan sesuai tuntas dengan 10 berjumlah target memenuhi tidak atau tuntas tidak 55,55 sebesar presentase % menunjukkan Siklus Pra hasil Kesimpulan . kelompok anak kaki dua dan kaki satu melompat keterampilan bahwa berkembang mulai kriteria dengan %55,55 sebesar ITTAQU RA di A .(MB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. I Siklus

a. *(planning)* Perencanaan

tahap pada kelas tindakan penelitian perencanaan Tahap sebagai kelas guru dengan kordinasi melakukan peneliti ,I siklus pelaksana guru sebagai peneliti dimana ,peneliti kolaborator perencanaan tahap pada dilakukan yang kegiatan Selain .tindakan ,(Harian Pembelajaran Pelaksanaan Rencana) RPPH membuat yaitu akan yang media dan (siswa kerja lembar) LKS ,dokumentasi alat melompat kegiatan dengan terkait pembelajaran untuk digunakan .penilaian instrumen dan

b. *(action)* Pelaksanaan

1) **Pertama Pertemuan I Siklus Pelaksanaan**

dilakukan ini pertama pertemuan pada I siklus Kegiatan pembelajaran kegiatan Adapun ,2019 Juni 20 ,Kamis hari pada yaitu pertama pertemuan I siklus pada

a) *Motivation Morning* atau *Outdoor* Kegiatan

mulai di *outdoor* atau *motivation morning* Kegiatan guru dengan diawali ini kegiatan ,08.00-07.30 pukul A kelas depan halaman di baris dengan anak menyiapkan laki-laki ,baris 1 perempuan dan perkelas berbanjar dengan menyapa guru ,anak-anak menyiapkan guru setelah ,baris 1 guru setelah ,kabar menanyakan dengan anak -anak dan pemanasan diajak anak-anak ,kabar menanyakan irama senam Setelah .irama senam melakukan selanjutnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gaya menirukan lompat anak-anak mengajak guru selesai 07.50 pukul pada ,lompatan kali 10 Dilakukan .katak pembacaan setelah ,kelas masuk doa membaca anak-anak rapi berbaris anak-anak kelas dalam ke masuk doa sampai katak seperti melompat dengan masuk bergantian bisa peneliti Disitu .masing-masing kelasnya depan ke keterampilan perkembangan yang mana mengetahui .kurang masih dan cepat melompatnya

b) (Menit 15) Awal Kegiatan

guru diawali ini kegiatan pada 08.15-08.00 SOP penerapan melakukan untuk siswa mengajak ,(apersepsi kegiatan dan ,breaking ice ,a'berdo) pembukaan tema pengenalan ,husna asmaul ,pendek surat membaca .ini hari pelajaran dan

c) (Menit 30) Inti Kegiatan

,anak untuk baik yang kegiatan adalah Bermain dengan *kaki jejak* permainan mengaitkan peneliti itu untuk harus dan bosan merasa tidak anak agar inti pembelajaran oleh dibuat sengaja ini permainan ,saja kertas melihat bisa anak agar kelas dalam di bermain dengan peneliti .peneliti oleh ajarakan di yang permainan satu pada fokus

dengan diawali inti kegiatan 08.45-08.15 Pukul ,*Kaki Jejak* permainan memperkenalkan peneliti 5 berdurasi *Kaki Jejak* bermain tertib tata membacakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

duduk untuk anak-anak menyiapkan peneliti lalu ,menit maju diharapkan siswa dipanggil nama ketika ,rapi yang dipanggil belum yang dan depan ke bermain untuk memanggil peneliti ,rintangan sebelah di duduk diharapkan bermain untuk laki-laki 1 dan perempuan 1 yaitu anak 2 .tersebut permainan melakukan siswa seluruh hingga

,berlangsung *Kaki Jejak* permainan bermain Ketika tidak peneliti tapi ,maju mau tidak yang anak-anak banyak bisa anak bagaimana cara mencari dan akal kehilangan yang siapa bagi reward memberi peneliti ,memperhatikan yang siapa hayo " bilang peneliti ketika ,bermain mau -anak itu seketika "hadiah ikri bu dikasih nanti maju mau yang anak-anak dan "....buuu saya" bilang serentak anak -laki anak 1 Ada .maju mau menjadi ,mau tidak awalnya sampai mau tidak benar-benar dia Bilal bernama laki hanya namun anak 18 ada kelas satu Dalam .menangis kriteria memenuhi yang dan ,mau tidak yang anak 3 ada hanya melompat keterampilan pengembangan dalam BSH anak 15 ada .

25 selama ,*Kaki Jejak* permainan bermain Setelah peneliti ,diberikan yang waktu alokasi sisa menit kata menebali tugas memberi untuk waktu memanfaatkan .tiba rahatisti jam menunggu sampai "katak"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau barang membereskan anak-anak 09.00 Pukul dalam ke memasukkan untuk dipakai telah yang tulis alat makan sebelum berdoa untuk kembali duduk ,loker dalam di bekal memakan dan ,tangan cuci kemudian di bermain boleh anak selesai bekal makan setelah ,kelas pukul sampai *Indoor* permainan dengan kelas dalam merapikan anak-anak selesai istirahat Setelah 09.45 sesudah berdoa itu setelah dan mereka bekal dan mainan .makan

d) (Menit 15) Penutup Kegiatan

guru akhir kegiatan ,WIB 10.00-09.45 pukul Pada saja apa tentang recalling atau jawab tanya melakukan lompat menjawab anak-anak dan ini hari dilakukan yang menbali ,*Kaki Jejak* permainan bermain ,katak menirukan -anak ,perasaannya bagaimana menanyakan guru dan ,kata iya" capek yang ada guru "...buu seneng" menjawab anak ."...bu tidak menjawab yang juga ada tapi ,seneng bu ditutup jawab tanya melakukan guru selesai Setelah ,bersama berdoa yaitu penutupan SOP penerapan dengan menginformasikan lupa tidak ,tepuk-tepuk dan bernyanyi mengucapkan dengan mengakhiri guru ,besok kegiatan tangan mencium atau salim anak-anak sewaktu ,salam anak-anak karna hadiah atau reward memberi guru ,guru .semangat dengan ini hari pembelajaran mengikut telah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) **Kedua Pertemuan I Siklus Pelaksaan**

dilakukan ini pertama pertemuan pada I siklus Kegiatan pembelajaran kegiatan adapun ,2019 Juni 21 ,at'Jum hari pada yaitu pertama pertemuan I siklus pada

a) *Motivation Morning* atau *Outdoor* Kegiatan

mulai di *outdoor* atau *motivation morning* Kegiatan guru dengan diawali ini kegiatan ,07.30-07.00 pukul A kelas depan halaman di baris dengan anak menyiapkan laki-laki dan baris 1 perempuan perkelas berbanjar dengan menyapa guru ,anak-anak menyiapkan guru setelah ,baris 1 guru setelah ,kabar menanyakan dengan anak-anak .pemanasan diajak anak-anak ,kabar menanyakan

b) (Menit 15) Awal Kegiatan

guru diawali ini kegiatan pada ,07.45-07.30 SOP penerapan melakukan untuk anak-anak mengajak ,(apersepsi kegiatan dan ,breaking ice ,a'berdo) pembukaan pengenalan dan husna asmaul ,pendek surat membaca .ini hari pelajaran dan tema

c) (Menit 30) Inti Kegiatan

dengan diawali inti kegiatan 08.15-07.45 Pukul ,*Kaki Jejak* permainan memperkenalkan peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kaki Jejak permainan bermain tertib tata membacakan anak-anak menyiapkan peneliti lalu ,menit 5 berdurasi maka dipanggil nama ada ketika ,rapi yang duduk untuk depan ke bermain untuk maju tersebut anak diharapkan ,rintangan sebelah di duduk dipanggil tidak yang dan -laki 1 dan perempuan 1 yaitu anak 2 memanggil peneliti melakukan siswa seluruh hingga ,bermain untuk laki .tersebut permainan

,berlangsung *Kaki Jejak* permainan bermain Ketika tidak peneliti tapi ,maju mau tidak yang anak-anak banyak bisa anak bagaimana cara mencari dan akal kehilangan ,tersebut permainan melakukan maju mau dan semangat mau yang siapa bagi reward memberi peneliti yaitu mau siswa semua alhamdulillah ,anak 18 Dari .bermain dengan sesuai yang dan ,tersebut nanpermai melakukan lainnya yang dan anak 15 BSH kriteria dengan indikator ,melompat keterampilan melakukan dalam kurang masih kaki satu dengan lompat yang ada ,berjalan yang ada dengan lompat yang ada ,kotaknya pada tepat tidak namun kesulitan masih seperti sempurna belum namun kaki dua .melompat dalam

25 selama ,*Kaki Jejak* permainan bermain Setelah peneliti ,diberikan yang waktu alokasi sisa menit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kata menebali tugas memberi untuk waktu memanfaatkan .tiba istirahat jam menunggu sampai ”kelinci“

alat atau barang membereskan anak-anak 08.30 Pukul dalam ke memasukkan untuk dipakai telah yang tulis makan sebelum berdoa untuk kembali duduk ,loker dalam di bekal memakan dan ,tangan cuci kemudian di bermain boleh anak selesai bekal makan setelah ,kelas selesai istirahat Setelah .09.00 pukul hingga kelas dalam sesudah berdoa dan kelas dalam ke kembali anak-anak makan .

d) (Menit 20) Penutup Kegiatan

guru akhir kegiatan ,WIB 09.30-09.00 pukul Pada saja apa tentang recalling atau jawab tanya melakukan lompat menjawab anak-anak ini hari dilakukan yang menbali ,*Kaki Jejak* permainan bermain ,katak menirukan -anak ,perasaannya bagaimana menanyakan guru dan kata .capek menjawab yang juga ada ,senang menjawab anak

dengan ditutup jawab tanya guru selesai Setelah bernyanyi ,bersama berdoa yaitu penutupan SOP penerapan kegiatan menginformasikan lupa tidak ,tepuk-tepuk dan ,salam mengucapkan dengan mengakhiri guru ,besok guru ,guru tangan mencium atau salim anak-anak sewaktu telah anak-anak karena hadiah atau reward memberi .semangat dengan ini hari pembelajaran mengikuti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. (*observation*) Observasi

dari berlangsung KBM selama dilakukan ini Observasi menggunakan dengan kedua pertemuan sampai pertama pertemuan observasi meliputi ,observasi lembar atau pengamatan lembar kegiatan observasi dan ,siswa aktivitas ,guru aktivitas media menggunakan melompat keterampilan meningkatkan observasi hasil uraian adalah ini bawah Di .*Kaki Jejak* permainan I siklus.

1) **I siklus guru aktifitas observasi Hasil**

selama I siklus pada guru aktivitas observasi hasil Dari dan ,inti kegiatan ,awal kegiatan atas terdiri yang pertemuan 2 berlang kegiatan selama ,penutup kegiatan s guru ung terkadang meskipun ,baik dengan tugasnya melaksanakan .maksimal secara dipenuhi belum yang aspek ada ihmas

di yang Aspek kriteria mendapat dengan guru laksnakan yang aspek 13 dari 7 sebanyak 4 skor dengan baik sangat ,5 sebanyak 3 skor dengan baik nilai kriteria untuk ,diminati .1 sebanyak 2 skor dengan cukup nilai kriteria sedangkan I Siklus pada guru aktivitas observasi hasil Berdasarkarkan tersebut Nilai .75 akhir nilai dengan hasil memperoleh dengan dikategorikan guru aktivitas penilaian hasil berdasarkan baik .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.3 Tabel

I Siklus Guru Aktivitas Observasi Hasil

2)

No	Diamati Yang Aspek	Skor		
		2	3	4
A. Awal Kegiatan				
1	mengucap pembiasaan kegiatan melakukan Guru SOP dan salam			√
2	*apersepsi* kegiatan memberikan Guru			√
B. Inti Kegiatan				
3	dengan sesuai pembelajaran melaksanakan Guru dicapai akan yang kompetensi		√	
4	anak kesiapan memeriksa Guru		√	
5	instruksi memberi dan menjelaskan Guru bermain langkah-langkah dan peraturan Kaki Jejak Permainan			√
6	unjuk penilaian melakukan dan mengamati Guru anak kerja		√	
7	dengan sesuai pembelajaran melaksanakan Guru ditentukan yang waktu alokasi	√		
C. Akhir Kegiatan				
8	recalling melakukan Guru		√	
9	bagaimana anak kepada menanyakan Guru ini hari perasaanya			√
10	akan yang kegiatan menginformasikan Guru besok dilakukan			√
11	,bernyanyi dengan ahir kegiatan melakukan Guru salam dan doa ,tepuk-tepuk		√	
diperoleh yang Skor = NA 100× maksimal Skor 2 = NA02+15+ ×100 60	= NA37×100 60 = NA61,67			

2 selama I siklus pada siswa aktivitas observasi hasil Dari dan ,inti kegiatan ,awal kegiatan atas terdiri yang pertemuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlang kegiatan Selama .penutup kegiatan smelaksanakan siswa ung yang aspek ada masih terkadang meskipun ,baik dengan tugas di yang Aspek .maksimal secara dipenuhi belum siswa laksnakan sebanyak 4 skor dnegan baik sangat kriteria mendapat dengan5 skor dengan baik nilai kriteria untuk ,diminati yang aspek 14 dari sebanyak 35 2 skor dengan cukup nilai kriteria sedangkan , sebanyak1pada siswa aktivitas observasi hasil Berdasarkarkan . akhir nilai dengan hasil memperoleh I Siklus61,67tersebut Nilai . dengan dikategorikan siswa aktivitas penilaian hasil berdasarkan cukup baik.

4.4 Tabel

Siswa Aktivitas Observasi Hasil

No	Diamati Yang Aspek	Skor		
		2	3	4
A. Awal Kegiatan				
1	salam mengucap pembiasaan kegiatan melakukan Anak berdoa dan		√	
2	kehadiran mengabsen guru memperhatikan Anak	√		
3	ice dan apersepsi melakukan guru mendengarkan Anak breaking		√	
B. Inti Kegiatan				
4	yang media menyiapkan guru membantu Anak keterampilan kegiatan pelaksanaan dalam digunakan melompat		√	
5	dengan bermain kegiatan melakukan untuk siap Anak Kaki Jejak permainan alat menggunakan			√
6	memberi dan menjelaskan guru memperhatikan Anak langkah-langkah dan peraturan instruksi bermain permainan Jejak Kaki		√	
7	Jejak permainan pemanfaatan dalam mengikuti Anak Kaki			√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8	giliran menunggu dalam rapi dan tertib duduk Anak dengan bermain kegiatan mengikuti untuk dipanggil Kaki Jejak permainan	√		
9	bermain selesai setelah duduk kembali Anak		√	
C. Akhir Kegiatan				
10	recalling melakukan guru memperhatikan Anak			√
11	mengenai guru dari pertanyaan menjawab Anak ini hari perasaannya bagaimana		√	
12	menginformasikan guru ketika mendengarkan Anak besok untuk diajarkan akan yang kegiatan		√	
13	,bernyanyi dengan akhir kegiatan melakukan Anak salam dan doa ,tepuk-tepuk			√

$$NA = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$NA = \frac{16+21+4}{60} \times 100$$

$$NA = \frac{41}{60} \times 100$$

$$NA = 68,3$$

siswa aktivitas observasi tabel dari Hasil

3) I Siklus Melompat Keterampilan Observasi Hasil

melompat keterampilan kegiatan observasi Hasil pertemuan I siklus pada Kaki Jejak permainan menggunakan keterampilan hasil rata-rata nilai bahwa diketahui pertama tuntas yang anak 12 Terdapat . 66,66 dengan anak melompat ,%66,66 presentase dengan ditentukan yang nilai dengan sesuai sebesar presentase memiliki tuntas tidak yang siswa sedangkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterampilan pertama pertemuan I Siklus Hasil .%33,34 dengan %66,66 sebesar A kelompok anak pada melompat .(harapan sesuai berkembang) BSH kriteria

diketahui ,kedua pertemuan I siklus observasi Hasil .72,22 anak melompat keterampilan hasil rata-rata nilai bahwa yang nilai dengan sesuai tuntas yang anak 14 Terdapat yang siswa sedangkan ,%77,77 presentase dengan ditentukan Siklus Hasil .%22,23 sebesar presentase memiliki tuntas tidak anak pada melompat keterampilan akedu pertemuan I berkembang) BSH kriteria dengan %77,77 sebesar A kelompok observasi hasil tabel adalah ini bawah Di .(harapan sesuai kedua dan pertama pertemuan siklus .

4.5 Tabel
I Siklus Observasi Hasil
II Pertemuan dan I Pertemuan
ITTAQU RA A Kelompok Anak Melompat Keterampilan

No	Siswa Nama	Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua		Nilai		Kriteria	
		A	B	A	B	I	II	I	II
1	Ayra	3	5	3	5	**80**	**80**	**BSH**	**BSH**
2	Aisyah	3	3	3	3	**60**	**60**	**BSH**	**BSH**
3	Haqi	3	3	3	3	**60**	**60**	**BSH**	**BSH**
4	Anin	3	3	3	5	**60**	**80**	**BSH**	**BSH**
5	Varel	3	3	3	5	**60**	**80**	**BSH**	**BSH**
6	Naomi	1	3	1	3	40	40	MB	MB
7	Raphael	3	5	3	5	**80**	**80**	**BSH**	**BSH**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8	Bagas	1	3	3	3	40	**60**	MB	**BSH**
9	Nabila	3	3	3	3	**60**	**60**	**BSH**	**BSH**
10	Arifiana	3	3	3	5	**60**	**80**	**BSH**	**BSH**
11	Rafa	1	1	1	3	20	40	MB	MB
12	Bilal	1	1	1	3	20	40	MB	MB
13	Rheno	3	3	3	3	**60**	**60**	**BSH**	**BSH**
14	Lana	3	3	3	3	**60**	**60**	**BSH**	**BSH**
15	Akhdan	3	5	3	5	**80**	**80**	**BSH**	**BSH**
16	Rama	3	3	3	3	40	**60**	MB	**BSH**
17	Adin	1	1	1	3	20	40	MB	MB
18	Fahmi	3	3	3	3	**60**	**60**	**BSH**	**BSH**

: Keterangankaki satu dengan Melompat : A
:B kaki dua dengan Melompat
I Pertemuan : I
II Pertemuan : II

I Siklus Penilaian Tabel dari Hasil
II Pertemuan dan I Pertemuan

	I Pertemuan	II Pertemuan
Nilai Jumlah	960	1.120
Terendah Nilai	20	40
Tertinggi Nilai	80	80
Rata-Rata Nilai	53,34	62,23
Rata-Rata Nilai Kriteria	Baik	Baik
Tuntas Tidak Yang Siswa Jumlah	6	4
Tuntas Yang Siswa Jumlah	12	14
Kriteria	BSH	BSH

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berikut sebagai dirumuskan dapat rata-rata nilai mengetahui Untuk

J = rata-Rata Nilaiumlahsiswa nilai Seluruh siswa Jumlah	
I Pertemuan 965 = 03,34 18	II Pertemuan 1.12062,2 = 3 18

anak melompat keterampilan presentase mengetahui Untuk bawah di rumus menggunakan *Kaki Jejak* permainan menggunakan ini

= Ketuntasan Presentase	
I Pertemuan %66,66 =	II Pertemuan %72,22 =
tuntas tidak yang siswa Presentase	
I Pertemuan %33,34 = %66,66 - %100	II Pertemuan %27,78 = %72,22-%100

yang anak 18 dari bahwa diketahui dapat atas di tabel Dari sebesar I pertemuan untuk BSH kriteria ,ada tidak BSB mencapai 6 atau %33,34 sebesar MB untuk ,anak 12 jumlah dengan %66,66 kriteria ,ada tidak II pertemuan pada BSB kriteria untuk dan .anak atau %27,78 MB untuk sedangkan ,anak 14 atau %72,22 sebesar BSH .anak 4

d. *(Reflection)* Refleksi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperbaiki ,mengevaluasi untuk dilakukan refleksi Kegiatan hasil dari kekurangan-kekurangan mengenai mengevaluasi dan I Siklus dan siklus pra selama dilakukan telah yang pembelajaran berkaitan yamg pembelajaran proses menjadikan untuk bertujuan proses Berdasarkan .Kaki Jejak modifikasi permainan dengan ,I siklus sampai siklus pra selama dilakukan yang anpembelajar antusias sangat anak-anak dan anak-anak dari perhatian mendapat dan jail masih yang anak dua satu ada walau mengikuti untuk .menghiraukan tidak

bahwa menunjukkan siklus pra pada penelitian Hasil untuk Kaki Jejak permainan melalui anak melompat keterampilan atau anak 10 MB kriteria dan %44,44 atau anak 8 BSH kriteria BSH kriteria pertama pertemuan I siklus pada Sedangkan .%55,56 untuk ,anak 12 jumlah dengan %66,66 sebesar I pertemuan untuk BSH kriteria II pertemuan Untuk .anak 6 atau %33,34 sebesar MB 4 atau %27,78 MB untuk sedangkan ,anak 14 atau %72,22 sebesar dan siklus pra diperoleh yang penelitian hasil berdasarkan .anak peningkatan terdapat kedua dan pertama pertemuan pada I siklus .% 27,78 sebesar

melompat keterampilan pada peningkatan terjadi Meskipun rindikato mencapai belum masih tersebut tahun 5-4 usia anak pada perlu guru dan peneliti sehingga ,ditentukan telah yang keberhasilan ditentukan yang keberhasilan indikator mencapai bisa agar perbaikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau kegiatan pada kekurangan beberapa ada ,peneliti dan guru oleh berikut sebagai diantaranya I klussi pada pembelajaran

1) apa dengan sesuai tidak gerakan melakukan yang anak Banyak peneliti atau guru dicontohkan yang

2) ,jail masih yang ada ,fokus kurang masih yang anak Banyak teriak-teriak ,meja naik-naik ,larian-lari masih yang ada

3) masih dikarenakan ,kelas menguasai dalam kurang masih Guru mengikuti dalam kondusif kurang yang anak banyak anak-anak mengatur dan kelas dalam di pembelajaran maju giliran menunggu

,I siklus pada terjadi yang kekurangan-kekurangan Berdasarkan bagaimana mencari atau diskusi melakukan guru dan peneliti dan guru tersebut permasalahan pada ,tersebut masalah memcahkan pada aanperencan membuat dalam tindakan melakukan akan peneliti sesuai maksimal yang hasil mendapatkan bisa untuk II siklus permasalahan solusi Adapun .diharapkan yang keberhasilan indikator berikut sebagai diskusikan telah yang I siklus pada

1) untuk contoh kali beberapa memberikan seharusnya Guru kali 4 sampai kali 3 ,dilakukan akan yang kegiatan melakukan .contoh

2) *ice* memberikan atau kegiatan beberapa memberikan Guru .fokus bisa anak agar dahulu terlebih *breaking*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) harus guru itu karena oleh ,kelas menguasai bisa harus Guru ,menarik yang hal-hal dengan anak perhatian mengambil bisa .jawab tanya dan tepuk-tepik ,bernyanyi mengajak seperti

3. II Siklus

a. *(Planning)* Perencanaan

2 selama I siklus pada penelitian melaksanakan Setelah indikator mencapai belum masih namun pertemuan kali melanjutkan untuk sepakat kelas guru dan peneliti ,keberhasilan Adapaun .pertemuan kali 2 dilaksanakan akan yang II siklus ke berikut sebagai II siklus pada dilakukan yang perencanaan

1) pada dilaksanakan akan yang tema sub ,tema Menentukan kurikulum pada dibentuk yang apa menyesuaikan ,II siklus sub dan darat binatang tema itu saat Pada .tersebut sekolah .kelinci dan katak hewan tema

2) Harian Pembelajaran Pelaksanaan Rencana Penyusunan guru oleh dilakukan RPPH penyusunan dalam ,(RPPH) pertemuan kali 2 selama RPPH Membuat .peneliti dan kelas mencapai bisa agar detail sangat yang spesifikasi dengan akan yang Kegiatan .diinginkan yang eberhasilank indikator II siklus dalam baik (indoor) kelas dalam dilakukan dicapai ,kedua pertemuan II siklus maupun pertama pertemuan dilaksanakan ini Kaki Jejak Permainan bermain kegiatan atau awal kegiatan melakukan setelah inti iatankeg pada .dll ,pembuka SOP penerapan pembuka kegiatan setelah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) ,siswa dan guru aktivitas observasi lembar Menyiapkan dan penelitian instrumen-instrumen dan ,wawancara lembar atau sebelumnya siklus pada ada yang seperti penilaian .I siklus pada

4) dilaksanakan akan yang permainan membuat atau Menyusun satu pertemuan baik pertemuan setiap atau kegiatan pada .II siklus pada dua pertemuan maupun

5) ,pembelajaran media ,dibutuhkan yang alat Menyiapkan .permainan atau media pembuatan dalam bahan -bahan

b. (*Action*) Pelaksanaan

1) Pertama Pertemuan II siklus Pelaksanaan

Pembelajaran pada dilakukan ini pertama pertemuan II siklus pembelajaran kegiatan Adapun ,2019 Juni 23 ,Sabtu hari yait pertama pertemuan II siklus pada u :

a) *Motivation Morning* atau *Outdoor* Kegiatan

mulai di outdoor atau motivation morning Kegiatan guru dengan diawali ini kegiatan ,08.00-07.30 pukul A kelas depan halaman di baris dengan anak menyiapkan laki-laki ,baris 1 perempuan dan perkelas berbanjar dengan menyapa guru ,anak-anak menyiapkan guru setelah ,baris 1 guru setelah ,kabar menanyakan dengan anak-anak dan pemanasan diajak anak-anak ,kabar kanmenanya irama senam Setelah .irama senam melakukan selanjutnya gaya menirukan lompat anak-anak mengajak guru selesai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

07.50 pukul pada ,lompatan kali 10 Dilakukan .katak pembacaan setelah ,kelas masuk doa membaca anak -anak dengan tapi kelas dalam ke masuk anak-anak doa -masing kelasnya depan ke sampai katak seperti melompat yang mana mengetahui bisa peneliti Disitu .masing masih dan cepat melompatnya keterampilan perkembangan .kurang

b) (Menit 15) Awal Kegiatan

guru diawali ini kegiatan pada ,08.15-08.00 Pukul SOP penerapan melakukan untuk anak-anak mengajak ,(apersepsi kegiatan dan ,breaking ice ,a'berdo) pembukaan pengenalan dan husna asmaul ,pendek surat membaca tema memasuki ini hari Pada .ini hari pelajaran dan tema 1 waktu alokasi dengan ,katak subtema dan darat binatang I .menit jam/60

c) (Menit 45) Inti Kegitan

dengan awalidi inti kegiatan 08.45-08.15 Pukul ,Kaki Jejak permainan memperkenalkan peneliti 5 berdurasi Kaki Jejak bermain tertib tata membacakan duduk untuk anak-anak menyiapkan peneliti lalu ,menit untuk maju harap dipanggil yang nama ketika ,rapi yang sebelah di duduk maju tidak yang dan depan ke bermain 1 dan perempuan 1 anak 2 memanggil peneliti ,rintangan .seterusnya dan ,bermain untuk laki-laki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyak ,berlangsung Kaki Jejak permainan Ketika tapi ,memperhatikan tidak ,maju mau tidak yang anak-anak bisa anak bagaimana akal kehilangan tidak peneliti yang siapa bagi reward memberi peneliti ,memperhatikan *yang siapa hayo "* bilang peneliti ketika ,bermain mau *tidak yang kalo ,5 bintang ikri bu dikasih nanti maju mau* -anak itu seketika *"2 bintang dapat nanti memperhatikan* bermain Setelah *." buuu saya"* bilang serentak anak waktu alokasi sisa menit 25 selama ,Kaki Jejak permainan untuk waktu memanfaatkan peneliti ,diberikan yang sampai "katak" gambar mewarnai tugas memberi anak-anak 09.00 Pukul .tiba istirahat jam menunggu dipakai telah yang tulis alat atau barang membereskan untuk kembali duduk ,loker dalam ke memasukkan untuk dan ,tangan cuci kemudian makan sebelum berdoa bekal makan setelah ,kelas dalam di bekal memakan bel sampai kelas dalam di bermain boleh anak selesai anak-anak selesai istirahat Setelah .09.45 pukul berbunyi .makan sesudah berdoa dan kelas dalam ke kembali

d) (Menit 15) Penutup Kegiatan

guru akhir kegiatan ,WIB 10.00-09.45 pukul Pada saja apa tentang recalling atau jawab tanya melakukan lompat menjawab anak-anak ini hari dilakukan yang mewarnai ,Kaki Jejak permainan bermain ,katak menirukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagaimana menanyakan guru dan katak gambar ibu lalu *"...buu seneng"* menjawab anak-anak ,perasaannya -anak dan *"?capek yang ada apakah"* lagi bertanya guru yang juga ada namun *,seneng tapi bu iya"* menjawab anak melakukan guru selesai Setelah *."...bu tidak* menjawab penutupan SOP penerapan dengan ditutup jawab tanya tidak ,tepuk-tepuk dan bernyanyi ,bersama berdoa yaitu mengakhiri guru ,besok giatanke menginformasikan lupa atau salim anak-anak sewaktu ,salam mengucapkan dengan hadiah atau reward memberi guru ,guru tangan mencium ini hari pembelajaran mengikut telah anak-anak karna .semangat dengan

2) **Kedua Pertemuan II Siklus Pelaksanaan**

pada dilakukan ini pertama pertemuan pada II siklus Kegiatan pada pembelajaran kegiatan Adapun ,2019 Juni 25 ,Senin hari yaitu kedua pertemuan II siklus .

a) *Motivation Morning* atau *Outdoor* Kegiatan

pukul mulai di outdoor atau motivation morning Kegiatan menyiapkan guru dengan diawali ini kegiatan ,08.00-07.30 dengan A kelas depan halaman di baris dengan anak 1 laki-laki ,baris 1 perempuan dan perkelas berbanjar menyapa guru ,anak-anak menyiapkan guru setelah ,baris guru setelah ,kabar menanyakan dengan anak-anak dan pemanasan diajak anak-anak ,kabar menanyakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

irama senam Setelah .irama senam melakukan selanjutnya gaya menirukan atlomp anak-anak mengajak guru selesai 07.50 pukul pada ,lompatan kali 10 Dilakukan .katak pembacaan setelah ,kelas masuk doa membaca anak -anak dengan tapi kelas dalam ke masuk anak-anak doa -ingmas kelasnya depan ke sampai katak seperti melompat yang mana mengetahui bisa peneliti Disitu .masing masih dan cepat melompatnya keterampilan perkembangan I .kurang

b) (Menit 15) Awal Kegiatan

guru diawali ini kegiatan pada ,08.15-08.00 Pukul SOP penerapan melakukan untuk anak-anak mengajak ,(apersepsi kegiatan dan ,breaking ice ,a'berdo) pembukaan tema pengenalan dan husna asmaul ,pendek surat membaca tema memasuki ini hari Pada .ini hari pelajaran dan 1 waktu lokasia dengan ,katak subtema dan darat binatang .menit jam/60

c) (Menit 45) Inti Kegitan

peneliti dengan diawali inti kegiatan 08.45-08.15 Pukul tata membacakan ,Kaki Jejak permainan memperkenalkan peneliti lalu ,menit 5 berdurasi Kaki Jejak bermain tertib ketika ,rapi yang duduk untuk anak-anak menyiapkan depan ke bermain untuk maju harap dipanggil yang nama peneliti ,rintangan sebelah di duduk maju tidak yang dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk laki-laki 1 dan perempuan 1 anak 2 memanggil .seterusnya dan ,bermain

-anak banyak ,berlangsung Kaki Jejak permainan Ketika tapi ,memperhatikan tidak ,maju mau tidak yang anak bisa anak bagaimana akal kehilangan tidak peneliti yang siapa bagi reward memberi peneliti ,memperhatikan *yang siapa hayo* " bilang peneliti ketika ,bermain mau *tidak yang kalo ,5 bintang ikri bu dikasih nanti maju mau* -anak itu seketika *"2 bintang dapat nanti memperhatikan* bermain Setelah *." buuu saya"* bilang serentak anak waktu alokasi sisa menit 25 selama ,Kaki Jejak permainan untuk waktu memanfaatkan peneliti ,diberikan yang sampai "katak" gambar mewarnai tugas memberi anak-anak 09.00 Pukul .tiba istirahat jam menunggu dipakai telah yang tulis alat atau barang membereskan untuk kembali duduk ,loker dalam ke memasukkan untuk dan ,tangan cuci kemudian makan sebelum berdoa bekal makan setelah ,kelas dalam di bekal memakan bel sampai kelas dalam di bermain boleh anak selesai anak-anak selesai istirahat Setelah .09.45 pukul berbunyi .makan sesudah berdoa dan kelas dalam ke kembali

d) (Menit 15) Penutup Kegiatan

guru akhir kegiatan ,WIB 10.00-09.45 pukul Pada saja apa tentang recalling atau jawab tanya melakukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lompat menjawab anak-anak ini hari dilakukan yang mewarnai ,Kaki Jejak permainan bermain ,katak menirukan bagaimana menanyakan guru dan katak gambar ibu lalu *"...buu seneng"* menjawab anak-anak ,perasaannya -anak dan *"?capek yang ada apakah"* lagi bertanya guru yang juga ada namun *,seneng tapi bu iya"* menjawab anak melakukan guru selesai Setelah *."...bu tidak* menjawab penutupan SOP penerapan dengan ditutup jawab tanya tidak ,tepuk-tepuk dan bernyanyi ,bersama berdoa yaitu mengakhiri guru ,besok kegiatan menginformasikan lupa atau salim anak-anak sewaktu ,salam mengucapkan dengan hadiah atau reward memberi guru ,guru tangan mencium ini hari pembelajaran mengikut telah anak-anak karna .semangat dengan

c. *(Observation)* Observasi

dari berlangsung KBM selama dilakukan ini Observasi menggunakan dengan kedua pertemuan sampai pertama pertemuan observasi meliputi ,observasi lembar atau pengamatan lembar kegiatan observasi dan ,siswa aktivitas ,guru aktivitas media menggunakan melompat keterampilan meningkatkan observasi hasil uraian adalah ini bawah Di .Kaki Jejak permainan II siklus .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) II siklus guru aktifitas observasi Hasil

selama II siklus pada guru aktivitas observasi hasil Dari ,inti kegiatan ,awal kegiatan atas terdiri yang pertemuan 2 guru berlangsung kegiatan Selama .penutup kegiatan dan terkadang meskipun ,baik dengan tugasnya melaksanakan .maksimal secara dipenuhi belum yang aspek ada masih

4.6 Tabel

II Siklus Guru Aktifitas Observasi Hasil

No	Diamati yang Aspek	Skor		
		2	3	4
A. Awal Kegitan				
1	mengucap pembiasaan kegiatan melakukan Guru SOP dan salam			√
2	*apersepsi* kegiatan memberikan Guru			√
B. Inti Kegiatan				
3	dengan sesuai pembelajaran melaksanakan Guru dicapai akan yang kompetensi		√	
4	anak kesiapan memeriksa Guru		√	
5	peraturan instruksi memberi dan menjelaskan Guru Kaki Jejak permainan bermain langkah-langkah dan			√
6	unjuk penilaian melakukan dan mengamati Guru anak kerja		√	
7	dengan sesuai pembelajaran melaksanakan Guru ditentukan yang waktu alokasi			√
C. Akhir Kegiatan				
8	recalling melakukan Guru			√
9	bagaimana anak kepada menanyakan Guru ini hari perasaannya			√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10	akan yang kegiatan menginformasikan Guru besok dilakukan			√
11	,bernyanyi dengan akhir kegiatan melakukan Guru salam dan doa ,tepuk-tepuk		√	

yang Skor = NA 100× diperoleh maksimal Skor = NA24× 0+12+ 100 60	= NA36100 × 60 NA = 60

dilaksa yang Aspekna sangat kriteria mendapat dengan guru kan sebanyak 4 skor dengan baik 61 dari 1 untuk ,diminati yang aspek nilai kriteria sedangkan ,4 sebanyak 3 skor dengan baik nilai kriteria aktivitas observasi hasil Berdasarkarkan .ada tidak 2 skor dengan cukup akhir nilai dengan hasil memperoleh II Siklus pada guru 6 Nilai .0 dengan dikategorikan guru aktivitas penilaian hasil berdasarkan tersebut .baik

2) **II siklus siswa aktivitas observasi Hasil**

selama II siklus pada siswa aktivitas observasi hasil Dari 2 dan ,inti kegiatan ,awal kegiatan atas terdiri yang pertemuan berl kegiatan Selama .penutup kegiatanangsung siswa masih terkadang meskipun ,baik dengan tugasnya melaksanakan .maksimal secara dipenuhi belum yang aspek ada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.7 Tabel

Siswa Aktifitas Observasi Hasil

No	Diamati yang Aspek	Skor		
		2	3	4
A.	**Awal Kegitan**			
1	mengucap pembiasaan kegiatan melakukan Anak berdoa dan salam			√
2	kehadiran mengabsen guru memperhatikan Anak		√	
3	dan *apersepsi* melakukan guru mendengarkan Anak *breaking ice*			√
B.	**Inti Kegiatan**			
4	yang media menyiapkan guru membantu Anak kegiatan pelaksanaan dalam digunakan melompat keterampilan			√
5	bermain kegiatan melakukan untuk siap Anak Kaki Jejak permainan alat menggunakan dengan			√
6	dan menjelaskan guru memperhatikan Anak langkah-langkah dan peraturan instruksi memberi Kaki Jejak permainan bermain		√	
7	permainan pemanfaatan dalam mengikuti Anak Kaki Jejak			√
8	menunggu dalam rapi dan tertib duduk Anak kegiatan mengikuti untuk dipanggil giliran Kaki Jejak permainan dengan bermain	√		
9	bermain selesai setelah duduk kembali Anak		√	
C.	**Akhir Kegiatan**			
10	*recalling* melakukan guru memperhatikan Anak			√
11	mengenai guru dari pertanyaan menjawab Anak ini hari perasaanya bagaimana		√	
12	menginformasikan guru ketika mendengarkan Anak besok untuk diajarkan akan yang kegiatan			√
13	,bernyanyi dengan akhir kegiatan melakukan Anak			√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	salam dan doa ,tepuk-tepuk			

siswa aktivitas observasi tabel dari Hasil

diperoleh yang Skor = NA
100×

maksimal Skor

3 = NA2100 × 2+12+

60

i =i NA46100 ×

60

= NA76,67

kriteria mendapat dengan siswa dilaksnakan yang Aspek sebanyak 4 skor dnegan baik sangat 81 dari 3 yang aspek ,4 sebanyak 3 skor dengan baik nilai kriteria untuk ,diminati .1 sebanyak 2 skor dengan cukup nilai kriteria sedangkan II Siklus pada siswa aktivitas observasi hasil Berdasarkarkan akhir nilai dengan hasil memperoleh 76,67 tersebut Nilai . dengan dikategorikan siswa aktivitas penilaian hasil berdasarkan .baik

3) Hasil Observasi Keterampilan Melompat Siklus II

melompat keterampilan kegiatan observasi Hasil menggunakan pertemuan II siklus pada Kaki Jejak permainan keterampilan hasil rata-rata nilai bahwa diketahui pertama nilai dengan sesuai tuntas yang anak 16 terdapat melompat yang siswa sedangkan ,%72.70 resentasep dengan ditentukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

.%27,30 sebesar presentase memiliki tuntas tidak yang ,kedua pertemuan II siklus observasi hasil Sedangkan diketahui .88,89 anak melompat keterampilan hasil rata-rata nilai bahwa yang nilai dengan sesuai tuntas angy anak 18 Terdapat yang siswa sedangkan ,%99,99 presentase dengan ditentukan ini bawah Di .%1 sebesar presentase memiliki tuntas tidak dan pertama pertemuan siklus observasi hasil tabel adalah .kedua

4.8 Tabel
II Siklus Observasi Hasil
II Pertemuan dan I Pertemuan
ITTAQU RA A Kelompok Anak Melompat Keterampilan

No	Nama Siswa	Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua		Nilai		Kriteria	
		A	B	A	B	I	II	I	II
1	Ayra	3	5	5	5	80	100	BSH	BSB
2	Aisyah	3	5	5	5	80	100	BSH	BSB
3	Haqi	3	5	5	5	80	100	BSH	BSB
4	Anin	3	5	5	5	80	100	BSH	BSB
5	Varel	3	5	5	5	80	100	BSH	BSB
6	Naomi	1	3	3	3	40	60	MB	BSH
7	Raphael	5	5	5	5	100	100	BSB	BSB
8	Bagas	3	3	3	5	60	80	BSH	BSH
9	Nabila	3	3	3	5	60	80	BSH	BSH
10	Arifiana	5	5	5	5	100	100	BSB	BSB
11	Rafa	3	3	3	5	60	80	BSH	BSH
12	Bilal	1	3	3	3	40	60	MB	BSH

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

13	Rheno	3	5	5	5	**80**	**100**	**BSH**	**BSB**
14	Lana	3	3	3	5	**60**	**80**	**BSH**	**BSH**
15	Akhdan	5	5	5	5	**100**	**100**	**BSB**	**BSB**
16	Rama	3	5	5	5	**80**	**100**	**BSH**	**BSB**
17	Adin	3	3	3	5	**60**	**80**	**BSH**	**BSH**
18	Fahmi	3	3	3	5	**60**	**80**	**BSH**	**BSH**

: Keterangankaki satu dengan Melompat : A

kaki dua dengan Melompat :B

I Pertemuan : I

II Pertemuan : II

II Siklus Penilaian Tabel dari Hasil

II Pertemuan dan I Pertemuan

	I Pertemuan	II Pertemuan
Nilai Jumlah	1.300	1.600
Terendah Nilai	40	60
Tertinggi Nilai	100	100
Rata-Rata Nilai	72,22	88,89
Rata-Rata Nilai Kriteria	Baik	Baik Sangat
Tidak Yang Siswa Jumlah Tuntas	2	0
Tuntas Yang Siswa Jumlah	16	18
Kriteria	BSH	BSH

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berikut sebagai dirumuskan dapat rata-rata nilai mengetahui Untuk

J = rata-Rata Nilaiumlahsiswa nilai Seluruh siswa Jumlah	
I Pertemuan 1.300 / 18 = 72,22	II Pertemuan 1.600 / 18 = 88,89

anak melompat keterampilan presentase mengetahui Untuk *Kaki Jejak* permainan menggunakan bawah di rumus menggunakan ini .

= Ketuntasan Presentase	
I Pertemuan %88,89 =	II Pertemuan %99,99 =
tuntas tidak yang siswa Presentase	
I Pertemuan %11,11= %88,89 - %100	II Pertemuan %1 = %99,99-%100

anak 18 dari I pertemuan untuk diketahui dapat atas di tabel Dari sebesar BSH kriteria ,anak 3 atau %16,67 BSB mencapai yang ,anak 13 jumlah dengan %72,22 2 atau %11,11 sebesar MB untuk ,anak 10 atau %55,56 BSB kriteria untuk II pertemuan dan .anak MB untuk sedangkan ,anak 8 atau %44,44 sebesar BSH kriteria %0 ada tidak atau ,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) **Refleksi (*Reflection)***

dan guru dilakukan ini II Siklus pada refleksi Kegiatan peneliti .II Siklus kegiatan pelaksanaan akhir pada peneliti II Siklus pada pengayaan dan perbaikan melakukan telah Berdasarkan .I Siklus kekurangan pada menganalisa setelah keterampilan dan siswa ,guru aktivitas observasi hasil data mengalami II Siklus pada dilakukan yang kasar motorik .maksimal dan signifikan yang peningkatan

indikator mencapai sudah II Siklus pada observasi Hasil dengan perkuatdi Kaki Jejak permainan penerapan keberhasilan Bu A kelompok kelas guru dengan wawancara hasil Ana ,. kegiatan mengikuti tertarik sangat anak-anak ,beliau tutur dan Kaki Jejak permainan menggunakan dengan kasar motorik media sebagai nakandigu efektif sangat tersebut permainan .melompat keterampilan mengembangkan pembelajaran kegiatan dengan melakukan dapat anak tersebut permainan Melalui ,melompat keterampilan mengembangkan dalam mudah meningkat berkembang anak menjadikan Kaki Jejak permainan .bertahap dengan

C. Pembahasan

peneliti maka siklus dua selama penelitian hasil Berdasarkarkan yaitu I BAB pada terdapat yang masalah rumusan menjawab akan meningkatkan untuk Kaki Jejak permainan penerapan tentang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Menanggal ITTAQU RA di A kelompok anak melompat ketrampilan .berikut sebagai dijelaskan akan Surabaya

1. **Kemampuan Melompat anak Kelompok A di RA ITTAQU Surabaya Sebelum Adanya Permainan Jejak Kaki**

   Sebelum adanya permainan Jejak Kaki digunakan, keterampilan melompat kelompok A di RA ITTAQU masih sangat rendah, baiK melompat dengan kaki satu maupun kaki dua. Dalam kondisi seperti ini I peneliti berupaya untuk melatih dan melakukan penerapan permainan Jejak Kaki guna untuk meningkatkan kemampuan melompat anak, hal tersebut sesuai dengan pendapat Kuhlen dan Thompson dalam buku yang berjudul *Psikologi Perkembangan* menyatakan bahwa "Perkembangan Fisik anak terdiri dari beberapa aspek yaitu system syaraf, otot-otot tubuh, kelenjar endoktrin, dan struktur fisik pada tubuh. Sehingga dalam hal ini peneliti melakukan kegiatan permainan Jejak Kaki di sekolah tersebut yang mana jumlah mereka ada 18 anak yang terdiri dari 11 laki-laki dan 7 perempuan hanya ada 2 orang yang dapat dikatakan bisa melakukan gerakan melompat dengan lumayan baik. Sehingga dalam hal tersebut peniliti menggunakan media Permainan Jejak Kaki untuk melatih keterampilan melompat anak dengan menggunakan 1-2 siklus untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Penerapan Media Permainan Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Melompat Kelompok A di RA ITTAQU - Surabaya

keterampilan meningkatakan untuk Kaki Jejak Permainan kegiatan dalam tertarik anak tersebut permainan melalui ,melompat Jejak permainan itu selain ,melompat keterampilan pengembangan .anak-anak antusias dari dilihat menyenangkan sangat Kaki

meningkatkan untuk Kaki Jejak permainan Penerapan A kemlompok anak pada pembeljaran dalam melompat keterampiln siklus dua selama dilakukan yang ,Surabaya ITTAQU RA di disetiap meningkat signifikan yang hasil perbedaan mengalami Kaki Jejak permainan bahwa menegaskan tersebut Hasil .siklusnya untuk guru bagi pembelajaran media sebagai dijadikan dapat usia anak melompat keterampilan meningkatkan dan mengembangkan .A kelompok atau tahun 5-4

dilihat dapat siklus dua selam penelitian hasil Perbedaan hasil dan guru observasi ,siswa observasi hasil pada berdasarkan .ini bawah di diuraikan yang melompat keterampilan kerja unjuk

a. Siklus I

belum yang banyak masih I siklus penelitian Pada maksimal I siklus dalam kekurangan ,gerakan melakukan dalam lain antara seharusnya melompat dalam tepat kurang anak melompat melakukannya anak kaki dua atau satu menggunakan denga n kurang guru dikarenakakn tersebut Hal .dst ,berjalan memberi .bermain dalam memulai anak sebelum contoh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelas Tindakan Penelitiandalam aspek fisik motorik yaitu untuk meningkatkan keterampilan melompat anak melalui permainan Jejak Kaki dengan I siklus pada dilaksanakan yang dikatakan belum masih Kaki Jejak permainan menggunakan aktivitas observasi hasil dari dilihat dapat tersebut hal ,berhasil yang anak melompat keterampilan dan guru aktivitas ,siswa .ditentunkan yang keberhasilan dikatorin mencapai belum masih

siklus pada siswa dan guru aktivitas observasi hasil Dalam observasi nilai Hasil .baik kriteria dengan 75 nilai memperoleh I atau mencapai belum I siklus pada murid dan guru aktivitas pada keberhasilan nilai Kriteria .keberhasilan memenuhi belum siklus pada perbaikan adanya perlu itu untuk ,80 adalah I siklus ,diharapkan yang keberhasilan indikator mencapai untuk I .II siklus pada berlanjut akan penelitian

b. Siklus II

II siklus pada dilakukan yang pembelajaran Kegiatan dari dilihat dapat ini Hal .baik sangat yang kemajuan mengalami untuk ,II siklus pada murid dan guru aktivitas observasi hasil baik sangat kriteria dengan 80 nilai mendapatkan guru aktivitas nilai dengan 88,89 nilai dengan siswa aktivitas untuk sedangkan .baik sangat kriteria

refleksi melakukan guru karena terjadi ini Peningkatan lebih Guru .II siklus pada memperbaikinya dan I siklus pada pada ,anak dicapai akan yang pembelajran tujuan menekankan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sangat dan tertarik sangat terlihat anak -anak ini II siklus pengembangan pembelajaran keadaan mengikuti dalam berantusias .A kelompok atau hunta 5-4 usia anak melompat keterampilan

rekapitulasi hasil tabel adalah ini bawah di Berikut ,siklus dua pada siswa aktivitas dan guru aktivitas observasi .II siklus dan I siklus

4.9 Tabel
Siswa dan Guru Aktivitas Hasil Rekapitulasi
SiS dan I klusiII klus

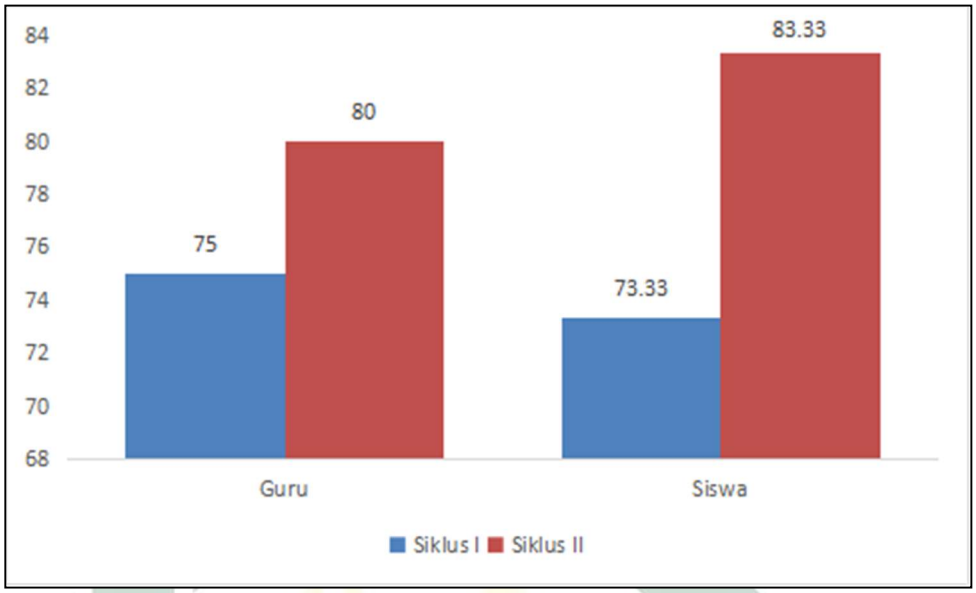
No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Observasi Aktifitas Guru	75	80	5
	Kriteria	Baik	Sangat Baik	
2	Observasi Aktivitas Siswa	73,33	83,33	10
	Kriteria	Baik	Sangat Baik	

observasi hasil rekapitulasi mengenai atas di 4.9 tabel Dari Pada .peningkatan terjadi II siklus pada siswa dan guru aktivitas II siklus dan 75 nilai mendapat guru aktivitas observasi I siklus pada siswa aktivitas Observasi .80 menjadi poin 5 meningkat mendapatkan II siklus dan 73,33 nilai mendapatkan I klussi .10 sebesar peningkatan terjadi 83,33 nilai

II siklus pada siswa dan guru observasi hasil Peningkatan tentukan di yang keberhasilan indikator kriteria memenuhi telah grafik melalui dilihat dapat tersebut hasil Peningkatan .80 yaitu .ini berikut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.1 Grafik
Siswa dan Guru Aktivits Observasi Hasil
II Siklus dan I Siklus Pada



3. Peningkatan Keteranpilan Melompat Melalui Permainan Jejak Kaki Pada Anak Kelompok A di RA ITTAQU Surabaya.

Selain dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang meningkat, hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) observasi keterampilan melompat anak dimulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II mendapatkan hasil yang signifikan meningkat setiap siklusnya.

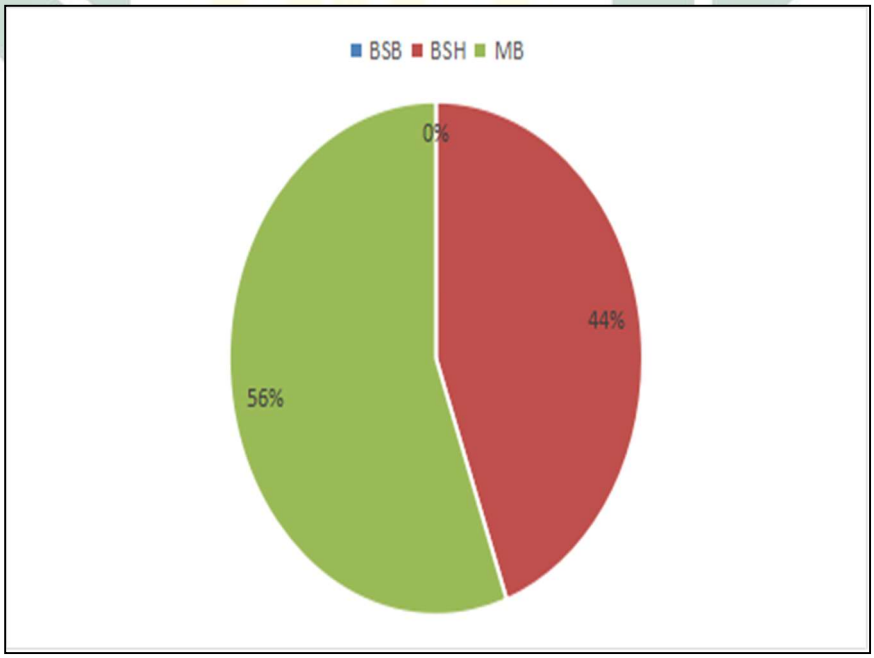
Di bawah ini adalah uraian dari hasil keterampilan melompat pada anak kelompok A RA ITTAQU yang ada di Kelurahan Menanggal Kota Surabaya mulai dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pra Siklus

Hasil Pra Siklus dalam meningkatkan keterampilan melompat anak di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil keterampilan melompat siswa 44,45% hanya ada 8 siswa yang tuntas (BSH) sesuai dengan nilai target yang ingin dicapai, sedangkan yang tidak tuntas (MB) atau tidak memenuhi target berjumlah 10 siswa dengan prosentase sebesar 55,55%. Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa keterampilan melompat anak masih belum berkembang secara maksimal. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini

Grafik 4.2
Hasil Pra Siklus



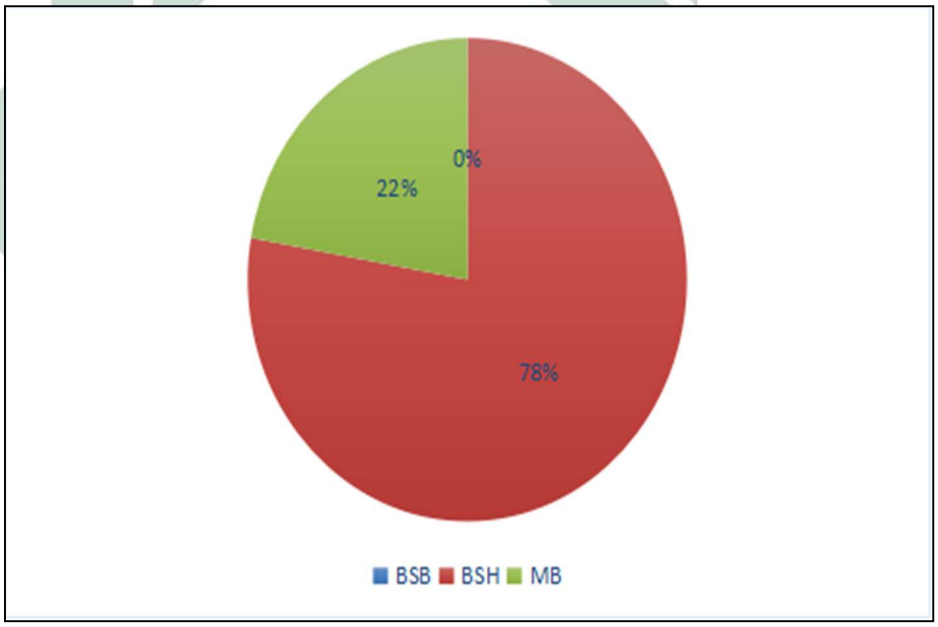
Dari grafik di atas dapat diketahui bahwadari 18 anak, yang telah mencapai kriteria BSB tidak ada, Kriteria BSH 44,45% atau 8 anak da untuk kriteria MB 55,55% atau 10 anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Siklus I

Hasil observasi kegiatan keterampilan melompat melalui permainan Jejak Kaki yang dilakukan pada siklus I diketahui bahwa nilai rata-rata hasil keterampilan melompat anak dengan nilai 72,22. Terdapat 14 anak yang tuntas dengan presentase 77,77% dengan kriteria BSH, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas ada 4 anak dengan presentase 22,23% dengan kriteria MB.

Grafik 4.3
Presentase Kriteria Keterampilan Melompat
Pada Siklus I



di grafik Dari yang anak 18 dari diketahui dapat atas sebesar BSH kriteria ,ada tidak atau %0 BSB kriteria mencapai 4 atau %22,23 sebesar MB keriteria dan anak 14 atau %77,77 .anak

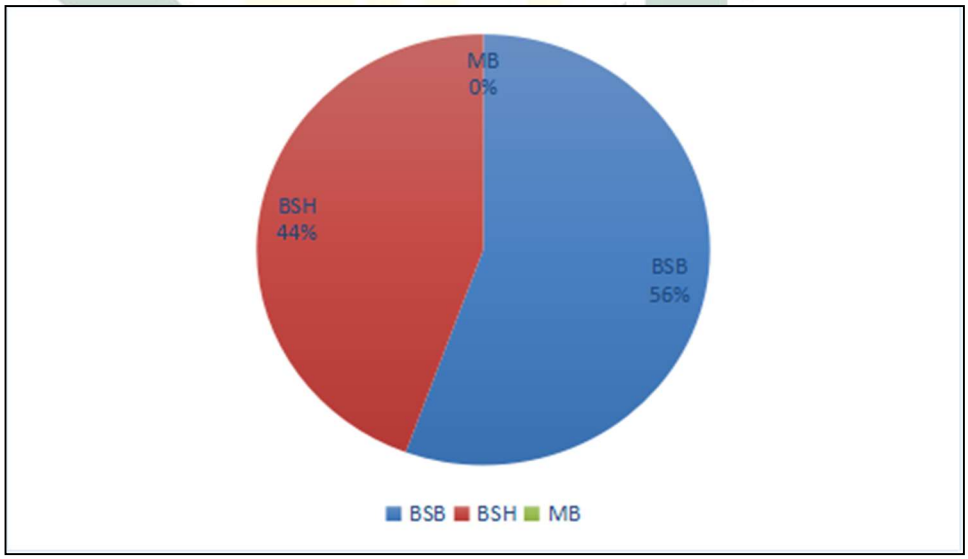
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Siklus II

Hasil observasi kegiatan keterampilan melompat melalui permainan Jejak Kaki yang dlakukan pada siklus II diketahui bahwa nilai rata-rata hasil keterampilan melompat anak dengan nilai 88,89. Terdapat 18 anak yang tuntas dengan presentase 99,99% dengan kriteria BSB sebesar 55,56% atau 10 anak, kriteria BSH 44,44% atau 8 anak, sedangkan dengan kriteria MB 0% atau tidak ada.

Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampila melompat anak mulai berkembang secar bertahap, jika dilihat dalam bentuk grafik di bawah ini.

Grafik 4.4
Presentase Kriteria Keterampilan Melompat
Pada Siklus II



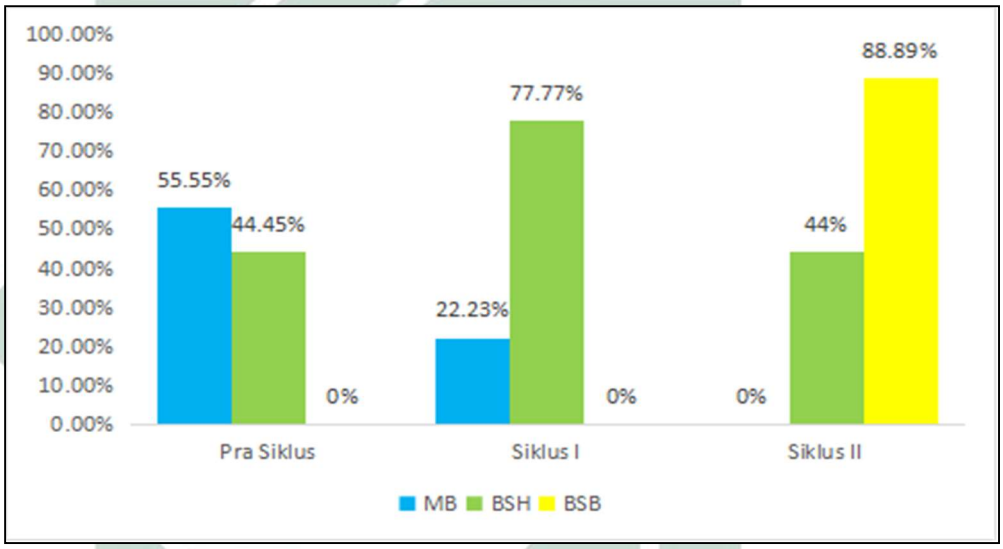
Data hasil observasi keterampilan melompat anak dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.10
Rekapitulasi Kriteria Hasil Observasi Keterampilan Melompat

No	Kriteria	Hasil		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	MB	10 (55,55%)	4 (22,23%)	0 (0%)
2	BSH	8 (44,45%)	14 (77,77%)	8 (44,44%)
3	BSB	0 (0%)	0 (0%)	10 (88,89%)

Pada tabel rekapitulasi diatas dapat digrafikkan di bawah ini



melompat keterampilan bahwa diketahui atas di tabel Pada pra mulai dilihat dapat signifikan yang peningkatan mengalami BSB kriteria dalam masuk yang ada tidak I siklus sampai siklus (Berkembang Mulai) MB riakriet untuk ,(Baik Sangat Berkembang) BSH kriteria ,%22,23 I siklus pada ,%55,55 sebesar siklus pra pada I Siklus pada %44,45 siklus Pra pada (Harapan Sesuai Berkembang) BSB kriteria untuk ,%44,44 sebesar II siklus pada dan %77,77 ada tidak I siklus dan siklus pra pada (Baik Sangat Berkembang) .%88,89 sebesar II siklus pada dan ketrampilan peningkatan Hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

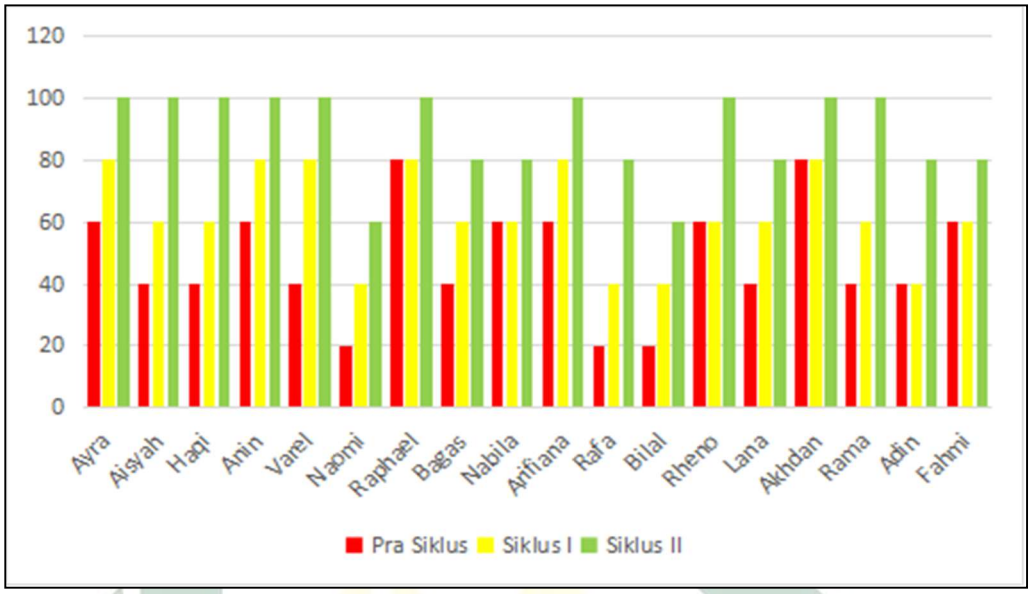
RA di A kelompok pada Kaki Jejak permainan melalui melompat di dapat II siklus dan I siklus ,siklus Pra dari Surabaya ITTAQU .ini bawah di grafik dan tabel pada lihat

4.11 Tabel
Melompat Keterampilan Nilai Rekapitulasi
II Siklus dan I Siklus ,Siklus pra Pada

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Ayra	**60**	**80**	**100**
2	Aisyah	40	**60**	**100**
3	Haqi	40	**60**	**100**
4	Anin	**60**	**80**	**100**
5	Varel	40	**80**	**100**
6	Naomi	20	40	**60**
7	Raphael	**80**	**80**	**100**
8	Bagas	40	**60**	**80**
9	Nabila	**60**	**60**	**80**
10	Arifiana	**60**	**80**	**100**
11	Rafa	20	40	**80**
12	Bilal	20	40	**60**
13	Rheno	**60**	**60**	**100**
14	Lana	40	**60**	**80**
15	Akhdan	**80**	**80**	**100**
16	Rama	40	**60**	**100**
17	Adin	40	40	**80**
18	Fahmi	**60**	**60**	**80**

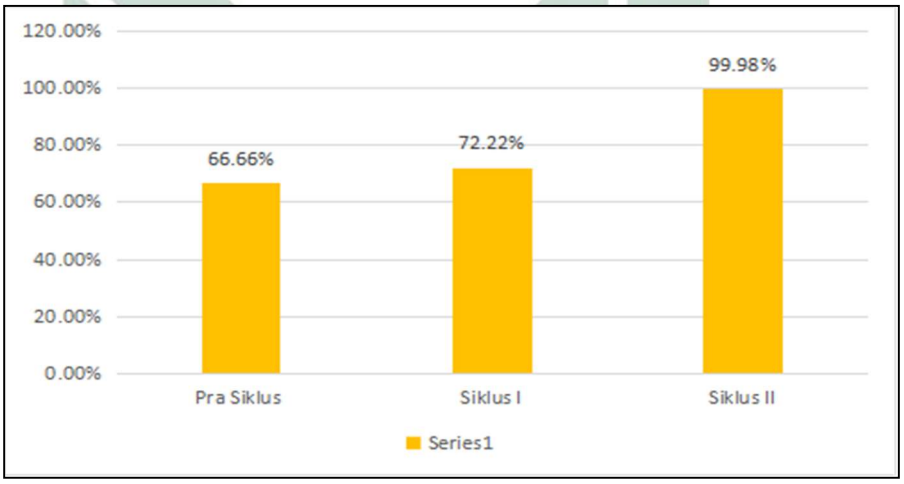
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Grafik 4.6
Rekapitulasi Peningkatan Keterampilan Melompat
Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Sedangkan hasil peningkatan keterampilan melompat yang terjadi mulai dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dari grafik di bawah ini.

Grafik 4.7
Peningkatan Rata-Rata Keterampilan Melompat



Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui hasil rata-rata keterampilan melompat anak pada Pra Siklus 66,66% kriteria cukup,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siklus I 72,22% dengan kriteria baik dan Siklus II 99,98% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan pembahasan dan teori yang ada bahwa keterampilan melompat pada anak sangat penting untuk diketahui dan dilatih perkembangannya, maka sesuai hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Jejak Kaki dapat meningkatkan keterampilan melompat pada kelompok A RA ITTAQU Surabaya. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek penilaian pada observsi aktivitas guru dan presentase keterampilan melompat anak yang mengalami peningkatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) mengenai peningkatan keterampilan melompat melalui permainan Jejak Kaki pada anak kelompok A RA ITTAQU yang bertempat di Desa Menanggal Kecamatan Gayungan Kota Surabaya, dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebagai berikut:

1. Kemampuan melompat anak kelompok A di RA ITTAQU masih rendah sebelum diterapkannya permainan *Jejak Kaki*. Hal tersebut terlihat ketika peneliti melaksanakan observasi disekolah RA ITTAQU, yang mana dari 18 siswa, hanya 8 orang saja yang bisa melompat dengan baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapakan. Sehingga dalam hal ini peneliti ingin menerapkan inovasi baru untuk melatih kemampuan melompat anak melalui media permainan *Jejak Kaki.*
2. Permainan *Jejak Kaki* adalah permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan melompat anak , melalui permainan jejak kaki ini anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki, dua kaki dan menirukan gaya-gaya binatang yang melompat seperti katak, kelinci dan hewan melompat lainnya. Adapun langkah-langkah bermainnya:
   a. Guru mengajak anak bermain permainan *Jejak Kaki*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Sebelum melakukan permainan guru mengajak siswa melakukan pemanasan dengan cara melompat-lompat, lari-lari kecil dan berdiri dengan satu kaki dengan masing-masing kegiatan berdurasi 10 detik.
c. Anak duduk di tepi permainan
d. Guru memberikan intruksi dan tata cara bermain
e. Guru memanggil anak sesuai dengan urutan nomer absen dan mempersilahkan anak memulai permainan dengan hitungan 123.
f. Rintangan pertama anak melakukan kegiatan tersebut yaitu pada gambar kaki dua sehingga anak melompat dan mendaratkan dengan kedua kakinya secara bersamaan.
g. Sebelum melakukan gerakan melompat selanjutnya, anak harus teliti memeriksanya terlebih dulu baru melakukan gerakan melompat selanjutnya sesuai dengan aturan/petunjuknya hingga selesai

3. Penerapan permainan *Jejak Kaki* dapat meningkatkan keterampilan melompat anak pada kelompok A RA ITTAQU Surabaya, yang telah dilakukan selama dua siklus, disetiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I observasi aktivitas siswa memperoleh nilai 70 (cukup), pada siklus II memperoleh nilai 83.3 (sangat baik), sedangkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I mendapat nilai 75 (cukup), pada siklus II mendapat nilai 80 (sangat baik), pada penilaian indikator keberhasilan juga meningkat secara signifikan terlihat dari nilai rata pada pra siklus ke siklus I meningkat sebesar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

20,45 dari 42,27 menjadi 62,72. Pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 22,82 dari 62,72 menjadi 85,54. Nilai presentase keterampilan melompat anak juga mengalami peningkatan mulai Pra Siklus 40,91%, Siklus I 72,70% sedangkan Siklus II mencapai 99,99%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan melompat anak melalui permainan *Jejak Kaki* pada kelompok A di RA ITTAQU Surabaya dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Permainan *Jejak Kaki* efektif digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan melompat untuk TK/RA dan PIAUD, hal tersebut dapat dilihat dari penelitian meningkatkan keterampilan melompat pada anak kelompok A RA ITTAQU Surabaya.

2. Bagi Anak

Penggunaan permainan *Jejak Kaki* dapat disesuaikan tingkat kesulitannya, tergantung pada usia anak-anak dan dibuat dengan semenarik mungkin.

3. Bagi Peneliti

Kegiatan keterampilan melompat melalui permainan *Jejak Kaki* bisa dijadikan bahan sebagai referensi yang berkaitan dengan perkembangan motori kasar atau aspek keterampilan melompat, lebih baik disempurnakan lagi agar lebih menyenangkan bagi anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Agama RI, Kementrian , Al-Qur'an dan Terjemahan Ar-Rahim, (Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu).

,Akdon dan Riduwan,Bandung:) *,Data dalam Analisis Statistika Rumus dan* .(Alfabeta, 2010

Al-Jauziyyah, Ibnu Qayyim 2010, *Hanya Untukmu Anakku* (Jakarta, Pustaka Imam Asy-Syafi'I)

Aqib, Zainal Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2009).

Ardy Wiyani, Novan , *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014).

,Arikunto .*Prosedur Penelitian* Suharsimi

_____ *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

_____ .Jakarta : RINEKA CIPTA,2005) .*Menejemen Penelitian*

,Aristiya *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Aspek Melompat* Karina *,Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pindah Bintang* .Universitas Pendidikan Indonesia, 2015

Dahlan, M. Djawad, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja,* PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012.

Dedi Dwitagama, dan Wijaya Kusuma dan *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas,* (Jkaarta: PT. Malta Printindo, 2009).

Erlinda, Esti *Skripsi Pengembangan Motorik Kasar anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola*, (Universitas Bengkulu Tahun, 2014).

Hari Soetjiningsih,Christiana *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir* (Jakarta: Prenada, 2012).

Hasanah, Uswatun *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini.* Vol. 5 No. 1 Jurnal Pendidikan Anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasmawaty, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Tradisional Akdende-dende pada TK Yafqaeda Kota Makassar.* Vol. 1 No. 2 Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan.

Hildayani, Rini *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011).

http://familiakreativa.blogspot.com/2015/10/aktivitas-anak -1-2-bermain-jejak-kaki (diakses pada 18 Januari 2020, pukul 09.00)

https://www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id/,diakses 13 Maret 2019, pukul 16:05

Ibid, hal 123

_____, hlm. 41-42

Jahja, Yurdhika *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana Perdana Media Grup, 2011).

Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru,(Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2008).

Nuraini sujiono, Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan PAUD* (Jakarta: Indeks, 2009).

mbaga Yogyakarta: Le) *Panduan Penelitian Tindakan Kelas* ,Pardjono, dkk (Penelitian UNY, 2007.

(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011) *Statistika untuk Penelitian* ,Purwanto.

,Rachma Hasibuan *Meningkatkan Kemmpuan Melompat Melalui* Isnawati Nurfa *Permainan Modifikasi Balon Pada Anak Kelompok A TK rtosono Kabupaten Nganjuk, Jurnal PAUD Teratai, PANCAMURNI I Ke* .Universitas Negeri Surabaya, 2017 *, Volume 06 Nomor 03*

Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008).

Sanjaya, Wina Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Kencana, 2009).

_____, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Kencana, 2013).

Sugiyanto. *Perkembangan dan Belajar Motorik*(Jakarta: Universitas Terbuka, 2006).

_____, *Perkembangan dan Belajar Motorik*(Jakarta:Universitas Terbuka,2007).

(Bandung : Alfabeta, 2010) ,*Kuantitatif, dan R & D Metode Penelitian* ,Sugiyono.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sujiono dkk, *Konsep dasar pendidikan anak usia dini,* PT indeks, Jakarta, 2010.

Susanto, Ahmad *Perkembangan Anak Usia Dini*(Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011).

Syah, Muhibbin *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2013).

Tim Penyusun, Kamus Bahasa Indonesia.

Upton, Penney *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2012).

W Santrock, John *Perkembangan anak* (PT Gelora Aksara Pratama. Penerbit Erlangga, 2007).

Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui permainan ,Zafniarti ,*Kanak Bahari Padang-Kudo di Taman Kanak-Tradisioanal Kudo* .Universitas Negeri Padang, 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id