

**PENINGKATAN MOTORIK KASAR (MELOMPAT) ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DI TK
UNGGULAN AN-NUR SURABAYA**

SKRIPSI

Oleh :

CICI MEITA DAMAYANTI

NIM: D79219025



**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN AMPEL SURABAYA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cici Meita Damayanti

NIM : D79219025

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 25 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Cici Meita Damayanti

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Oleh:

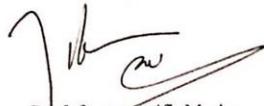
Nama : Cici Meita Damayanti

Nim : D79219025

JUDUL : PENINGKATAN MOTORIK KASAR (MELOMPAT) ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
LOMPAT TALI DI TK UNGGULAN AN-NUR SURABAYA

Ini telah diperiksa dan di setujui untuk diujikan.

Dosen pembimbing I



Dr. Irfan tamwifi, M. Ag.
NIP. 197001022005011005

Gresik, 6 Juni 2023

Dosen Pembimbing II



M. Bahri Mustofa, M. Pd. I, M. Pd
NIP. 197307222005011005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Cici Meita Damayanti ini telah dipertahankan di depan Tim

Penguji Skripsi

Surabaya, 06 Juli 2023

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Dr. Imam Syafii, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

Penguji II,

Yahya Aziz S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197208291999031003

Penguji III,

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag.
NIP. 197001022005011005

Penguji IV,

M. Bahri Musthofi, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197307222005011005



**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 : CICI MEITA DAMAYANTI
NIM : D79219025
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah an Keguruan/PIAUD
E-mail address : cicimeita24@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 :
PENINGKATAN MOTORIK KASAR (MELOMPAT) ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DI TK UNGGULAN AN-NUR

SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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, 17 Juli 2023

Penulis

(CICI MEITA DAMAYANTI)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

‘Damayanti, Cici Meita (2023). *Peningkatan Motorik Kasar (Melompat) Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di TK Unggulan An-Nur Surabaya. Dosen Pembimbing: Dr. Irfan Tamwifi, M. Ag., M Bahri Mustofa, M. Pd. I. M. Pd.*

Kata Kunci: Peningkatan Melompat, Permainan Tradisional Lompat Tali

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan melompat siswa usia 5-6 tahun di TK Unggulan An-Nur Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi penilaian motorik kasar siswa. Siswa yang tuntas dalam melompat hanya 5,55%. Dari 8 siswa hanya 1 siswa yang tuntas dengan karakter BSH.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan tradisional lompat tali dalam peningkatan motorik kasar melompat dan untuk mengetahui peningkatan motorik kasar melompat anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di TK Unggulan An-Nur Surabaya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model Kurt Lewwin dan Mc. Taggrat. Penelitian ini terdiri dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, pada model ini terdiri dari 4 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, penilaian non tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini sebagai berikut: 1) Penerapan permainan tradisional lompat tali dalam meningkatkan motorik kasar melompat anak berkembang baik dalam siklus II. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh adalah 51,11 dengan prosentase 5,55% nilai tersebut diperoleh dari 1 per 18 anak. Siklus II nilai rata-rata yang diperoleh adalah 75 dengan prosentase 94,44%. 2) Adanya peningkatan motorik kasar melompat siswa melalui permainan lompat tali yang maksimal dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan pada siklus II yang mendapatkan prosentase 94,44% dengan nilai rata-rata 75 yang dikategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar melompat anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN MOTTO	ii
LEMBAR KEASLIAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tindakan Yang Dipilih	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Batasan Masalah	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Penelitian Terdahulu	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Permainan Tradisional Lompat Tali	15
1. Definisi Permainan Tradisional	15
2. Manfaat Permainan Tradisional	17
3. Definisi Permainan Lompat Tali	18
4. Variasi Permainan Lompat Tali	20
5. Variasi Gerakan Dasar Permainan Lompat Tali	22
6. Manfaat Permainan Lompat Tali	24
7. Cara Bermain Lompat Tali	26
B. Perkembangan Motorik Kasar Melompat	28

1. Pengertian Motorik Kasar.....	28
2. Pengertian Melompat.....	30
3. Unsur-Unsur Keterampilan Motorik Kasar Melompat.....	32
4. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.....	36
5. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.....	36
6. Fungsi dan Tujuan Perkembangan Motorik Kasar.....	37
C. Keterkaitan Permainan Tradisional Lompat Tali Dengan Peningkatan Motorik Kasar.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Desain Penelitian.....	41
B. <i>Setting</i> Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian	43
C. Variabel Penelitian	44
D. Rencana Tindakan	44
1. Sumber Data	48
2. Teknik Pengumpulan Data	49
3. Teknik Analisis Data	56
4. Indikator Kinerja.....	58
5. Tim Peneliti dan Tugasnya	59
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	60
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	60
B. Hasil Penelitian.....	61
C. Pembahasan	90
1) Penerapan Permainan tradisional lompat tali dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun di TK Unggulan An-Nur Surabaya	90
2) Peningkatan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di TK Unggulan An-Nur Surabaya....	93
BAB V PENUTUP.....	100
A. Simpulan.....	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 2.1 Standar Tingkat Pencapaian	36
Tabel 3.1 Contoh Model Tindakan Penelitian	42
Tabel 3.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	46
Tabel 3.3 RPPH Siklus I Hari ke 2	47
Tabel 3.4 Lembar Observasi Guru	50
Tabel 3.5 Lembar Observasi Siswa.....	51
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Kemampuan Melompat	52
Tabel 3.7 Instrumen Penilaian Kegiatan Melompat.....	53
Tabel 3.8 Instrumen Wawancara Guru Pra Siklus	54
Tabel 3.9 Instrumen Wawancara Guru Setelah Penelitian.....	55
Tabel 3.10 Kriteria Hasil Penilaian Observasi Guru dan Siswa	57
Tabel 3.11 Penilaian Motorik Kasar Melompat.....	57
Tabel 3.12 Jumlah Nilai Motorik Kasar Melompat	58
Tabel 4.1 Hasil Kemampuan Melompat Siswa Pra Siklus	62
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1	68
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1	70
Tabel 4.4 Hasil Observasi kegiatan Siklus 1 pertemuan 1 dan 2.....	71
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Siklus I Pertemuan 1 dan 2	72
Tabel 4.6 Hasil Observasi Guru Aktivitas Siklus II.....	83
Tabel 4.7 Hasil Observasi Siswa Aktivitas Siklus II	85
Tabel 4.8 Hasil Observasi kegiatan Siklus II pertemuan 1 dan 2	86
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Siklus II Pertemuan 1 dan 2.....	87
Tabel 4.10 Hasil Wawancara Sebelum Penelitian.....	97
Tabel 4.11 Hasil Wawancara Sesudah Penelitian.....	98

DAFTAR DIAGRAM

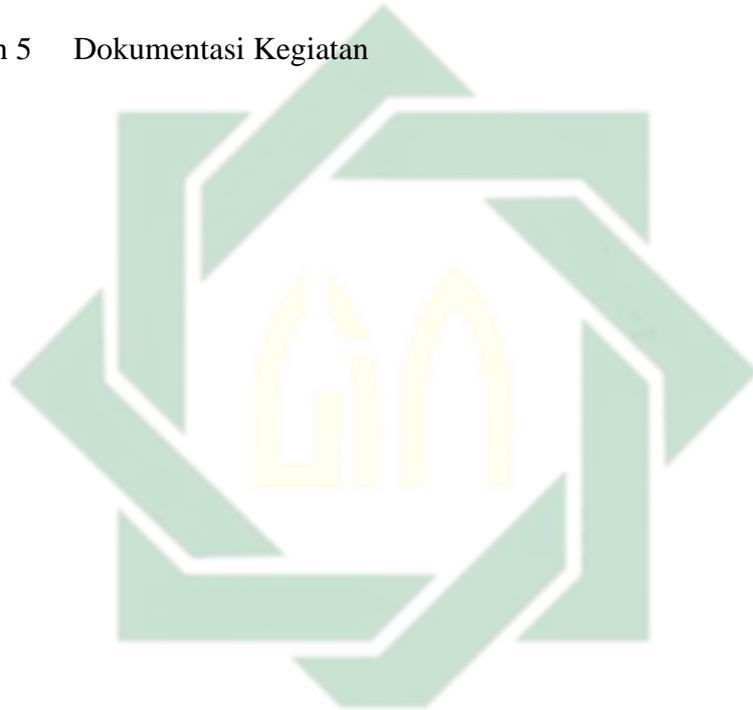
Diagram 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru	92
Diagram 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	93
Diagram 4.3 Hasil Peningkatan Melompat Pra Siklus.....	94
Diagram 4.4 Hasil Peningkatan Melompat Siklus I.....	95
Diagram 4.5 Hasil Peningkatan Melompat Siklus II	96
Diagram 4.6 Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	96



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 3 Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- Lampiran 4 Hasil Wawancara Sebelum dan Sesudah Penelitian
- Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah merupakan seorang anak yang mempunyai kemampuan dasar yang harus dilatih supaya dapat berkembang dengan baik. anak usia dini memiliki sifat yang sangat berbeda dengan orang dewasa. Mereka akan lebih aktif dalam berbagai hal. Mereka memiliki rasa ingin tau sangat dalam, karena pada masa-masa ini rasa keingintahuan mereka terhadap semua yang ada di depannya itu tumbuh.² Masa anak usia dini adalah masa yang penting, Karena pada keadaan ini proses perkembangan anak-anak sangatlah cepat. Dalam keadaan ini biasanya disebut sebagai masa yang emas. Keadaan dimana semua aspek yang berada dalam diri tubuh anak itu bisa berkembang secara maksimal. Supaya bisa merangsang semua aspek tersebut dibutuhkan guru yang jeli (cermat) dalam mendidik dan juga kreatif.³

Pendidikan pada anak-anak memang berbeda dengan pendidikan yang lainnya, Pada pendidikan ini merupakan pendidikan bagi anak yang usianya nol sampai enam tahun, melakukannya harus melalui perangsangan pendidikan dan stimulasi yang baik supaya mereka mampu mengembangkan semua aspek yang ada dengan lebih baik. Anak yang

² Lydia Ersta Kusumaningtyas, 'Bermain Dalam Rangka Mengembangkan Motorik Pada Anak Usia Dini'.2016.

³ Friska Indah Septiani, Wulan Purnama, and Agus Sumitra, 'Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kreatifitas Seni', *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2.3 (2019), 74 <<https://doi.org/10.22460/ceria.v2i3.p74-83>>.

kurang stimulasi mereka akan merasakan kesulitan pada tumbuh kembangnya dan juga akan mengalami kesusahan dalam bersosialisasi dengan semua orang. Dari semua aspek perkembangan anak yang ada, aspek yang dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam kehidupannya adalah fisik motoriknya. Fisik merupakan tubuh atau badan, kemudian Motorik merupakan penggerak. Kegiatan pengembangan fisik motorik mencakup kegiatan perkembangan otot-otot tubuh.⁴

Motorik kasar merupakan aktivitas yang harus dilakukan dengan bergerak, tetapi itu tidak mudah, karena mereka harus berkoordinasi dengan tubuh dan juga pikiran agar mencapai keseimbangan. Dalam kegiatan ini otot-otot yang digunakan adalah seluruh otot besar. semua syaraf yang berada didalam tubuh itu diatur oleh otak, jadi tiap kegiatan aktiitas yang dilakukan semuanya dikendalikan oleh otak seperti: berjalan, berlari, dan melompat. Oleh karena itu, perkembangan motorik memiliki artian sebagian dari pendidikan, maksudnya perkembangan motorik mengajak anak-anak untuk bergerak bukan hanya berfokus pada 1 anggota tubuh melainkan seluruh anggota tubuh. pengembangan keterampilan motorik bukan hanyak berfokus kepada aspek anak saja, tetapi juga melihat semua aspek anak untuk di didik dengan melakukan pembelajaran gerakan.⁵

Di dalam kitab Al-Qura'an juga terdapat ayat yang menjelaskan tentang pertumbuhan fisik, yaitu di dalam surat Mu'min ayat 67, yang artinya:

⁴ Y. Puspa Andriani, 'Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Kegiatan Tari Kreasi Baru', (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2.2 (2020), 24–33 <<https://doi.org/10.15575/japra.v2i2.9726>>.

⁵ Nurul Arifiyanti, Rifka Fitriana, and Rina Kusmiyati, 'Motorik Kasar Anak Usia Dini', 2.2 (2019).

“Tuhanmu lah yang menciptakan ayahmu dari kulit bumi, yang akan menjadi setetes mani, dan akan menjadi segumpal darah. ibu yang melahirkan seorang kalian (anak), dan merawatnya sampai dewasa hingga tua. diatantanya mereka tidak akan hidup semua, melainkan ada yang dimatikan sebelumnya. supaya kalian mencapai masa yang telah ditetapkan supaya kalian faham. (QS. Mu'min (24): 67)⁶”

Dari ayat di atas dapat di pahami bahwa semua perkembangan fisik itu tidaklah terjadi secara instan, akan tetapi ada tahapan-tahapan yang dilewati. Dari mereka anak-anak, kemudian tumbuh menjadi orang dewasa dan kemudian menjadi orang tua. Pada masa anak usia dini, perkembangan fisik motorik sudah berkembang di dalam dirinya dan bergerak sesuai dengan kegunaannya, terutama pada motorik kasarnya karena jika mengembangkan perkembangan ini maka anak-anak akan bisa memindahkan tubuhnya dari kotak pertama ke kotak ke dua begitupun seterusnya dengan menggunakan otot besar.

Banyak sekali aktivitas yang mampu mengembangkan kekuatan motorik kasar melompat anak dengan sempurna, yaitu dengan bermain permainan pada zaman dahulu, yang salah satu dari permainannya adalah permainan lompat tali.⁷ Permainan tradisional adalah suatu kegiatan bermain oleh orang-orang terdahulu kemudian berkembang pada daerah

⁶ Gramedia, Qs. Mu'min (24): 67

⁷ Erna Yanti and Bambang Sugianto, *'Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali'*, 2020.

pedesaan, yang memiliki nilai-nilai sosial budaya dan diajarkan kepada anak-anak untuk membudidayakan permainan tersebut.⁸

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14 September 2022 pada kelompok B1 Di TK Unggulan An-Nur yang terletak di Jemur Wonosari Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya ini terdapat 18 peserta didik. Usia anak kelompok B1 adalah 5-6 tahun. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, ditemukan masalah yang bersangkutan dengan perkembangan motorik kasar (melompat) anak, khususnya untuk peserta didik kelompok B1 yaitu terdapat 8 anak yang masih belum bisa melompat dengan baik karena kurangnya kesadaran guru dalam menunjukkan dan mencontohkan cara melompat yang baik dan benar kepada siswa.

Pada saat peneliti melakukan pengamatan pada peserta didik yang sedang melakukan kegiatan permainan tradisional bersama dengan komunitas *Kampoeng Dolanan* dan salah satu permainannya yaitu lompat tali, mereka mulai bermain melompati tali dari ketinggian 0 cm sampai yang tingginya 20 cm. Ketika anak mulai melakukan lompatan 20 cm, masih ditemukan 8 anak atau 44,45% dari 18 anak yang masih belum tuntas dalam melompat, yaitu seperti melompat dengan teknik yang salah, kesulitan saat melompat dan anak tidak berani dan harus dipegangi oleh guru karena tidak dapat menopang tubuhnya setelah melompat. jika dilihat dan mendengarkan hasil wawancara dari guru hal ini disebabkan oleh sedikitnya waktu untuk anak-anak mengembangkan perkembangan motorik kasar. Untuk

⁸ Kurniati, Euis. *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana, 2016.

perkembangan yang lainnya sudah baik, cuman kurang dalam mengasah motorik kasar melompatnya saja.

Hasil wawancara peneliti kepada Guru kelompok B1 Di TK Unggulan An-Nur, “ sudah banyak sekali upaya dan juga kegiatan untuk mengembangkan motorik kasar anak. Capaian yang dilakukan adalah melatih keberanian, keseimbangan, kekuatan serta koordinasi tubuh anak dengan cara dilakukan olahraga pagi bersama setiap hari Rabu dan sebelum olahraga guru mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan, kemudian untuk hari senin, selasa, kamis dan jum'at setiap pagi guru sudah memberikan pelatihan perkembangan motorik kasar dengan bermain seperti bermain sepak bola, bergelantungan, bermain kucing-kucingan dll”.

Permainan lompat tali merupakan aktivitas kegiatan yang baik untuk dipertahankan karena memiliki kegunaan yang sangat penting. yaitu mampu membuat pembelajaran semakin seru dan anak-anak merasakan kesenangan dan kegembiraan. Dengan menerapkan permainan lompat tali guru dan orang tua bisa menstimulasi perkembangan motorik kasar pada anak.

Permainan lompat tali bisa dilakukan dengan menggunakan dua kaki maupun satu kaki. Permainan dapat dilakukan bervariasi sesuai dengan kemampuan anak. Permainan ini bisa melatih kecepatan berlari, kekuatan otot kaki dan juga keseimbangan anak. Sebagai media pembelajaran, permainan lompat tali harus memiliki manfaat. Berikut merupakan beberapa manfaat dari bermain permainan lompat tali, yaitu diantaranya:⁹

a) Untuk melatih motorik kasar melompat anak

⁹ Heri Yusuf Muslih, 'Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun', 9 (2022).

- b) Bisa melatih kekuatan dan ketahanan otot kaki anak.
- c) supaya anak-anak bisa melatih kelincahan mereka saat melompat.
- d) Untuk melatih sikap sosial anak terhadap sesama teman.
- e) Bisa menciptakan emosi yang baik bagi anak.
- f) Untuk melatih keberanian anak, karena anak harus memiliki keberanian sebelum melompat.

Dari uraian penjelasan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa, permainan tradisional lompat tali memiliki banyak manfaat positif bagi anak. Anak-anak bisa leluasa menggerakkan diri tanpa adanya hambatan. Permainan lompat tali juga mudah untuk dilakukan karena memiliki tahapan-tahapan yang membuat anak-anak mampu untuk melompat, dan dari permainan tradisional lompat tali ini anak-anak bisa mengetahui bahwa karet bukan hanya untuk mengikat saja tetapi juga bisa dibuat menjadi alat permainan yang sangat menyenangkan. Dari sini lah mereka bisa belajar dan menemukan hal-hal yang baru.

Dapat dilihat dari penjelasan dan juga penemuan masalah yang telah disampaikan oleh peneliti, maka peneliti ingin melakukan penelitian kepada peserta didik kelompok B1 dengan judul “Peningkatan Motorik Kasar (Melompat) Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Tk Unggulan An-Nur Surabaya”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah di ambil dari latar belakang masalah, dari latar belakang masalah dapat di ambil rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Unggulan An-Nur Surabaya?
2. Bagaimana peningkatan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di TK Unggulan An-Nur Surabaya?

C. Tindakan Yang Dipilih

Tindakan yang dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yaitu dengan praktik mengajak anak-anak bermain permainan tradisional lompat tali. Tujuannya adalah supaya anak-anak mengenal permainan tradisional dan bisa meningkatkan motorik kasarnya dengan baik dan optimal.

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, terdapat beberapa tujuan dari penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional lompat tali dalam meningkatkan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun di TK Unggulan An-Nur Surabaya.

2. Untuk mengetahui hasil dari peningkatan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di TK Unggulan An-Nur Surabaya

E. Batasan Masalah

1. Inti dari penelitian yang akan diteliti adalah semua anak-anak kelompok B1 usia 5-6 tahun di Tk Unggulan An-Nur Surabaya yang berjumlah 18 anak.
2. Peneliti menggunakan metode bermain permainan tradisional lompat tali dengan melibatkan secara langsung anak-anak kelompok B1 usia 5-6 tahun di TK Unggulan An-Nur Surabaya.
3. Peneliti ingin mengungkap perkembangan motorik kasar anak kelompok B1 usia 5-6 tahun di TK Unggulan An-Nur Surabaya.

F. Manfaat Penelitian

Ada 2 manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan ini, yaitu:

- a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang ditujukan kepada semua orang, supaya mereka mampu memahami permasalahan yang dialami oleh anak dan juga supaya mereka mampu memberikan pengetahuan tentang upaya peningkatan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di Tk Unggulan An-Nur Surabaya.

b. Secara Praktis

1) Bagi Anak Usia Dini

1. Merasakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
2. Mendapatkan layanan dan perlakuan yang baik.

2) Bagi Lembaga/Sekolah

Memberikan sesuatu yang positif untuk sekolah seperti halnya memberi nama baik dimata masyarakat jikalau sekolah memiliki guru yang mampu membuat pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan inovatif.

3) Bagi Guru

Memperbaiki kinerja guru dalam pembelajaran serta meningkatkan motorik kasar (melompat) anak.

4) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya bagi peneliti untuk mencari perbandingan dan juga sebagai inspirasi. pada penelitian terdahulu ini peneliti menemukan perbedaan pada peningkatan motorik kasar melompat anak usia 5-6 tahun.

- 1) Skripsi oleh Khofidhotus Zuhriyyah, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri

Sunan Ampel Surabaya, 2019. Dengan judul “Peningkatan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Modifikasi Puzzle Katak Pintar Kelompok A Taman Kanak-kanak Brilliant Waru Sidoarjo”. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa permainan modifikasi puzzle katak pintar dapat mengembangkan aspek motorik kasar melompat anak gerakan-gerakan permainan.¹⁰

2) Skripsi oleh Sefiani Musfiroh, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019. Dengan judul “ Peningkatan Berdiri Satu Kaki Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Kelompok A DI TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Candra Indah”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa melalui permainan tradisional engklek dapat meningkatkan motorik kasar anak, dapat meningkatkan kemampuan berdiri satu kaki anak sehingga target pembelajaran tercapai.¹¹

3) Skripsi oleh Pravista Indah Sari, Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015. Dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok A Di TK Aba Ngabean 1 Tempel Sleman”. Pada siklus I dan siklus II maka dapat Penulis simpulkan bahwa permainan lompat tali dapat

¹⁰ Khofidhotus Zuhriyyah, *Peningkatan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Modifikasi Puzzle Katak Pintar Kelompok A Taman Kanak-kanak Brilliant Waru Sidoarjo*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.

¹¹ Sefiani Musfiroh, “*Peningkatan Berdiri Satu Kaki Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Kelompok A DI TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Candra Indah*”, Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.

meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Aba Ngabean 1 Tempel Sleman. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan perkembangan motorik kasar anak. Anak didik yang mampu melompat dengan baik/BSB pada siklus I mencapai 71%, kemudian pada siklus II mencapai 93%.¹²

- 4) Skripsi oleh Gesti Indah Pratiwi, Dengan judul “Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah Di Sekolah Desa Lamuk Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga (2017). Sebelum penerapan permainan lompat tali, 23 dari 30 anak atau 76,7% memiliki perkembangan motorik kasar kategori sesuai. Setelah penerapan seluruh responden 30 anak atau 100% memiliki perkembangan motorik kasar.¹³
- 5) Skripsi oleh Lilis Eriyani, Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, Dengan judul “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar (Melompat) anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B2 Di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung” Pada siklus I pertemuan ke-1 mencapai 30%, pada pertemuan ke-2 mencapai 50%, kemudian pada siklus II pertemuan ke-1 mencapai 67%, selanjutnya pada pertemuan ke-2 mencapai 83%.¹⁴

¹² https://eprints.uny.ac.id/23969/1/Pravista%20Indah%20Sari_10111244016.pdf. diakses pada tanggal 30-11-2022

¹³<http://elib.stikesmuhgombong.ac.id/595/1/GESTI%20INDAH%20PRATIWI%20NIM.%>. pdf diakses pada tanggal 08 Juli 2023 pukul 11.17.

¹⁴ http://repository.radenintan.ac.id/457/1/skripsi_lengkap_lilis_pdf_.pdf diakses pada tanggal 08 Juli 2023 pukul 11.38

Tabel 1.1
 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul dan Tahun	Hasil Penelitian
1.	Khifdhotus Zuhriyyah	Peningkatan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Modifikasi Puzzle Katak Pintar Kelompok A Taman Kanak-kanak Brilliant Waru Sidoarjo (2019)	Hasil dari penelitian ini adalah Permainan modifikasi puzzle katak pintar dapat meningkatkan keterampilan melompat siswa Kelompok A Taman kanak-kanak Brilliant Waru Sidoarjo. Hal ini dapat dibuktikan melalui nilai prosentase Pada Siklus I sebanyak 72,70% siswa dengan kategori BSH dan sebanyak 27,30% dengan kategori MB. Pada siklus II sebanyak 41,41% siswa dengan kategori BSH dan sebanyak 58,59% siswa dengan kriteria BSB.
2.	Sefiani Musfiroh	Peningkatan Berdiri Satu Kaki Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Kelompok A DI TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Candra Indah (2019)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan berdiri satu kaki Kelompok A TK Islam Nuru Azizi 3 Pondok Chandra Indah. Hal ini dapat dilihat melalui nilai rata-rata dan juga prosentase dari kegiatan pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian pra siklus nilai rata-ratanya adalah 66,78 dengan prosentase 40%, pada siklus I nilai rata-ratanya adalah 77,74 dengan prosentase 60% dan pada siklus II nilai rata-ratanya adalah 89,98 dengan prosentase 80%.

3.	Pravista Indah Sari	Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok A Di TK Aba Ngabean 1 Tempel Sleman (2015)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang terlihat dari lembar hasil observasi dan juga grafik yang ada pada bab IV. Dari hasil penelitian siklus I dan hasil penelitian siklus II terdapat peningkatan yang sangat signifikan. Dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar melompat anak kelompok A TK Aba Ngabean 1 Tempel Sleman.
4.	Gesti Indah Pratiwi	Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah Di Sekolah Desa Lamuk Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga (2017)	Sebelum penerapan permainan lompat tali, 23 dari 30 anak atau 76,7% memiliki perkembangan motorik kasar kategori sesuai. Setelah penerapan seluruh responden 30 anak atau 100% memiliki perkembangan motorik kasar kategori sesuai.
5.	Lilis Eriyani	Upaya Meningkatkan Motorik Kasar (Melompat) anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B2 Di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung (2016)	Pada siklus I dan siklus II maka dapat penulis simpulkan bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak pada kelompok B 2 TK Dharma Wanita Bandar Lampung. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan motorik kasar (melompat) anak.

Perbedaan peneliti dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek yang diteliti, peneliti menggunakan subjek kelompok B sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan subjek kelompok A. Perbedaan yang lainnya terdapat pada perbedaan media dan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan mengembangkan motorik kasar siswa.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Permainan Tradisional Lompat Tali

1. Definisi Permainan Tradisional

Kata “tradisional” menurut KBBI itu berasal dari kata tradisi atau adat. Dari pengertian ini, jika kata tradisi di gabungkan dengan kata permainan maka akan menjadi kata permainan tradisional.¹⁵ Pengertian dari permainan tradisional sendiri adalah kegiatan bersenang-senang orang pada generasi terdahulu, yang masih dimainkan oleh anak-anak untuk membuat mereka merasa senang dan bahagia. Bahkan bukan hanya anak-anak saja yang memainkannya, melainkan orang dewasa juga bisa memainkannya. Ada beberapa jenis permainan tradisional yaitu grobak sodor, lompat tali, engklek, congklak, ular naga, dan lain-lain. Permainan tradisional ini selain membuat anak merasa senang dan bahagia, juga bisa membuat perkembangan motorik kasar anak menjadi optimal.¹⁶

Kurniati mengemukakan bahwa permainan tradisional adalah kegiatan bermain anak-anak dengan nuansa dahulu yang dapat menstimulasi perkembangan anak-anak dengan baik, seperti mereka dapat bersosialisasi dengan baik antara sesama teman sebayanya, anak-

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).Online.

¹⁶ Fauziatul Halim, ‘Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Tkm-Lina Bireuen’, 2021.

anak bisa menerapkan sikap kejujuran dengan adanya peraturan di dalam permainan, anak-anak bisa saling membantu antara satu sama lain, menumbuhkan sikap saling tolong menolong dan juga bisa membuat anak berfikir yang baik atau positif.¹⁷

Menurut Keen Achroni mengemukakan bahwa permainan tradisional merupakan sebuah kegiatan yang diwarisi oleh nenek moyang pada zaman dahulu, kemudian di budidayakan oleh masyarakat dan juga anak-anak dari tahun-ketahun yang memiliki peraturan tersendiri dan bertujuan untuk membuat orang gembira.¹⁸

Salah seorang ahli yaitu Purwaningsih juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang memiliki wujud dan ciri khas pada suatu budaya tertentu.¹⁹ Kemudian menurut Mulyani permainan tradisional adalah kegiatan permainan yang di turunkan secara turun menurun yang harus di budidayakan karena memiliki makna yang bijaksana dalam suatu daerah.²⁰

Dapat peneliti simpulkan bahwa permainan tradisional adalah kegiatan bersenang-senang yang dilakukan pada orang-orang terdahulu yang memiliki keunikan dengan adanya peraturan yang ada dan membawa nilai kebaikan untuk masyarakat dan juga sangat bermanfaat untuk anak-anak.

¹⁷ Euis Kurniati, '*Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*'.(2011)

¹⁸ Freddy Widya Ariesta, 'Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng', 7 (2019).

¹⁹ Alamat Redaksi, 'Balai Kajian Sejarah Dan Nilai Tradisional Yogyakarta', *JANTRA : Jurnal Sejarah dan Budaya*, 1.1 (2006), 40–46.

²⁰ Novi Mulyani; Pratiwi Uta ; Triastanto. (2016). Super asyik permainan tradisional anak Indonesia Yogyakarta: Diva Press.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional jarang sekali dimainkan di daerah perkotaan, padahal banyak sekali manfaat yang dihasilkan dari permainan tradisional. Nurhayati mengungkapkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk anak-anak yaitu membuat anak-anak bisa berfikir kritis, anak-anak bisa bersikap sosial dan bisa mengatur emosi mereka, dan juga bisa menumbuhkan jiwa kreatifitasnya.²¹ Achroni juga mengungkapkan bahwa manfaat permainan tradisional sebagai berikut:²²

1. Permainan lompat tali tidak membutuhkan biaya uang banyak.
2. Dapat melatih kreatifitas mereka.
3. Dapat menumbuhkan jiwa sosial dan bisa mengatur emosi anak.
4. Dapat membuat anak-anak menyatu dengan alam.
5. Anak-anak dapat mengetahui nilai budaya.
6. Dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar melompat anak.
7. Membuat anak-anak bisa menjadi lebih sehat.
8. Anak-anak juga bisa meningkatkan kemampuan kognitifnya.
9. Anak-anak akan merasakan kesenangan dan keceriaan.
10. Permainan yang bisa dilakuakn oleh siapa saja termasuk orang dewasa.

²¹ Iis Nurhayati, 'Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya)', (2012).

²² Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogjakarta: Javalitera, 2012).

11. Membuat anak menjadi peka terhadap sebuah seni.

Sedangkan menurut Mulyani menyatakan bahwa permainan tradisional mampu membuat anak memiliki sikap sosial dan emosi yang baik dalam masyarakat.²³

Dari penjelasan yang disampaikan dapat peneliti simpulkan bahwa manfaat dari permainan tradisional adalah membuat anak bisa merasa senang, mengembangkan sikap sosialisasi anak, mengembangkan motorik fisik anak dan anak bisa mengeluarkan kreatifitas mereka.

3. Definisi Permainan Lompat Tali

Kata “Permainan” berasal dari kata “Main” yang artinya melakukan kegiatan yang membuat senang, kemudian kata “Lompat” menurut (KBBI) adalah melakukan sebuah gerakan mengangkat kaki kemudian kaki langsung cepat turun dan kata “Tali” menurut (KBBI) adalah sebuah barang yang panjang yang terbuat dari berbagai macam bahan seperti tali rafia yang terbuat dari plastik, tali tampar yang terbuat dari serat sintetis dan juga tali tambang yang terbuat dari serat-serat tumbuhan.²⁴

Permainan lompat tali menurut istilah merupakan suatu aktivitas bermain dengan alat (karet atau tali skipping) sebagai media lompatan untuk menambah kekuatan otot kaki. Permainan ini dilakukan

²³ Novi Mulyani, *Super Asyik*, 48.

²⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

dengan menggunakan alat yaitu tali dari gelang karet yang disambung sampai menjadi panjang, yang dimainkan oleh orang lebih dari satu yang kedua ujungnya dipegang oleh penjaga kemudian diputar melewati kepala sampai seterusnya dengan melompatinya.²⁵

Menurut Keen Achroni permainan lompat tali merupakan permainan pada zaman nenek moyang yang terkenal di era 80-an. Bahan-bahan yang dipakai dalam membuat alat permainan lompat tali juga mudah dan sederhana, karena alat permainan lompat tali bisa di buat dari gelang karet yang disambung dengan cara memasukkan karet gelang satu kepa karet gelang yang lainnya sampai mencapai panjang 3 sampai 4 meter.²⁶

Permainan lompat tali ini memiliki kepopuleran tersendiri dalam dunia bermain anak, terutama pada anak-anak perempuan, mereka sangat senang sekali bermain lompat tali, bukan hanya perempuan, biasanya ada juga dari kalangan anak cowok yang bermain permainan ini. Untuk bermain permainan lompat tali dibutuhkan keterampilan yang baik aatau khusus, karena anak-anak harus melompat melewati tali yang terbuat dari gelang karet tanpa adanya sentuhan terhadap tali yang telah di jalin dan menjadi panjang mencapai 2 hingga 4 meter.²⁷

²⁵ Nurul Arifah, 'Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali Kelompok B1 di Tk Mutiara Tangerang', *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 1.2 (2021), 361–82.

²⁶ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh*, 2012 hlm. 71.

²⁷ Khuri Abad Mu'mala and Nadlifah Nadlifah, 'Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4.1 (2019).

Pada permainan lompat tali tidak ada aturan khusus ataupun tetap untuk menentukan berapa banyak pemain yang ingin bermain. Akan tetapi permainan lompat tali biasanya di mainkan oleh 2 kelompok. permainan ini juga bisa dimainkan sedirian.²⁸

Dari beberapa penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa permainan lompat tali merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan dan efektif untuk anak dan bisa digunakan sebagai media perkembangan otot kaki anak dan perkembangan motorik kasar melompat anak

4. Variasi Permainan Lompat Tali

Ada beberapa macam variasi dalam bermain lompat tali, yaitu sebagai berikut:²⁹

1) Melakukan Lompat Tali Sendiri

Tujuannya: Melatih ketangkasan dan kebugaran jasmani.

Cara melakukannya:

- a) Membuat tali (dari karet) yang panjangnya 1,5 meter
- b) Pegang kedua ujung tali dan putar kedepan secara perlahan
- c) Lompati tali tersebut secara berulang-ulang selama 1-2 menit
- d) Usahakan saat melompat, tali tidak tersangkut pada kaki.

²⁸ Novi Mulyani, *Super Asyik*, hlm. 73.

²⁹ Ratnawati, Kasiyem, and Widayanti, *Lincahnya Gerakanku* (Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus–Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah–Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020) <<https://emodul.kemdikbud.go.id/B-Olahraga-12/B-Olahraga-12.pdf>>.

2) Melakukan Lompat Tali Dengan Bantuan Orang Lain

Tujuannya: Melatih kekuatan otot kaki dan melatih kebugaran jasmani.

Cara Melakukannya:

- a) Membuat 2 kelompok, yang dari tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang(tergantung panjang tali yang digunakan)
- b) Mulailah melompati tali dengan intensitas (tingkatan,ukuran) rendah secara berdua atau sendiri
- c) Lakukan kegiatan tersebut selama 1-2 menit.

3) Lompat Tali Dengan Ketinggian Semakin Bertambah

Tujuannya: Untuk melatih kekuatan otot kaki dan tinggi lompatan.

Cara Melakukannya:

- a) Buat tali dari bahan yang lentur seperti karet dengan panjang 2 meter.
- b) Buat kelompok yang beranggotakan maksimal 6 orang.
- c) Dua orang bertugas memegang kedua ujung tali dengan batas terendah lutut, pinggang, dada sampai yang tertinggi yaitu kepala.
- d) Lompati setiap batas tali yang dipegang oleh penjaga dan berusaha supaya kaki tidak menyentuh tali.
- e) Jika sudah mencapai ketinggian maksimal dan pelompat sudah melompati batas tersebut, penjaga harus diganti dengan pemain lainnya.

4) Lompat Tali Berpasangan

Tujuannya: Untuk melatih kelincahan dan melatih kekuatan otot kaki

Cara Melakukannya:

- a) Membuat 2 kelompok, di mana dari tiap kelompok terdiri dari 3 orang.
- b) Dua orang memegang ujung tali dengan sedikit kendur disesuaikan dengan panjang tali.
- c) Putar tali tersebut secara perlahan-lahan sehingga orang yang melompat dapat mengikuti irama putaran.
- d) Pelompat atau pemain yang berada di tengah berusaha untuk melompat setiap kali tali diputar dan usahakan tali tidak menyangkut pada kaki.
- e) Lakukan kegiatan tersebut selama 1-2 menit, kemudian berganti dengan teman yang lainnya.

5. Variasi Gerakan Dasar Permainan Lompat Tali

Selain variasi dalam bermain lompat tali, terdapat juga variasi gerakan dasar permainan lompat tali, yaitu sebagai berikut:³⁰

1) Melompat Menyamping

Melompat menyamping adalah gerakan gaya yang mudah untuk di praktekan. Caranya yaitu satu anak berdiri di tengah-tengah tali

³⁰ <https://www.sportstars.id/read/5-variasi-gerak-dasar-lompat-tali-6mO15B?page=2> di update pada hari Rabu 14-12-2022.

yang telah dipegang oleh penjaga, kemudian menghadap ke kanan atau menghadap ke penjaga tali, setelah semuanya siap, tali akan diputar melewati kepala dan ketika tali sudah dekat dengan kaki maka kaki harus melompat. lakukan itu sampai 30-60 detik.

2) Melompat Menggunakan Kaki Satu

Melompat dengan satu kaki merupakan gerakan gaya yang bisa membuat otot kaki menjadi lebih kuat, bukan hanya itu melompat menggunakan kaki satu bisa membuat anak belajar menjaga keseimbangannya. Caranya sama seperti melompat menyamping akan tetapi melompat menyamping menggunakan 2 kaki dan melompat menggunakan satu kaki adalah salah satu kakinya diangkat.

3) Melompat Kekanan dan Kekiri

Melompat kekanan dan kekiri adalah gerakan yang biasanya dilakukan, seperti kita memainkan lompat tali pada umumnya.

Gerakan ini bertujuan untuk menguatkan otot kaki dan juga paha dan betisnya.

4) Melompat menggunakan kaki terbuka

Melompat menggunakan kaki terbuka bukanlah hal yang mudah. Di sini anak-anak harus melatih kelincahan, berfokus pada tali dan juga koordinasi dari tubuh.

5) Melompat Dengan Cara Vertikal

Melompat dengan gaya vertikal adalah kegiatan melompat yang biasanya anak-anak mainkan sendirian. Karena di sini anak-anak

bisa melakukan dengan sesuka mereka. Caranya yaitu salah satu kaki melompat duluan kemudian disusul dengan kaki satunya. Jadi gerakan ini seperti berjalan di tempat.

6. Manfaat Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali sangatlah muda dan alat-alat yang dibutuhkan juga mudah dicari. Permainan lompat tali bermanfaat untuk mengembangkan pertumbuhan fisik motorik anak. Berikut ini adalah manfaat lompat tali untuk anak-anak menurut Keen Achroni, yaitu³¹

- a) Membuat anak-anak merasa senang dan gembira.
- b) Membuat anak-anak untuk membangun sikap semangat bekerja keras untuk mencapai keberhasilan ataupun kemenangan.
- c) Mampu mengajarkan anak-anak bagaimana berfokus kepada benda supaya mereka bisa memperkirakan seberapa tinggi lompatan yang harus mereka lakukan.
- d) Bisa mengembangkan motorik kasar melompat anak, seperti mengembangkan otot-otot kaki anak, membuat anak bisa bersosialisasi dengan temannya, mampu membuat anak berfikir dengan cerdas dan juga bisa membuat badan menjadi sehat dan juga kuat.
- e) Mampu membuat anak bisa berdiskusi dengan dirinya sendiri sebelum mengabil keputusan untuk melompat. karena pada permainan lompat tali ini anak-anak harus memiliki keberanian

³¹ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh*, 2012, hlm 73.

yang tinggi, sebab mereka akan melakukan suatu hal yang itu bisa membuat mereka sakit ketika jatuh.

- f) Bisa membuat anak-anak berfikir dengan baik dan mampu mengeluarkan emosi yang positif. emosi yang positif itu seperti mereka akan tertawa dengan temannya ketika da salah satu hal yang membuat mereka tertawa, mereka akan berteriak ketika melompat karena dengan berteriak disitulah semangat semakin membara.
- g) Permainan lompat tali adalah media pembelajaran yang mampu membuat anak-anak untuk melakukan interaksi atau sosial sesama teman.
- h) Mampu Mengembangkan sikap jujur dan adil. dalam hal ini anak-anak akan melakukan permainan melompat dan apabila satu anak terkena tali maka mereka harus menggantikan penjaga untuk memegang tali.

Syamsidah juga mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat dari bermain lompat tali, yaitu:³²

- a) Bermain permainan lompat tali adalah kegiatan yang baik untuk kesehatan tubuh kita. Karena dengan permainan ini anak bisa mengetahui bagaimana cara melompat yang baik dan benar. Rata-rata anak bermain permainan ini adalah anak kinestetik.

³² Syamsidah, *100 Permainan PAUD dan TK di Dalam dan di Luar Kelas* (Yogyakarta : Diva Kids, 2015)

<[https://books.google.co.id/books?id=ApGFEEAAQBAJ&lpg=PA1&dq=Syamsidah%2C%20100%20Permainan%20PAUD%20%26%20TK%20di%20Dalam%20%26%20di%20Luar%20Kelas&pg=PA1#v=onepage&q=Syamsidah,%20100%20Permainan%20PAUD%20&%20TK%20di%20D](https://books.google.co.id/books?id=ApGFEEAAQBAJ&lpg=PA1&dq=Syamsidah%2C%20100%20Permainan%20PAUD%20%26%20TK%20di%20Dalam%20%26%20di%20Luar%20Kelas&pg=PA1#v=onepage&q=Syamsidah,%20100%20Permainan%20PAUD%20&%20TK%20di%20Dalam%20&%20di%20Luar%20Kelas&f=false)

- b) Permainan lompat tali juga bisa mengatur emosi anak. Dengan bermain lompat tali anak akan mendapatkan emosi yang positif yaitu dengan berteriak ketika melompat dan tertawa ketika mereka melihat sesuatu yang lucu. Emosi diperlukan untuk anak mengambil sebuah tindakan lompatan.
- c) Anak akan mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya. Karena dengan bersosialisasi anak akan merasa senang dan nyaman berada dalam grup yang ia masuki. Di sini mereka juga akan belajar tentang saling tolong menolong, saling jujur dan juga sabar.
- d) Permainan lompat tali adalah permainan yang mengajarkan anak-anak untuk berlapang dada. Karena dalam setiap permainan pasti ada kemenangan dan juga kekalahan, dan dari sinilah mereka belajar berlapang dada. dan tidak akan ada pertengkaran dalam permainan ini.

Dari beberapa pendapat yang telah mengemukakan pendapatnya dapat peneliti simpulkan bahwa dengan bermain lompat tali mampu membantu perkembangan motorik kasar melompat pada anak. Karena dalam permainan ini anak-anak membutuhkan otot-otot besarnya dan dari permainan ini anak-anak mampu bersosialisasi dengan baik.

7. Cara Bermain Lompat Tali

Cara bermain lompat tali sangatlah mudah. Syamsidah mengungkapkan cara bermain lompat tali yaitu sebagai berikut:³³

³³ Syamsidah, *100 Permainan*, 2015 hlm. 10.

- a) Pertama yang harus dilakukan adalah kita melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan 2 anak yang akan menjadi pemegang tali
- b) Kemudian yang menjadi penjaga tali akan duduk dan merentangkan tali selutut.
- c) Anak-anak yang tidak menjadi penjaga akan menjadi pemain. Tugas sebagai pemain adalah melompati tali tampah menyentuhnya. Ketika terdapat seorang anak yang terkena tali, maka dia akan menggantikan penjaga dan penjaga akan menjadi pemain.
- d) Ketika pada taapan lutut anak-anak mampu melewatinya, maka kita beralih ke tingkat selanjutnya yaitu dada.
- e) Kemudian permainan dilakukan seperti itu sampai mencapai puncak kemerdekaan yaitu tangan diangkat ke atas.

Ada pendapat lagi mengenai cara bermain lompat tali, yaitu menurut Aisyah Fad adalah :³⁴

- a) Permainan lompat tali dilakukan lebih dari satu orang, ketika yang bermain cuman 2 orang, maka tali yang digunakan akan mereka ikat di pohon-pohon yang ada atau bisa juga ke tiang.
- b) Apabila permainan ini dimainkan oleh 4 orang, maka mereka akan melakukan hompimpa untuk mencari 2 anak yang akan menjadi penjaga tali.

³⁴ Aisyah FAD, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta:Penebar Swadaya, 2014).

- c) Ketika permainan sudah dimulai dan terdapat anak yang ketika melompat kakinya terkena tali, maka anak tersebut akan menggantikan penjaga dan penjaga akan mulai ikut bermain.

Dari beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa permainan lompat tali diawali dengan mencari 2 anak untuk menjadi seorang penjaga tali dengan melakukan hompimpa. Kemudian yang tidak bertugas sebagai pemegang tali akan menjadi pemain. Kemudian ketika salah satu pemain terkena tali maka mereka akan menggantikan penjaga tali dan yang telah menjaga akan menjadi pemain.

B. Perkembangan Motorik Kasar Melompat

1. Pengertian Motorik Kasar

Kata “Motorik” dalam KBBI artinya bersangkutan dengan penggerak, kemudian kata “Kasar” dalam KBBI adalah agak besar dan bertingkah laku tidak lemah lembut.³⁵ Motorik kasar menurut istilah merupakan kegiatan yang melibatkan otot besar untuk bergerak seperti berlari, melompat, berjalan dan masih banyak lagi.

Menurut Baan, Rejeki dan Nurhayati berpendapat bahwa Motorik kasar adalah Kegiatan yang dilakukan dengan gerakan yang menggunakan otot besar, karena dengan otot besar anak akan bisa melakukan kegiatan seperti melempar, menggiring bola, berlari dan juga melompat.³⁶ Perkembangan motorik kasar anak sangatlah

³⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

³⁶ Addriana Bulu Baan and Hendriana Sri Rejeki, ‘Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini’. 2020. hlm. 14-21

diperlukan agar anak bisa belajar trampil dalam hal menggerakkan tubuh dan bisa tumbuh secara optimal.

Perkembangan motorik kasar adalah kegiatan proses perkembangan terhadap gerakan anak. Karena perkembangan ini berkembang sesuai dengan tahapan usia anak. Ketika anak sudah merasa mampu melakukan kegiatan yang melibatkan otot besar, maka anak akan menggerakkannya. Jadi sekecil apapun gerakan yang anak lakukan itu merupakan sebuah pengontrolan dari otak dan koordinasi dari tubuh anak.³⁷

Sedangkan Endang Rini Sukamti juga mengemukakan pendapatnya tentang kegiatan motorik kasar yaitu:³⁸

- 1) Gerakan keterampilan atau gerakan tidak berpindah tempat Seperti contoh: membungkukkan tubuh ke depan.
- 2) Gerakan berpindah tempat atau biasanya disebut dengan lokomotor ini merupakan kegiatan memindahkan tubuh ketempat yang berbeda. Seperti berjalan.
- 3) Gerakan pemersatuan artinya penggabungan gerakan lokomotor dan non lokomotor yaitu gerakan manipulatif. Gerakan yang dilakukan adalah menggerakkan tangan dan kaki. Seperti contoh: menangkap bola.

³⁷ Uswatun Hasanah Masra Tangse and Dimiyati Dimiyati, 'Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), 9–16 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>>.

³⁸ Endang Rini Sukamti, *Perkembangan Motorik*, 1st edn (UNY Press, 2018) <<https://docplayer.info/116235024-Perkembangan-motorik-endang-rini-sukamti.html>>.

Perkembangan motorik kasar anak akan tumbuh dengan sendirinya. yaitu anak akan melakukan apa saja tanpa bantuan orang tua ketika anak sudah mampu melakukan kegiatan itu. Karena perkembangan motorik kasar anak akan berkembang dengan matang sesuai dengan usianya.³⁹ Pada perkembangan ini diperlukan koordinasi antara tubuh dan otak yang mampu membantu anak untuk melakukan gerakan seperti merangkak, duduk, berjalan dan berlari.⁴⁰

Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah dikemukakan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa perkembangan motorik kasar adalah kegiatan yang mengharuskan untuk bergerak dengan menggunakan otot besar yang memerlukan kemampuan mempertahankan tubuh ketika melakukannya.

2. Pengertian Melompat

Menurut KBBI melompat berasal dari kata “lompat” yang artinya gerakan yang dilakukan oleh kaki yang diangkat dan juga di turunkan.

Lompat merupakan kegiatan yang dilakukan oleh otot kaki dengan cara mengangkat kaki dan kemudian menurunkannya lagi dengan tujuan anak mampu melewati rintangan yang ada.⁴¹

³⁹ Reni Novitasari, M Nasirun, and Delrefi D., ‘Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong’, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3.1 (2019), 6–12 <<https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>>.

⁴⁰ Bambang Sujiono and others, *Metode Pengembangan Fisik*, 1st edn (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014) <<https://pustaka.ut.ac.id/lib/pgtk2302-metode-pengembangan-fisik/#tab-id-4>>.

⁴¹ Siskariyanti, *Pengembangan Pergerakan Permainan Untuk Atletik Sekolah Dasar Kelas V*, 1st edn (Uwais Inspirasi Indonesia, 2019) <<https://books.google.co.id/books?id=DQGEDwAAQBAJ&lpg=PP4&dq=pengertian%20lompat&pg=PP2#v=onepage&q=pengertian%20lompat&f=false>>.

Djumidar juga mengungkapkan bahwa lompat merupakan kegiatan bergerak lokomotor yaitu gerakan berpindah-pindah. Jika terdapat rintangan maka lompatan harus diawali dengan berlari dari jarak yang lumayan jauh supaya bisa melewati rintangan yang ada.⁴²

Kemampuan anak-anak dalam melompat itu sudah ada batasannya sendiri. seperti berikut:⁴³

1. Anak melompat dari atas kursih ke bawah.
2. Anak melompat dari tangga bawah menuju ke tangga atas.
3. Anak melompat dari atas ke bawah dengan tumpuan dua kaki.
4. Anak akan berlari dahulu sebelum melakukan lompatan tinggi.
5. Anak melompat dengan dua kaki menuju ke arah depan.
6. Anak akan melompat dari atas ke bawah menggunakan tumpuan satu kaki.
7. Anak akan memulai dengan larian ketika akan melompat dan menggunakan tumpua satu kaki.
8. Anak melompat dengan menggunakan rintangan seperti puzzle katak dengan menggunakan dua kaki.
9. Anak akan melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak kedua sampai selesai. seperti bermain engkle.

Dari beberapa penjelasan yang telah dipaparkan dapat diambil kesimpulan bahwa melompat adalah kegiatan menjauhi permukaan

⁴² Mochamad Djumidar A. Widya, *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. (Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, 2002), hlm. 58.

⁴³ Lydia Ersta Kusumaningtyas, '*Bermain Dalam Rangka Mengembangkan Motorik Pada Anak Usia Dini*'. hlm. 47-56

bumi dengan adanya koordinasi tubuh yang diawali dengan melakukan ancang-ancang untuk berlari supaya bisa melakukan lompatan yang maksimal.

3. Unsur-Unsur Keterampilan Motorik Kasar Melompat

Di dalam motorik kasar memiliki keterampilan yang bisa distimulasi dengan mengajak anak bermain. Karena dengan bermain motorik kasar anak akan bergerak. Ketika anak menginjak usia 3-6 tahun mereka sudah menguasai keterampilan gerak motorik kasar.⁴⁴ Kegunaan keterampilan dalam motorik kasar adalah membantu anak-anak untuk mudah melakukan gerakan yang berhubungan dengan kekuatan. Seperti gerakan anak merangkak, kemduain anak berjalan dan juga duduk. Pada masa anak usia dini orang tua harus mengasah perkembangan motoriknya dengan baik untuk menjadikan anak mandiri.

Menurut Barrow Harold M., dan Mc Gee, Rosemary mengungkapkan bahwa melompat memiliki unsur keterampilan seperti.⁴⁵

- a) Kekuatan otot kaki/tungkai
- b) Kecepatan kaki dalam berlari sebelum melompat
- c) Ketahanan dan juga keseimbangan kaki ketika mendarat setelah melompat

⁴⁴ Aswita Wirni, 'Evaluasi Perkembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini TK FKIP UNSYIAH', 5 (2019).

⁴⁵ Barrow, Harold M., dan Mc Gee, Rosemary, *A Practical Approach To Measurement in Phisycal Education*. (New York: Lea & Fibger, 1976), hlm. 120.

d) Koordinasi tubuh ketika akan memulai lompatan.

Toho Cholik Mutohir dan Gusril juga mengeluarkan pendapatnya tentang unsur keterampilan melompat, yaitu:⁴⁶

a) Otot Kaki Yang Kuat

Kekuatan dalam otot kaki merupakan unsur keterampilan yang harus dimiliki. Karena otot kaki membantu anak-anak untuk bergerak melakukan suatu aktivitas. Anak bisa berjalan karena kekuatan otot kaki, anak bisa merangkak juga karena otot kaki dan tangan begitupun seterusnya.

b) Koordinasi Dengan Tubuh

Koordinasi tubuh adalah salah satu unsur keterampilan yang dirasakan oleh anak. Karena ketika anak akan melakukan sesuatu seperti melompat, maka akan ada koordinasi antara tubuh dengan otak anak. Sebab apa yang dilakukan itu adalah sebuah kegiatan yang bisa membuat anak terjatuh. Jadi mereka harus mengambil keputusan sebelum melakukan kegiatan.

c) Kecepatan Berlari

Kecepatan berlari juga termasuk kedalam unsur keterampilan. Karena ketika anak-anak akan melakukan lompatan dan lompatan itu memiliki ketinggian yang lumayan, maka anak-anak

⁴⁶ Toho Cholik Mutohir dan Gusril, *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*, (Jakarta: Depdikbud RI, 2004), hlm. 50-51.

membutuhkan kecepatan berlari atau mengambil ancang-ancang supaya bisa melompat dengan maksimal.

d) Keseimbangan Tubuh

Keseimbangan tubuh adalah hal yang harus anak miliki. Dengan adanya keseimbangan tubuh anak tidak akan mudah jatuh ketika melakukan kegiatan seperti bermain lompat tali. Ketika anak memiliki keseimbangan tubuh maka mereka memiliki tumpuan yang baik setelah melakukan lompatan.

e) Kelincahan Dalam Bergerak

Kelincahan dalam bergerak pun harus dimiliki anak ketika akan melakukan lompatan. Karena ketika anak memiliki kelincahan mereka akan dengan mudah melompat melewati rintangan yang ada.

Dari penjelasan yang telah di jelaskan oleh beberapa ahli dapat peneliti simpulkan bahwa unsur yang harus dimiliki untuk anak dalam melompat adalah, kekuatan otot, kelincahan, keseimbangan tubuh dan juga koordinasi tubuh supaya anak dapat melakukan lompatan dengan baik.

Banyak sekali kegiatan dan alat untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar melompat anak . Novan Ardi Wiyani berpendapat bahwa ada berbagai macam permainan yang bisa

dimainkan oleh semua orang guna mengembangkan perkembangan motorik kasar melompata anak, yaitu sebagai berikut:⁴⁷

1. Bermain permainan lompat tali, permainan yang bisa dilakukan lebih dari satu orang dan menggunakan kekuatan otot kaki.
2. Bermain permainan engkle, permainan yang dilakukan lebih dari satu orang akan tetapi setiap anak akan menunggu giliran bermain ketika pemain yang bermain sudah kalah.
3. Bermain permainan balap karung, permainan yang dilakukan lebih dari satu orang yang menggunakan karung goni yang dimasuki dalamnya kemudian di mainkan dengan melompat-lompat seperti kangguru.
4. Bermain permainan puzzle katak, permainan ini sama dengan bermain permianan engkle, bedanya engkle menggunakan satu kaki dan harus kembali ke garis awal, tetapi permainan puzzle katak ini dilakukan menggunakan dua kaki dan tanpa kembali ke start karena garis finisnya didepan mata.

Anak-anak yang sudah berusia 5-6 tahun, sudah memiliki keterampilan yang maksimal. Jika mereka disatukan dalam satu permainan maka anak yang usianya 4-5 tahun akan ketinggalan. Jadi

⁴⁷ Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, 1st edn (Yogyakarta: Gava Media, 2014).

ketika bermain mereka akan dipisahkan. Karena anak usia 5-6 tahun motorik kasarnya sudah terlatih dengan baik.⁴⁸

4. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Dibawah ini merupakan indikator pengembangan motorik kasar anak menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 Tahun 2014:⁴⁹

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
	Usia 5-6 Tahun
Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu berlari dengan cepat 2. Anak mampu melaksanakan lompatan dengan seimbang 3. Anak mampu melakukan koordinasi antara tubuh dengan otak sebelum melakukan lompatan. 4. Anak mampu melakukan ketangkasan dan kelincahan dalam melompat. 5. Anak mampu mendarat dengan baik tanpa terjatuh.

5. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam hal karakteristik, seorang pendidik seharusnya memahami terlebih dahulu bagaimana karakteristik setiap anak. Karena semua karakteristik anak itu tidak sama. Terdapat anak-anak yang suka sekali bermain, ada anak-anak yang suka sekali dengan belajar, ada juga yang

⁴⁸ Hesti Fajarwati, 'Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Dengan Simpai Di TK Aba Gendingan Yogyakarta', 2014 <<https://eprints.uny.ac.id/14327/1/SKRIPSI.pdf>>.

⁴⁹ *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No 146 Tahun 2014* (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015) <<https://repositori.kemdikbud.go.id/17980/1/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>>.

suka dengan eksperimen, dan ada juga anak suka sekali bercerita mengenai peristiwa yang di alami. (Bambang Sujiono, 2005: 14).

Anak-anak pada usia 5-6 tahun memiliki perkembangan yang sangat cepat dan baik. Anak usia 5-6 tahun akan mengembangkan dan mengoptimalkan keterampilan yang baru dan akan membenahi keterampilan yang lama, yang sebelumnya belum berkembang secara optimal. Kita bisa melihat perkembangnya ketika anak-anak mulai bermain, seperti bermain lompat tali. Anak-anak akan melakukan lompatan untuk melompati tali yang ada didepannya. Anak akan berfikir bagaimana cara melompati tali dengan kaki yang tidak menyentuh tali karet.

6. Fungsi dan Tujuan Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Wulan, Ratna mengatakan bahwasannya anak-anak ketika sudah masuk ke dalam dunia sekolah seperti TK, mereka akan berbaur dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Mereka akan menghabiskan waktu mereka ketika mereka bertemu dengan permainan. Dengan bermain mereka dapat mengembangkan keterampilan mereka dengan sendirinya. Maka dari itu terdapat beberapa fungsi dan juga tujuan pada perkembangan motorik kasar anak. Di bawah sudah ada pendapat dari para ahli

Yang pertama adalah menurut Amini yaitu fungsinya sebagai berikut:⁵⁰

- a) Mampu membatu kelenturan pada otot-otot pada tubuh anak.
- b) Mampu membantu anak melakukan keseimbangan.
- c) Mampu membuat badan anak menjadi lebih sehat dan kuat.
- d) Mampu membuat anak menjadi lebih trampil.
- e) Mampu membuat anak melakukan sosial emosional.
- f) Mampu membuat anak merasa senang dan gembira.

Selain fungsi di dalam perkembangan motorik kasar juga terdapat tujuan. Rudyanto dan Saputra menjelaskan bahwa tujuan dari perkembangan motorik kasar adalah:⁵¹

- a) Anak bisa trampil saat melakukan gerakan.
- b) Anak mampu menjaga tubuh supaya sehat, baik secara jasmani maupun rohani.
- c) Anak bisa percaya diri dalam melakukan apapun.
- d) Anak bisa melakukan kerja sama dengan teman sebayanya.
- e) Anak memiliki sikap yang positif.

Samsudin juga mengemukakan pendapatnya bahwasannya tujuan dari perkembangan motorik kasar anak adalah supaya anak mampu melakukan kegiatan dengan mandiri tanpa bantuan orang lain. Karena

⁵⁰ Amini, 'Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engrang Bathok Kelapa Pada Anak Kelompok B TK Kartika IV-15', *JCARE: Jurnal Care*, 6.1 (2018), 18–27.

⁵¹ Saputra, Y, & Rudyanto, Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK, (Jakarta: Depdikbud, 2005), hlm. 115.

perkembangan motorik kasar dikatakan berhasil apabila anak-anak mampu melakukan kegiatan sendiri seperti mengerjakan tugas.⁵²

Berdasarkan dari penjelasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwasannya perkembangan gerakan yang menggunakan otot-otot besar anak bertujuan untuk meningkatkan kekuatan, keseimbangan dan juga kecepatan supaya mereka bisa melakukan aktivitas gerak tubuh dan bisa membuat tubuh anak-anak tumbuh dengan baik.

C. Keterkaitan Permainan Tradisional Lompat Tali Dengan Peningkatan Motorik Kasar

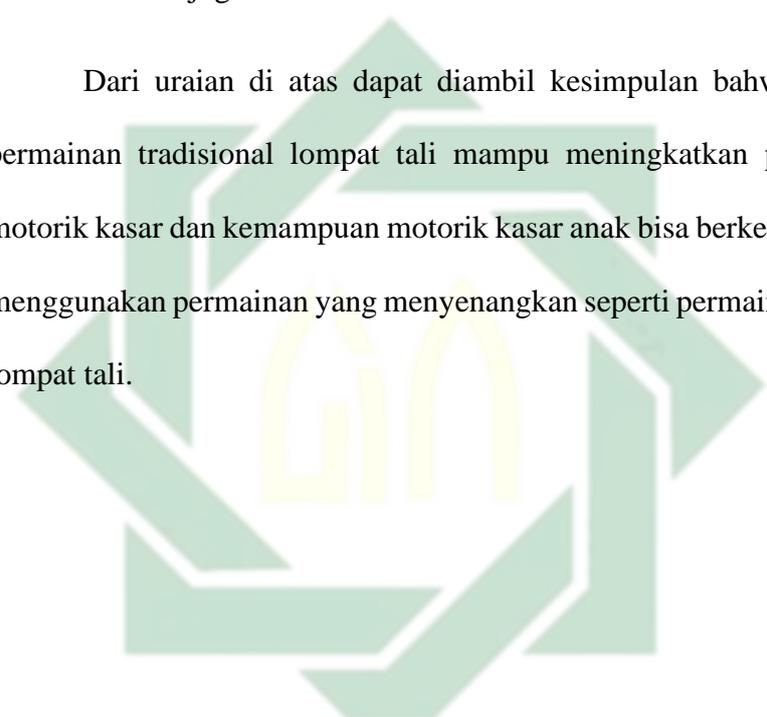
Perkembangan motorik merupakan aspek yang tidak akan pernah terpisahkan dalam diri anak. Perkembangan motorik kasar tidak akan berkembang apabila tidak diasah dan juga tidak ada kegiatan yang membuat aspek tubuh bergerak. Dengan tidak adanya kegiatan yang bisa meningkatkan perkembangan motorik kasar maka motorik tersebut tidak akan berkembang secara optimal.

Anak-anak sangat senang dengan kegiatan yang berkaitan dengan bermain. Apalagi kalau berkaitan dengan melompat, mereka sangat senang sekali. Melompat bisa dilakukan dengan menggunakan alat maupun tidak. Akan tetapi anak-anak lebih tertarik kalau melompat dengan adanya alat, karena anak-anak selalu mencoba hal-hal yang baru dan menantang dan

⁵² Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*, 1st edn (Jakarta: Litera Prenada Media Group, 2008).

yang membuat mereka senang adalah ketika mereka dapat melompat bersama-sama dengan teman-teman. Maka dari itu permainan lompat tali merupakan permainan yang bisa membuat anak-anak merasa senang dan bisa meningkatkan aspek motorik mereka. Dengan bermain permainan lompat tali mampu meningkatkan kekuatan otot kaki, keseimbangan tubuh, keberanian dan juga kelincahan.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa keterkaitan permainan tradisional lompat tali mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar dan kemampuan motorik kasar anak bisa berkembang apabila menggunakan permainan yang menyenangkan seperti permainan tradisional lompat tali.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian bisa diartikan sebagai suatu cara untuk memecahkan masalah, supaya bisa memperoleh bahan-bahan yang dibutuhkan.⁵³ Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Kemmis dan Mc. Taggart, Penelitian Tindakan Kelas adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri.⁵⁴

Upaya dalam menggunakan penelitian tindakan kelas ini adalah agar kegiatan mengajar dan belajar semakin berkembang. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini diharapkan bisa meningkatkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan.⁵⁵ Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang berfokus kepada beberapa inti yang akan dijadikan sebuah sasaran yaitu anak-anak. Tujuannya adalah untuk membuat pengajaran yang lebih baik lagi dan pembelajarannya menjadi lebih berkualitas.⁵⁶

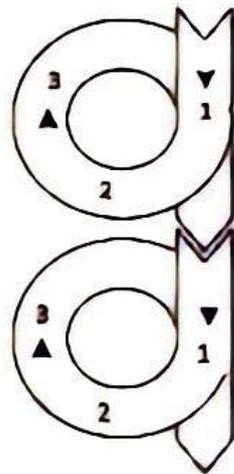
⁵³ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 3

⁵⁴ Masnur Muslich, Melaksanakan PTK itu Mudah, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal.8

⁵⁵ Basrowi dan Suwandi. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008). hlm 25.

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: PT Bina Aksara, 2010).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan adanya kerjasama antara peneliti dan juga guru untuk memperoleh informasi yang ingin diteliti dan dibutuhkan mengenai tentang penelitian. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan semoga masalah yang ada di dalam kelas bisa ditangani dengan baik.



KETERANGAN

Siklus 1

- 1 : Rencana kegiatan yang akan dilakukan pada siklus 1
- 2 : melaksanakan kegiatan dan juga melakukan pengamatan pada siklus 1
- 3 : Merenungkan kembali kegiatan yang telah dilakukan pada siklus 1

Siklus 2

- 1 : Rencana kegiatan
- 2 : Melaksanakan kegiatan dan juga melakukan pengamatan pada siklus 2
- 3 : Merenungkan kembali aktivitas yang telah dilakukan

Gambar dan Tabel 3.1 Contoh Model Tindakan Penelitian oleh Kemmis & Mc Taggart.⁵⁷

Penelitian yang dilakukan menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama mengemukakan bahwa model yang di kemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart itu memakai model spiral yang memakan beberapa pengulangan kegiatan. Dari setiap kegiatan terdiri dari 4 tahapan, yaitu : rencana kegiatan yang akan dilakukan (*planning*), kegiatan apa yang akan dilaksanakan (*action*), apa saja yang harus diamati (*observation*), dan merenungkan kembali apa yang

⁵⁷ Epriliana Rifanty, 'Jurnal Penelitian Tindakan Kelas'. hlm. 3.

telah dilakukan (*reflection*). Untuk mencapai sebuah tujuan yang dingin dicapai oleh peneliti, maka tahapan ini akan di putar-putar. Dibawah ini merupakan gambar model penelitian yang akan dilakukan:

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

Di dalam setting penelitian terdapat latar tempat yang akan dipergunakan untuk melakukan penelitian dan waktu untuk melakukan penelitian.

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Unggulan An-Nur Kecamatan Wonocolo, Surabaya. Alasan peneliti melakukan penelitian di TK Unggulan An-Nur Surabaya adalah:

- 1) Kurangnya pemberian pembelajaran tentang motorik kasar melompat
- 2) Kurangnya waktu untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar melompat anak.
- 3) Dengan bermain lompat tali anak-anak bisa mengenal permainan tradisional, kemudian anak-anak dapat meningkatkan keseimbangan, kekuatan otot dan kelincahan.
- 4) Adanya motivasi dari kepala sekolah dan juga guru kelas yang mau bekerja sama dalam melakukan penelitian ini.

b. Waktu Penelitian

Pada waktu ini Penelitian akan melakukan penelitian pada tanggal 21 Maret 2023.

C. Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2007) variabel penelitian merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh seorang peneliti dari berbagai bentuk yang telah peneliti susun untuk memperoleh informasi yang diinginkan dan diambil kesimpulannya.⁵⁸

Variabel yang akan diamati oleh penelitian yang dilakukan ini adalah:

1. Variabel Input : Seluruh siswa kelompok B1 TK Unggulan An-Nur Surabaya
2. Variabel Proses : Menerapkan permainan tradisional lompat tali
3. Variabel Output : Meningkatkan keterampilan melompat.

D. Rencana Tindakan

Setiap penelitian pasti memiliki rencana tindakan, karena rencana tindakan berisikan tentang bagaimana langkah kita dalam melakukan penelitian. Terdapat 2 tahapan yang akan dilakukan untuk melakukan penelitian dan pada tiap siklusnya itu memiliki 4 proses, yaitu:

1. Tahapan Siklus I
 - a. Perencanaan/Rencana Kegiatan (*Planning*)

Perencanaan adalah susunan rencana yang akan dilakukan pada praktik penelitian di sekolah yang harus disesuaikan dengan jadwal yang ada di sekolah. Wahidmurni dan Nur Ali mengemukakan bahwa perencanaan adalah suatu tahapan atau

⁵⁸ Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. (Bandung: Alfabeta, 2007).

aktivitas yang bisa menyelesaikan suatu masalah.⁵⁹ Kegiatan dari tahapan perencanaan yakni:

1. Melakukan wawancara dan juga pengamatan di TK Unggulan An-Nur Surabaya untuk mendapatkan informasi secara keseluruhan.
2. Membuat rancangan aktivitas dengan tema yaitu bermain permainan lompat tali dan membuat RPPH sebagai alat kelengkapan pembelajaran.
3. Menyiapkan lembar pengamatan kemampuan motorik kasar melompat anak.
4. Menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk bermain lompat tali.
5. Merencanakan strategi yang akan digunakan untuk melakukan pembelajaran dengan melihat tujuan dari pembelajaran.
6. Membuat lembar penilaian penelitian untuk menilai kemampuan melompat yang telah dilakukan anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan disini adalah peneliti melakukan kegiatan yang telah disusun di dalam RPPH. di dalam RPPH sendiri terdapat 3 tahapan kegiatan yaitu pembukaan, inti, dan juga penutupan.

⁵⁹ Muslich, Masnur, Yustianti, Fatma. *Melaksanakan PTK : Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*. 2014. hlm. 13-14

Tabel 3.2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus 1 Hari ke 1
<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Mengajak anak-anak melakukan Gerak dan Lagu “Maju dan Mundur” 2. Guru melakukan Penerapan SOP (Salam, Pembacaan do’a, absen) 3. Guru mengajak anak-anak membacakan Surat pendek 4. Guru Menyebutkan tema dan sub tema 5. Guru melakukan tanya jawab mengenai kesukaan
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan permainan apa saja yang disukai anak-anak 2. Guru menunjuk anak-anak maju satu per satu untuk bercerita tentang kesukaannya 3. Guru menerangkan tentang permainan tradisional lompat tali 4. Guru menunjukkan bahan-bahan apa saja yang dibuat untuk bermain lompat tali 5. Guru menunjukkan bagaimana cara bermain lompat tali 6. Guru bertanya siapa yang mau mencoba mempraktikkan cara bermain lompat tali 7. Istirahat (cuci tangan, berdo’a, makan bekal sendiri-sendiri)
<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan penguatan pengetahuan anak 2. Guru menanyakan perasaannya selama hari ini 3. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan diajarkan besok 4. Guru melakukan Penerapan SOP penutup

Tabel 3.3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus 1 Hari ke 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus 1 Hari ke 2
<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Mengajak anak-anak berbaris dilapangan 2. Guru melakukan Penerapan SOP (Salam, Pembacaan do'a, absen) 3. Guru bertanya tentang pembelajaran kemaren 4. Guru Menyebutkan tema dan sub tema 5. Guru melakukan tanya jawab mengenai permainan lompat tali
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menerangkan bagaimana cara bermain lompat tali (supaya anak-anak lebih faham) 2. Guru mencontohkan bagaimana cara bermain lompat tali 3. Guru menerangkan peraturan permainan lompat tali 4. Guru mengajak anak-anak melakukan hompimpa untuk menentukan penjaga 5. Guru mengajak anak-anak untuk berbaris jadi 2 barisan 6. Guru mengajak anak-anak bermain lompat tali 7. Anak-anak melompat secara bergantian 8. Istirahat (cuci tangan, berdo'a, makan bekal sendiri-sendiri)
<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan penguatan pengetahuan anak 2. Guru menanyakan perasaannya selama hari ini 3. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan diajarkan besok 4. Guru melakukan Penerapan SOP penutup

c. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan dari kegiatan awal sampai kegiatan penutup. Di bawah ini merupakan sesuatu yang harus diamati :

1. Mengamati kegiatan di lapangan secara langsung tanpa adanya perantara.
2. Mengamati ke ikut sertaan anak dalam melakukan kegiatan meningkatkan keterampilan motorik kasar melompat
3. Mencatat kemampuan anak pada lembar pengamatan yang telah dibuat.

d. Refleksi

Refleksi adalah tahapan merenungkan aktivitas pembelajaran yang sudah dilakukan. Pada tahapan ini peneliti dan juga guru merenungkan semua kegiatan yang telah terjadi untuk menyimpulkan apakah kegiatan yang dilakukan ini dapat mengembangkan kemampuan mrlompat anak atau masih terdapat kekurangan dalam pembelajaran. Jika terdapat kekurangan maka akan dilakukan penelitian tahap ke 2 yaitu siklus II

2. Siklus II

Siklus II ini dilakukan apabila pada tahapan siklus I masih terdapat kekurangan dan juga belum mencapai capaian yang diinginkan seorang peneliti. jadi didalam siklus II ini kita melakaukan pembenahan kembali kegiatan yang telah dilakukan di siklus I. semua tahapannya sama seperti tahapan yang ada pada siklus I.

1. Sumber Data

Sugiyono menjelaskan bahwa terdapat 2 macam sumberdata, yaitu primer yaitu sumber data yang paling penting dan skunder yaitu

sumber data tambahan.⁶⁰ Adapun penjelasan dari sumber data primer dan skunder, sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

Sugiono mengemukakan pendapatnya bahwa data primer adalah data yang harus dimiliki setiap peneliti. Jadi sumber data ini adalah data yang harus dimiliki peneliti dengan melakukan pengamatan langsung ke lapangan untuk mendapatkan informasi dari kegiatan yang diteliti tanpa adanya campur tangan orang lain.⁶¹

b. Sumber Data Skunder

Menurut Sugiono data skunder merupakan data yang diambil oleh peneliti dengan cara melakukan wawancara kepada orang lain. Karena data skunder adalah sumberdata yang diperoleh secara tidak langsung.⁶²

Tahapan ini menjelaskan bahwa data yang di dapatkan yaitu dari catatan pengamatan kegiatan dilapangan dan wawancara.

2. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto dan Suharsimi teknik pengumpulan data adalah langkah yang peneliti buat untuk mengumpulkan data.⁶³ Teknik pengumpulan data adalah langkah terpenting di dalam penelitian ilmiah. Pada tahapan ini merupakan sesuatu hal yang penting bagi seorang

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R dan D*. Bandung:Alfabeta. 2007.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, hlm.62.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian*, hlm. 62

⁶³ Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 161.

peneliti agar dapat mengumpulkan semua informasi dan data yang diperlukan. Berikut adalah tahapan teknik yang akan diambil oleh peneliti:

a. Observasi

Sugiyono mengemukakan bahwa observasi adalah kegiatan pengamatan suatu objek. Observasi berada dalam teknik pengumpulan data karena dengan observasi peneliti mampu membandingkan sesuatu yang dilihat dan yang tak dilihat.⁶⁴ Observasi adalah kegiatan yang harus dilakukan supaya mampu meningkatkan keberhasilan yang belum tercapai. Dengan observasi peneliti dapat mengetahui jika peneliti menggunakan permainan skipping ini apakah bisa mengembangkan kekuatan kaki dalam melompat. Acep Yoni mengemukakan bahwa melakukan observasi harus dilakukan dengan tindakan secara langsung untuk memperoleh sesuatu yang ingin dicapai.⁶⁵

Tabel 3.4
Lembar Observasi Guru

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		Tidak dilakukan (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)
A.	Kegiatan Awal				
1.	Guru melakukan kegiatan pembiasaan mengucapkan salam dan SOP				
2.	Guru menanyakan kabar anak				
3.	Guru mengabsen kehadiran anak				

⁶⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, (Bandung: Alfabeta, 2018).

⁶⁵ Acep Yoni. Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. (Yogyakarta: Familia, 2010), hal. 137.

4.	Guru melakukan apersepsi				
B.	Kegiatan Inti				
5.	Guru memeriksa kesiapan anak				
6.	Guru menyampaikan materi dengan baik dan jelas				
7.	Guru menjelaskan pembelajaran dengan runtut				
8.	Guru mengamati dan mampu menguasai keadaan kelas				
9.	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah di tentukan				
10.	Guru menumbuhkan suasana yang ceria didalam kelas				
C.	Kegiatan Akhir				
11.	Melakukan Recalling				
12.	Bertanya bagaimana perasaannya hari ini				
13.	Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok				
14.	Melakukan SOP penutup				

Tabel 3.5
Lembar Observasi Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	Kegiatan Awal				
1.	Anak melakukan kegiatan pembiasaan mengucapkan salam dan berdoa				
2.	Anak menjawab sapaan kabar dari guru				
3.	Anak memperhatikan guru mengabsen kehadiran				
4.	Anak mendengarkan guru melakukan apersepsi dan ice breaking				
B.	Kegiatan Inti				
5.	Anak membantu guru menyiapkan media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan				
6.	Anak siap untuk melakukan kegiatan				
7.	Anak memperhatikan guru menjelaskan dan memberi instruksi				
8.	Anak melakukan tanya jawab dengan guru				

9.	Anak mengikuti kegiatan pembelajaran				
10.	Anak melakukan tugas dari guru				
C.	Kegiatan Akhir				
11.	Anak memperhatikan guru melakukan Recalling				
12.	Anak menjawab pertanyaan dari guru tentang bagaimana perasaannya				
13.	Anak mendengarkan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan besok				
14.	Anak-anak melakukan kegiatan penutup dengan baik.				

b. Observasi Hasil Belajar Siswa

Tabel 3.6

Kriteria Penilaian Kemampuan Melompat

No	Indikator	Bobot	Poin			
			4	3	2	1
1.	Melompat dengan ketinggian 30 cm	40%	Anak mampu melompat tidak menyentuh tali dan juga seimbang	Anak mampu melompat tidak menyentuh tali tetapi tidak seimbang	Anak mampu melompat menyentuh tali tetapi tidak seimbang	Anak tidak mau melompat
2.	Melompat dengan ketinggian 50 cm	60%	Anak mampu melompat tidak menyentuh tali dan juga seimbang	Anak mampu melompat tidak menyentuh tali tetapi tidak seimbang	Anak mampu melompat menyentuh tali tetapi tidak seimbang	Anak tidak mau melompat
		100%				

Tabel 3.7

Instrumen Penilaian Kegiatan Melompat

No	Nama Siswa	Nilai Setiap Indikator								Jumlah Nilai	Keterangan
		Anak mampu melompat dengan ketinggian 30cm				Anak mampu melompat dengan ketinggian 50cm					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Annisa										
2.	Arziki										
3.	Ufuq										
4.	Fadil										
5.	Zeera										
6.	Kesya										
7.	Vino										
8.	Lala										
9.	Wahyu										
10.	Shanum										
11.	Bilqis										
12.	Naura										
13.	Nisa										
14.	Rara										
15.	Kiki										
16.	Elfathan										
17.	Arkhan										
18.	Aska										
Jumlah Nilai											

Keterangan: diisi dengan tanda ceklis (√)

Kategori Penilaian : 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

c. Wawancara

Wawancara merupakan suatu tahapan bagi peneliti dalam melakukan tatap mata antara peneliti dan narasumber dengan

mengajukan pertanyaan agar memperoleh informasi yang diinginkan atas apa yang akan diteliti dilapangan.⁶⁶

Wawancara peneliti bisa mengambil kesimpulan tentang kegiatan yang akan dilakukan dari sudut pandangan yang berbeda.⁶⁷ jika peneliti ingin mendapatkan sebuah informasi maupun data yang lengkap untuk melengkapi hasil pengamatan, maka peneliti harus mewawancarai semua orang yang terlibat di dalam sekolah.⁶⁸

Tabel 3.8

Instrumen Wawancara Guru Pra Siklus

Kelompok B1

Nama Guru Kelas : Fatikhatur Rohmah S.Pd.

Hari/Tanggal Wawancara :

No	Teks Wawancara
1.	Berapa jumlah siswa kelompok B1 di TK Unggulan An-Nur Surabaya?
2.	Bagaimana cara guru menstimulasi perkembangan motorik kasar melompat anak?
3.	Apakah guru pernah meningkatkan motorik kasar melompat anak dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali?
4.	Berapakah dalam seminggu kegiatan pengembangan motorik kasar dilakukan?
5.	Bagaimana guru mengatasi perkembangan motorik kasar anak yang masih belum berkembang?

⁶⁶ Anas Sudjiono. Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 82.

⁶⁷ Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35-40.

⁶⁸ Sukarno. Penelitian Tindakan Kelas: Prinsip-Prinsip Dasar, Konsep dan Implementasinya, (Surakarta: Media Perkasa, 2009). 76

Tabel 3.9
Instrumen Wawancara Guru Setelah Penelitian
Kelompok B1

No	Teks Wawancara
1.	Bagaimana perkembangan anak-anak setelah mengikuti peningkatan motorik kasar melompat melalui permainan tradisional lompat tali?
2.	Apakah anak-anak lebih tertarik mengikuti peningkatan motorik kasar melompat melalui permainan tradisional lompat tali?
3.	Apakah anak-anak sudah dapat melakukan gerakan melompat dan melakukan koordinasi tubuh dengan baik?
4.	Bagaimana peningkatan melompat siswa setelah diberikan pembelajaran motorik kasar melalui alat permainan tradisional lompat tali?
5.	Bagaimana tanggapan siswa setelah mengikuti kegiatan peningkatan motorik kasar melompat disekolah?
6.	Menurut bunda, apakah pembelajaran melalui alat permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar melompat siswa kelompok B1?
7.	Apakah setelah penelitian ini selesai, guru akan tetap menggunakan pembelajaran motorik kasar dengan alat permainan tradisional lompat tali?
8.	Bagaimana hasil evaluasi pengembangan motorik kasar (melompat) menggunakan permainan tradisional lompat tali?
9.	Bagaimana saran guru mengenai kegiatan motorik kasar menggunakan alat permainan tradisional lompat tali dalam menstimulasi melompat anak?

d. Dokumentasi

Tahap dokumentasi merupakan tahapan yang sangat mudah dilakukan oleh peneliti, karena pada tahapan ini peneliti hanya

mengambil gambar kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak peserta didik.⁶⁹

Dalam tahap ini dokumentasi yang dilakukan adalah foto, seperti foto pembelajaran dan perangkat pembelajaran sebagai bukti fisik sebuah penelitian.

3. Teknik Analisis Data

Ketika pada tahap sebelumnya telah selesai, maka akan dilanjutkan ke tahap analisis data. Analisis data memiliki teknik tersendiri dalam menganalisis. Sugiyono menjelaskan bahwa analisis data adalah suatu cara untuk mengelompokkan data secara teratur yang di dapatkan setelah wawancara.⁷⁰ Teknik analisis data ini memiliki tujuan yaitu supaya peneliti dapat mengetahui apakah ada peningkatan dalam pembelajaran atau tidak. Jadi, analisis data sangat penting untuk mengetahui keberhasilan.⁷¹ Supaya dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar dan menyelesaikan setiap masalah yang ada maka dilakukan hal berikut:

1. Menentukan hasil observasi Guru dan Siswa

Wina Sanjaya menjelaskan bahwa cara untuk mengetahui analisis data kuantitatif dan juga analisis data kualitatif itu berbeda.

⁶⁹ Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005). 81

⁷⁰ Sugiyono. Metode Penelitian, 244.

⁷¹ Destriati, A. Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B TK Kusuma Baciro Gondokusuman Yogyakarta.(Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2014).

Kuantitatif yang dianalisis adalah pengaruh tindakan kemudian kalau kualitatif adalah peningkatan hasil belajar.⁷² Data aktivitas dianalisis dengan cara dihitung menggunakan rumus berikut:⁷³

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.10

Kriteria Hasil Penilaian Observasi Guru dan Siswa

Skor	Keterangan Kriteria
90-100	Sangat Baik
80-70	Baik
60	Cukup
50-20	Kurang/Perlu Bimbingan

2. Menentukan hasil keterampilan melompat anak

- a) Untuk menentukan hasil motorik kasar melompat anak usia dini ini diambil dari kesesuaian pada rancangan pembelajaran yang di nilai menggunakan angka 1,2,3,4.

Tabel 3.11

Kategori Penilaian Motorik Kasar Melompat

Skor	Keterangan
4	Berkembang Sangat Baik
3	Berkembang Sesuai Harapan
2	Mulai Berkembang
1	Belum Berkembang

kemudian dianalisis dengan rumus berikut:

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

Keterangan:

NA : Capaian nilai hasil

⁷² Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Merorientasi Standar Proses Pendidikan. (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 106.

⁷³ Riduwan dan Akdon, Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika, (Bandung: Alfabeta, 2010).hlm. 28.

Nilai a : Nilai dari capaian 1

Nilai b : Nilai dari capaian 2

10 : Nilai tertinggi⁷⁴

Tabel 3.12

Kategori Jumlah Nilai Motorik Kasar Melompat

Skor	Keterangan
75-80	Berkembang Sangat Baik
70	Berkembang Sesuai Harapan
40-60	Mulai Berkembang
20-30	Belum Berkembang

- b) Kemudian untuk mencari tau hasil rata-rata anak dalam melompat kita bisa menggunakan rumus berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{N (\text{Jumlah anak yang mendapatkan skor 4})}{n (\text{jumlah keseluruhan anak})} \times 100\%^{75}$$

4. Indikator Kinerja

Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar (melompat) melalui permainan tradisional lompat tali di TK Unggulan An-Nur Surabaya Kelompok B1. keberhasilan pada penelitian ini apabila:

- Siswa dikatakan berhasil apabila mendapatkan nilai rata-rata 70
- Siswa dikatakan tuntas apabila mendapatkan nilai prosentase 70%

⁷⁴ Khifdhotus Zuhriyyah, "Peningkatan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Modifikasi Puzzle Katak Pintar Kelompok A Taman Kanak-Kanak Brillian Waru Sidoarjo" (Skripsi—Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), hlm. 45.

⁷⁵ Purwanto, Statiska Untuk Penelitian (Yogyakarta: Pustak Pelajar, 2011). 116.

- c. Guru dan siswa dikatakan berhasil apabila skor perolehan yang didapat dalam observasi aktivitas minimal 75%

5. Tim Peneliti dan Tugasnya

Peneliti tindakan kelas berkolaborasi dengan guru kelompok B1 dan mahasiswa peneliti. Tugas seorang guru disini sebagai pendamping dan pengawas peneliti dalam meningkatkan motorik kasar melompat melalui permainan tradisional lompat tali. Berikut rancangan tugas ahasiswa dan guru:

- a. Nama Mahasiswa : Cici Meita Damayanti
Bertugas : Menyusun RPPH dan kegiatan pembelajaran, berdiskusi dengan guru, menyusun laporan, bertanggung jawab atas jalannya kegiatan pembelajaran.
- b. Nama Guru : Fatikhatur Rohmah. S.Pd.
Bertugas : Sebagai pengawas, sebagai observer dan sebagai kolaborator peneliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan oleh peneliti di Tk Unggulan An-Nur Surabaya yang terletak di Jalan Wonocolo Gang Modin 10A RT 09/RW 08, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya. Status sekolah TK Unggulan An-Nur ialah Swasta. Letak sekolah TK Unggulan An-Nur sangat strategis, sebab bersebelahan dengan rumah-rumah masyarakat serta tidak terletak di dekat jalan raya. TK Unggulan An-Nur mempunyai fasilitas serta prasarana semacam 3 ruang belajar, 2 kamar mandi, ruang kantor, kantin, serta pula mempunyai lahan yang luas buat anak-anak bermain permainan outdoor. Sarana permainan yang terletak di Tk Unggulan An-Nur terdapat 2 macam, ialah *outdoor* serta *indoor*. Permainan yang terletak di luar ruangan ataupun biasa disebut dengan permainan outdoor yaitu ada prosotan, ayunan, besi panjat berbentuk melengkung, besi panjat berbentuk kubus dan papan titian. Setelah itu untuk permainan indoor ataupun dalam ruangan terdapat dakon, kartu hewan serta buah, balok susun, puzzle, melipat origami, bermain plastisin (malam), pasir ajaib dan terdapat ruang baca di sudut kelas dan masih banyak lagi. Personalia di TK Unggulan An-Nur terdapat 6 Tenaga Pengajar, ialah 2 Guru kelompok belajar TK B, 3 Guru kelompok belajar TK A, serta 1 Kepala sekolah.

B. Hasil Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas ataupun umumnya disebut dengan PTK. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yang masing-masing siklusnya dilaksanakan 2 hari atau 2 kali pertemuan. Tahapan yang dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan/penerapan, observasi dan refleksi. Subyek yang akan diteliti yaitu Anak TK Unggulan An-Nur Surabaya Kelompo B1 yang terdapat 18 siswa antarlain 9 perempuan dan 9 laki-laki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan tradisional lompat tali.

1. Tahapan Pra Siklus

Pada tahapan pra siklus ini peneliti melakukan kegiatan di hari Selasa, 21 Maret 2023. Tahapan pra siklus dilakukan untuk mengetahui peningkatan motorik kasar melompat anak. Dari kegiatan observasi pra siklus yang dilakukan, menunjukkan bahwasannya siswa yang tuntas melompat dengan baik hanya 10 siswa sedangkan 8 anak masih dikatakan belum tuntas (karena mendapatkan nilai kurang dari 70) seperti yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1
Hasil Kemampuan Motorik Kasar Melompat Siswa
Pra Siklus

No	Nama Siswa	Nilai Setiap Indikator								Skor	Jumlah Nilai	Keterangan
		Anak mampu melompat dengan ketinggian 30cm				Anak mampu melompat dengan ketinggian 50cm						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1.	Annisa			√			√			5	50	MB
2.	Arziki			√				√		6	60	BSH
3.	Ufuq			√				√		6	60	BSB
4.	Fadil			√				√		6	60	BSH
5.	Zeera			√				√		5	50	MB
6.	Kesya			√				√		5	50	MB
7.	Vino	√					√			2	20	MB
8.	Lala			√				√		6	60	BSH
9.	Wahyu		√					√		4	40	MB
10.	Shanum			√				√		5	50	MB
11.	Bilqis			√					√	6	60	BSB
12.	Naura			√				√		5	50	BSH
13.	Nisa			√				√		5	50	MB
14.	Rara		√					√		4	40	MB
15.	Kiki				√				√	7	70	BSB
16.	Elfathan			√					√	6	60	BSB
17.	Arkhan			√				√		5	50	BSH
18.	Aska		√					√		4	40	MB
Jumlah Nilai										92	920	
Rata-Rata											51,11%	
Kategori											MB	

Untuk menghitung Prosentase ketuntasan dan rata-rata kemampuan motorik kasar melompat anak dengan permainan tradisional lompat tali menggunakan rumus dibawah ini:

a. Prosentase Ketuntasan Siswa

$$\text{Prosentase} = \frac{N (\text{Jumlah anak yang tuntas})}{n (\text{jumlah keseluruhan anak})} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{1}{18} \times 100\% \\ &= 5,55\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase siswa yang tidak tuntas} &= 100\% - 5,55\% \\ &= 94,44\% \end{aligned}$$

b. Rata-rata Nilai Siswa

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Hasil Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{920}{18} \times 1 \\ &= 51,11 \end{aligned}$$

Dari tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa siswa yang tuntas ada 1 siswa atau 5,55% dan 17 siswa atau 94,44% belum tuntas.

2. Tahapan Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan, peneliti berdiskusi dengan guru untuk menyusun RPPH, peneliti membuat lembar instrumen penilaian kegiatan, membuat lembar observasi kegiatan guru dan siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada tahapan siklus 1 ini dilakukan selama 2 hari. dan penilaian dilakukan pada hari terakhir. berikut pelaksanaan kegiatan siklus 1 :

1) Siklus 1 pertemuan ke 1 (Rabu, 22 Maret 2023)

Kegiatan belajar mengajar hari Rabu dilakukan di dalam kelas mulai dari jam 07.30 – 10.30. kegiatan yang dilakukan adalah mengenalkan permainan tradisional lopat tali. kegiatan dilakukan menurut tahap awal/pembuka, inti dan penutup.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan adalah anak-anak berbaris di halaman sekolah. dikarenakan hari Rabu waktunya senam, maka kita melakukan senam terlebih dahulu yang dilakukan secara bersama-sama dengan kelas A1-A3, B1 dan B2. Setelah selesai senam bersama, semua siswa memasuki ruang kelasnya masing-masing dan guru mempersilahkan siswa untuk meminum air sebelum pembelajaran dimulai. setelah selesai guru memberikan salam dan bertanya kabar kemudian dilanjut membaca do'a, membaca surat-surat pendek dan membaca asma'ul husna. Guru mengabsen kehadiran siswa setelah itu mengulang pembelajaran kemaren dan menyebutkan tema, sub tema pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan guru bertanya tentang apa saja kesukaan anak-anak kemudian menyuruh anak-anak maju satu per satu untuk menceritakan tentang kesukaan mereka dan guru memberikan apresiasi kepada anak-anak yang telah maju untuk bercerita.

Guru menyuruh anak-anak bercerita karena ingin mengetahui apa saja yang mereka sukai. kebanyakan dari mereka menjawab bermain, karena bermain bagi mereka sangatlah menyenangkan. Guru mengenalkan dan juga menerangkan tentang permainan tradisional lompat tali beserta menunjukkan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat alat permainan lompat tali. Guru bertanya kepada anak-anak apa saja bahan yang dibuat untuk membuat alat permainan lompat tali dan mereka pun menjawab karet. Disini guru menggunakan bahan karet supaya tidak sakit saat dibuat bermain. Guru menunjukkan bagaimana cara membuat alat permainan lompat tali dan juga menunjukkan bagaimana cara bermainnya. Setelah itu guru bertanya kepada anak-anak yang mau mencoba mempraktikkannya, dan disini anak-anak sangat antusias sekali karena ingin mencoba bermain. Akhirnya guru memulai untuk bermain lompat tali kemudian dilanjutkan dengan istirahat mencuci tangan, berdo'a sebelum makan, dan memakan bekal sendiri-sendiri.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup guru menanyakan bagaimana perasaannya hari ini dan menanyakan apa saja yang telah dilakukan (dipelajari). Setelah itu guru memberikan semangat kepada anak-anak untuk terus belajar supaya cita-citanya bisa tergapai. Lalu guru mengajak anak-anak berdo'a sebelum pulang.

2) Siklus 1 pertemuan ke 2 (Senin, 27 Maret 2023)

Kegiatan peningkatan motorik kasar melompat anak dilakukan pada hari Senin, kegiatan dilakukan di halaman sekolah (*Indoor*). Karena permainan lompat tali membutuhkan lahan yang luas untuk anak-anak bisa bergerak.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal guru mengajak anak-anak berbaris di halaman sekolah untuk melakukan upacara bendera. karena setiap hari senin anak-anak dibiasakan untuk upacara supaya anak-anak bisa berlatih tertib dan menggali potensi yang ada pada diri mereka. Setelah melakukan upacara bendera, guru mengistirahatkan anak-anak sejenak sebelum melakukan kegiatan selanjutnya. Selanjutnya guru mengondisikan anak-anak untuk memulai kegiatan. Guru menanyakan kabar hari ini dan mengajak anak-anak berdo'a sebelum belajar, membaca surat-surat pendek dan membaca asma'ul husna. Guru mengabsen kehadiran siswa setelah itu mengulang pembelajaran kemaren dan menyebutkan tema, sub tema pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada hari ini guru bertanya mengenai permainan tradisional lompat tali kepada anak-anak untuk mengingat kembali pembelajaran pada hari Rabu. Setelah itu guru membantu menjelaskan sedikit bagaimana cara bermain kepada anak-anak supaya anak-anak semakin ingat dan tau mengenai permainan

tradisional lompat tali. Guru mencontohkan lagi kepada anak-anak supaya anak-anak mengerti cara melompat dalam permainan lompat tali. Guru menjelaskan peraturan permainan, selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk memilih 2 anak yang akan menjadi penjaga atau sebagai pemegang karet. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk berbaris menjadi 2 barisan yaitu laki-laki sendiri perempuan sendiri. Kemudian guru menyuruh anak-anak melompat secara bergantian dimulai dari siswa perempuan dan disusul siswa laki-laki. Kemudian 2 siswa yang menjadi pemegang akan melompat ketika semua teman-temannya sudah melompat (jadi bergantian) setelah itu guru mengajak anak-anak untuk beristirahat cuci tangan, berdo'a, makan bekal sendiri-sendiri.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup guru menanyakan bagaimana perasaannya hari ini dan menanyakan apa saja yang telah dilakukan (dipelajari).

Setelah itu guru memberikan semangat kepada anak-anak untuk terus belajar supaya cita-citanya bisa tergapai, Lalu guru mengajak anak-anak berdo'a sebelum pulang.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dari pertemuan pertama sampai ke pertemuan ke dua. Observasi dilakukan berdasarkan lembar kegiatan observasi yang telah dibuat yang meliputi lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi kegiatan siswa, dan

lembar observasi kegiatan peningkatan motorik kasar melompat siswa.

Berikut merupakan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus 1:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi kegiatan guru merupakan hasil penilaian guru terhadap mahasiswa praktikan. hasil ini diambil dari kegiatan siklus 1 pertemuan pertama dan kedua yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan juga penutup.

Terdapat 14 aspek yang diamati, ada 3 aspek yang mendapatkan 4 poin, 6 aspek yang mendapat 3 poin, dan 5 aspek yang mendapat 2 poin. Berdasarkan hasil observasi aktifitas guru mendapatkan nilai akhir 71,42. Nilai ini berdasarkan observasi aktivitas guru yang baik.

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		Tidak dilakukan (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)
A.	Kegiatan Awal				
1.	Guru melakukan kegiatan pembiasaan mengucap salam dan SOP				√
2.	Guru menanyakan kabar anak				√
3.	Guru mengabsen kehadiran anak		√		
4.	Guru melakukan apersepsi			√	
B.	Kegiatan Inti				
5.	Guru memeriksa kesiapan anak		√		
6.	Guru menyampaikan materi dengan baik dan jelas		√		
7.	Guru menjelaskan pembelajaran dengan runtut			√	

8.	Guru mengamati dan mampu menguasai keadaan kelas			√	
9.	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah di tentukan		√		
10.	Guru menumbuhkan suasana yang ceria didalam kelas			√	
C. Kegiatan Akhir					
11.	Melakukan Recalling			√	
12.	Bertanya bagaimana perasaannya hari ini			√	
13.	Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok		√		
14.	Melakukan SOP penutup				√
$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $\text{Nilai} = \frac{40}{56} \times 100$ $\text{Nilai} = 71,42$					

2) Hasil Observasi Aktivitas siswa

Hasil observasi aktivitas siswa merupakan hasil penilaian mahasiswa praktikan terhadap siswa. hasil ini diambil dari kegiatan siklus 1 pertemuan pertama dan kedua yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan juga penutup.

Terdapat 14 aspek yang diamati, ada 3 aspek yang mendapatkan 4 poin, 7 aspek yang mendapat 3 poin, dan 4 aspek yang mendapat 2 poin. Berdasarkan hasil observasi aktifitas guru mendapatkan nilai akhir 73,21. Nilai ini berdasarkan observasi aktivitas siswa yang baik.

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A. Kegiatan Awal					
1.	Anak melakukan kegiatan pembiasaan mengucapkan salam dan berdoa				√
2.	Anak menjawab sapaan kabar dari guru				√
3.	Anak memperhatikan guru mengabsen kehadiran				√
4.	Anak mendengarkan guru melakukan apersepsi dan ice breaking			√	
B. Kegiatan Inti					
5.	Anak membantu guru menyiapkan media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan		√		
6.	Anak siap untuk melakukan kegiatan			√	
7.	Anak memperhatikan guru menjelaskan dan memberi instruksi		√		
8.	Anak melakukan tanya jawab dengan guru		√		
9.	Anak mengikuti kegiatan pembelajaran			√	
10.	Anak melakukan tugas dari guru			√	
C. Kegiatan Akhir					
11.	Anak memperhatikan guru melakukan Recalling		√		
12.	Anak menjawab pertanyaan dari guru tentang bagaimana perasaannya			√	
13.	Anak mendengarkan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan besok			√	
14.	Anak-anak melakukan kegiatan penutup dengan baik.			√	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{41}{56} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 73,21$$

3) Observasi Hasil Peningkatan Motorik Kasar Melompat Siswa

Hasil observasi kegiatan peningkatan motorik kasar melompat siswa menggunakan permainan tradisional lompat tali siklus I pertemuan pertama dan kedua bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4

Hasil observasi kegiatan peningkatan motorik kasar siswa Tk Unggulan An-Nur Surabaya siklus I pertemuan I dan pertemuan II

No	Nama Siswa	Nilai Setiap Indikator				Skor		Jumlah Nilai		Keterangan	
		Pertemuan I		Pertemuan II		I	II	I	II	I	II
		A	B	A	B						
1.	Annisa	4	3	4	3	7	7	70	70	BSH	BSH
2.	Arziki	3	3	4	3	6	7	60	70	MB	BSH
3.	Ufuq	3	3	4	3	6	7	60	70	MB	BSH
4.	Fadil	3	3	4	3	6	7	60	70	MB	BSH
5.	Zeera	3	2	3	3	5	6	50	60	MB	MB
6.	Kesya	3	3	3	3	6	6	60	60	MB	MB
7.	Vino	2	1	2	2	3	4	30	40	BB	MB
8.	Lala	3	3	4	3	6	7	60	70	MB	BSH
9.	Wahyu	2	2	3	2	4	5	40	50	MB	MB
10.	Shanum	3	2	3	3	5	6	50	60	MB	MB
11.	Bilqis	3	3	4	3	6	7	60	70	MB	BSH
12.	Naura	3	2	3	3	5	6	50	60	MB	MB
13.	Nisa	3	2	3	3	5	6	50	60	MB	MB
14.	Rara	3	2	3	2	5	5	50	50	MB	MB
15.	Kiki	4	3	4	4	7	8	70	80	BSH	BSB
16.	Elfathan	4	3	4	3	7	7	70	70	BSH	BSH
17.	Arkhan	3	3	3	3	6	6	60	60	MB	MB
18.	Aska	3	2	3	3	5	6	50	60	MB	MB

Keterangan :

A : Melompat dengan ketinggian 30 cm

B : Melompat dengan ketinggian 50 cm

I : Pertemuan Pertama

II : Pertemuan Kedua

Tabel 4.5

Hasil Penilaian Tabel Dari Siklus 1

Pertemuan I dan Pertemuan II

	Pertemuan I	Pertemuan II
Jumlah Nilai	1.000	1.130
Nilai Terendah	30	40
Nilai Tertinggi	70	80
Nilai Rata-Rata	55,55	62,77
Jumlah siswa yang tuntas	3	7
Jumlah siswa yang tidak tuntas	15	11
Kategori	MB	MB

Untuk menghitung Prosentase ketuntasan dan rata-rata kemampuan motorik kasar melompat anak dengan permainan tradisional lompat tali menggunakan rumus dibawah ini:

a. Prosentase Ketuntasan Siswa Pertemuan I

$$\text{Prosentase} = \frac{N (\text{Jumlah anak yang tuntas})}{n (\text{jumlah keseluruhan anak})} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{3}{18} \times 100\% \\ &= 16,66\% \end{aligned}$$

$$\text{Prosentase siswa yang tidak tuntas} = 100\% - 16,66\%$$

$$= 83,34\%$$

b. Prosentase Ketuntasan Siswa Pertemuan II

$$\text{Prosentase} = \frac{N (\text{Jumlah anak yang tuntas})}{n (\text{jumlah keseluruhan anak})} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{7}{18} \times 100\% \\ &= 38,88\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase siswa yang tidak tuntas} &= 100\% - 38,88\% \\ &= 61,12\% \end{aligned}$$

c. Rata-Rata Nilai Siswa Pertemuan I

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Hasil Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{1.000}{18} \times 1 \\ &= 55,55 \end{aligned}$$

d. Rata-Rata Nilai Siswa Pertemuan II

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Hasil Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{1.540}{18} \times 1 \\ &= 62,77 \end{aligned}$$

Dari tabel 4.4 dapat disimpulkan bahwa siswa yang tuntas dalam Siklus 1 Pertemuan I ada 3 siswa atau 16,66% dan 15 siswa atau 83,34% belum tuntas, Kemudian pada Pertemuan II siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa atau 38,88% dan yang belum tuntas sebanyak 11 siswa atau 61,12%.

d. Refleksi

Pada tahapan ini dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan-kekurangan pada kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan, supaya pada kegiatan kedepannya menjadi lebih maksimal dari sebelumnya. Berdasarkan proses kegiatan pembelajaran anak-anak sangat senang dan juga sangat antusias sekali dalam mengikuti pembelajaran meski terdapat dua sampai 3 anak yang masih sibuk bermain sendiri.

Hasil penelitian kemampuan motorik kasar melompat menggunakan permainan tradisional lompat tali mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari skor yang diperoleh melalui tahapan pra siklus sampai siklus 1.

Siswa yang tuntas dalam kegiatan pra siklus terdapat 1 anak atau 5,55% sehingga nilai rata-ratanya adalah 51,11. Pada saat kegiatan siklus 1 pertemuan pertama juga mengalami peningkatan yaitu sebanyak 3 anak yang tuntas atau 16,66% yang nilai rata-ratanya yaitu 55,55 dan di siklus 1 pertemuan kedua juga ada peningkatan sedikit yaitu sebanyak 7 anak yang tuntas atau 38,88% sehingga nilai rata-ratanya adalah 62,77.

Meskipun terjadi peningkatan pada kemampuan motorik kasar melompat anak akan tetapi masih belum mencapai indikator yang telah ditentukan, sehingga peneliti dan juga guru perlu adanya perbaikan untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Ada beberapa kekurangan pada kegiatan pembelajaran pada siklus 1, yaitu:

- 1) Adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru sedang menerangkan

- 2) Terdapat beberapa siswa yang melakukan lompatan tidak sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru
- 3) Terdapat siswa yang kurang semangat dalam mengikuti kegiatan
- 4) Guru masih kurang menguasai kelas, karena ketika melakukan kegiatan melompat anak-anak sangat tidak kondusif dan berlari-lari.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang telah terjadi pada siklus I, peneliti dan guru berdiskusi bagaimana cara supaya masalah tersebut bisa terpecahkan, Setelah berdiskusi guru dan juga peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan selanjutnya yaitu melakukan siklus II supaya mendapatkan pencapaian yang maksimal dan juga sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Berikut merupakan solusi yang telah didiskusikan oleh guru dan juga peneliti untuk siklus II yang akan dilakukan :

- 1) Guru seharusnya lebih memperhatikan siswa seperti memanggil nama siswa ketika siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan atau melakukan pembelajaran atau melakukan *ice breaking* supaya anak-anak menjadi lebih fokus.
- 2) Guru seharusnya memberikan contoh beberapa kali agar anak lebih mengerti dan memahami bagaimana cara melompat yang benar dan juga memberikan semangat kepada tiap anak yang akan melompat.
- 3) Guru harus memberikan semangat kepada siswa yang kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- 4) Guru harus bisa menguasai kelas, oleh karena itu guru harus memiliki kreatifitas yang sangat banyak untuk dapat menarik perhatian siswa dengan hal-hal yang menarik.

3. Tahapan Siklus II

Tahapan siklus II dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada tahapan siklus I. Tahapan pembelajarannya sama seperti siklus I yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahapan siklus II ini dilakukan selama 2 hari.

a. Perencanaan

Adapun perencanaan yang dilakukan pada siklus II ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penyusunan RPPH, dalam hal ini dilakukan oleh guru kelas dan juga peneliti untuk menyesuaikan dengan kurikulum yang ada di sekolah. Guru dan peneliti membuat RPPH selama 2 kali pertemuan.
- 2) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan juga siswa, menyiapkan lembar wawancara dan instrumen penilaian seperti yang ada pada siklus I.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

- 1) Siklus II pertemuan ke 1 (Rabu, 03 Mei 2023)

Kegiatan belajar mengajar hari Rabu dilakukan di dalam kelas mulai dari jam 07.30 – 08.30 kemudian jam 08.30- 09.00 kita melakukan kegiatan diluar kelas atau di halaman sekolah

untuk bermain permainan lompat tali. kegiatan dilakukan menurut tahap awal/pembuka, inti dan penutup.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan adalah anak-anak berbaris di halaman sekolah. dikarenakan hari Rabu waktunya senam, maka kita melakukan senam terlebih dahulu yang dilakukan secara bersama-sama dengan kelas A1-A3, B1 dan B2. Setelah selesai senam bersama, semua siswa memasuki ruang kelasnya masing-masing dan guru mempersilahkan siswa untuk meminum air sebelum pembelajaran dimulai. Setelah selesai guru memberikan salam dan bertanya kabar kemudian dilanjut membaca do'a, disini guru menunjuk satu anak untuk memimpin pembacaan do'a sebelum belajar. Kemudian membaca surat-surat pendek dan membaca asma'ul husna. Guru mengabsen kehadiran siswa setelah itu mengulang pembelajaran kemaren dan menyebutkan tema, sub tema pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan guru mengulas kembali pembelajaran tentang permainan tradisional supaya anak-anak lebih mengingat kembali pembelajaran pada siklus I. Di lanjut bertanya tentang kebersihan, karena pada pembelajaran kali ini bertema kebersihan. Guru bertanya

kepada anak-anak apa itu kebersihan. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk menyebutkan macam-macam alat kebersihan.

Guru mengajak anak-anak *ice breaking* supaya anak-anak tidak bosan. *Ice breaking*-nya seperti

Bapak Tani Punya Kandang Sapi

“Bapak tani punya kandang,
Besar...besar...besar
Di kandang ada sapinya
Emoo...emoo...emoo
Disini emoo... disana emoo
Semua bunyi emooo”

Kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan lembar kerja mewarnai dan menempel gambar sapu dan tempat sampah. Setelah selesai mengerjakan anak-anak beristirahat makan dan minum bekal yang dibawa. Guru memberikan waktu 7 menit untuk beristirahat kemudian mengajak anak-anak menuju halaman sekolah untuk melakukan permainan tradisional lompat tali. Setelah berada di halaman guru membariskan anak-anak menjadi 2 barisan kemudian guru mencontohkan lagi kepada anak-anak bagaimana cara melompat dengan baik dan benar supaya anak-anak lebih mengerti sebelum melakuakn permainan lompat tali. Guru

menjelaskan peraturan permainan, selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk memilih 2 anak yang akan menjadi penjaga atau sebagai pemegang karet. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk berbaris menjadi 2 barisan. Kemudian guru menyuruh anak-anak melompat secara bergantian dimulai dari siswa perempuan dan disusul siswa laki-laki. Kemudian 2 siswa yang menjadi pemegang akan melompat ketika semua teman-temannya sudah melompat (jadi bergantian) setelah itu guru mengajak anak-anak untuk beristirahat cuci tangan dan dilanjutkan memakan bekal sendiri-sendiri.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup guru mengajak anak-anak untuk melakukan *recalling* tentang pembelajaran apa saja yang telah dilakukan dan anak-anak menjawab “*Bermain bun*”, “*Melompat bunda*”, “*Lompat tali bun*”, “*Mewarnai dan menempel bun*”. Setelah itu guru menanyakan bagaimana perasaannya hari ini dan anak menjawab “*Seneng bunda*”, “*Seneng tapi capek bunda*”. Kemudian guru memberikan semangat kepada anak-anak untuk terus belajar supaya cita-citanya bisa tergapai. lalu guru mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang.

2) Siklus II pertemuan ke 2 (Jum'at, 05 Mei 2023)

Kegiatan peningkatan motorik kasar melompat anak dilakukan pada hari Jum'at, kegiatan dilakukan di halaman sekolah (*Indoor*).

a) Kegiatn Awal

Kegiatan awal guru mengajak anak-anak berbaris di halaman sekolah untuk melakukan senam pagi. Karena setiap hari rabu dan jum'at anak-anak melakukan kegiatan senam pagi supaya badan menjadi lebih sehat. Setelah melakukan senam guru mengistirahatkan anak-anak sebentar sebelum melakukan kegiatan selanjutnya. Selanjutnya guru mengondisikan anak-anak untuk memulai kegiatan. Guru mengajak anak-anak berbaris menjadi 2 barisan dan menanyakan kabar hari ini dan mengajak anak-anak berdo'a sebelum belajar, membaca surat-surat pendek dan membaca asma'ul husna. Guru mengabsen kehadiran siswa setelah itu mengulang pembelajaran kemaren dan menyebutkan tema, sub tema pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada hari ini dilakukan diluar kelas. Guru mengulas kembali permainan tradisional lompat tali kepada anak-anak untuk mengingat kembali pembelajaran pada hari Rabu dan anak-anak menjawab "*Melompat bunda*", "*Bermain lompat tali bun*", dari sini dapat dilihat

bahwasannya anak-anak masih mengingat pembelajaran pada hari rabu. Setelah itu guru mengondisikan anak-anak supaya berbaris rapi. Guru mencontohkan lagi bagaimana cara melompat dengan baik dan benar dan menjelaskan peraturan permainan, selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk memilih 2 anak yang akan menjadi penjaga atau sebagai pemegang karet. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk berbaris menjadi 2 barisan yaitu laki-laki sendiri perempuan sendiri. Kemudian guru menyuruh anak-anak melompat secara bergantian dimulai dari siswa perempuan dan disusul siswa laki-laki. Guru memberikan apresiasi kepada anak-anak yang berhasil melompat. Kemudian 2 siswa yang menjadi pemegang akan melompat ketika semua teman-temannya sudah melompat (jadi bergantian) setelah mengajak anak-anak untuk beristirahat cuci tangan, berdo'a, makan bekal sendiri-sendiri.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup guru menanyakan bagaimana perasaannya hari ini dan anak-anak menjawab "*Seneng tapi capek bunda*" dan menanyakan apa saja yang telah dilakukan (dipelajari) dan anak-anak serentak menjawab "*Bermain melompat bunda*". Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk melakukan SOP Penutupan yaitu berdo'a, bernyayi

dan tepuk-tepuk dan diakhiri dengan salam. Setelah selesai anak-anak salim kepada guru dan guru memberikan reward kepada anak-anak karena anak-anak telah mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dari pertemuan pertama sampai ke pertemuan ke dua. Observasi dilakukan berdasarkan lembar kegiatan observasi yang telah dibuat yang meliputi lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi kegiatan siswa, dan lembar observasi kegiatan peningkatan motorik kasar melompat siswa. Berikut merupakan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II:

1) Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Hasil observasi kegiatan guru merupakan hasil penilaian guru terhadap mahasiswa praktikan. hasil ini diambil dari kegiatan siklus II pertemuan pertama dan kedua yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan juga penutup.

Terdapat 14 aspek yang diamati, ada 11 aspek yang mendapatkan 4 poin, 3 aspek yang mendapat 3 poin, dan 0 aspek yang mendapat 2 poin. Berdasarkan hasil observasi aktifitas guru mendapatkan nilai akhir 94,64. Nilai ini berdasarkan observasi aktivitas guru yang sangat baik.

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		Tidak dilakukan (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)
A.	Kegiatan Awal				
1.	Guru melakukan kegiatan pembiasaan mengucap salam dan SOP				√
2.	Guru menanyakan kabar anak				√
3.	Guru mengabsen kehadiran anak				√
4.	Guru melakukan apersepsi				√
B.	Kegiatan Inti				
5.	Guru memeriksa kesiapan anak				√
6.	Guru menyampaikan materi dengan baik dan jelas			√	
7.	Guru menjelaskan pembelajaran dengan runtut				√
8.	Guru mengamati dan mampu menguasai keadaan kelas				√
9.	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah di tentukan			√	
10.	Guru menumbuhkan suasana yang ceria didalam kelas				√
C.	Kegiatan Akhir				
11.	Melakukan Recalling				√
12.	Bertanya bagaimana perasaannya hari ini				√

13.	Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok			√	
14.	Melakukan SOP penutup				√
$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $\text{Nilai} = \frac{53}{56} \times 100$ $\text{Nilai} = 94,64$					

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Hasil observasi aktivitas siswa merupakan hasil penilaian mahasiswa praktikan terhadap siswa. Hasil ini diambil dari kegiatan siklus II pertemuan pertama dan kedua yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan juga penutup.

Terdapat 14 aspek yang diamati, ada 10 aspek yang mendapatkan 4 poin, 4 aspek yang mendapat 3 poin, dan 0 aspek yang mendapat 2 poin. Berdasarkan hasil observasi aktifitas guru mendapatkan nilai akhir 94,64. Nilai ini berdasarkan observasi aktivitas siswa yang sangat baik dan terdapat peningkatan.

Tabel 4.7

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A. Kegiatan Awal					
1.	Anak melakukan kegiatan pembiasaan mengucapkan salam dan berdoa				√
2.	Anak menjawab sapaan kabar dari guru				√
3.	Anak memperhatikan guru mengabsen kehadiran				√
4.	Anak mendengarkan guru melakukan apersepsi dan ice breaking				√
B. Kegiatan Inti					
5.	Anak membantu guru menyiapkan media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan				√
6.	Anak siap untuk melakukan kegiatan			√	
7.	Anak memperhatikan guru menjelaskan dan memberi instruksi			√	
8.	Anak melakukan tanya jawab dengan guru			√	
9.	Anak mengikuti kegiatan pembelajaran			√	
10.	Anak melakukan tugas dari guru				√
C. Kegiatan Akhir					
11.	Anak memperhatikan guru melakukan Recalling				√
12.	Anak menjawab pertanyaan dari guru tentang bagaimana perasaannya				√
13.	Anak mendengarkan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan besok				√

14.	Anak-anak melakukan kegiatan penutup dengan baik.				√
$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $\text{Nilai} = \frac{52}{56} \times 100$ $\text{Nilai} = 92,85$					

3) Hasil Observasi Peningkatan Motorik Kasar Melompat

Siswa Siklus II

Hasil observasi kegiatan peningkatan motorik kasar melompat siswa menggunakan permainan tradisional lompat tali siklus 1 pertemuan pertama dan kedua bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8
Hasil observasi kegiatan peningkatan motorik kasar siswa
Tk Unggulan An-Nur Surabaya siklus II pertemuan I dan
pertemuan II

No	Nama Siswa	Nilai Setiap Indikator				Skor		Jumlah Nilai		Keterangan	
		Pertemuan I		Pertemuan II		I	II	I	II	I	II
		A	B	A	B						
1.	Annisa	4	3	4	4	7	8	70	80	BSH	BSB
2.	Arziki	4	3	4	4	7	8	70	80	BSH	BSB
3.	Ufuq	4	3	4	4	7	8	70	80	BSH	BSB
4.	Fadil	4	3	4	4	7	8	70	80	BSH	BSB
5.	Zeera	4	3	4	3	7	7	70	70	BSH	BSH
6.	Kesya	4	3	4	3	7	7	70	70	BSH	BSH
7.	Vino	3	2	3	3	5	6	50	60	MB	MB
8.	Lala	4	4	4	4	8	8	80	80	BSB	BSB
9.	Wahyu	3	3	4	3	6	7	60	70	MB	BSH
10.	Shanum	4	3	4	3	7	7	70	70	BSH	BSH
11.	Bilqis	4	4	4	4	8	8	80	80	BSB	BSB
12.	Naura	4	3	4	4	7	8	70	80	BSH	BSB
13.	Nisa	4	3	4	3	7	7	70	70	BSH	BSH
14.	Rara	3	3	4	3	6	7	60	70	MB	BSH

15.	Kiki	4	4	4	4	8	8	80	80	BSB	BSB
16.	Elfathan	4	4	4	4	8	8	80	80	BSB	BSB
17.	Arkhan	4	3	4	4	7	8	70	80	BSH	BSB
18.	Aska	3	3	4	3	6	7	60	70	MB	BSH

Keterangan :

A : Melompat dengan ketinggian 30 cm

B : Melompat dengan ketinggian 50 cm

I : Pertemuan Pertama

II : Pertemuan Kedua

Tabel 4.9
Hasil Penilaian Tabel Dari Siklus II
Pertemuan I dan Pertemuan II

	Pertemuan I	Pertemuan II
Jumlah Nilai	1250	1350
Nilai Terendah	50	60
Nilai Tertinggi	80	80
Nilai Rata-Rata	69,44	75
Jumlah siswa yang tuntas	10	17
Jumlah siswa yang tidak tuntas	8	1
Kriteria	BSH	BSB

Untuk menghitung Prosentase ketuntasan dan rata-rata kemampuan motorik kasar melompat anak dengan permainan tradisional lompat tali menggunakan rumus dibawah ini:

a) Prosentase Ketuntasan Siswa Siklus II Pertemuan I

$$\text{Prosentase} = \frac{N (\text{Jumlah anak yang tuntas})}{n (\text{jumlah keseluruhan anak})} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{10}{18} \times 100\% \\ &= 55,55\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase siswa yang tidak tuntas} &= 100\% - 55,55\% \\ &= 44,45\% \end{aligned}$$

b) Prosentase Ketuntasan Siswa Siklus II Pertemuan II

$$\text{Prosentase} = \frac{N (\text{Jumlah anak yang tuntas})}{n (\text{jumlah keseluruhan anak})} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{17}{18} \times 100\% \\ &= 94,44\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase siswa yang tidak tuntas} &= 100\% - 94,44\% \\ &= 5,56\% \end{aligned}$$

c) Rata-Rata Nilai Siswa Siklus II Pertemuan I

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Hasil Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{1.250}{18} \\ &= 69,44 \end{aligned}$$

d) Rata-Rata Nilai Siswa Siklus II Pertemuan II

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Hasil Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{1.350}{18} \\ &= 75 \end{aligned}$$

Dari tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa siswa yang tuntas dalam Siklus II Pertemuan I ada 10 siswa atau 55,55% dan 8 siswa atau 44,45% belum tuntas, Kemudian pada Pertemuan II siswa yang

tuntas sebanyak 17 siswa atau 94,44% dan yang belum tuntas sebanyak 1 siswa atau 5,56%.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh peneliti dan juga guru setelah kegiatan penelitian siklus II selesai. Pada refleksi ini peneliti telah melakukan perbaikan dan melakukan pengayaan di siklus II setelah melakukan evaluasi kekurangan pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru, siswa dan juga observasi peningkatan motorik kasar melompat yang dilakukan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik dan maksimal.

Hasil observasi penerapan permainan tradisional lompat tali pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, Hal ini juga diperkuat dengan adanya wawancara bersama guru kelas yaitu Bunda Fatikhatur Rohmah S.Pd. Tutar beliau adalah “anak-anak sangat senang dan antusias sekali dengan adanya kegiatan peningkatan motorik kasar menggunakan permainan tradisional lompat tali. Permainan ini sangat efektif dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar melompat anak. Anak-anak dapat belajar melompat dari ketinggian 0 cm sampai 50 cm bahkan dengan adanya permainan ini anak-anak dapat melatih keberanian dalam mengambil keputusan untuk melompat.”

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang diperoleh oleh peneliti selama 2 siklus terdapat jawaban tentang rumusan masalah yang berada pada BAB 1 yaitu, Bagaimana penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Unggulan An-Nur Surabaya. Berikut merupakan penjelasan mengenai pembahasan diatas.

1) Penerapan Permainan tradisional lompat tali dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun di TK Unggulan An-Nur Surabaya

Permainan tradisional lompat tali merupakan permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar melompat anak, melalui permainan tersebut anak-anak sangat senang dan sangat antusias sekali dalam mengikuti kegiatan peningkatan motorik kasar melompat. Selain itu, permainan lompat tali merupakan permainan yang sangat menyenangkan jika dilihat dari anak-anak memainkannya.

Penerapan permainan tradisional lompat tali dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun di TK Unggulan An-Nur Surabaya yang dilakukan selama dua siklus mengalami perbedaan hasil yang sangat signifikan meningkat tiap siklusnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional lompat tali dapat dijadikan sebagai media pembelajaran mengembangkan dan meningkatkan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun atau kelompok B.

Perbedaan hasil penelitian selama dua siklus dapat dilihat dari observasi kegiatan guru, siswa dan juga hasil observasi unjuk kerja peningkatan motorik kasar melompat yang diuraikan di bawah ini.

a. Siklus I

Pada penelitian siklus I masih banyak yang belum maksimal dalam melakukan gerakan, terdapat kekurangan dalam siklus I yaitu anak kurang tepat dalam melompat seharusnya melompat menggunakan satu kaki secara bergantian anak-anak melakukannya dengan berjalan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya guru dalam memberikan contoh sebelum melakukan kegiatan.

Penelitian pada siklus I yang menggunakan permainan tradisional lompat tali masih dikatakan belum berhasil, hal tersebut dapat dilihat pada hasil observasi aktivitas guru, siswa dan juga hasil observasi penilaian peningkatan motorik kasar melompat anak yang masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Dalam hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai 71,42 dengan kriteria baik dan hasil observasi aktivitas siswa memperoleh 73,21 dengan kriteria baik. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan. Kriteria nilai keberhasilan pada siklus I adalah 75, untuk itu perlu adanya perbaikan pada siklus I untuk mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dan peneliti akan melanjutkan pada tahap siklus II.

b. Siklus II

Diadakannya siklus II untuk memperbaiki masalah yang ada pada kegiatan siklus I. Pada siklus II, kegiatan pembelajaran mengalami kemajuan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat juga dari hasil observasi kegiatan guru, hasil observasi kegiatan siswa dan juga hasil observasi penilaian peningkatan motorik kasar melompat pada siklus II. Untuk Hasil observasi guru mendapatkan nilai 94,64 dengan kriteria sangat baik, hasil observasi siswa mendapatkan 92,85 dengan kriteria sangat baik. Adanya peningkatan ini dikarenakan guru dan juga peneliti melakukan perbaikan kekurangan dari siklus I.

c. Perbandingan Hasil Penelitian

Perbandingan hasil penelitian ini merupakan membandingkan hasil kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar melompat anak dengan observasi kegiatan guru dan siswa dan juga membandingkan hasil kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berikut ini merupakan perbandingan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II.

Diagram 4.1

Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru

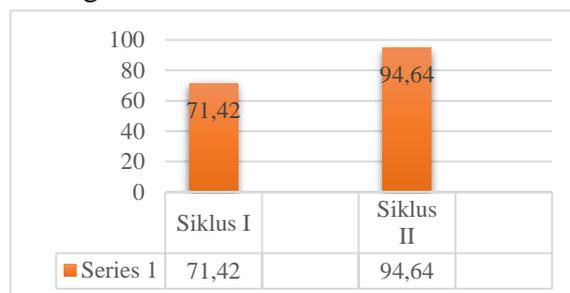


Diagram diatas menunjukkan bahwasannya hasil observasi aktivitas guru pada siklus I mendapatkan skor 71,42 sedangkan pada siklus II mendapatkan skor 94,64. Hal ini menjadikan aktivitas guru pada siklus II mendapat peningkatan dari siklus I.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berikut ini merupakan perbandingan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II.

Diagram 4.2

Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa

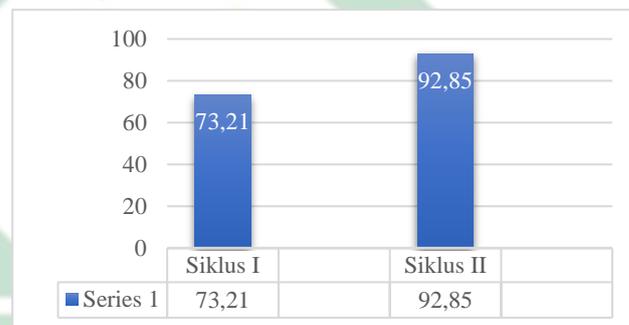


Diagram diatas menunjukkan bahwasannya hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan skor 73,21 sedangkan pada siklus II mendapatkan skor 92,85. Hal ini menjadikan aktivitas guru pada siklus II mendapat peningkatan yang sangat baik.

2) Peningkatan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di TK Unggulan An-Nur Surabaya

Selain dari hasil observasi aktivitas guru dan juga siswa yang mengalami peningkatan, terdapat hasil observasi penilaian meningkatkan

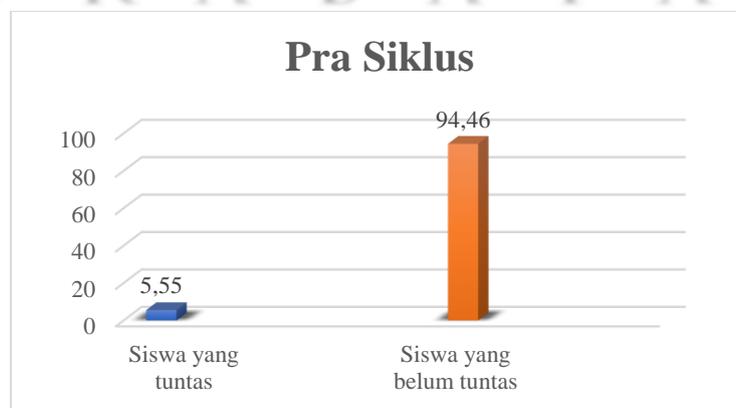
motorik kasar melompat anak di mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan yang bertahap secara signifikan.

Berikut ini merupakan paparan dari hasil observasi peningkatan motorik kasar melompat anak usia 5-6 tahun atau Kelompok B TK Unggulan An-Nur Surabaya mulai dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II.

a) Pra Siklus

Hasil pra siklus di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata peningkatan motorik kasar melompat siswa adalah 51,11 yaitu 1 siswa yang tuntas dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berkembang sesuai dengan target capaian yang ditentukan, 16 siswa yang belum tuntas dengan kriteria Mulai Berkembang (MB), dan 1 siswa yang masih belum tuntas dengan kriteria (BB). Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar melompat anak masih belum berkembang secara maksimal. Dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

Diagram 4.3
Hasil peningkatan motorik kasar melompat pra siklus

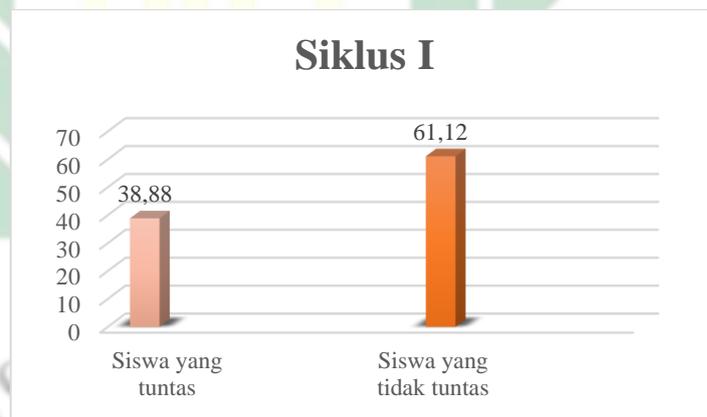


b) Siklus I

Hasil observasi kegiatan peningkatan motorik kasar melompat anak melalui permainan tradisional lompat tali pada siklus I dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil peningkatan melompat anak adalah 62,77 dengan 7 siswa yang tuntas dengan prosentase 38,88% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 11 siswa yang belum tuntas dengan prosentase 61,12% dengan kriteria MB. Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa peningkatan motorik kasar melompat anak mulai berkembang secara bertahap. Dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

Diagram 4.4

Hasil peningkatan motorik kasar melompat siklus I



c) Siklus II

Hasil observasi kegiatan peningkatan motorik kasar melompat anak melalui permainan tradisional lompat tali pada siklus II dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil peningkatan melompat anak adalah 75 dengan 17 siswa yang tuntas dengan prosentase 94,44% (10 siswa dengan kriteria BSB dan 7 siswa berkriteria BSH) dan 1 siswa yang

belum tuntas dengan prosentase 5,56% dengan kriteria MB. Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa peningkatan motorik kasar melompat anak mulai berkembang secara bertahap. Dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

Diagram 4.5

Hasil peningkatan motorik kasar melompat siklus II

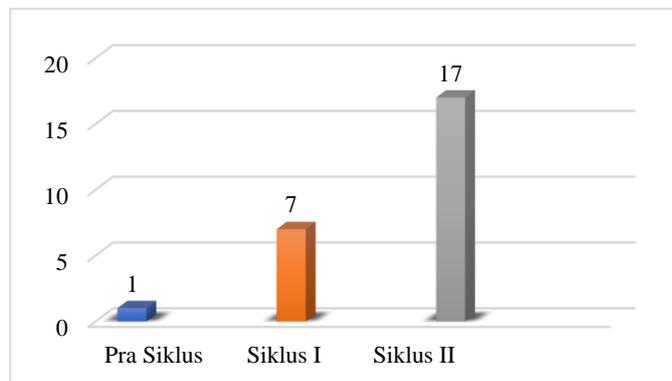


d) Perbandingan Peningkatan Melompat

Kemampuan melompat anak dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan melompat anak sudah mencapai indikator yang telah ditentukan. Berikut diagram perbandingan peningkatan mulai dari tahapan pra siklus, siklus I dan siklus II.

Diagram 4.6

Diagram Perbandingan Melompat Dari Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



e) Hasil Wawancara

Tabel 4.10
Wawancara Sebelum Penelitian

Nama Guru Kelas : Fatikhatur Rohmah S.Pd.

Hari/Tanggal Wawancara : Senin 20 Maret 2023

No	Teks Wawancara
1.	<p>Peneliti : Berapa jumlah siswa kelompok B1 di TK Unggulan An-Nur Surabaya?</p> <p>Guru : “Terdapat 18 siswa yang berada di dalam kelas Kelompok B1”</p>
2.	<p>Peneliti : Bagaimana cara guru menstimulasi perkembangan motorik kasar melompat anak?</p> <p>Guru : “Saat berada di luar ruangan atau pada saat berbaris di halaman sekolah, saya mengajak anak-anak untuk berlari, melompat, memanjat dan melatih keseimbangan dengan permainan yang ada di halaman sekolah.”</p>
3.	<p>Peneliti : Apakah guru pernah meningkatkan motorik kasar melompat anak dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali?</p> <p>Guru : “Untuk saat ini saya masih belum menerapkan permainan lompat tali untuk meningkatkan motorik kasar”</p>
4.	<p>Peneliti : Berapakah dalam seminggu kegiatan pengembangan motorik kasar dilakukan?</p> <p>Guru : “Setiap hari saya latih perkembangan motorik kasar anak-anak, tetapi dari sekolah terdapat 2 kali pertemuan untuk mengembangkan motorik anak-anak yaitu dengan melakukan senam bersama.”</p>
5.	<p>Peneliti : Bagaimana guru mengatasi perkembangan motorik kasar anak yang masih belum berkembang?</p> <p>Guru : “Saya biasanya melakukan terapi fisik untuk melatih keterampilan motorik kasar dan halus anak-anak dan sering mengajak anak-anak bermain.”</p>

Tabel 4.11

Wawancara Sesudah Penelitian

Nama Guru Kelas : Fatikhatur Rohmah S.Pd.

Hari/Tanggal Wawancara : Senin, 08 Mei 2023

No	Teks Wawancara	
1.	Peneliti	: Bagaimana perkembangan anak-anak setelah mengikuti peningkatan motorik kasar melompat melalui permainan tradisional lompat tali?
	Guru	: “Perkembangan motorik anak-anak semakin meningkat, yang awal mereka tidak mau melompat kemudian mereka berani melompat saya merasa sangat senang.”
2.	Peneliti	: Apakah anak-anak lebih tertarik mengikuti peningkatan motorik kasar melompat melalui permainan tradisional lompat tali?
	Guru	: “Jika dilihat dari penerapan permainan kemarin, anak-anak sangat antusias dan tertarik mengikuti permainan tradisional lompat tali.”
3.	Peneliti	: Apakah anak-anak sudah dapat melakukan gerakan melompat dan melakukan koordinasi tubuh dengan baik?
	Guru	: “Iyaa, anak-anak sudah mampu mengkoordinasi tubuh dan melakukan lompatan dengan baik.”
4.	Peneliti	: Bagaimana peningkatan melompat siswa setelah diberikan pembelajaran motorik kasar melalui alat permainan tradisional lompat tali?
	Guru	: “Terdapat peningkatan yang sangat baik pada motorik kasar anak-anak setelah adanya penerapan permainan tradisional lompat tali.”
5.	Peneliti	: Bagaimana tanggapan siswa setelah mengikuti kegiatan peningkatan motorik kasar melompat disekolah?
	Guru	: “Mereka sangat senang, bahkan mereka meminta untuk diajak bermain permainan lompat tali lagi.”
6.	Peneliti	: Menurut bunda, apakah pembelajaran melalui alat permainan tradisional lompat tali dapat

	Guru	meningkatkan motorik kasar melompat siswa kelompok B1? : “Menurut saya sangat membantu peningkatan motorik kasar melompat anak. Karena anak-anak juga bisa mengenal tentang permainan tradisional.”
7.	Peneliti	: Apakah setelah penelitian ini selesai, guru akan tetap menggunakan pembelajaran motorik kasar dengan alat permainan tradisional lompat tali?
	Guru	: “Saya akan menerapkan permainan lompat tali ini ketika terdapat waktu yang sangat banyak untuk anak-anak mengembangkan motorik kasar mereka.”
8.	Peneliti	: Bagaimana hasil evaluasi pengembangan motorik kasar (melompat) menggunakan permainan tradisional lompat tali?
	Guru	: “Permainan tradisional yang dapat meningkatkan motorik kasar melompat anak, melatih keseimbangan dan mengajarkan anak-anak untuk bertanggung jawab serta anak-anak mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya.”
9.	Peneliti	: Bagaimana saran guru mengenai kegiatan motorik kasar menggunakan alat permainan tradisional lompat tali dalam menstimulasi melompat anak?
	Guru	: “Permainan tradisional lompat tali sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran meningkatkan motorik kasar untuk anak usia 5- 6 tahun.”

UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Penerapan permainan tradisional lompat tali dalam meningkatkan motorik kasar melompat anak usia 5-6 tahun di TK Unggulan An-Nur Surabaya, dilakukan dengan melalui 2 siklus. Keberhasilan pada siklus II ditunjang dengan adanya tambahan mencontohkan cara melompat dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan sebelum diterapkannya cara melompat yang baik pada permainan tradisional lompat tali nilai rata-rata yang diperoleh adalah 51,11 dengan prosentase 5,55% nilai tersebut diperoleh dari 1 per 18 anak. Kemudian pada pelaksanaan siklus II nilai rata-rata yang diperoleh adalah 75 dengan prosentase 94,44%.
2. Peningkatan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di TK Unggulan An-Nur Surabaya mengalami perkembangan yang maksimal dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan pada siklus II yang mendapatkan prosentase 94,44% dengan nilai rata-rata 75 yang dikategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB). Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lompat tali dapat digunakan dalam meningkatkan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar melompat anak usia 5-6 tahun atau kelompok B TK Unggulan An-Nur Surabaya dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Permainan tradisional lompat tali sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran meningkatkan motorik kasar untuk anak usia 5-6 tahun atau kelompok B. Hal tersebut dapat dilihat dari peneliti meningkatkan motorik kasar melompat pada anak usia 5-6 tahun di TK Unggulan An-Nur Surabaya.

2. Bagi Anak

Penggunaan permainan tradisional lompat tali dapat di sesuaikan tingkat kesulitannya sesuai dengan usia anak.

3. Bagi Peneliti

Kegiatan perkembangan motorik kasar melompat melalui permainan tradisional lompat tali bisa dijadikan bahan referensi yang berkaitan dengan motorik kasar atau aspek keterampilan melompat.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, 1st edn (Jogjakarta: Javalitera, 2012)
- Amini, 'Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engrang Bathok Kelapa Pada Anak Kelompok B TK Kartika IV-15', *JCARE: Jurnal Care*, 6.1 (2018).
- Andriani, Y. Puspa, 'Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Kegiatan Tari Kreasi Baru', (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, (2020).
- Arafah, Nurul, 'Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali Kelompok B1 di Tk Mutiara Tangerang', *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, (2021).
- Ariesta, Freddy Widya, 'Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng', 7 (2019)
- Arifiyanti, N., Fitriana, R., Kusmiyati, R., Kurnia Sari, N., & Usriyah, S. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Al Athfal : Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*
- Baan, Addriana Bulu, and Hendriana Sri Rejeki, (2020). Perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Bungamputi*.
- Destriati, A. Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B TK Kusuma Baciro Gondokusuman Yogyakarta. (Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2014).
- FAD, Aisyah, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta:Penebar Swadaya, 2014)
- Fajarwati, Hesti, 'Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Dengan Simpai Di TK Aba Gendingan Yogyakarta', 2014 <<https://eprints.uny.ac.id/14327/1/SKRIPSI.pdf>>
- Halim, Fauziatul, 'Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di Tkm-Lina Bireuen', 2021
- Khofidhotus Zuhriyyah, Peningkatan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Modifikasi Puzzle Katak Pintar Kelompok A Taman Kanak-kanak Brilliant Waru Sidoarjo, Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Kurniati, E. (2011). Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kusumaningtyas, Lydia Ersta, 'Bermain Dalam Rangka Mengembangkan Motorik Pada Anak Usia Dini'

Mulyani, Novi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, 1st edn (DIVA Press, 2016)
<[https://books.google.co.id/books?id=tKVYEAAAQBAJ&pg=PA4&dq=Novi+Mulyani,+Super+Asyik+Pemainan+Tradisional+Anak+Indonesia.+\(Yogyakarta:+Diva+Press,+2016\)&hl=ban&sa=X&ved=2ahUKEwjEqPO1g8D9AhX6zjgGHbskB4EQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=Novi%20Mulyani%20Super%20Asyik%20Pemainan%20Tradisional%20Anak%20Indonesia.%20\(Yogyakarta%20Diva%20Press%202016\)&f=false](https://books.google.co.id/books?id=tKVYEAAAQBAJ&pg=PA4&dq=Novi+Mulyani,+Super+Asyik+Pemainan+Tradisional+Anak+Indonesia.+(Yogyakarta:+Diva+Press,+2016)&hl=ban&sa=X&ved=2ahUKEwjEqPO1g8D9AhX6zjgGHbskB4EQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=Novi%20Mulyani%20Super%20Asyik%20Pemainan%20Tradisional%20Anak%20Indonesia.%20(Yogyakarta%20Diva%20Press%202016)&f=false)>

Mu'mala, Khuri Abad, and Nadlifah Nadlifah, 'Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4.1 (2019), 57–68
<<https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-06>>

Muslihin, Heri Yusuf, 'Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun', 9 (2022)

Novitasari, Reni, M Nasirun, and Delrefi D., 'Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong', *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3.1 (2019), 6–12 <<https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>>

Nurhayati, Iis, 'PERAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya)', 1.2252 (2012)

Oleh, Disusun, and Epriliana Rifanty, 'JURNAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS'

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No 146 Tahun 2014 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015)
<<https://repositori.kemdikbud.go.id/17980/1/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>>

Purwanto, *Statiska Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustak Pelajar, 2011).

Ratnawati, Kasiyem, and Widayanti, *Lincahnya Gerakanku* (Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus–Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah–Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020) <<https://emodul.kemdikbud.go.id/B-Olahraga-12/B-Olahraga-12.pdf>>

Redaksi, Alamat, 'Balai Kajian Sejarah Dan Nilai Tradisional Yogyakarta', *JANTRA : Jurnal Sejarah dan Budaya*, 1.1 (2006).

- Riduwan dan Akdon, *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*, 1st edn (Jakarta: Litera Prenada Media Group, 2008)
- Sanjaya, Wina *Strategi Pembelajaran Merorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010).
- Sefiani Musfiroh, “Peningkatan Berdiri Satu Kaki Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Kelompok A DI TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Candra Indah”, Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Septiani, Friska Indah, Wulan Purnama, and Agus Sumitra, ‘Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kreatifitas Seni’, *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, (2019).
- Siskariyanti, *Pengembangan Pergerakan Permainan Untuk Atletik Sekolah Dasar Kelas V*, 1st edn (Uwais Inspirasi Indonesia, 2019) <<https://books.google.co.id/books?id=DQGEDwAAQBAJ&lpg=PP4&dq=pengertian%20lompmqt&pg=PP2#v=onepage&q=pengertian%20lompmqt&f=false>>
- Sujiono, Bambang, M.S Sumantri, Siti Aisyah, Sri Tatminingsih, Amini Mukti, and Ario Suroso, *Metode Pengembangan Fisik*, 1st edn (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2014) <<https://pustaka.ut.ac.id/lib/pgtk2302-metode-pengembangan-fisik/#tab-id-4>>
- Sukamti, Endang Rini, *Perkembangan Motorik*, 1st edn (UNY Press, 2018) <<https://docplayer.info/116235024-Perkembangan-motorik-endang-rini-sukamti.html>>
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005).
- Sukarno. *Penelitian Tindakan Kelas: Prinsip-Prinsip Dasar, Konsep dan Implementasinya*, (Surakarta: Media Perkasa, 2009).
- Syamsidah, *100 Permainan PAUD dan TK di Dalam dan di Luar Kelas* (Yogyakarta : Diva Kids, 2015) <<https://books.google.co.id/books?id=ApGFEAAAQBAJ&lpg=PA1&dq=Syamsidah%2C%20100%20Permainan%20PAUD%20%26%20TK%20di%20Dalam%20%26%20di%20Luar%20Kelas&pg=PA1#v=onepage&q=Syamsidah,%20100%20Permainan%20PAUD%20&%20TK%20di%20Dalam%20%26%20di%20Luar%20Kelas&f=false>>

Tangse, Uswatun Hasanah Masra, and Dimyati Dimyati, 'Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (2021).

Wirni, Aswita, et al. "Evaluasi Perkembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Tk Fkip Unsyiah Tahun Ajaran 2019." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Unsyiah*, vol. 5, no. 4, Nov. 2019.

Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik Paud Dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini* (Cet. 1.). Yogyakarta: GAVA MEDIA.

Games, J. R. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI Erna Yanti, Bambang Sugianto1. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 3(1).



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A