UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR (MELOMPAT) ANAK MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA KELOMPOK B.2 DI TK DHARMA WANITA SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd. I)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Lilis Eriyani
NPM : 1211070005

Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1438 H / 2017 M

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

(MELOMPAT) ANAK MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA KELOMPOK B.2 DI TK DHARMA WANITA SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd. I)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Lilis Eriyani
NPM : 1211070005

Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Pembimbing I : DR. Yetri, M. Pd
Pembimbing II : Ida Fiteriani, M. Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1438 H / 2017 M

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR (MELOMPAT) ANAK MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA KELOMPOK B.2 DI TK DHARMA WANITA SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Oleh:
Lilis Eriyani

Perkembangan kemampuan motorik kasar merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan menggunakan otot-otot besar yang harus dikembangkan sejak usia dini. Dalam kegiatan pembelajaran di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung metode yang dilakukan pada kegiatan pengembangan fisik khususnya pada kemampuan motorik kasar anak hasil yang dicapai belum maksimal. Hal ini terlihat dari perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang masih kurang dalam kegiatan yang dilakukan, salah satunya dalam kegiatan melompat dari ketinggian 30-50 cm. Pada kegiatan tersebut dilakukan dengan hanya melompat menggunakan kursi saja.

Adapun rumusan masalah yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah "Apakah permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Bandar Lampung?". Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, model yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 2 siklus dan difokuskan pada kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Bandar Lampung dengan jumlah anak didik 30 anak yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Dalam mengumpulkan data yang diperlukan penulis, dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah model interaktif yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Berdasarkan hasil analisis 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 di TK Dharma Wanita Bandar Lampung. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan motorik kasar (melompat) anak, anak didik yang mampu melompat dengan baik/BSB 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%.

Kata Kunci: AUD, Kemampuan Motorik Kasar, dan Permainan Lompat Tali

MOTTO

۞ ٱللَّهُ ٱلَّذِى خَلَقَكُم مِّن ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنۢ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنۢ بَعْدِ قُوَّةٍ
ضَعْفًا وَشَيْبَةً ۚ يَخْلُقُ مَا يَشَآءُ ۖ وَهُوَ ٱلْعَلِيمُ ٱلْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

Artinya: "Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa." (Q.S Ar-Rum: 54)[1]

[1]Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah Yayasan Penyeleggara Penerjemah Al-Qur'an*, (Diponegoro: Bandung, 2010), h. 410.

PERSEMBAHAN

Teriring doa dengan kerendahan hati dan rasa syukur kepada Allah SWT, karya ilmiah ini saya persembahkan sebagai tanda bakti, hormat, dan cinta serta rasa terimakasih yang tiada terhingga kepada orang yang memberi makna dalam hidup saya. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayahanda Burhanudin, S. Pd dan ibunda tercinta Sumini yang telah merawat, membesarkan, dan mendidikku dengan penuh kasih sayang serta selalu mendoakan keberhasilanku disetiap sujudnya.
2. Kepada sepupuku Anggitia Resty Cahyani, yang memberikan semangat serta bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamaterku tercinta IAIN Raden Intan Lampung, tempatku menimba ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Lilis Eriyani, dilahirkan di Desa Negeri Ujung Karang Kecamatan Muara Sungkai Kabupaten Lampung Utara, pada tanggal 15 Juli 1994, anak tunggal dari pasangan suami istri bapak Burhanudin S. Pd dan ibu Sumini. Penulis sekarang bertempat tinggal di Desa Negeri Ujung Karang RT 02 RW 02 Kecamatan Muara Sungkai Kabupaten Lampung Utara. Pekerjaan ayahanda adalah Guru di SDN 01 Negeri Ujung Karang dan pekerjaan ibunda adalah ibu rumah tangga.

Penulis memulai pendidikan formal di Sekolah Dasar Negeri 02 Sumber Agung Lampung Utara lulus pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama Makarti Karya Mukti Tama (MKMT) Karang Rejo Lampung Utara lulus pada tahun 2009. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas Al-Azhar 3 Bandar Lampung di selesaikan pada tahun 2012. Setelah menyelesaikan pendidikan SMA, penulis melanjutkan pendidikan strata satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung Prodi PGRA, mulai pada tahun 2012 dan diselesaikan pada tahun 2017.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam diperuntukkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya diakhirat kelak.

Dalam upaya menyelesaikan penelitian ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan sebagai berikut:

1. Bapak Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Meriyati, M. Pd selaku Ketua Jurusan PGRA dan Ibu Dra. Romlah, M. Pd. I selaku Sekretaris Jurusan PGRA.
3. Ibu DR. Yetri, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penyusunan sekripsi ini.
4. Ibu Ida Fiteriani M. Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak meluangkan waktunya dan memberikan bimbingan serta arahan dengan penuh kesabaran selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung yang membimbing penulis selama mengikuti kegiatan perkuliahan.

6. Ibu Yeni Fitri, S. Pd selaku Kepala Sekolah di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.
7. Dewan Guru di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.
8. Kepada Ervina Rahayu, S. E, Widiati, S. Pd, Fitria Ratnasari, S. Pd, Rizki Ayudia, S. Pd, Rini Irawati Dewi, S. Pd, Rani Hikmatullah, S. Pd, Mery Handayani, S. Pd, dan Anggitia Resty Cahyani, serta rekan-rekan Jurusan PGRA Kelas A Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung angkatan 2012, yang selalu mendoakan, memberi motivasi, dukungan, serta pengorbanannya baik dari segi moril dan materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang mendukung penulisan skripsi ini semoga bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut menjadi amal ibadah disisi Allah SWT.

Akhirnya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga Allah SWT melimpahkan pahala-Nya, serta penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan bagi dunia pendidikan.

Bandar Lampung, 19 Desember 2016
Penulis

Lilis Eriyani
NPM: 1211070005

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
ABSTRAK iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iv
PENGESAHAN v
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
RIWAYAT HIDUP viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN
A. Penjelasan Judul 1
B. Alasan Memilih Judul 4
C. Latar Belakang Masalah 5
D. Identifikasi Masalah 19
E. Pembatasan Masalah 20
F. Rumusan Masalah 20
G. Tujuan Penelitian 20
H. Manfaat penelitian 20

BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN
A. Motorik Kasar Anak dan Permainan Tradisional Lompat Tali
1. Motorik Kasar Anak
a. Pengertian Motorik Kasar Anak 23
b. Prinsip Perkembangan yang Tampak dalam Semua Bentuk Keterampilan Motorik Anak 27
c. Fungsi Keterampilan Motorik pada Anak Usia Dini 29
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Fisik-Motorik pada Anak Usia Dini 30
2. Permainan Lompat Tali
a. Pengertian Permainan Lompat Tali 34
b. Alat-alat yang Digunakan 38
c. Cara Bermain Permainan Lompat Tali 39
d. Manfaat Permainan Lompat Tali 40

3. Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak..... 43
B. Kerangka Berfikir 45
C. Hasil Penelitian yang Relevan 46
D. HipotesisTindakan 51

BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian..... 52
B. Desain Penelitian..... 55
C. Setting Penelitian (Waktu dan Tempat Penelitian) 61
D. Subjek dan Objek Penelitian 62
E. Teknik Pengumpulan Data..... 62
F. Teknik Analisis Data..... 65
G. Indikator Keberhasilan 68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Profil Sekolah TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung 70
B. Hasil Penelitian Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung pada Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Siklus II 77
C. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Siklus II 96

BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN PENUTUP
A. Kesimpulan..... 103
B. Saran 104
C. Penutup 104

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

BAB I
PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul adalah gambaran dari pokok permasalahan yang dibahas, oleh karena itu untuk menghindari kesalahan dalam memahami skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B.2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung", maka peneliti perlu memberikan penjelasan maksud dari judul skripsi tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Upaya

   "Upaya/usaha/ikhtiar artinya untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya."[2] Upaya yang peneliti maksud dalam skripsi ini adalah seperangkat cara yang dilakukan seorang guru dalam mencapai suatu tujuan tertentu dan tidak keluar dari kaidah pengajaran/tujuan intruksional, yaitu dalam hal pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) bagi anak usia dini.

2. Meningkatkan

   Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia meningkatkan memiliki arti menaikkan derajat, mempertinggi, memperbanyak produksi.[3] Jadi

---

[2] Hasan Alwi, *Kamus Bahasa Indonesia Edisi ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h. 360.
[3] *Ibid,* h. 229.

meningkatkan yang peneliti maksud dalam skripsi ini adalah mempertinggi kemampuan anak yaitu kemampuan motorik kasar anak dalam melompat.

3. Kemampuan Motorik Kasar (Melompat)

Menurut Samsudin kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktivitas/bergerak dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada kemampuan gerak dasar. Salah satu kemampuan gerak dasar ini adalah kemampuan lokomotor, kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat.[4] Capaian perkembangan kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan Peraturan Menteri No. 58 tahun 2009 usia 5-6 tahun salah satunya yaitu anak dapat menggerakkan badan dan kaki dalam rangka melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian.

4. Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang sangat popular dikalangan anak-anak pada era 80-an. Peralatan yang digunakan dalam permainan lompat tali sangat sederhana yaitu, karet gelang yang dijalin hingga panjangnya mencapai sekitar (3 sampai 4 meter) tidak terlalu panjang

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

dan juga tidak terlalu pendek. Salah satu manfaat dari permainan lompat tali yaitu melatih motorik kasar anak.[5]

5. TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung adalah salah satu lembaga pendidikan formal (pendidikan anak usia 0-6 tahun) yakni pendidikan sebelum anak memasuki sekolah dasar yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Bandar Lampung. Pendidikan di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sejak usia dini, serta untuk menghasilkan calon-calon pembelajar yang berakhlak mulia, cerdas, aktif, kreatif, dan berprestasi sebagai modal dasar bagi anak untuk melanjutkan studi ke jenjang berikutnya.

Berdasarkan pada istilah-istilah di atas, maka maksud dari judul skripsi ini adalah suatu penelitian yang membahas tentang cara peneliti dalam meningkatkan motorik kasar (melompat) anak usia dini dengan permainan yang menyenangkan yaitu menggunakan permainan lompat tali di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.

---

[5] Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional* (Jogjakarta: Javalitera, 2012), h. 74.

B. Alasan Memilih Judul

Yang menjadi alasan penulis memilih judul sebagaimana tercantum dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Berkenaan dengan beberapa aspek perkembangan anak, salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kehidupan anak selanjutnya adalah aspek perkembangan fisik motoriknya (motorik kasar dan motorik halus). Oleh karena itu, perkembangan fisik mtorik anak harus berkembang secara optimal agar tidak mempengaruhi atau menjadi hambatan pada perkembangan anak selanjutnya.
2. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak bisa hanya menekankan pada peningkatan kemampuan akademis anak saja seperti baca, tulis, dan berhitung (calistung). Namun perlu juga diberikan rangsangan melalui permainan-permainan. Anak usia dini merupakan usia bermain sehingga bermain sambil belajar itu sangat dibutuhkan anak, agar anak tidak terbebani dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menerapkan salah satu permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak yaitu menggunakan permainan lompat tali, karena permainan lompat tali merupakan hasil budaya yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak, terutama pada perkembangan motorik kasarnya.

C. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mendewasakan manusia. Melalui pendidikan manusia dapat tumbuh dan berkembang secara wajar dan sempurna, sehingga ia dapat melaksanakan tugas sebagai manusia. Pendidikan dapat mengubah manusia dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak baik menjadi baik, pendidikan mengubah segalanya. Begitu pentingnya pendidikan dalam Islam sehingga menjadi suatu kewajiban perorangan.[6]

Pendidikan pada hakikatnya merupakan kasih sayang Allah yang diturunkan kepada segenap makhluk terutama manusia. Dengan kasih sayanglah suatu proses pendidikan dapat berjalan dengan baik. Dengan kasih sayanglah orang tua mendidik anak-anaknya. Dengan kasih sayanglah guru mendidik muridnya, serta dengan kasih sayanglah para ulama dan pemimpin mendidik bangsa dan negaranya.[7]

Makna pendidikan tidaklah semata-mata dapat menyekolahkan anak di sekolah untuk menimba ilmu pengetahuan, namun lebih luas dari itu anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik jika memperoleh pendidikan yang paripurna (komprehensif) agar kelak menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, bangsa, dan agama. Oleh karena itu, pendidikan hendaklah dilakukan sejak dini, sejak anak lahir pendidikan sudah perlu dimulai.[8]

---

[6] Heri Jauhari Muchtar, *Fiqih Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2008), h. 1.
[7] *Ibid*, h. 3
[8] Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 83-84

Mengingat betapa pentingnya pendidikan yang dimulai sejak dini, untuk itu pemerintah mengaturnya dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab 1 pasal 1 butir 14 yang mengemukakan bahwa "pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut".[9]

Apriyanti Yofita Rahayu mengemukakan bahwa:

> Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.[10]

Keberhasilan proses pendidikan pada usia dini tersebut menjadi dasar untuk proses selanjutnya. Masa depan anak ditentukan sejauh mana ia mendapatkan pendidikan yang layak sejak dini.[11] Luther menempatkan "pendidikan sebagai sesuatu yang penting dalam hidup anak, tanpa pendidikan anak tidak akan mendapatkan bekal dalam hidupnya kelak. Untuk itu, agar anak

---

[9] Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan PAUD* (Jakarta: Indeks, 2009), h. 8.

[10] Apriyanti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri melalui Kegiatan Bercerita* (Jakarta: Indeks, 2013), h. 2.

[11] Ajeng Yusriani, *Kiat-kiat Menjadi Guru PAUD yang disukai Anak-anak* (Yogyakarta: Diva Press: 2012), h. 7.

memperoleh bekal yang maksimal, sekolah dan keluarga perlu bermitra. Keluarga dan sekolah perlu dijadikan sarana religius dan penegak moral".[12]

Dalam pandangan Islam, segala sesuatu yang dilaksanakan, tentulah memiliki dasar hukum baik itu yang berasal dari dasar *naqliyah* maupun dasar *aqliyah*. Begitu juga halnya dengan pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini. Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini, dapat dibaca dalam firman Allah sebagai berikut:

وَٱللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْـًٔا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمْعَ وَٱلْأَبْصَٰرَ وَٱلْأَفْـِٔدَةَ ۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: *"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur".* (QS. An-Nahl:78)[13]

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi Allah membekali anak yang baru lahir tersebut dengan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani (akal). Dengan kemampuan dan indera tersebut, anak pada perkembangan selanjutnya akan memperoleh pengaruh sekaligus didikan dari lingkungan sekitarnya. Kemampuan dan indera ini diperoleh seseorang secara bertahap, yakni sedikit demi sedikit. Semakin besar seseorang maka bertambah pula kemampuan pendengaran, penglihatan, dan akalnya.

---

[12] Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 2.

[13] Lembaga Pentashihan Al-Qur'an Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah Perkata* (Jakarta: Syamil Cipta Madya, 2007), h. 275.

Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam membentuk karakter dan kepribadiannya. Pada masa ini sering disebut "*golden age*" dimana anak dengan mudah menerima, mengikuti segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan, serta diperlihatkan kepadanya. Pada usia ini sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasaan yang dimilik anak baik yang berkaitan dengan aspek agama, fisik motorik, intelektual/kognitif, sosial emosional, maupun bahasanya. [14]

Menurut Yuliani Nurani Sujiono fungsi pendidikan bagi anak usia dini, yaitu:

1. Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.
2. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
3. Mengembangkan sosialisasi anak.
4. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
5. Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.
6. Memberikan stimulasi kultural pada anak.[15]

Aktivitas seorang anak sudah dimulai sejak dalam kandungan, dia berputar, menendang, dan menghisap jari. Ketika baru dilahirkan dia mengangkat kepalanya, melihat sekelilingnya, menendangkan kakinya, dan menggoyang-goyangkan tangannya. Semua gerakan pertama anak sangat sederhana dan menggambarkan jenis suatu aktivitas secara keseluruhan dengan sedikit kesadaran kontrol. Hal ini merupakan motorik awal di bawah kontrol *subcortex*,

---

[14] Dikutip dari: http://www.pdfchaser.com/Perkembangan-Anak-Usia-Dini.html, diakses pada tanggal 13 Februari 2016 pukul 07.54.

[15] Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan PAUD* (Jakarta: Indeks, 2009), h. 46.

tetapi dalam bulan keempat dalam kehidupannya mereka mulai melakukan gerakan yang lebih disengaja yang diperintah oleh *cortex* (otak). [16]

Berkenaan dengan beberapa aspek perkembangan anak, salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kehidupan anak selanjutnya adalah aspek perkembangan fisik motoriknya. Fisik secara bahasa diartikan sebagai jasmani, badan, atau tubuh, sedangkan motorik diartikan dengan penggerak. Menurut Novan Ardy Wiyani perkembangan fisik motorik anak usia dini dapat diartikan sebagai "perubahan bentuk tubuh pada anak yang berpengaruh terhadap keterampilan gerak tubuhnya".[17] Kegiatan pengembangan fisik motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada pengembangan motorik kasar dan motorik halus anak.

Rini Hildayani, dkk mengungkapkan bahwa setidaknya ada beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik PAUD maupun orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan fisik-motorik pada anak usia dini, upaya tersebut antara lain:

1. Memperkenalkan dan melatih anak usia dini dengan berbagai permainan yang melibatkan aktivitas motorik kasar dan motorik halusnya.
2. Menyediakan lingkungan bermain yang memungkinkan anak usia dini dapat melatih keterampilan motoriknya.
3. Melatih olah raga (seperti senam) dan keterampilan (menari, melipat, dan menggunting)

---

[16] Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, Edisi 1, 2009), h. 4.11.

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

4. Tidak menekankan pada kekuatan dan kecepatan kepada anak saat mereka melakukan kegiatan bermain, tetapi memperhatikan gerakan dan postur tubuh yang benar dalam melakukan aktivitas motorik.
5. Tidak membeda-bedakan perlakuan kepada anak laki-laki dan perempuan pada saat melakukan kegiatan bermain.
6. Bersabar pada saat mendampingi anak bermain.[18]

Samsudin berpendapat bahwa motorik kasar adalah "kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan tersebut diantaranya yaitu mendorong, menarik, melempar, menangkap, berlari, *skipping*, dan meloncat".[19]

Dalam pengertiannya Bambang Sujiono mengemukakan bahwa:

Gerak motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerak motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halusnya, anak akan berlajar berjalan terlebih dahulu baru ditahun sekolah anak mulai belajar mengontrol gerak jari-jari tangannya seperti belajar mewarnai, menulis, dan lain-lain.[20]

Adapun tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun yang harus dicapai dalam pembelajaran PAUD yaitu sebagai berikut:

---

[18] *Ibid*, h. 55-59.

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

[20] Bambang Sujiono, Dkk, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), h. 14.

Tabel 1
Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Sub Indikator
Motorik Kasar	Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian	1. Meloncat dari ketinggian 30-50cm	1. Melompat menggunakan dua kaki tanpa jatuh 2. Melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang 3. Melompat keberbagai arah dengan posisi badan menyamping
		2. Berlari sambil melompat tanpa jatuh	4. Berlari sambil melompat menggunakan dua kaki 5. Berlari sambil melompat menggunakan satu kaki

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Anak TK memiliki kecenderungan mempunyai minat yang besar untuk selalu melakukan aktivitas gerak fisik, sehingga tampak selalu aktif bergerak dan selalu ingin bermain. Agar bisa tumbuh dan berkembang secara baik, anak memerlukan aktivitas fisik yang cukup dalam berbagai bentuk permainan yang bersifat memacu penggunaan otot-otot besar.[21]

Ada banyak pihak yang dapat membantu perkembangan motorik kasar anak selain orang tua di rumah yaitu seorang guru di sekolah. Dalam rangka mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan perkembangan

[21] Samsudin,*Op.Cit,* h. 21.

motorik kasar anak diperlukan suatu upaya yang dilakukan oleh guru agar perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal, upaya tersebut dapat dimulai dengan pemahaman guru melalui penerapan permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Menurut Novan Ardy Wiyani ada beberapa permainan yang dapat digunakan oleh pendidik PAUD ataupun orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini, seperti[22]:

1. Bola kecil, untuk digelindingkan dan dipantul-pantulkan.
2. Bola tangan, untuk dilempar, ditangkap dan dimasukkan ke dalam keranjang.
3. Tali karet, untuk bermain lompat-lompat.
4. Titian, untuk meniti sambil melihat lurus ke depan.
5. Matras petak bergambar, untuk melakukan gerakan berdiri satu kaki dan maju-mundur dengan cara melompat.
6. Perosotan, untuk berlatih manaiki tangga dan menapakkan kaki.

Pada ke enam macam permainan di atas dilakukan gerakan otot yang berulang-ulang dan hal ini sangat bermanfaat bagi peningkatan kekuatan otot anak yang pada gilirannya dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak.[23]

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 7 September 2016 pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung, terdapat 30 anak yang terdiri dari 15 laki-laki dan 15 perempuan. Usia kelompok B.2 adalah anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan observasi yang dilakukan

---

[22] Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 55.

[23] *Ibid*, h. 56.

ditemukan adanya masalah tentang kemampuan motorik kasar (melompat) khususnya pada capaian perkembangan keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian pada anak.

Ketika dilakukan observasi pada anak kelompok B.2 yang sedang melakukan kegiatan melompat, kegiatan yang dilakukan yaitu melompat dari ketinggian 30-50 cm menggunakan kursi. Ketika anak melakukan kegiatan melompat, masih ditemukan 18 anak atau 60% dari 30 anak yang kurang lincah dalam melakukan lompatan, anak masih kesulitan untuk melompat dari atas kursi, teknik melompat anak masih salah, anak masih ragu-ragu dalam melompat, anak masih harus dibantu oleh guru karena anak belum mampu mempertahankan tubuh setelah melakukan lompatan. Kemampuan anak dalam melompat seharusnya sudah dikuasai sesuai dengan indikator dapat menggerakkan badan dan kaki dalam rangka melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian.

Kondisi halaman TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan motorik kasar secara *outdoor*, kurang dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan kegiatan motorik kasar di luar, guru lebih banyak melakukan kegiatan motorik kasar di ruang kelas. Anak-anak yang sering melakukan bermain sendiri di luar kelas, guru jarang mengamati aktivitas anak yang berkaitan dengan gerakan anak untuk mengembangkan keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberaniannya. Oleh karena itu, untuk

mengoptimalkan kemampuan motorik ini diperlukan adanya kegiatan yang sesuai.

Berdasarkan wawancara dengan Guru kelompok B.2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung, upaya yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak pada tingkat capaian melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian adalah dilakukanya senam bersama pada hari sabtu rutin setiap minggu, sebelum kegiatan senam dilakukan guru mengajak anak untuk melakukan gerakan-gerakan berupa pemanasan. Selain itu, ada juga kegiatan-kegiatan lain yang sudah dilaksanakan seperti berjalan pada garis lurus, berjalan dengan berjinjit, berjalan mundur, merayap dan merangkak dengan berbagai variasi, serta melompat dari ketinggian 30-50 cm.

Menurut Guru kelompok B.2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung beberapa upaya telah dilakukan, contohnya seperti kegiatan yang telah disebutkan diatas. Namun masih banyak anak yang belum berkembang secara optimal perkembangan motorik kasarnya, masih banyak anak yang belum mencapai tingkat capaian BSB/ berkembang sangat baik.

Menurut pendapat ibu Lusi Marlisa (Guru kelompok B.2) pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena dengan permainan anak-anak dapat mengekspresikan gerakan menggunakan otot-otot kasarnya dengan bebas. Namun ibu Lusi Marlisa belum pernah

menerapkan permainan lompat tali pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.

Permainan lompat tali adalah salah satu permainan tradisional yang sangat populer dikalangan anak-anak pada era 80-an. Permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak. Permainan ini mudah dimainkan, peralatan yang digunakan pun sederhana saja yaitu karet gelang yang dijalin hingga panjangnya mencapai sekitar 3-4 meter. Tempat yang digunakan untuk permainan lompat tali ini biasanya di ruangan yang terbuka misalnya di halaman rumah atau halaman sekolah.[24]

Permainan lompat tali dapat menimbulkan kebebasan anak untuk bergerak, bereksperimen, berkomunikasi dan sebagainya sehingga membuat anak merasa tidak terbebani dalam belajar, anak tidak akan merasakan cemas dan ketakutan dengan pembelajaran di sekolah karena pembelajaran tersebut berangsur-angsur dikembangkan melalui belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar.

[24] Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melaui Permainan Tradisional* (Jogjakarta: Javalitera, 2012), h. 71.

Permainan lompat tali adalah salah satu permainan tradisional yang hampir punah dikalangan anak-anak perkotaan, karena tergeser dengan permainan modern yang benar-benar telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kebanyakan anak zaman sekarang.[25]

Dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa permainan lompat tali merupakan salah satu permainan tradisional yang perlu dilestarikan karena dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak, serta dapat melibatkan partisipasi anak secara aktif sejak awal dan memberikan manfaat kepada anak untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasarnya.

Penelitian ini menggunakan kegiatan bermain lompat tali dalam proses pembelajaran motorik kasar (melompat) anak pada kelompok B.2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung karena permainan lompat tali merupakan media pembelajaran yang menyenangkan, kegiatan yang tidak memiliki resiko besar ketika anak melakukannya. Selain itu juga, permainan lompat tali ini ada tahapan-tahapannya sehingga anak akan lebih mudah dalam melompat, anak menjadi berani dalam mengambil keputusan dan mencoba hal baru, dan dapat mengajarkan pada anak bahwa barang bekas atau karet bekas bisa digunakan sebagai alat permainan yang sederhana.

[25] *Ibid*, h. 42-43.

Berdasarkan laporan hasil perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak pada kelompok B.2 dengan jumlah kehadiran 30 peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Pengamatan Awal Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak Kelompok B.2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Adnan Bazla	MB	BB	BB	MB	BB	**BB**			
2	Al Zhiza Regiya Para	MB	BB	MB	BSH	MB		**MB**		
3	Aulia Putri Salsabila	BSH	BSH	BSH	BSB	MB			**BSH**	
4	**C.** Bunga Cantika	BSB	BSB	BSH	BSB	MB				**BSB**
5	Daniah Alfiyanti	BSH	BSH	MB	BSH	BSB			**BSH**	
6	Erick Yusuf F.	BB	BB	BB	MB	BB	**BB**			
7	Laksamana Ardani	MB	BSH	MB	MB	BB		**MB**		
8	Lady Viona Z.	MB	MB	BB	MB	MB		**MB**		
9	Melody Arya Putri	BB	MB	BB	BB	BB	**BB**			
10	M. Dafi Saputra	BSH	BB	BB	BB	BB	**BB**			
11	M. Risky Pratama	BSH	BSH	MB	BSH	BSH			**BSH**	
12	M. Al Ghifari A.M	BSB	BSH	BSH	BSH	MB			**BSH**	
13	M. Anfasya Rijwan	BSH	BSH	MB	BSB	BSH			**BSH**	
14	M. Dzaky Fauzi S.	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
15	M. Gibran Ramadhan	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**

16	M. Reza Alfarizi	MB	BB	BSH	MB	MB		**MB**		
17	M. Syahid Husein	MB	MB	BB	BSH	MB		**MB**		
18	Nabila Zafira Putri	MB	BSH	MB	MB	BB		**MB**		
19	Novan Zahran Arkana	BB	BB	BB	BSH	BB	**BB**			
20	Okta Bilal Muarif	BB	MB	BB	MB	BB	**BB**			
21	Putri Mutiara K.	MB	BSH	BB	MB	MB		**MB**		
22	Rizky Andrean P.	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
23	Rumaysya Saquila	BSH	MB	MB	BSH	BSH			**BSH**	
24	Siti Khairunnisa B.	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
25	Syaskia Anindia Putri	BSH	MB	MB	BSH	BSH			**BSH**	
26	Tisya Aurien LA	MB	BB	BB	BB	BB	**BB**			
27	Vahra Cantika	BB	MB	BB	MB	BB	**BB**			
28	Zahra Nabila Putri	BSH	MB	BB	MB	MB		**MB**		
29	Zio Gema Ramadhan	BB	MB	BB	MB	BB	**BB**			
30	Dzaky Alfarezel Asiraf	MB	BB	BB	BB	BB	**BB**			
	Jumlah Anak						**10**	**8**	**7**	**5**
	Jumlah Anak / Jumlah Keseluruhan Anak X 100						**33%**	**27%**	**23%**	**17%**

Sumber: Data hasil Pra survey pada tanggal 7 September *2016 tentang perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak usia 5-6 tahun pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung semester ganjil tahun ajaran 2016/2017.*

Keterangan Indikator:

1. Melompat menggunakan dua kaki dengan seimbang
2. Melompat menggunakan satu kaki tanpa jatuh

3. Melompat keberbagai arah dengan posisi badan menyamping
4. Berlari sambil melompat menggunakan dua kaki
5. Berlari sambil melompat menggunakan satu kaki

Keterangan Nilai:

BB : Belum Berkembang

- Apabila anak didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal pErilaku yang dinyatakan indikator dengan baik/ memperlihatkan 3 perilaku dasar (BB)

MB : Mulai Berkembang

- Apabila anak didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten/ memperlihatkan 3 perilaku dasar (MB) dan 1 perilaku BSH

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

- Apabila anak didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten/ memperlihatkan 3 perilaku dasar (BSH) dan 1 perilaku BSB

BSB : Berkembang Sangat Baik

- Apabila anak didik terus menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya/ memperlihatkan 4 perilaku dasar (BSB) dan 1 perilaku BSH.[26]

Berdasarkan laporan hasil kemampuan motorik kasar (melompat) anak pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung di atas dapat dipahami bahwa dari jumlah anak didik sebanyak 30 anak masih banyak anak yang belum berkembang. Tingkat capaian dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 10 anak (33%), dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 8 anak (27%), dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak (23%), dan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 anak (17%).

[26] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015) h. 5.

Adapun beberapa penyebab rendahnya dari perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak adalah sebagai berikut :

1. Sarana prasarana atau alat permainan di sekolah yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak masih terbatas.
2. Keterbatasan guru di TK Dharma Wanita dalam memanfaatkan halaman sekolah untuk melakukan kegiatan motorik kasar (melompat) secara *outdoor*.
3. Guru kurang mengembangkan kegiatan pembelajaran pada motorik kasar (melompat) anak.

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti mengidentifikasi masalah terhadap kekurangan-kekurangan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak, diantaranya:

1. Kurangnya alat permainan yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak.
2. Kurang optimalnya kegiatan yang menunjang kemampuan motorik kasar (melompat) anak. Kegiatan motorik kasar hanya dilakukan di dalam kelas saja.
3. Permainan yang digunakan guru kurang bervariasi.
4. Anak didik tidak menggunakan teknik melompat yang benar.

E. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Subyek yang diteliti hanya siswa kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan motorik kasar (melompat) anak usia dini menggunakan permainan lompat tali.

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, rumusan masalah yang diajukan adalah "Apakah Permainan Lompat Tali dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak pada Kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung?"

G. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud "untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak yang masih rendah dengan menggunakan permainan lompat tali pada anak didik kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung".

H. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

a) Memberikan sumbangan pemikiran untuk memperkaya ilmu pengetahuan bagi Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia terutama yang berkaitan dengan implementasi permainan lompat tali dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak.

b) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a) Bagi anak didik, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui permainan lompat tali.

b) Bagi pendidik dan calon pendidik, dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan motorik kasar (melompat) anak, khususnya melalui permainan lompat tali.

c) Bagi sekolah tempat anak belajar, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motorik kasar (melompat) anak.

d) Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan motorik kasar (melompat) anak, khususnya melalui permainan lompat tali.

BAB II
KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

E. Motorik Kasar Anak dan Permainan Lompat Tali

1. Motorik Kasar Anak

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik adalah terjemahan dari kata "motor" yang menurut Gallahue adalah "suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak". Dengan kata lain, gerak adalah "kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik". [27] Dalam psikologi, kata motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan "pada hal keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakan-gerakannya, demikian kelenjar-kelenjar juga sekresinya". Secara singkat motor dapat pula dipahami sebagai "segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulus atau rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik". [28]

Zukifli menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah "segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motorik terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, syaraf, dan otak. Unsur yang satu dengan yang lain saling

---

[27] Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), h. 10.

[28] Muhibbin Syah, *Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 59.

berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi, untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya".[29]

Perkembangan motorik anak akan berkembang sesuai dengan usianya. Orang tua tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah pada waktunya dilakukan. Misalnya, ketika seorang anak usia 6 bulan belum siap untuk duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan dia untuk duduk di sebuah kursi.[30]

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang, yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya. Sedangkan perkembangan motorik meliputi peningkatan atau perubahan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lainnya.

Perubahan-perubahan perkembangan yang positif sangat diharapkan, perubahan-perubahan tersebut sudah dapat diarahkan sedini mungkin sejak anak pada usia prasekolah dengan cara memberikan kesempatan bergerak yang banyak, menempatkan pola gerak dasar secara benar dengan pendekatan multilateral, dan pendekatan bermain sesuai

[29] Samsudin, *Op. Cit*, h. 11.
[30] Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAUD Bermutu* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h. 27.

dengan dunianya, sehingga terciptanya perubahan gerak yang dapat mengakibatkan kebugaran fisik anak.[31]Lalu apa sebenarnya motorik kasar itu?

Menurut Samsudin dalam bukunya yang berjudul pembelajaran motorik di Taman Kanak-kanak, motorik kasar adalah "kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar". Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup anak TK kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu[32]:

1) Kemampuan Non-Lokomotor. Kemampuan non-lokomotor dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai.Kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.
2) Kemampuan Lokomotor. Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari sepertikuda berlari.
3) Kemampuan Manipulatif. Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan.Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari; gerak mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola plastik yang terbuat dari bantalan karet (bola medisin) atau bola plastik dengan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

---

[31] Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), h. 7.

[32] *Ibid*, h. 9.

Motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Suyadi mengutip pendapat Laura E. Berk mengungkapkan bahwa "semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya atau besar, maka gaya geraknya sudah berbeda pula. Hal ini mengakibatkan pertumbuhan otot yang semakin membesar dan menguat. Perbesaran dan penguatan otot-otot badan tersebut menjadikan keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks".[33]

Menurut Bredekamp dan Copple, anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan aktivitas berikut:

1) Berjalan dengan menggunakan tumit, berjinjit, melompat tak beraturan, dan berlari dengan baik.
2) Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan, berdiri diatas balok 4 inci (10,16 cm).
3) Menuruni tangan dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak kaki.
4) Dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat.
5) Mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling pada trampoline kecil.[34]

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerak badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Menggunakan otot-otot besar yang mampu merangsang perkembangan motorik kasar usia 5-6 tahun dengan menggunakan benda-

[33] Novan Ardy Wiyani, *Log. Cit*.
[34] John W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 205.

benda atau permainan-permainan yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Untuk mencapai keterampilan motorik kasar yang baik maka pendidik harus memberikan stimulasi yang sesuai kepada anak guna menunjang pencapaian keterampilan motorik kasar yang optimal. Individu yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat mempelajari sesuatu karena lebih cepat berkembang dibandingkan individu yang tidak banyak mendapatkan stimulasi. Cara yang efektif bagi anak dalam mempelajari keterampilan motorik adalah dengan bimbingan dan pengawasan dari orang lain yang memiliki pengalaman dalam membimbing dan mengawasi anak tersebut.

b. Prinsip Perkembangan yang Tampak dalam Semua Bentuk Keterampilan Motorik Anak

Adapun dua prinsip perkembangan utama yang tampak dalam semua bentuk keterampilan motorik anak, yaitu: [35]

1) Perkembangan motorik itu berlangsung dari yang sederhana kepada yang kompleks.
2) Perkembangan motorik itu berlangsung dari yang kasar dan global kepada yang halus dan spesifik tetapi terkoordinasi.

[35] Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 37– 38.

Berdasarkan deskripsi diatas, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1) Keterampilan motorik pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh perkembangan fisiknya, baik perkembangan anatomis (adanya perubahan kuantitatif pada struktur tulang belulang, indeks tinggi, dan berat badan, serta proporsi tinggi), maupun perkembangan fisiologis (adanya perubahan dari sistem-sistem kerja hayati seperti kontraksi otak, peredaran darah, pernafasan, persyarafan, sekresi kelenjar, dan pencernaan).
2) Perkembangan motorik yang kasar dan global kemudian memunculkan keterampilan motorik kasar. Pada keterampilan motorik kasar ini anak usia dini dapat melakukan gerakan badan secara kasar atau keras seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempat dan berjongkok.
3) Perkembangan motorik yang halus dan spesifik tetapi terkoordinasikan memunculkan keterampilan motorik halus. Pada keterampilan motorik halus ini anak usia dini dapat melakukan pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan mata dan tangan untuk dapat melakukan kegiatan yang berhunbungan dengan gerakan tangan. Keterampilan motorik halus ini seperti menggenggam, memegang, merobek, menggunting, melipat, mewarnai, menggambar, menulis, menumpuk mainan, dan lainnya.

c. Fungsi Keterampilan Motorik pada Anak Usia Dini

Keterampilan motorik yang berbeda memainkan peran yang berbeda pula dalam penyelesaian sosial dan pribadi anak. Anak yang memiliki keterampilan motorik yang lebih baik dari teman sebayanya cenderung akan lebih percaya diri dalam bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya. Lain halnya dengan anak yang kurang dalam keterampilan motoriknya, ia akan cenderung kurang percaya diri.

Menurut Hurlock fungsi keterampilan motorik anak dibagi menjadi 4 kategori yaitu:

1) Keterampilan bantu diri. Anak mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri, meliputi ketrampilan berpakaian, merawat diri, makan dan mandi.
2) Keterampilan bantu sosial. Untuk dapat diterima dalam lingkungan keluarga, sekolah, serta tetangga diperlukan keterampilan tertentu seperti membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah.
3) Keterampilan bermain. Untuk dapat bermain dengan teman sebaya anak memerlukan keterampilan seperti keterampilan bermain bola, melukis, dan menggambar.
4) Keterampilan sekolah. Pada awal sekolah sebagian besar pekerjaan melibatkan keterampilan motorik seperti melukis, menulis, dan menggambar. Semakin baik keterampilan yang dimiliki semakin baik pula penyesuaian sosial serta prestasi akademik dan non kademik anak. Aktivitas pengembangan keterampilan motorik halus anak bertujuan untuk melatihkan kemampuan koordinasi motorik anak.[36]

[36] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, tth), h.162-163.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Fisik-Motorik pada Anak Usia Dini

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik pada anak usia dini,[37]antara lain:

1) Faktor makanan

Pemberian makanan yang bergizi oleh orang tua kepada anak usia dini sangat penting untuk memberikan energy pada anak yang sangat aktif di usia dini. Pemberian gizi atau nutrisi yang cukup dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan organ-organ tubuh manusia. Mengingat akan adanya pengaruh pemberian makanan yang bergizi terhadap perkembangan fisik manusia. Salah satu makanan yang paling bergizi bagi anak usia dini, khususnya anak yang berusia 0-2 tahun adalah air susu ibu (ASI). Keberadaanya tidak tidak tergantikan oleh makanan lainnya.

Mengingat akan pentingnya ASI bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, sampai-sampai Islam mewajibkan pemberian ASI tersebut. Allah SWT berfirman:

۞ وَٱلْوَٰلِدَٰتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَٰدَهُنَّ حَوْلَيْنِ كَامِلَيْنِ ۖ لِمَنْ أَرَادَ أَن يُتِمَّ ٱلرَّضَاعَةَ ۚ وَعَلَى ٱلْمَوْلُودِ لَهُۥ رِزْقُهُنَّ وَكِسْوَتُهُنَّ بِٱلْمَعْرُوفِ ۚ لَا تُكَلَّفُ

[37] Novan Ardy Wiyani, *Op.Cit*, h. 38 – 41.

نَفْسٌ إِلَّا وُسْعَهَا ۚ لَا تُضَآرَّ وَٰلِدَةٌۢ بِوَلَدِهَا وَلَا مَوْلُودٌ لَّهُۥ بِوَلَدِهِۦ ۚ
وَعَلَى ٱلْوَارِثِ مِثْلُ ذَٰلِكَ ۗ فَإِنْ أَرَادَا فِصَالًا عَن تَرَاضٍ مِّنْهُمَا وَتَشَاوُرٍ
فَلَا جُنَاحَ عَلَيْهِمَا ۗ وَإِنْ أَرَدتُّمْ أَن تَسْتَرْضِعُوٓا۟ أَوْلَٰدَكُمْ فَلَا جُنَاحَ
عَلَيْكُمْ إِذَا سَلَّمْتُم مَّآ ءَاتَيْتُم بِٱلْمَعْرُوفِ ۗ وَٱتَّقُوا۟ ٱللَّهَ وَٱعْلَمُوٓا۟ أَنَّ ٱللَّهَ بِمَا
تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ ﴿٢٣٣﴾

Artinya: *"Para ibu hendaklah menyusukan anak-anaknya selama dua tahun penuh, Yaitu bagi yang ingin menyempurnakan penyusuan. dan kewajiban ayah memberi Makan dan pakaian kepada Para ibu dengan cara ma'ruf. seseorang tidak dibebani melainkan menurut kadar kesanggupannya. janganlah seorang ibu menderita kesengsaraan karena anaknya dan seorang ayah karena anaknya, dan warispun berkewajiban demikian. apabila keduanya ingin menyapih (sebelum dua tahun) dengan kerelaan keduanya dan permusyawaratan, Maka tidak ada dosa atas keduanya. dan jika kamu ingin anakmu disusukan oleh orang lain, Maka tidak ada dosa bagimu apabila kamu memberikan pembayaran menurut yang patut. bertakwalah kamu kepada Allah dan ketahuilah bahwa Allah Maha melihat apa yang kamu kerjakan."*(QS. Al-Baqarah: 233).

2) Faktor Pemberian Stimulus

Pemberian stimulus seperti dengan mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain, khususnya kegiatan bermain yang melinatkan gerak fisik anak usia dini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik-motorik mereka. Kegiatan bermain yang demikian disebut juga dengan kegiatan bermain fungsional, misalnya seperti, gerakan berlarian, melompat, merangkak, memanjat, dan sebagainya.

Kegiatan-kegiatan tersebut jika dilakukan secara teratur ataupun berulang-ulang dapat meningkatkan kekuatan fisik, kelenturan otot, maupun keterampilan motorik kasar anak yang secara langsung dapat berpengaruh terhadap perkembangan fisik-motorik.

3) Kesiapan Fisik

Pada usia 0-2 tahun perkembangan kemampuan motorik kasar dan motorik halus seorang anak terlihat dengan pesat dan luar biasa. Tadinya seorang bayi tidak berdaya dan tidak mampu mengendalikan gerakannya. Dalam waktu 12 bulan mereka mengembangkan kemampuan fisik-motorik yang luar biasa. Kuncinya terletak pada kematangan fisik dan syaraf-syarafnya.

Hal tersebut terbukti, meskipun orang tua sudah melatih anaknya yang berusia 2 tahun untuk berjalan tetapi tetap saja si anak belum bisa berjalan meskipun kemampuan melangkahkan kaki sudah dimiliki anak sejak lahir. Jadi perkembangan fisik motorik tidak semata karena pemberian stimulus (latihan berjalan), tetapi juga melibatkan faktor kesiapan fisik.

4) Faktor Jenis Kelamin

Faktor jenis kelamin juga tidak dapat diabaikan pengaruhnya dalam perkembangan fisik-motorik anak usia dini. Jika kita perhatikan dengan seksama, anak perempuan lebih suka melakukan aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik halusnya sedangkan anak laki-laki

cenderung suka melakukan aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik kasarnya dan tentu saja hal itu dapat mempengaruhi perkembangan fisik-motorik mereka.

5) Faktor Budaya

Budaya masyarakat kita yang patriarkhi juga ikut berpengaruh dalam perkembangan fisik-motorik anak. Pada masa anak usia dini, faktor budaya yang patriarkhi menjadikan anak laki-laki bermain dengan anak laki-laki lainnya dengan melakukan kegiatan yang sesuai dengan budaya mereka, seperti bermain bola, bermain tembak-tembakan, bermain mobil-mobilan, dan lainnya. Mereka didorong untuk melakukan berbagai kegiatan bermain tersebut dan dilarang untuk melakukan kegiatan bermain yang lazim dilakukan oleh anak perempuan, seperti bermain boneka, bermain masak-masakan, dan lainnya.

Dapat diambil kesimpulan bahwa ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik-motorik pada anak yang harus dipenuhi agar perkembangan fisik-motorik anak berkembang secara optimal. Hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik-motorik pada anak tersebut adalah pemberian makanan yang bergizi (faktor makanan), mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain (faktor pemberian stimulus), kematangan fisik fisik dan syaraf-syarafnya (faktor kesiapan fisik), faktor jenis kelamin juga tidak dapat

diabaikan pengaruhnya dalam perkembangan fisik-motorik anak usia dini, dan yang terakhir adalah budaya masyarakat kita yang patriarkhi juga ikut berpengaruh dalam perkembangan fisik-motorik anak.

2. Permainan Lompat Tali

a. Pengertian Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang sangat popular dikalangan anak-anak pada era 80-an. Permaina lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak. Peralatan yang digunakan dalam permainan lompat tali sangat sederhana yaitu, karet gelang yang dijalin hingga panjangnya mencapai sekitar (3 sampai 4 meter) tidak terlalu panjang dan juga tidak terlalu pendek.[38] Tempat yang digunakan untuk permainan lompat tali sebaiknya dilakukan di ruangan yang terbuka misalnya di halaman rumah, halaman sekolah, taman. Namun jika tidak memungkinkan dapat juga di ruang tertutup, asal ruangannya luas dan jauh dari benda-benda yang dapat membahayakan anak.

Berpuluh tahun yang lampau, ketika televisi masih merupakan barang mewah dan belum semua wilayah mendapat aliran listrik, permainan anak tradisional dan tembang dolanan bocah begitu dekat dengan kehidupan anak-anak.Anak-anak menghabiskan hari-hari mereka dengan memainkan berbagai permainan tradisional. Di malam hari, dalam

[38] Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional* (Jogjakarta: Javalitera, 2012), h. 71.

siraman sinar rembulan mereka berkumpul di halaman rumah atau pendopo, bermain bersama teman-teman sambil melantunkan tembang-tembang dolanan anak.

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

Juga gambaran nyata betapa Indonesia adalah negeri yang memiliki kekayaan budaya luar biasa.Permainan tradisional yang dimiliki setiap daerah dan jumlahnya mencapai ribuan di seluruh Indonesia merupakan salah satu bentuk kekayaan budaya Indonesia yang tiada bandingnya di negara belahan bumi manapun.[39]

Mainan apakah yang dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang? Apakah mereka masih memainkan mobil-mobilan dari kulit jeruk bali, kuda-kudaan dari pelepah daun pisang, gangsing, truk kayu, atau ketapel?. Permainan apakah yang dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang? Tahukah mereka atau pernahkan mereka memainkan permainan tradisional seperti gobak sodor, lompat tali, dakon, kasti, engklek, petak umpet, atau egrang?.

[39] *Ibid,* h. 41-42.

Sungguh nelangsa kenyataan yang tersaji didepan mata. Permainan tradisional serta tembang dolanan anak yang merupakan warisan yang membuat bangsa ini menjadi bangsa yang begitu kaya akan budaya, kini tidak lagi lestari. Sangat sedikit anak-anak sekarang yang masih mengenal permainan tradisional dan tembang-tebang dolanan anak. Kalaupun masih ada anak-anak yang memeragakan permainan tradisional, biasanya sebatas anak-anak diwilayah pedesaan atau pada peringatan Hari Kemerdekaan setiap tanggal 17 Agustus. Permainan tradisional yang dimainkan pun sudah sangat terbatas.

Anak-anak di perkotaan, apalagi yang tinggal di perumahan-perumahan yang bukan perkampungan, sudah sangat asing dengan berbagai permainan tradisional dan tembang-tembang dolanan anak. Penyebab permainan tradisional hampir punah antara lain[40]: Tergeser oleh permainan modern (permainan modern telah benar-benar menjadi bagian tidak terpisahkan dari kebanyakan anak zaman sekarang), ada mata rantai yang terputus dalam pewarisan permainan tradisional (orang tua yang dulu melewatkan masa kecilnya bersama berbagai permainan tradisional dan memiliki pengetahuan tentang hal ini kini tidak lagi mewariskan kepada generasi setelahnya), makin terbatasnya lahan untuk bermain (lahan luas yang memenuhi syarat untuk dapat memainkan permainan tradisional sekarang ini makin sulit ditemukan), dan yang terakhir kehidupan modern

[40] *Ibid*, h. 42-43.

yang semakin individualis (kini orang-orang banyak yang memagar rapat-rapat rumahnya, hal ini mengakibatkan anak-anak pun jarang memiliki kesempatan untuk bermain bersama dengan anak-anak tetangga).

Permainan tradisional merupakan hasil budaya masyarakat yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Hal ini seperti yang telah dikemukakan Tashadi yang dikutip oleh Sukirman Dharmamulya dalam buku permainan tradisional jawa menyatakan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka ditengah masyarakat, melatih kecakapan berfikir, melatih kekuatan fisik, melatih keberanian, melatih untuk bersikap jujur dan sportif.[41]

Hal ini sebagaimana pendapat sejumlah ilmuwan sosial dan budaya yang mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini dapat memberi pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan anak. Selain itu, permainan anak juga dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya ditengah masyarakat yang lain.

Dari beberapa pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang perlu

---

[41] Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2008), h. 27.

dilestarikan karena permainan lompat tali dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak, serta berpengaruh terhadap perkembangan fisik motorik anak. Dengan menggunakan permainan lompat tali tersebut orang tua dan guru dapat menstimulus atau merangsang aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

b. Alat-alat yang Digunakan

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah karet-karet gelang yang dianyam memanjang. Cara menganyamnya adalah dengan menyambungkan dua buah karet pada dua buah karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran sekitar 3-4 meter. Karet-karet tersebut berbentuk bulat seperti gelang yang banyak terdapat di pasar-pasar tradisional. Karet tersebut tidak dijual perbuah, melainkan dalam bentuk satuan berat (gram, ons, dan kilo).[42]

Fungsi karet pada umumnya adalah sebagai pengikat plastik-plastik pembungkus makanan, pengikat rambut dan barang-barang lainnya yang tidak membutuhkan pengikat yang kuat, karena karet akan mudah putus jika dipakai untuk mengikat terlalu kuat pada suatu benda. Oleh karena itu, sewaktu membuat anyaman untuk membentuk tali karet, diperlukan dua buah karet yang disambungkan dengan dua buah karet lain agar tidak lekas putus oleh anggota tubuh pemain yang sedang melompat. Ada kalanya tali-

[42] Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional* (Jogjakarta: Javalitera, 2012), h. 41-42.

karet dianyam dengan menyambungkan 3-4 buah karet sekaligus, agar tali menjadi semakin kuat dan dapat dipakai berkali-kali.

c. Cara Bermain Permainan Lompat Tali

Adapun cara bermain lompat tali menurut Keen Achroni, yaitu sebagai berikut[43]:

1) Para pemain melakukan hompipah atau pingsut untuk menentukan dua orang pemain yang menjadi pemegang tali.
2) Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.
3) Kedua pemain yang menjadi pemegang tali merentangkan tali karet dan para pemain harus melompatinya satu per satu. Ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke betis, lutut, paha, hingga pinggang.

Menurut Syamsidah cara bermain permainan lompat tali antara lain[44]:

1) Lakukan undian untuk menentukan dua anak yang memegang tali
2) Pemegang tali merentangkan tali setinggi lutut.
3) Anak yang tidak memegang tali harus melompati tali tanpa menyentuh tali, jika menyentuh tali, maka gantian memegang tali. Anak yang tadi memegang tali ikut melompat.
4) Jika tahap lutut dapat dilalui, dilanjutkan pada tahap setinggi pinggang, setelah tahap pinggang anak boleh menyentuh tali.
5) Lakukan permainan ini sampai tali setinggi tangan pemegang tali menunjuk udara.

Aisyah Fad berpendapat baha cara bermain lompat tali, yaitu jika permainan ini dilakukan oleh 2 orang maka tali di ikatkan pada buah tiang.

---

[43] *Ibid*, h. 71.

[44] Syamsidah, *100 Permainan PAUD & TK di Dalam & di Luar Kelas* (Jogjakarta: Diva Kids, 2015), h. 10.

Jika dilakukan oleh 4 orang anak maka yang 2 tersebut memegang tali dan sisanya sebagai pemain. Permainan dimulai dengan melakukan hompimpah. 2 orang yang kalah menjadi pemegang tali atau jaga. Jika ada anak yang tidak berhasil melakukan tahapan dalam bermain lompat tali, misalnya jatuh atau ada satu gerakan yang terleat maka anak yang bermain tersebut harus beralih menjadi pemegang tali. Atau sebaliknya, yang awalnya memegang tali, gantian bermain[45].

Dari beberapa pendapat diatas, penulis simpulkan bahwa cara bermain permainan lompat tali yaitu langkah pertama anak harus melakukan hompipah untuk menentukan siapa yang akan memegang tali dan siapa yang akan melakukan lompatan, setelah itu dilanjutkan dengan tahapan melakukan lompatan yang akan dimulai dari tingkatan yang paling rendah yaitu setinggi mata kaki, setelah itu dilanjutkan pada tingkatan-tingkatan yang lebih tinggi.

d. Manfaat Permainan Lompat Tali

Lompat tali mudah dimainkan, peralatan yang digunakan pun sederhana saja, tetapi permainan ini sangat bermanfaat. Adapun manfaat permainan lompat tali untuk anak-anak menurut Keen Achhroni, antara lain sebagai berikut[46]:

---

[45] Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta: Niaga Swadaya, 2014), h.18.

[46] Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional* (Jogjakarta: Javalitera, 2012), h. 73-74.

1) Memberikan kegembiraan pada anak.
2) Melatih semangat kerja keras anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali.
3) Melatih kecermatan anak karena untuk dapat melompati tali (terutama pada posisi-posisi tinggi), kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukannya akan sangat membantu keberhasilan anak melompati tali.
4) Melatih motorik kasar anak, yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan yang dimainkan dengan lompatan-lompatan ini juga bermanfaat menghindarkan anak dari risiko mengalami obesitas.
5) Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan. Hal ini karena untuk melompati tali dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian untuk melakukannya. Anak juga harus mengambil keputusan apakah akan melompat atau tidak.
6) Menciptakan emosi positif bagi anak. Sebab ketika bermain lompat tali, anak bergerak, berteriak, dan tertawa. Gerakan, tawa, dan teriakan ini sangat bermanfaat untuk membuat emosi anak menjadi positif.
7) Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi. Dari sosialisasi melalui permainan ini, anak belajar bersabar, menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.
8) Membangun sportivitas anak. Pembelajaran mengenai sportivitas ini diperoleh ketika harus menggantikan posisi pemegang tali ketika iagagal melompati tali.

Menurut Syamsidah manfaat permainan lompat tali bagi anak, yaitu[47]:

1) Motorik kasar. Main lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang benar. Selain melatih fisik, mainan ini juga bisa membuat anak-anak mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Lompat tali juga dapat membantu mengurangi obesitas pada anak.

[47] Syamsidah, *100 Permainan PAUD & TK di Dalam & di Luar Kelas* (Jogjakarta: Diva Kids, 2015), h. 11.

2) Emosi.Untuk melakukan suatu lompatan dengan ketinggian tertentu dibutuhkan keberanian dari anak. Berarti, secara emosi ia dituntut untuk membuat suatu keputusan besar, mau melakukan tindakan melompat atau tidak. Dan juga saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak.
3) Sosialisasi. Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman yang berarti memberi kesempatannya untuk bersosialisasi sehingga ia terbiasa dan nyaman dalam kelompok. Ia dapat belajar berempati, bergiliran, menaati aturan dan yang lainnya.
4) Moral. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang atau kalah. Namun, menang atau kalah tidak menjadikan para pemainnya bertengkar, mereka belajar untuk bersikap sportif dalam setiap permainan. Dan juga tidak ada yang unggul, karena setiap orang punya kelebihan masing-masing untuk setiap permainan, hal tersebut meminimalisir ego di diri anak-anak.

Selain pendapat diatas, ada juga pendapat dari Aisyah fad, yang menyebutkan beberapa manfaat permainan lompat tali, yaitu sebagai berikut[48]:

1) Perkembangan motorik kasar. Yaitu anak melakukan berbagai kemampuan motorik kasar seperti melompat baik dengan dua kaki atau satu kaki, bahkan sambil berjongkok dan berputar.
2) Perkembangan sosial. Yaitu saat anak mau bersosialisasi dengan teman bermainnya. Dan terjadi saat permainan ini dilakukan oleh lebih dari satu anak.
3) Perkembangan bahasa.Yaitu saat anak mau berbicara atau berkomunikasi dengan teman bermainnya. Dan terjadi saat permainan ini dilakukan oleh lebih dari satu anak.
4) Perkembangan kognitif. Anak akan berpikir bagaimana caranya agar dia mampu melewati tali kedua temannya dengan benar dan tidak menyentuh tali tersebut.

Dari beberapa pendapat diatas peneliti simpulkan bahwa manfaat permainan lompat tali yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak

[48] Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Jakarta: Niaga Swadaya, 2014), h.19.

karena dengan melakukan lompatan anak menggunakan otot-otot besarnya. Dengan begitu kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulus jika dilakukan berulang-ulang. Selain itu juga permainan ini dapat menimbulkan emosi-emosi positif pada diri anak karena dengan bermain lompat tali ini anak bebas melakukan gerakan dengan begitu anak tidak merasa terbebani dan anak merasa senang. Permainan lompat tali juga dapat menumbuhkan rasa sosialisasi pada diri anak yaitu dengan menunggu giliran melompat dan bergantian memegang tali jika ia gagal dalam melakukan lompatan.

3. Penerapan Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak bukanlah hal yang mudah, banyak ditemukan anak yang masih enggan untuk belajar. Dengan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat menarik perhatian anak untuk mengikuti proses pembelajaran. Bermain sangat penting dilakukan sebagai stimulasi pengembangan kemampuan pada pendidikan prasekolah. Hal ini sangatlah beralasan, sebab masa usia prasekolah seringkali disebut sebagai masa bermain. Dengan bermain anak akan merasa senang sehingga segala bentuk materi yang hendak kita berikan akan terserap secara maksimal oleh mereka. Dalam keadaan senang anak tidak pernah merasa terbebani,

tidak mudah jenuh, bisa bereksplorasi dan dapat mengaktualisasikan dirinya secara optimal.[49]

Upaya mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik, bimbingan, motivasi, setiap keterampilan harus dipelajari secara individu, dan sebaiknya keterampilan harus dipelajari satu demi satu. Sebagai contoh pada permainan lompat tali, bila anak pada awal bermain lompat tali di sekolah tidak ada bimbingan yang diberikan oleh guru, maka keterampilan tersebut akan di pelajarinya lebih lambat dan kurang efisien bila dibandingkan dengan anak yang sejak awal mendapatkan bimbingan dari guru. Anak yang tanpa bimbingan pada awal bermain lompat tali karena tidak tahu caranya, kemungkinan anak kurang berani dan kurang keseimbangannya.

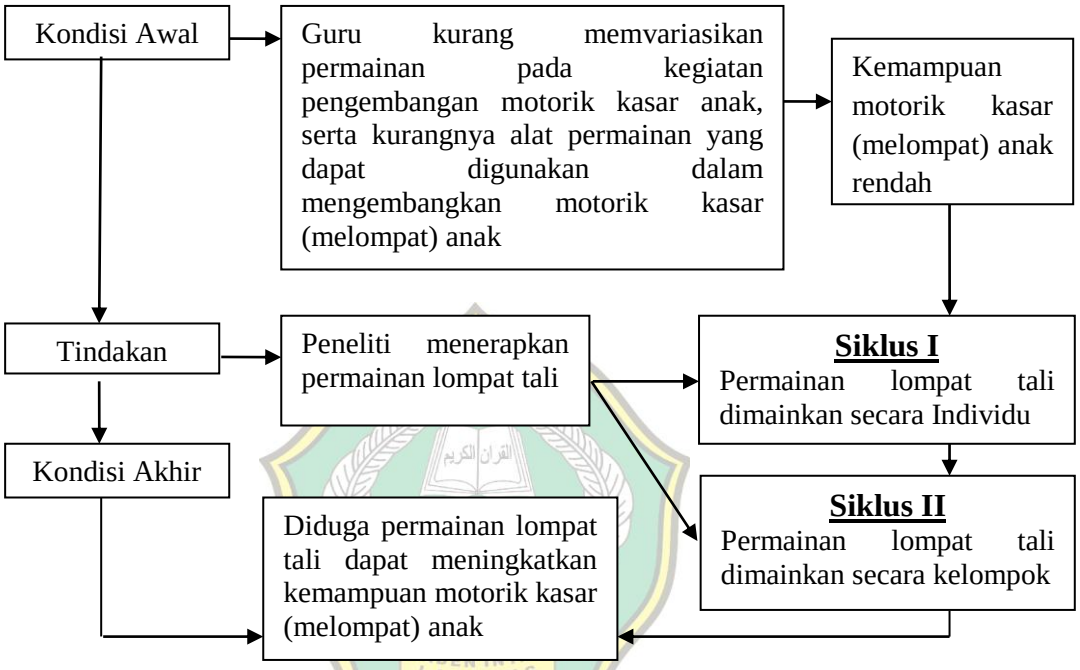
Permainan tradisional lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Permainan ini dapat dilakukan dengan cara berlari sambil melompat dan *skipping* yaitu memegang kedua ujung tali kemudian mengayunkannya melewati kepala sampai kaki sambil melompatinya dengan menggunakan satu kaki dan kedua kaki. Permainan tradisional lompat tali dimainkan oleh anak usia TK karena motorik kasar anak telah siap apalagi bermain lompat tali dapat menjawab keingintahuan mereka akan rasanya

[49] Takdiroatun Musfiroh, *Cerdas melalui Bermain* (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 4.

melompat. Permainan lompat tali sangat bermanfaat bagi anak untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat.[50]

F. Kerangka Berfikir

Gambar 1
Kerangka Berfikir dalam Penelitian Tindakan Kelas di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung pada Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak



Dari bagan kerangka berfikir diatas dapat dijelaskan hal-hal berikut: pada kondisi awal, guru masih kurang mengembangkan kegiatan pembelajaran pada motorik kasar dan masih kurangnya sarana prasarana (alat permainan) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak dalam melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian anak, sehingga kemampuan motorik kasar anak didik

[50]Dikutip dari: http://eprints.ums.ac.id/22358/13/Naskah_Publikasi_Ilmiah.pdf, di akses pada tanggal 31 januari 2016 pukul 21.30.

pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Bandar Lampung masih rendah. Setelah itu peneliti menerapkan tindakan pembelajaran menggunakan permainan lompat tali yang dimainkan secara individu pada siklus I, jika hasil belajar yang diperoleh belum maksimal atau peserta didik minimal sebanyak 80% (24 anak) belum berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan motorik kasar yang baik (BSB/Berkembang Sangat Baik), maka peneliti menerapkan tindakan perbaikan pada siklus II menggunakan permainan tradisional anak lompat tali yang dimainkan secara kelompok diharapkan pada siklus II ini mampu mencapai hasil yang diharapkan yaitu peserta didik minimal sebanyak 80% (24 anak) berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan motorik kasar yang baik (BSB/Berkembang Sangat Baik).

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai kajian penelitian yang relevan antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Efri Febriani tentang upaya meningkatkan pengembangan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B TK Al-Hidayah Palaosan tahun pelajaran 2015-2016. Penelitian disini menggunakan metode deskritif kualitatif yaitu menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan. Hasil penelitian dilaksanakan oleh Efri Febriani dengan indikator pencapaian keseimbangan, kekuatan tubuh anak, dan kelincahan, dapat dilihat pada

penjelasan dibawah ini. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa angka-angka.

Hasil observasi siklus I peneliti melakukan perencanaan permainan sebagai tujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak (melompat). Peneliti juga menyiapkan media permainan, mempersiapkan observer, dan mempersipkan penilaian. Kegiatan pada tahap pelaksanaan siklus 1 adalah: anak diajak untuk berbaris diluar kemudian bermain lompat tali. Guru menjelaskan cara permainannya dan mempraktekkan terlebih dahulu. Pengamatan dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas sebagai kolaborator. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mengobservasi ketika anak bermain lompat tali meliputi keseimbangan, kekuatan tubuh anak, dan kelincahan.

Hasil persentase rata-rata pada aspek keseimbangan, terdapat 58,33% dalam kategori BSB, ada 18,33% dalam kategori BSH, ada 10,00% dalam kategori MB, dan 13,33% dalam kategori BB. Hasil persentase rata-rata pada aspek kekuatan tubuh anak, terdapat 28,33% dalam kategori BSB, ada 18,34% dalam kategori BSH, ada 33,33% dalam kategori MB, dan 20,00% dalam kategori BB. Hasil persentase rata-rata pada aspek kelincahan, terdapat 38,33% dalam kategori BSB, ada 25,83% dalam kategori BSH, ada 24,16% dalam kategori MB, dan ada 11,67% dalam kategori BB.

Adapun hasil pengamatan pada siklus II untuk melatih keseimbangan adalah setelah dilakukannya pengamatan kembali, terdapat (90%) pada

kategori BSB, jumlah ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman anak tentang melompat tali yang benar sehingga mereka dapat melakukannya dengan baik. Terdapat (10%) untuk kategori BSH, hal ini dikarenakan kondisi kebugaran tubuh anak sehingga mereka kurang kosentrasi dalam menjaga keseimbangan tubuh saat melompat akibatnya mereka menyentuh tali saat melompat. Sedangkan, pada kategori MB dan BB tidak terdapat anak. Hal ini membuktikan bahwa setelah dilakukannya pengulangan, keseimbangan tubuh anak ketika bermain lompat tali, berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

Kekuatan tubuh anak, setelah dilakukannya pengulangan dan setelah dilakukan pengulangan, terdapat (80%) pada kategori BSB, jumlah ini menunjukkan peningkatan karena anak-anak sudah memahami cara menggunakan kekuatan tubuh mereka untuk melompat tali tanpa menyentuh tali tersebut. Terdapat (20%) pada kategori BSH, karena anak bisa melompati tali setinggi pinggang anak tapi masih menyentuh tali tersebut. Sedangkan, pada kategori MB dan BB tidak terdapat anak. Oleh karena itu, perlu adanya pengulangan dan latihan sehingga anak dapat meningkatkan kekuatan tubuh mereka ketika melompat tali sehingga dapat berkembang sesuai yang diharapkan.

Kelincahan, setelah adanya pengulangan dan pembelajaran yang dapat melibatkan anak secara langsung agar dapat diketahui sejauh mana anak dapat memahami pembelajaran yang diberikan khusunya aspek kelincahan. Adapun

hasil yang diperoleh terdapat (70%) untuk kategori BSB, karena kondisi fisik anak dalam keadaan bugar dan telah melakukan latihan lompat tali secara intensif sehingga kelincahan anak dalam melompat sudah cukup baik. Terdapat (20%) pada kategori BSH, karena masih ada anak yang terganggu kosentrasinya sehingga dalam melompat tali ia tidak dapat menggunakan waktu 20 detik untuk melakukakan beberapa lompatan tali. Terdapat (5%) pada kategori MB dan terdapat (5%) pada kategori BB, ini karena kondisi fisik anak yang tidak mendukung sehingga tidak terjadi perubahan dalam kelincahan melompat tali.[51]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yhana Pratiwi tentang upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok B Tunas Rimba II dengan jumlah siswa sebanyak 25 anak. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh Yhana Pratiwi dengan indikator pencapaian keseimbangan tubuh anak, dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini:

   Siklus I dilaksanakan 4x pertemuan yaitu pada hari selasa 5 Agustus 2014 sampai Jumat 8 Agustus 2014. Pada siklus I peneliti menggunakan indikator: melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, diperoleh

[51] Dikutip dari: http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pip/article/view/7498, diakses pada tanggal 6 Maret 2016 pukul 11.00.

hasil rekapitulasi sebagai berikut, ketuntatasan pada kondisi awal sebesar 53,33 %, kemampuan pada siklus I sebesar 65,33%(belum tuntas).

Siklus II juga dilaksanakan 4x pertemuan yaitu pada hari sabtu 9 Agustus 2014 sampai Rabu 13 Agustus 2014. Pada siklus II peneliti tetap menggunakan indikator: melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, diperoleh hasil kemampuan anak sebesar 83,17 %. Dalam siklus II ini terjadi peningkatan hasil belajar karena pendekatan yang dilakukan guru tepat kepada anak sehingga anak lebih bersemangat dan antusias dalam bermain. Berdasarkan analisis hasil observasi yang dilakukan diakhir siklus pada siklus II, siswa rata-rata mencapai 83,17% sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini.[52]

Dari penelitian diatas terlihat bahwa adanya perbedaan dari setiap penelitian yaitu Efri Febriani meningkatkan pengembangan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B TK Al-Hidayah Palaosan tahun pelajaran 2015-2016, Yhana Pratiwi meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok B Tunas Rimba II. Dari penelitian tersebut dapat ditarik

[52] Dikutip dari: http://e-jurnal.upgrismg.ac.id/index.php/paudia/article/download/513/466, diakses pada tanggal 6 Maret 2016 pukul 11.30

kesimpulan bahwa permainan luar kelas dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

H. Hipotesis Tindakan

Sehubungan dengan kerangka teoritis diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: kemampuan motorik kasar (melompat) anak diduga dapat ditingkatkan melalui permainan lompat tali pada anak didik kelompok B.2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.

BAB III

METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan guna menjawab persoalan yang dihadapi. Secara umum metode penelitian diartikan "sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu".[53] Metode penelitian dibagi menjadi dua yaitu, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif.

Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, tekhnik pengambilan sample pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, data yang yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak.[54]

Sedangkan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sample sumber data dilakukan

---

[53] Sugiyono, *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 3

[54] *Ibid*, h.14

secara *purposive* dan *snowball*, tekhnik pengumpulan dengan trianggulasi (gabungan), analisis data bersifat indukatif/kualitatif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori. Salah satu yang termasuk dalam metode penelitian kualitatif adalah penelitian tindakan kelas (PTK).[55]

Menurut Suyanto, PTK adalah "suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran dikelas secara professional".[56]

Wina Sanjaya mendefinisikan PTK sebagai "proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut".[57]

Menurut Kunandar Penelitian Tindakan Kelas merupakan gabungan dari tiga unsur atau konsep yakni:

1. Penelitian adalah, Aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metedologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah, suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses belajar mengajar.

---

[55] *Ibid*, h. 15.

[56] Masnur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu mudah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 9.

[57] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), h.26.

3. Kelas adalah, sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama dan tempat yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.[58]

Adapun beberapa Karakteristik PTK menurut Masnur Muslich, antara lain:

1. Masalah PTK berawal dari guru
2. Tujuan PTK adalah memperbaiki pembelajaran
3. PTK adalah penelitian yang bersifat kolaboratif
4. PTK adalah jenis penelitian yang memunculkan adanya tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar dikelas
5. PTK dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan.[59]

Dari pendapat diatas peneliti menyimpulkan penelitian tindakan kelas *(Classroom action research)* adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas sehingga motivasi peserta didik dapat ditingkatkan. Dalam prosesnya, penelitian ini mengangkat data dan permasalahan meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) pada anak kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.

Untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang pengaruh kegiatan permainan tradisional lompat tali dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak di TK Dharma Wanita Bandar Lampung khususnya kelompok B.2, maka penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dimana peneliti mencermati kegiatan belajar

---

[58] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012), h. 45.

[59] Masnur Muslich, *Op. Cit*, h. 13-14

berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Mengapa peneliti menggunakan PTK? karena tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki/meningkatkan praktik pembelajaran dikelas, oleh karena itu peneliti menggunakan PTK. Selain itu, PTK yang bersifat kolaboratif memudahkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di TK Dharma Wanita Bandar Lampung. Peneliti tidak harus sendirian dalam upaya memperbaiki praktik pembelajaran dikelas. Namun, peneliti dapat berkolaborasi/bekerjasama dengan guru kelas. Guru kelas dapat bertindak sebagai mitra diskusi yang baik untuk merumuskan masalah yang tepat, menentukan hipotesis tindakan yang baik, serta membantu analisis data penelitian.

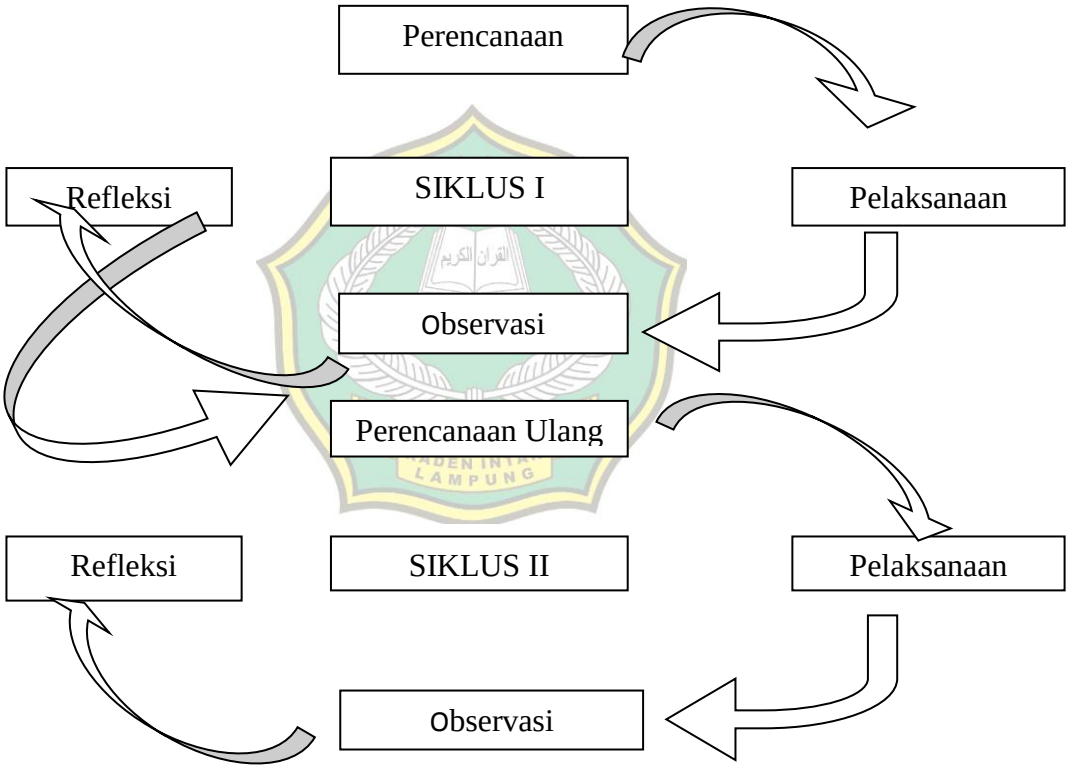
Dengan adanya kerjasama tersebut memungkinkan dapat menghasilkan sesuatu yang lebih kreatif dan inovatif, sebab setiap yang terlibat memiliki kesempatan untuk memunculkan pandangan-pandangan kritisnya. Sehingga hasil atau simpulan yang diperoleh adalah hasil kesepakatan semua pihak khususnya antara peneliti dengan guru kelas sebagai mitranya, demikian akan meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

B. Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai yaitu 80% atau 24 anak dari 30 anak didik pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model

siklus Kemmis & Mc Taggart yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Suharsimi Arikunto mengemukakan secara garis besar terdapat 4 tahapan yang dilalui dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya yaitu: "perencanaan, *(plan)*, pelaksanaan *(act)*, pengamatan *(observe)*, refleksi *(reflect)".*[60] Stephen Kemmis menggambarkan tahap-tahap tersebut dalam siklus sebagai berikut:

Gambar 2
Siklus yang Digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung



Sumber : Model siklus *Classroom Action Research* dari Suharsimi Arikunto. Rancangan Penelitian Tindakan Model Kemmiss & Mc Taggart

[60] Suharsimi Arikunto, Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014),h.16.

Berdasarkan alur penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut diatas, dapat dijelaskan hal-hal sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Tindakan pada Siklus I

a. Perencanaan

Menurut Wahidmurni dan Nur Ali "perencanaan adalah kegiatan perancangan untuk pemecahan masalah." Dalam tahapan ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.[61] Perencanaan adalah langkah yang dilakukan guru ketika akan memulai tindakannya. Pada tahap ini, peneliti membuat perencanaan peneliti yang matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Adapun langkah-langkah perencanaannya adalah sebagai berikut :

1) Observasi dan wawancara untuk mendapat gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan proses pembelajaran di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.
2) Melakukan identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya merumuskan persoalan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.
3) Menyusun perangkat pembelajaran, antara lain: menentukan tema dan sub tema apa yang akan digunakan dalam penelitian, mempersiapkan

[61] *Ibid*, h. 17

sumber atau bahan dalam pembelajaran seperti menyusun rencana kegiatan harian (RKH) secara kolaboratif antara peneliti dan guru.

4) Menyiapkan media, alat dan bahan pembelajaran.
5) Menyusun lembar observasi/lembar pengamatan proses pembelajaran(permainan tradisional lompat tali).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah implementasi dari rencana yang sudah dibuat. Setelah diperoleh gambaran keadaan di kelas B.2 pada saat kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar, aktifitas peserta didik, dan sarana belajar. Maka dilakukan tindakan yaitu, melalui pembelajaran menggunakan penerapan permainan lompat tali. Tahap ini merupakan penerapan dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan
   (a) Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran.
   (b) Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta diidk.
   (c) Membaca doa dan surat-surat pendek
   (d) Bernyanyi dan tepuk-tepuk
   (e) Mengkondisikan peserta didik agar siap untuk belajar.
   (f) Mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan
   (g) Melakukan motivasi peserta didik melalui metode bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi atau mengungkapkan fakta yang

ada kaitannya dengan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

2) Kegiatan Inti

(a) Mempersiapkan media/alat yang akan digunakan permainan lompat tali.

(b) Menyampaikan aturan permainan dalam bermain lompat tali

(c) Melakukan pemanasan sebelum permainan dimulai

(d) Guru memberikan contoh dan memperagakan permainan lompat tali

(e) Guru membimbing anak dalam permainan lompat tali

(f) Guru memberikan reward kepada semua anak

(g) Beristirahat makan bersama

3) Kegiatan Penutup

(a) Tanyakan kepada peserta didik: "Apa yang telah dipelajari tentang pelajaran kita hari ini dan manfaat apa yang kita dapat?"

(b) Guru menyampaikan pembelajaran besok hari.

(c) Berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

c. Observasi

Menurut Wina Sanjaya observasi merupakan "teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang

akan diteliti".[62] Pada prinsipnya, tahap observasi dilakukan selama penelitian berlangsung, yang meliputi kehadiran siswa, keaktifan siswa dalam kelompok, kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada tahap ini observer/pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi motorik kasar (melompat) anak. Lembar observasi ini berbentuk tabel, pada kolom pertama berisi indikator pencapaian, pada kolom kedua yaitu hasil pencapaian (BB, MB, BSH, BSB). Pada kolom hasil pencapaian ini peneliti memberikan penilaian menggunakan ceklist. Peneliti menggunakan lembar observasi ini untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan yang didapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pengamatan berfungsi sebagai proses dokumentasi, dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan, artinya melihat perubahan apa saja yang telah terjadi dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

d. Refleksi

Menurut Latief, dalam bukunya Wahid Murni dan Nur Ali, mengatakan bahwa "refleksi adalah kegiatan menganalisis hasil pengamatan untuk menentukan sudah sejauh mana pengembangan

[62]Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), h.86.

permainan tradisional anak lompat tali yang sedang diterapkan telah berhasil memecahkan masalah dan apabila belum berhasil, fokus apa saja yang menjadi penghambat kekurangan keberhasilan tersebut".[63]

2. Pelaksanaan Tindakan pada Siklus II

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

C. Seting Penelitian (Tempat dan Waktu Penelitian)

Tempat penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung pada siswa kelompok B.2. Penelitian Ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini berlangsung sesuai dengan kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

---

[63] Wahidmurni, Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas* (Malang : UM PRESS, 2008), h. 101 – 102.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B.2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017, dengan jumlah peserta didik 30 anak yang terdiri dari 15 laki-laki dan 15 perempuan. Penulis memilih **kelompok B.2** karena kemampuan motorik kasar khususnya pada kemampuan anak dalam melompat yang dicapai masih rendah. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian PTK ini, peneliti sebagai instrumen utama, sebab peneliti mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan wawancara kepada guru kelompok B.2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung, dan juga melakukan pengamatan (observasi) kepada peserta didik yang diteliti, serta menggali data melalui dokumen sekolah. Dengan demikian ada beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Istilah observasi mengacu pada prosedur objektif yang digunakan untuk mencatat subjek yang sedang diteliti. Metode observasi digunakan untuk menjaring informasi mengenai bagaiman anak didik bersikap dan berinteraksi satu sama lain di sekolah. Observasi ini dilakukan oleh peneliti

selama proses pembelajaran. Menurut Suharsimi Arikunto "observasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh pengamat ketika kegiatan sedang dilakukan".[64] Adapun jenis observasi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, dimana peneliti turut ambil bagian atau berada dalam keadaan obyek yang diobservasi (disebut observese).

Adapun hal-hal yang diobservasi dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung adalah melihat keadaan langsung proses belajar mengajar dan aktivitas peserta didik yang dilakukan di lingkungan TK, melihat aktifitas guru dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak sesuai indikator perkembangan, dan menerapkan permainan tradisional lompat tali untuk perkembangan motorik kasar di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.

Pada saat observasi, peneliti sudah menyiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data-data mengenai perkembangan motorik kasar anak yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Data yang diperoleh selama proses pembelajaran akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hariyadi yaitu[65]:

---

[64] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 19.
[65] Moh. Hariyadi, *Statistik Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustaka Raya, 2009), h. 24.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan:
P= Angka presentasi
F= Frekuensi nilai siswa
N= Jumlah anak dalam satu kelas

Prosedur penyusunan dan pengisian lembar observasi ini antara lain: (a) Menjabarkan indikator kedalam butir-butir amatan yang menunjukkan pencapaian indikator yang dapat dilakukan anak ketika melaksanakan kegiatan, (b) Menentukan deskriptor butir amatan dengan pemberian skor. Untuk lebih jelasnya, kisi-kisi observasi dapat dilihat pada lampiran.

2. Interview/Wawancara

Wawancara atau interview dapat diartikan dapat sebagai teknik mengumpulkan data dengan mengggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu. [66]Jadi interview adalah salah satu cara pengumpulan data dengan mengadakan dialog atau tanya jawab dengan orang yang menjadi nara sumber informasi atau keterangan secara lisan dan saling berhadapan dengan orang yang diminta keterangan.

Teknik interview yang dipakai dalam penelitian ini adalah interview bebas terpimpin yaitu proses pengajuan pertanyaan yang dilakukan secara bebas tetapi isi pertannyaannya berpedoman kepada pokok-pokok yang ditetapkan terlebih dahulu. Wawancara ini ditunjukkan kepada guru kelompok

[66] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), h. 96.

B.3 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung yang dapat memberikan informasi tentang data yang dibutuhkan oleh peneliti tentang meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung. Untuk lebih jelasnya, kisi-kisi wawancara kepada guru kelompok B.3 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung dapat dilihat pada lampiran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Metode dokumentasi adalah alat pengumpulan data yang di gunakan untuk mencari, mengenal hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau arsip yang berhubungan dengan yang diteliti dan sebagainya.[67] Penulis menggunakan metode ini sebagai alat untuk memperoleh data tentang hasil perkembangan motorik kasar anak, data selama proses permainan tradisional lompat tali yang dilakukan anak. Dokumentasi dapat berupa gambar/foto yang digunakan untuk menggambarkan secara visual proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Model analisis yang digunakan dalam analisis ini adalah " model interaktif yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi". Proses analisis data dilakukan secara terus

[67] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta:Rajagrafindo Persada, 2012), h. 200.

menerus didalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung. Berikut uraian tentang alur analisis data yang didapat melalui berbagai pengumpulan data.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok (menyajikan data inti/pokok), memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.[68] Reduksi data dalam penelitian iniyaitu mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan.

Data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data yang dianggap relevan dan penting yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

[68] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta: 2013), h. 338.

2. Display Data

Data yang banyak diperoleh dari lapangan dan telah direduksi agar mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk penyajiannya adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis). Tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian, memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

Analisis data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran melalui permainan tradisional lompat tali di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.

3. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematik dalam bentuk naratif. Kemudian melalui induksi, data tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan ditambahkan.[69]

Tahap ini sangat penting dilakukan, sebab tanpa adanya kesimpulan maka data yang dianalisis dan disajikan tidak akan berarti apa-apa. Penarikan

[69] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 99.

kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah. Sedangkan, data yang dikumpulkan berupa angka atau data kuantitatif, dianalisis kuantitatif menggunakan rumus-rumus statistik.

G. Indikator Keberhasilan

Indikator pencapaian merupakan syarat minimal yang harus dikuasai oleh siswa untuk mencapai kompetensi dalam perkembangan motorik kasar. Untuk mengetahui keberhasilan dan kegagalan pembelajaran dapat dicermati melalui keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan evaluasi kegiatan. Dalam menentukan kriteria keberhasilan berdasarkan hasil persentase. Kriteria kesesuaian menurut Suharsimi Arikunto yaitu sebagai berikut:

1. Kesesuaian (%) : 0-20 = Sangat Kurang
2. Kesesuaian (%) : 21-40 = Kurang
3. Kesesuaian (%) : 41-60 = Cukup
4. Kesesuaian (%) : 61-80 = Baik
5. Kesesuaian (%) : 81-100 = Sangat Baik [70]

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan persentase perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung, yang mana anak didik minimal

[70] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 44

sebanyak 80% (24 anak) berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan motorik kasar yang baik (BSB/Berkembang Sangat Baik). Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil TK Dharma Waita Sukarame Bandar Lampung

1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Dharma Waita Sukarame Bandar Lampung

Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampug berdiri pada tahun 1990, didirikan oleh Ny. K. Soepardjo Roestam sebagai ketua umum Presidium Dharma Wanita, yang berlokasi di Perum Korpri Blok D Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Sukarame Kabupaten Bandar Lampung. TK Dharma Wanita ini merupakan lembaga pendidikan formal (pendidikan anak usia 0-6 tahun) yakni pendidikan sebelum anak memasuki sekolah dasar yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Bandar Lampung dan telah memiliki izin operasional pada tanggal 1 Juli 1990 dengan nomor izin: 1337//I.12.B1/U/1990.[71]

Pendidikan di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sejak usia dini, serta untuk menghasilkan calon-calon pembelajar yang berakhlak mulia, cerdas, aktif, kreatif, dan berprestasi sebagai modal dasar bagi anak untuk melanjutkan studi ke jenjang berikutnya.

Adapun visi dan misi TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung dalam mengembangkan kecerdasan anak usia dini antara lain :

a. Visi :

Terwujudnya anak didik yang berkualitas dalam membentuk insan muslim yang berakhlak mulia dan mampu berprestasi.

---

[71] Dokumen TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.

b. Misi :

1) Memberikan bimbingan siswa tentang pengetahuan dasar- dasar keislaman dan penerapannya dalam kehidupan sehari- hari.
2) Memberikan bimbingsn siswa dalam pendidikan umum sebagai dasar pengetahuan dan keterampilan
3) Memberikan bimbingan dasar kepada siswa untuk menempuh pendidikan kejenjeng selanjutnya.

2. Letak Geografis TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung berdiri di atas tanah milik sendiri dengan luas 330 M^2 yang terletak di Perum Korpri Blok D Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Sukarame Kabupaten Bandar Lampung. Adapun letak bangunan TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

a. Bagian depan menghadap rumah warga

b. Bagian belakang berbatasan dengan rumah warga

c. Bagian samping kanan berbatasan dengan SD 2 Sukarame

d. Bagian samping kanan berbatasan dengan rumah warga

Letak geografis TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung tidak berdekatan dengan jalan raya, pabrik, dan tempat-tempat keramaian lainnya sehingga proses belajar mengajarpun tidak terganggu, bahkan anak-anak merasa nyaman dan aman di sekolah.

Dalam proses belajar mengajar sudah tentu perlu adanya kenyamanan, kebersihan, kesejukan udara dan lain sebagainya. Oleh karena itu sekolah membutuhkan tempat yang aman, nyaman, tenang, bersih, dan

sejuk, terhindar dari suara-suara kebisingan kendaraan, serta terhindar dari polusi udara atau bau yang tidak sedap.[72]

3. Keadaan Tenaga Pendidik dan Anak Didik TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung sebagai lembaga pendidikan formal selalu mengutamakan pelayanan pendidikan bagi seluruh peserta didiknya. Jumlah guru di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung mengalami penambahan dan pengurangan seiring dengan banyak sedikitnya jumlah anak didik. Hal ini dilakukan untuk memenuhi standar perbandingan guru dengan jumlah anak didik di setiap kelasnya. Sehingga anak didik benar-benar terpenuhi kebutuhannya untuk menuntut ilmu di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung ini.

Adapun jumlah tenaga pendidik di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3
Daftar Tenaga Pendidik di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

NO	Nama Guru	Tempat Tanggal Lahir	Agama	Pangkat Jabatan
1	Yenni Fitri, S.Pd	Bandar Lampung, 23-Jan-1968	Islam	Kepala TK
2	Rosita	Lampung Selatan, 20-Des-1965	Islam	Guru
3	Susilawati	Teluk Betung, 01-Jan-1969	Islam	Guru
4	Nani Nurhayati	Ciamis,05-Mar-1965	Islam	Pengasuh
5	Bertilia, S.Pd	Tanjung Agung, 14-Okt-1986	Islam	Guru
6	Sri Handayani, S.Pd.AUD	Tanjung Karang, 04-Apr-1978	Islam	Guru
7	Lusi Marliasa, S.Pd.I	Krui, 25-Des-1993	Islam	Guru

[72] Dokumen TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung.

8	Siti Istiqomah, S.Pd.I	Mukti Karya, 20-Apr-1990	Islam	Guru
9	Rania Patmawati, S.Pd	Bandar Lampung, 20-Des-1993	Islam	Guru
10	Elmira Ratnasari	Bandar Lampung, 05-Jun-1994	Islam	Guru
11	Febi Oktaria	Kota Bumi,19-Feb-1986	Islam	Guru
12	Bukhori	Bengkulu, 13-Jul-1975	Islam	Guru
13	Masaini	Tajung Karang, 27-mar-1967	Islam	Guru

Sumber: Dokumen TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung 2016.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa latar belakang pendidikan guru TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung sangat bervariasi dari lulusan tingkat SMA sampai dengan S1. Oleh karena itu peningkatan kualifikasi guru terus diupayakan oleh pihak TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung, salah satunya yaitu dengan mendukung guru-guru untuk dapat mengembangkan pendidikannya ke jenjang S1.

Pada tahun pertama di dirikannya TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung memiliki anak didik sebanyak 30 anak dengan 2 orang tenaga pendidik. Seiring dengan berbagai usaha yang telah dilakukan untuk mengembangkan mutu pendidikan di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung di antaranya penyediaan sarana dan prasarana yang lengkap, mutu pembelajaran, kualitas tenaga pengajar dan sebagainya, jumlah anak didik di TK Dharma wanita Sukarame Bandar Lampung mengalami peningkatan setiap tahunnya. Keadaan anak didik di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung pada tahun ajaran 2016/1017 dapat dilihat ada tabel dibawah ini:

Tabel 4

Jumlah Anak Didik di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017

Kelompok	Jumlah Siswa	
	Laki-laki	Perempuan
Kelompok A	7	10
Kelompok B.1	12	18
Kelompok B.2	15	15
Kelompok B.3	14	17
Jumlah	48	60
Jumlah keseluruhan	**108 anak**	

Sumber: Dokumen Data Anak Didik di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung 2016.

4. Sarana dan Prasarana TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampug

Sarana dan prasarana merupakan salah satu pendukung, pelaksana kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar tidak akan maksimal jika sarana dan prasarananya kurang mendukung. Jadi, pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus menggunakan metode, strategi, dan media yang mendukung agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Selain itu juga tempat dan fasilitas harus mendukung. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5
Sarana dan Prasarana di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

No	Nama Ruang	Keterangan	
		Jumlah	**Luas/ m²**
1	Ruang Kelas	4	126 m²
2	Ruang Kepsek	1	40 m²
3	Ruang Guru	-	-
4	Perpustakaan	1	6 m²
5	Arena Bermain	1	110 m²
6	Cuci Tangan Untuk KBM	4	8 m²
7	Kamar Mandi/WC Guru	1	6 m²
8	Kamar Mandi/WC Murid	1	6 m²
9	Area Parkir	1	6 m²
10	UKS	1	24 m²
	Jumlah	**15**	**330 m²**

Sumber: Dokumen TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung 2016.

Tabel 6

Daftar Alat Permainan TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

Alat Permainan dan Sumber Belajar	
1. Gambar Alpabet	13. Tangga Majemuk
2. Boneka Tangan	14. Balok Huruf
3. Boneka Binatang	15. Balok Angka
4. Boneka Orang	16. Puzzel Buah
5. Papan Planel Huruf	17. Puzzel Binatang
6. Kartu Huruf	18. Kartu Angka
7. Stempel Huruf	19. Kartu Tiga Bahasa
8. Plastisin	20. Kartu Lawan Kata
9. Kolase	21. Gambar Huruf Hijaiah
10. Prosotan	22. Peralatan Sholat
11. Ayunan	23. Buku Iqra’
12. Putaran	24. Kitab Suci Al-qur’an

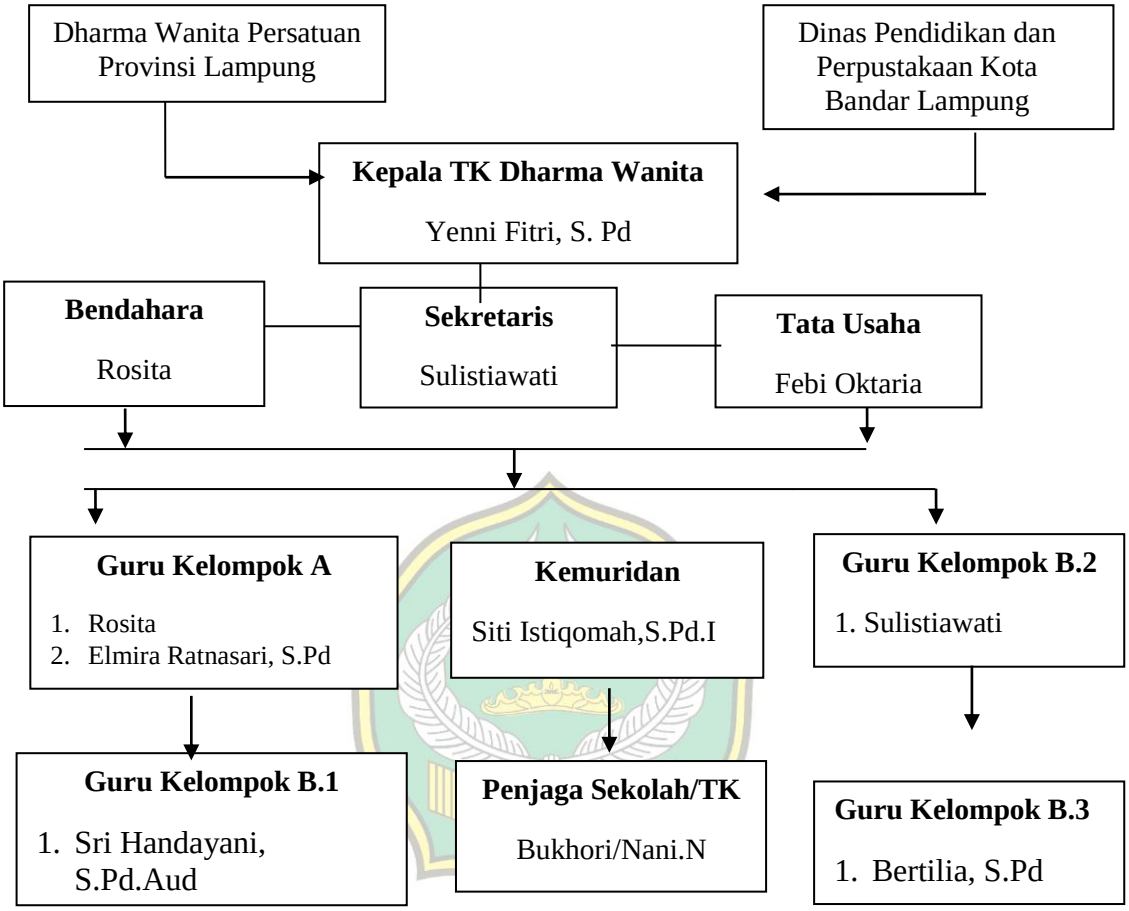
Sumber: Dokumen TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung 2016.

5. Keadaan Struktur Organisasi Tk Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

Dalam instansi atau lembaga perlu adanya struktur organisasi yang jelas. Dengan adanya struktur organisasi yang jelas, maka semua anggota mengetahui kedudukan dan tanggung jawab masing-masing. Berkaitan dengan hal tersebut untuk memperlancar jalannya pendidikan, TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung membentuk struktur organisasi. Struktur tersebut dapat dilihat pada gambar yang tersusun dibawah ini:

Gambar 3

Struktur Organisasi TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung



B. Hasil Penelitian Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung pada Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Siklus II

1. Siklus I

a. Pertemuan ke-1

1) Perencanaan

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan pada hasil pengamatan awal, peneliti dan ibu Sulistiawati dan ibu Lusi Marlisa, S. Pd. I selaku guru kelompok B.2, telah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan yang akan digunakan, diantaranya:

a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan yaitu dengan tema binatang dan sub tema binatang air
b) Menyiapkan media/alat yang akan digunakan dalam permainan lompat tali sesuai dengan RKH
c) Membuat istrumen observasi sebagai pengukur peningkatan motorik kasar anak.

2) Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengelola kegiatan pembelajaran dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak didik kelompok B.2. Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan akan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan harian yang telah dirancang sebelumnya dan peneliti menjadi pendidik dalam kegiatan pembelajaran ini. Pada setiap pertemuan diawali dengan kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan penutup.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan ke-1 ini berlangsung pada hari Senin tanggal 10 Oktober 2016, mulai pukul 07.30-10.00 WIB dengan tema/subtema binatang/binatang air, dengan jumlah anak didik sebanyak 30 anak. Pelaksanaan tidakannya yaitu, guru membuka kegiatan awal pembelajaran dengan mengucapkan salam pembukaan, berdoa, berdzikir, membaca hadits-hadits pendek dan surat-surat pendek. Dilanjutkan dengan pemberian semangat dan motivasi kepada anak didik dengan menyanyikan lagu anak, kemudian guru mengabsen kehadiran anak didik. Selanjutnya guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu binatang/binatang air dan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak (permainan lompat tali). Guru bercakap-cakap dan mengajak anak menyebutkan binatang yang hidup di air, seperti: ikan, kura-kura, udang, katak, dan lain-lain.

Kegiatan inti, Guru menjelaskan kepada anak cara membuat tali panjang dari karet gelang yang akan digunakan dalam permainan, kemudian guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba membuat tali panjang dari karet gelang. Setelah itu dilanjutkan dengan pemanasan/pelemasan otot bersama anak-anak sebelum permainan lompat tali dimulai. Kemudian guru menyampaikan aturan dalam permaianan lompat tali serta memberikan contoh dan memperagakannya. Sebelum kegiatan dimulai anak-anak melakukan hompipah untuk menentukan siapa pemegang tali. Guru membimbing anak dalam melakukan permainan lompat tali. Setelah kegiatan selesai anak didik di istirahatkan (memakan bekal).

Kegiatan penutup, dilakukan guru dengan melakukan evaluasi tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan), menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa, salam, dan berbaris dengan rapi sebelum pulang.

3) Pengamatan/Observasi

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi/pengamatan dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan anak didik pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan motorik kasar (melompat) anak. Berikut hasil persentase nilai anak didik dalam peningkatan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permaian lompat tali pada siklus I pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7

Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak pada Siklus I (Pertemuan ke-1) pada Tanggal 10 Oktober 2016

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Adnan Bazla	MB	MB	BB	BB	BB	**BB**			
2	Al Zhiza Regiya Para	BSH	BSH	MB	BSB	BSH			**BSH**	
3	Aulia Putri Salsabila	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
4	I. Bunga Cantika	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				**BSB**
5	Daniah Alfiyanti	BSB	BSH	MB	BSH	BSH			**BSH**	
6	Erick Yusuf F.	MB	BB	BB	BB	BB	**BB**			
7	Laksamana Ardani	MB	MB	BB	BSH	MB		**MB**		
8	Lady Viona Z.	BSH	MB	BB	MB	MB		**MB**		
9	Melody Arya Putri	MB	BB	MB	BB	BB	**BB**			
10	M. Dafi Saputra	MB	MB	BB	BB	BB	**BB**			
11	M. Risky Pratama	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
12	M. Al Ghifari A.M	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
13	M. Anfasya Rijwan	BSH	BSH	MB	BSB	BSH			**BSH**	
14	m. Dzaky Fauzi S.	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
15	M. Gibran Ramadhan	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
16	M. Reza Alfarizi	MB	MB	MB	BSH	BB		**MB**		
17	M. Syahid Husein	BSH	MB	MB	BB	BB		**MB**		
18	Nabila Zafira Putri	BSH	BSB	MB	BSH	BSH			**BSH**	
19	Novan Zahran Arkana	BSH	MB	BB	MB	MB		**MB**		
20	Okta Bilal Muarif	MB	MB	BB	BB	BB	**BB**			

21	Putri Mutiara K.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				**BSB**
22	Rizky Andrean P.	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
23	Rumaysya Saquila	BSB	BSH	MB	BSH	BSH			**BSH**	
24	Siti Khairunnisa B.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				**BSB**
25	Syaskia Anindia Putri	BSB	MB	BSH	BSH	BSH			**BSH**	
26	Tisya Aurien LA	BSH	MB	MB	MB	BB		**MB**		
27	Vahra Cantika	MB	MB	BB	BB	BB	**BB**			
28	Zahra Nabila Putri	BSB	BSH	MB	BSH	BSH			**BSH**	
29	Zio Gema Ramadhan	MB	MB	BB	BB	BB	**BB**			
30	Dzaky Alfarezel Asiraf	MB	BB	BB	BB	BB	**BB**			
		Jumlah Anak					**8**	**6**	**7**	**9**
		Jumlah Anak / Jumlah Keseluruhan Anak X 100					**27%**	**20%**	**23%**	**30%**

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa anak yang berkembang sangat baik (BSB) pada pertemuan ke-1 sebanyak 9 anak atau 30%, sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak atau 23%, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak atau 20%, dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 8 anak atau 27%.

Hasil persentase diatas menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali pada siklus I pertemuan ke-1 belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki kemampuan

motorik kasar (melompat) yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 30% saja. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 80%. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan ke-2.

4) Refleksi

Setelah diadakan pengamatan oleh peneliti, maka dapat diketehui hasil refleksi pada pertemuan ke-1, yaitu: guru masih kurang dalam mengkondisikan kelompok B.2, hal ini terlihat masih ada anak yang bermain sendiri selama permainan lompat tali berlangsung. Anak didik belum terbiasa dengan permaianan lompat tali yang diterapkan sehingga mereka cenderung gugup dan kurang paham terhadap instruksi yang diberikan. Anak belum tertarik mengikuti permainan lompat tali.

Pada pertemuan ke-1 ini, guru dan peneliti mencari solusi bagi anak didik yang masih merasakan kesulitan dan hambatan-hambatan pada saat permainan lompat tali berlangsung yaitu guru mencoba menggunakan permainan yang sama namun dengan metode yang berbeda yaitu dengan menggoyangkan tali seperti ular untuk menarik perhatian anak.

b. Pertemuan ke-2

1) Perencanaan

a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan yaitu dengan tema binatang dan sub tema binatang air

b) Menyiapkan media/alat yang akan digunakan dalam permainan lompat tali sesuai dengan RKH

c) Membuat istrumen observasi sebagai pengukur peningkatan motorik kasar anak.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan ke-2 ini berlangsung pada hari Selasa tanggal 11 Oktober 2016, mulai pukul 07.30-10.00 WIB dengan tema/subtema binatang/binatang air, dengan jumlah anak didik sebanyak 30 anak. Pelaksanaan tidakannya yaitu, guru membuka kegiatan awal pembelajaran dengan mengucapkan salam pembukaan, berdoa, berdzikir, membaca hadits-hadits pendek dan surat-surat pendek. Dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran anak didik dengan nyanyian. Selanjutnya guru mengkomunikasikan tema hari ini (binatang/binatang air) dan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak yaitu permainan lompat tali. Guru bercakap-cakap dan mengajak anak menyebutkan binatang air apa saja yang dapat dimakan, seperti: ikan, udang, cumi-cumi, dan lain-lain.

Kegiatan inti, Guru memberikan penugasan kepada anak yaitu menulis kata “tali”. Setelah itu dilanjutkan dengan pemanasan/pelemasan otot bersama anak-anak sebelum permainan lompat tali dimulai. Kemudian guru menyampaikan aturan dalam permaianan lompat tali serta memberikan contoh dan memperagakannya. Sebelum kegiatan dimulai anak-anak melakukan hompipah untuk menentukan siapa pemegang tali. Guru membimbing anak dalam melakukan permainan lompat tali. Setelah kegiatan selesai anak di istirahatkan (memakan bekal).

Kegiatan penutup, dilakukan guru dengan melakukan evaluasi tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan), menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa, , salam, dan berbaris dengan rapi sebelum pulang.

3) Pengamatan/Observasi

Setelah diadakan pelaksanaan pada pertemuan ke-2, hasil persentase nilai anak didik dalam peningkatan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permaian lompat tali pada siklus I pertemuan ke-2 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8

Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak

Pada Siklus I (Pertemuan ke-2) pada Tanggal 11 Oktober 2016

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Adnan Bazla	BSH	BB	MB	MB	MB		**MB**		
2	Al Zhiza Regiya Para	BSH	BSH	BSH	BSB	MB			**BSH**	
3	Aulia Putri Salsabila	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
4	C. Bunga Cantika	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				**BSB**
5	Daniah Alfiyanti	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
6	Erick Yusuf F.	MB	MB	BB	BB	BB	**BB**			
7	Laksamana Ardani	BSH	BSH	BSH	MB	BSB			**BSH**	
8	Lady Viona Z.	BSB	BSH	BSH	BSH	MB			**BSH**	
9	Melody Arya Putri	MB	MB	BB	BB	BB	**BB**			
10	M. Dafi Saputra	MB	MB	BB	BB	BB	**BB**			
11	M. Risky Pratama	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
12	M. Al Ghifari A.M	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
13	M. Anfasya Rijwan	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
14	m. Dzaky Fauzi S.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
15	M. Gibran Ramadhan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				**BSB**
16	M. Reza Alfarizi	BSH	MB	MB	BB	MB		**MB**		
17	M. Syahid Husein	BSB	BSH	BSH	MB	BSH			**BSH**	
18	Nabila Zafira Putri	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH				**BSB**
19	Novan Zahran Arkana	BSH	BSH	BSB	MB	BSH			**BSH**	
20	Okta Bilal Muarif	MB	MB	BB	BB	BB	**BB**			

21	Putri Mutiara K.	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
22	Rizky Andrean P.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				**BSB**
23	Rumaysya Saquila	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH				**BSB**
24	Siti Khairunnisa B.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
25	Syaskia Anindia Putri	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
26	Tisya Aurien LA	BSH	MB	Bb	MB	MB		**MB**		
27	Vahra Cantika	MB	MB	BB	BB	BB	**BB**			
28	Zahra Nabila Putri	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
29	Zio Gema Ramadhan	BSH	MB	MB	MB	BB		**MB**		
30	Dzaky Alfarezel Asiraf	MB	MB	BB	BB	BB	**BB**			
	Jumlah Anak						**6**	**4**	**5**	**15**
	Jumlah Anak / Jumlah Keseluruhan Anak X 100						**20%**	**13%**	**17%**	**50%**

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil observasi pada siklus I pertemuan ke-1, anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 9 anak atau 30% saja, setelah dilakukan tindakan pada pertemuan ke-2 jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 15 anak atau 50%, sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu sebanyak 5 anak atau 17%, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 4 anak atau 13%, dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 6 anak atau 20%.

Hasil persentase diatas menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki kemampuan motorik kasar (melompat) yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 50% saja. Hal tersebut masih belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebanyak 80%. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada siklus II.

4) Refleksi

Setelah diadakan pengamatan oleh peneliti, maka dapat diketehui hasil refleksi pada pertemuan ke-2, yaitu: anak didik sudah terlihat cukup aktif dan mulai tertarik mengikuti permainan, kemampuan motorik kasar (melompat) anak mulai berkembang dengan baik namun belum secara keseluruhan. hal tersebut terlihat ketika anak melompat menggunakan dua kaki anak sudah dapat melakukannya tanpa jatuh, melompat menggunakan satu kaki anak sudah mulai melakukannya dengan seimbang, dan anak sudah dapat melompat keberbagai arah dengan posisi badan menyamping walaupun masih ada sebagian anak yang masih dibantu oleh guru.

Pada pertemuan ke-2 ini, guru dan peneliti mencari solusi bagi anak didik yang belum mencapai tingkat capaian yang ditentukan yaitu guru mencoba memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak agar dapat melakukan permainan lompat tali, selain itu guru akan menggunakan permainan yang sama namun dengan pembagian kelompok dalam permainan lompat tali. Refleksi pada pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada siklus berikutnya dengan harapan dapat memperbaiki kegiatan pada siklus ke II.

2. Siklus II

a. Pertemuan ke-1

1) Perencanaan

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan pada hasil pengamatan awal, peneliti dan ibu Sulistiawati dan ibu Lusi Marlisa, S. Pd. I selaku guru kelompok B.2, telah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan yang akan digunakan, diantaranya:

a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan yaitu dengan tema binatang dan sub tema binatang darat

b) Menyiapkan media/alat yang akan digunakan dalam permainan lompat tali sesuai dengan RKH

c) Membuat istrumen observasi sebagai pengukur peningkatan motorik kasar anak.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan ke-1 ini berlangsung pada hari Rabu tanggal 19 Oktober 2016, mulai pukul 07.30-10.00 WIB dengan tema/subtema binatang/binatang darat, dengan jumlah anak didik sebanyak 30 anak. Pelaksanaan tidakannya yaitu, guru membuka kegiatan awal pembelajaran dengan mengucapkan salam pembukaan, berdoa, berdzikir, membaca hadits-hadits pendek dan surat-surat pendek. Dilanjutkan dengan pemberian semangat dan motivasi kepada anak didik dengan menyanyikan lagu anak, kemudian guru mengabsen kehadiran anak didik. Selanjutnya guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu binatang/binatang darat dan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak (permainan lompat tali). Guru bercakap-cakap dan mengajak anak menyebutkan binatang darat yang suara huruf awalannya sama, seperti: kerbau, kambing, kuda, dan lain-lain.

Kegiatan inti, Guru menugaskan anak untuk membedakan tali karet yang panjang dan pendek, tali karet yang tebal dan tipis. Setelah itu dilanjutkan dengan pemanasan/pelemasan otot bersama anak-anak sebelum permainan lompat tali dimulai. Kemudian guru menyampaikan aturan dalam permaianan lompat tali serta memberikan

contoh dan memperagakannya. Sebelum kegiatan dimulai anak-anak guru membagi anak-anak kedalam 2 kelompok. Setelah itu, perwakilan dari masing-masing kelompok melakukan hompipah untuk menentukan siapa pemegang tali. Guru membimbing anak dalam melakukan permainan lompat tali. Setelah kegiatan selesai anak didik di istirahatkan (memakan bekal).

Kegiatan penutup, dilakukan guru dengan melakukan evaluasi tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan), menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa, salam, dan berbaris dengan rapi sebelum pulang.

3) Pengamatan/Observasi

Setelah diadakan pelaksanaan pada pertemuan siklus II pertemuan ke-1. Berikut hasil persentase nilai anak didik dalam peningkatan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permaian lompat tali pada siklus II pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9

Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak pada Siklus II (Pertemuan ke-1) pada Tanggal 19 Oktober 2016

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Adnan Bazla	BSB	BSB	BSH	BSb	BSB				**BSB**
2	Al Zhiza Regiya Para	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				**BSB**
3	Aulia Putri Salsabila	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
4	C. Bunga Cantika	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				**BSB**
5	Daniah Alfiyanti	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
6	Erick Yusuf F.	MB	BB	BB	MB	BB	**BB**			
7	Laksamana Ardani	BSB	BSH	BSH	BSH	MB			**BSH**	
8	Lady Viona Z.	BSB	BSH	MB	BSH	BSH			**BSH**	
9	Melody Arya Putri	MB	BB	BB	BB	MB	**BB**			
10	M. Dafi Saputra	BSH	MB	MB	BSH	MB		**MB**		
11	M. Risky Pratama	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
12	M. Al Ghifari A.M	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
13	M. Anfasya Rijwan	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				**BSB**
14	m. Dzaky Fauzi S.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				**BSB**
15	M. Gibran Ramadhan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
16	M. Reza Alfarizi	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				**BSB**
17	M. Syahid Husein	BSB	BSH	MB	BSH	BSH			**BSH**	
18	Nabila Zafira Putri	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
19	Novan Zahran Arkana	BSB	BSH	BSH	MB	BSH			**BSH**	
20	Okta Bilal Muarif	BB	MB	MB	BSH	MB		**MB**		
21	Putri Mutiara K.	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				**BSB**

22	Rizky Andrean P.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
23	Rumaysya Saquila	BSH	BSB	BSB	BSb	BSB				**BSB**
24	Siti Khairunnisa B.	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
25	Syaskia Anindia Putri	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
26	Tisya Aurien LA	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
27	Vahra Cantika	MB	BB	MB	BB	BB	**BB**			
28	Zahra Nabila Putri	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				**BSB**
29	Zio Gema Ramadhan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
30	Dzaky Alfarezel Asiraf	BB	MB	BB	BB	MB	**BB**			
		Jumlah Anak					**4**	**2**	**4**	**20**
		Jumlah Anak / Jumlah Keseluruhan Anak		X 100			**13%**	**7%**	**13%**	**67%**

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa pada siklus II pertemuan ke-1 jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 20 anak atau 67%, sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 13%, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau 7%, dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 4 anak atau 13%.

Hasil persentase diatas menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali pada siklus II pertemuan ke-1 belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki kemampuan motorik kasar (melompat) yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 67% saja. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 80%.

4) Refleksi

Setelah diadakan pengamatan oleh peneliti, maka dapat diketehui hasil refleksi pada pertemuan ke-1, yaitu: guru sudah dapat mengkondisikan kelompok B.2, pada siklus II pertemuan ke-1 anak sudah dapat melompat keberbagai arah dengan posisi badan menyamping tanpa bantuan guru. Pada indikator berlari sambil melompat menggunakan dua kaki, anak sudah dapat melakukannya tanpa jatuh.

Pada pertemuan ke-1 ini, guru dan peneliti mencari solusi bagi anak didik yang masih merasakan hambatan-hambatan pada saat permainan lompat tali berlangsung yaitu guru mencoba menggunakan permainan yang sama dengan pembagian kelompok dalam permainan lompat tali, namun guru mencoba memberikan reward bagi kelompok yang berhasil melakukan lompatan dengan baik.

b. Pertemuan ke-2

1) Perencanaan

a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan yaitu dengan tema binatang dan sub tema binatang darat

b) Menyiapkan media/alat yang akan digunakan dalam permainan lompat tali sesuai dengan RKH

c) Membuat istrumen observasi sebagai pengukur peningkatan motorik kasar anak.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan ke-2 ini berlangsung pada hari Kamis tanggal 20 Oktober 2016, mulai pukul 07.30-10.00 WIB dengan tema/subtema binatang/binatang darat, dengan jumlah anak didik sebanyak 30 anak. Pelaksanaan tidakannya yaitu, guru membuka kegiatan awal pembelajaran dengan mengucapkan salam pembukaan, berdoa, berdzikir, membaca hadits-hadits pendek dan surat-surat pendek. Dilanjutkan dengan pemberian semangat dan motivasi kepada anak didik dengan menyanyikan lagu anak, kemudian guru mengabsen kehadiran anak didik. Selanjutnya guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu binatang/binatang darat dan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak (permainan lompat tali). Guru bercakap-cakap dan menjawab pertanyaan "binatang apa saja yang hidupnya didarat".

Kegiatan inti, Guru menugaskan anak untuk mengukur tali menggunakan jengkal. Setelah itu dilanjutkan dengan pemanasan/pelemasan otot bersama anak-anak sebelum permainan lompat tali dimulai. Kemudian guru menyampaikan aturan dalam permaianan lompat tali serta memberikan contoh dan memperagakannya. Sebelum kegiatan dimulai anak-anak guru membagi anak-anak kedalam 2 kelompok. Setelah itu, perwakilan dari masing-masing kelompok melakukan hompipah untuk menentukan siapa pemegang tali. Guru membimbing anak dalam melakukan permainan lompat tali. Setelah kegiatan selesai kelompok yang berhasil melakukan lompatan diberikan reward. Setelah itu anak didik di istirahatkan (memakan bekal).

Kegiatan penutup, dilakukan guru dengan melakukan evaluasi tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan), menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa, salam.

3) Pengamatan/Observasi

Setelah diadakan pelaksanaan pada pertemuan siklus II pertemuan ke-2. Berikut hasil persentase nilai anak didik dalam peningkatan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permaian lompat tali pada pertemuan ke-2 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10

Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak Pada Siklus II Pertemuan ke-2 pada Tanggal 20 Oktober 2016

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Keterangan			
		1	2	3	4	5	BB	MB	BSH	BSB
1	Adnan Bazla	BSH	BSB	MB	BSH	BSH			**BSH**	
2	Al Zhiza Regiya Para	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				**BSB**
3	Aulia Putri Salsabila	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				**BSB**
4	C. Bunga Cantika	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
5	Daniah Alfiyanti	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
6	Erick Yusuf F.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
7	Laksamana Ardani	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				**BSB**
8	Lady Viona Z.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				**BSB**
9	Melody Arya Putri	BSH	BB	MB	BB	BB	**BB**			
10	M. Dafi Saputra	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
11	M. Risky Pratama	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
12	M. Al Ghifari A.M	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				**BSB**
13	M. Anfasya Rijwan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**

14	m. Dzaky Fauzi S.	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB				**BSB**
15	M. Gibran Ramadhan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
16	M. Reza Alfarizi	BSH	BSH	BSH	BSB	MB			**BSH**	
17	M. Syahid Husein	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
18	Nabila Zafira Putri	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
19	Novan Zahran Arkana	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
20	Okta Bilal Muarif	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
21	Putri Mutiara K.	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB				**BSB**
22	Rizky Andrean P.	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
23	Rumaysya Saquila	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
24	Siti Khairunnisa B.	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
25	Syaskia Anindia Putri	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB				**BSB**
26	Tisya Aurien LA	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
27	Vahra Cantika	BSH	MB	MB	BB	MB		**MB**		
28	Zahra Nabila Putri	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
29	Zio Gema Ramadhan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				**BSB**
30	Dzaky Alfarezel Asiraf	MB	BB	MB	BB	BB	**BB**			
	Jumlah Anak						**2**	**1**	**2**	**25**
	Jumlah Anak / Jumlah Keseluruhan Anak X 100						**7 %**	**3%**	**7%**	**83%**

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 25 anak atau 83%, sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu sebanyak 2 anak atau 7%, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 1 anak atau 3%, dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 2 anak atau 7%.

Hasil persentase diatas menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali sudah berhasil mencapai target yang telah ditentukan yaitu kemampuan motorik kasar (melompat) anak dalam kategori baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) sebanyak 80%. Maka upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung dinyatakan berhasil.

4) Refleksi

Setelah diadakan pengamatan oleh peneliti, maka dapat diketehui hasil refleksi pada pertemuan ke-2, yaitu: proses pembelajaran dalam kemampuan motorik kasar (melompat) anak sudah berkembang dengan baik. Anak didik sudah dapat melakukan berlari sambil melompat menggunakan dua kaki tanpa jatuh, dan berlari sambil melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan terakhir pada siklus II pola pembelajaran telah sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga tindakan penelitian berakhir pada siklus II. Untuk lebih mudah memahami tingkatan setiap siklus dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II dapat penulis tuangkan dalam tabel berikut:

Tabel 11

Rekapitulasi Persentase Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B.2

di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Pertemuan	Nilai Perkembangan	Jumlah Anak	Jumlah Persentase
		BB	10	33%
Pra		MB	8	27%
Siklus		BSH	7	23%
		BSB	**5**	**17%**
		BB	8	27%
	1	MB	6	20%
		BSH	7	23%
I		**BSB**	**9**	**30%**
		BB	6	20%
	2	MB	4	13%
		BSH	5	17%
		BSB	**15**	**50%**
		BB	4	13%
	1	MB	2	7%
		BSH	4	13%
II		**BSB**	**20**	**67%**

	BB	2	7%
2	MB	1	3%
	BSH	2	7%
	BSB	**25**	**83%**

D. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Siklus II

Taman Kanak-kanak adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, baik jasmani maupun rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, sebagai usaha yang dilakukan agar anak usia 4-6 tahun lebih siap untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi pada dirinya, dengan potensi tersebut anak membutuhkan aktifitas atau kegiatan yang kreatif dan menyenangkan agar potebsi tersebut dapat berkembang.

Sebagian guru berpendapat bahwa dengan penggunaan media dalam pembelajaran membantu anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, namun hal tersebut membutuhkan waktu lebih banyak dan persiapan pembelajaran yang variasi dan menarik untuk anak. Dalam pembelajaran media merupakan alat yang digunakan untuk melakukan pengajaran yang baik dan efektif. Dalam meningkatkan kemampuan anak perlu menggunakan media/alat permainan yang tepat, menarik, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran agar kemampuan anak berkembang secara optimal dan anak tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dapat peneliti digambarkan bahwa media/alat permainan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Dari hasil wawancara terhadap beberapa anak dapat peneliti simpulkan bahwa anak merasa

senang mengikuti permainan lompat tali dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarnya.

Selanjutnya hasil wawancara terhadap guru kelompok B.2 dapat peneliti gambarkan yaitu tanggapan dari guru kelompok B.2 terhadap permainan lompat tali ini sangat positif, karena menurut guru kelompok B.2 dengan bermain lompat tali ini anak-anak dapat bergerak dengan aktif dan bebas. Selain itu, karena permainan lompat tali ini belum pernah di terapkan di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung jadi anak antusias dalam mengikuti permainan tersebut. Dengan begitu anak tidak bosan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarnya.

Permainan lompat tali pada setiap pertemuan dilakukan dengan menggunakan metode yang berbeda, pada siklus I pertemuan ke-1 tali karet dibentangkan setinggi mata kaki, kemudian naik setinggi betis, naik lagi setinggi lutut, sepaha, dan terakhir setinggi pinggang kemudian anak melompatinya, sedangkan pertemuan ke-2 tali karet digoyangkan seperti ular. Pada siklus II permainan yang digunakan sama yaitu permainan lompat tali, namun metode yang digunakan berbeda pada pertemuan ke-1 anak didik dibagi kedalam dua kelompok, sedangkan pertemuan ke-2 dibagi juga kedalam dua kelompok namun guru akan memberikan reward pada kelompok yang dapat melompat dengan baik.

Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti adalah mengetahui kondisi awal sebelum tindakan. Dari hasil pra tindakan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan tradisional dapat dilihat pada persentase yang di peroleh anak pada kriteria BB sebanyak 10 anak (33%), MB sebanyak 8 anak (27%), BSH 7 anak (23%), dan kriteria BSB sebanyak 5 anak (17%). Dari persentase diatas menunjukkan bahwa anak yang belum berkembang (BB) pada pra tindakan masih terlihat tinggi yaitu 10 anak (33%), para anak didik yang belum berkembang ini masih perlu banyak dorongan dan bimbingan dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I pertemuan ke-1 persentase perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali yang belum berkembang masih terlihat tinggi yaitu sebanyak 8 anak (27%), anak didik dalam kategori BB ini masih perlu banyak dorongan dan bimbingan dalam proses pembelajaran. Sedangkan anak didik yang mulai berkembang yaitu sebanyak 6 anak (20%), anak didik dalam kategori MB ini sudah mampu untuk melakukan lompatan namun belum konsisten. Jumlah persentase anak didik yang berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak (23%), anak didik dalam kategori BSH ini sudah mampu untuk melakukan lompatan dan mulai konsisten. Berikutnya yaitu jumlah persentase anak didik yang berkembang sangat baik yaitu 9 anak (30%), jumlah yang sangat rendah dari target perkembangan yang ditentukan yaitu 80%.

Pada Siklus I pertemuan ke-2 perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan lompat tali sudah mengalami peningkatan terlihat dari berkurangnya persentase anak didik yang belum berkembang menjadi 6 anak (20%), beberapa anak didik dalam kategori BB ini masih memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan lompatan. Persentase untuk anak didik yang mulai berkembang yaitu sebanyak 4 anak (13%). Sedangkan persentase anak didik yang berkembang sesuai harapan yaitu 5 anak (17%). Untuk persentase anak didik yang berkembang sangat baik mengalami peningkatan menjadi 15 anak (50%), jumlah ini sedikit lebih bertambah dibanding dengan jumlah sebelumnya. Akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentuka yaitu 80%.

Pada siklus II pertemuan ke-1 persentase indikator pencapaian kemampuan motorik kasar (melompat) anak yang belum berkembang BB terus mengalami penurunan jumlah presentase menjadi 4 anak (13%), jumlah ini sudah semakin sedikit dibanding jumlah persentase sebelumnya anak didik dalam kategori BB ini, sedikit mengalami keterlambatan dalam berkembang di karenakan ada beberapa anak yang memiliki berat badan lebih, dan ada juga yang terkadang tidak masuk sekolah. Begitu pula dengan indikator pencapaian anak didik yang mulai berkembang juga mengalami penurunan yaitu menjadi 2 anak (7%), anak didik dalam kategori MB ini sudah mampu melakukan lompatan namun belum konsisten. Sedangkan anak didik yang berkembang sesuai harapan yaitu 4 anak (13%), anak didik dalam kategori BSH ini sudah dapat melakukan lompatan dengan baik dan mulai konsisten. Tingkat capaian indikator yang ingin dikembangkan yaitu berkembang sangat baik persentasenya terus meningkat

yaitu 20 anak (67%) akan tetapi dengan jumlah tersebut belum bisa dikatakan berhasil, karena belum mencapai 80%. Dengan permainan yang lebih kreatif serta bimbingan dan dorongan guru dalam proses pembelajaran akan bisa meningkatkan hasil persentase indikator BSB agar mencapai sesuai target pencapaian yaitu sebanyak 80%.

Pada siklus II pertemuan ke-2 ini menghasilkan persentase anak yang belum berkembang yaitu hanya 2 anak (7%) saja, jumlah yang semakin berkurang dari presentase pada pertemuan sebelumya karena para anak didik terus dibimbing dan diarahkan agar dapat melakukan lompatan dengan baik. Persentase anak yang mulai berkembang pun juga mengalami penurunan manjadi 1 anak (3%) jumlah ini semakin sedikit karena guru yang semakin maksimal dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar anak lebih aktif dalam mengikuti permainan lompat tali. Selain itu, persentase anak yang berkembang sesuai harapan yaitu 2 anak (7%), jumlah ini pun semakin berkurang karena anak yang semakin antusias dalam mengikuti permaian lompat tali. Sedangkan persentase pada anak yang berkembang sangat baik yaitu mencapai 25 anak (83%), maka jumlah persentase tersebut dinyatakan berhasil karena jumlahnya telah mencapai target yang ditentukan yaitu 80%.

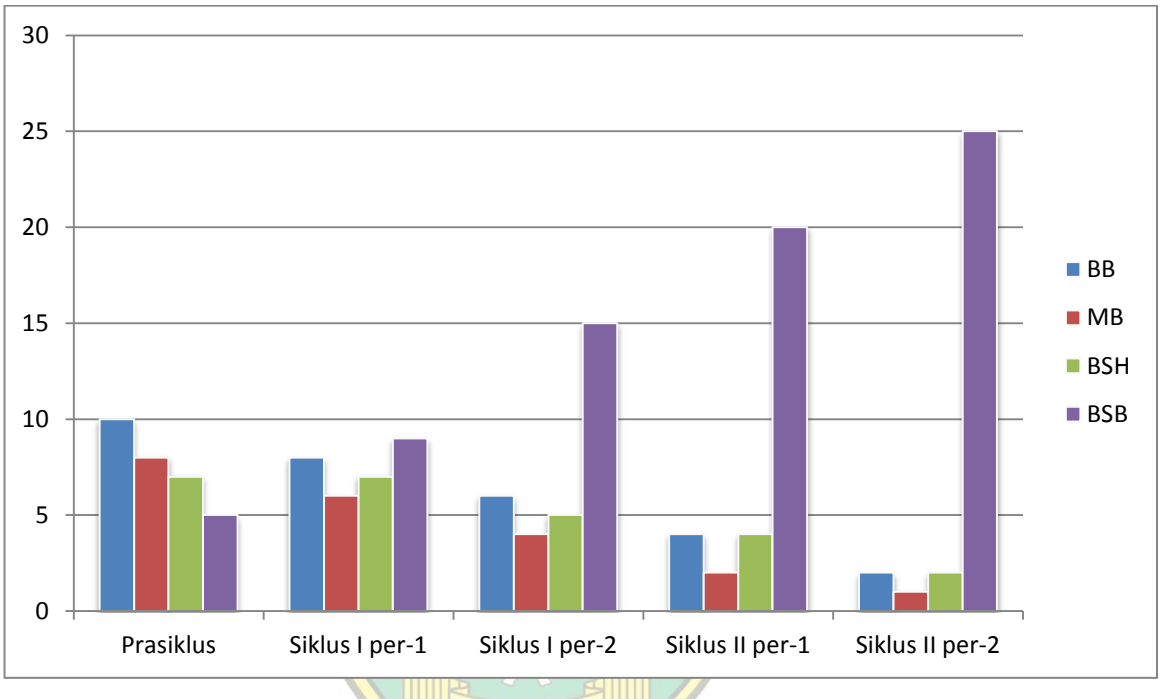
Berdasarkan hasil refleksi dari kedua siklus tersebut melalui 4 kali pertemuan dalam kegiatan permainan lompat tali pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung dapat dijumpai peningkatan persentase perkembangan yang cukup berarti. Hal ini dapat terangkum dalam grafik berikut:

Gambar 4

Grafik Perkembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Kelompok B.2

TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung pada

Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Berdasarkan grafik diatas dapat di pahami bahwa hasil observasi perkembangan motorik kasar (melompat) anak sebelum menggunakan permainan lompat tali anak yang mampu mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB) hanya sebanyak 5 anak (17%) saja. Setelah diterapkan permainan lompat tali pada siklus I pertemuan ke-1 anak yang mencapai kategori BSB mulai bertambah yaitu menjadi 9 anak (30%). Pada siklus I pertemuan ke-2 anak didik dalam kategori BSB mencapai sebanyak 15 anak (50%). Pada siklus II pertemuan ke-1 anak didik dalam kategori BSB mencapai sebanyak 20 anak (67%). Selanjutnya pada siklus II pertemuan ke-2 jumlah anak yang mencapai kategori BSB

sebanyak 25 anak (83%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar (melompat) anak pada setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis pada siklus I dan siklus II maka dapat penulis simpulkan bahwa permainan lompat tali mempunyai peranan penting dalam meningkatkan motorik kasar (melompat) anak usia dini. Melalui permainan lompat tali anak dapat secara aktif mengekspresikan gerakan-gerakan motorik kasarnya secara optimal. Dengan melakukan permainan lompat tali sebagai metode pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak pada kelompok B.2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung menunjukkan hasil perkembangan yang sangat baik.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN, DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat penulis simpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain melalui permainan lompat tali sebagai metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017.

Hal ini dapat di lihat dari adanya perkembangan anak didik yang mana pada pra siklus penelitian di ketahui anak didik yang mencapai standar penilaian berkembang sangat baik hanya mencapai 5 anak atau 17% saja dari keseluruhan anak didik yang berjumlah 30 anak. Kemudian pada siklus I pertemuan ke-1 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar (melompat) sangat baik bertambah menjadi 9 anak atau 30%, dan pada pertemuan ke-2 bertambah lagi menjadi 15 anak atau 50%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan ke-1 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar (melompat) sangat baik mencapai 20 anak atau 67%. Pada pertemuan ke-2 anak didik yang mencapai BSB sebanyak 25 anak atau 83%, jumlah tersebut telah mencapai standar penilain yang telah di tentukan yaitu BSB sebanyak 80%.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan dilapangan maupun secara teoritis, maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah hendaknya memfasilitasi proses belajar mengajar dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
2. Kepada semua pihak sekolah terutama guru, sudah seharusnya meningkatkan kompetensi serta membekali diri dengan pengetahuan luas, karena sesungguhnya kompetensi guru sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar yang pada akhirnya akan menghasilkan anak yang berprestasi, berakhlakul karimah, dan berbudi pekerti luhur. Sehingga berdampak positif pada perkembangan dan kemajuan sekolah.
3. Kemampuan motorik kasar (melompat) anak dapat berkembang dengan baik apabila dalam setiap pembelajaran menggunakan metode/permainan yang bervariasi dan juga melalui kegiatan pembelajaran yang menarik, sebagai salah satu alternatif, yaitu melalui permainan permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak.

C. Penutup

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan tidak lupa sholawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyyah menuju zaman yang penuh barokah dan kita nantikan syafa'atnya di yaumil qiyamah nanti, amin.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari kesalahan dan kekeliruan meskipun penulis telah berusaha semaksimal mungkin. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari berbagai pihak demi perbaikan yang akan datang untuk mencapai kesempurnaan. Akhinya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya, amin.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Mujib Muhaimin, *Pemikiran Pendidikan Islam*, Bandung: Trigenda Karya, 2003

Cholid Narbuko dan Abu Ahmad, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 1997

Departemen Agama RI, *Al Qur'an Dan Terjemahannya,* Bandung: CV Jumanatul Ali Art, 2004

E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009

H. A. Razak Dan H. Rais Latief, *Terjemahan Hadits Shahih Muslim*, Juz I, (Jakarta: Pustaka Harun, 2006

H. Sulaiman Rasyid, *Fiqih Islam*, Bandung: Sinar Baru Algensido, 2010

Hasbi Ash Shiddieqy, *Pedoman Shat*, Jakarta: Bulan Bintang, 1992

Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Akif* , Yogyakarta: Insan Madani, RP Pess, 2008

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* , Bandung: Rosdakarya, 2012

M. Basyiruddin Usman, *Metodologi Pemebalajaran Agama Islam* ,Jakarta: Ciputat Pers, 2002

Martin, *Dasar-dasar Perencanaan Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013

N. K, Roestiyah. *Strategi Belajar Mengajar*., Jakarta:Rineka Cipta, 2009

Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* , Jakarta: Kalam Mulia, 2014

Redaksi Sinar Grafika, *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasiona*l , Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2008

S. Margono, *Metodo Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004

..... , *Metodologi Penelitian Pendidikan* , Jakarta: Rineka Cipta, Cet 8, 2010

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D)*, Cet. VII , Bandung: Alfabeta, 2009

....., *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif , Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012 Cet. Ke 8, h. 203

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, Edisi Revisi, 2006

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009

.....,*Strategi Pembelajaran Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2011

Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan kelas*, Bandung : Yrama Widya, 2006

Zakiah Daradjat, Dkk, *Dasar-Dasar Agama Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1984

....., Dkk. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* , Jakarta: Bumi Aksara. 2008

....., Dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995

Zuharini & Abdul Ghofur, Dkk. *Methodik Pendidikan Usana*, Surabaya: Offset Printing, 2007

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Kerangka Wawancara Sebelum Tindakan.....	110
Lampiran 2	Kerangka Wawancara Sesudah Tindakan	111
Lampiran 3	Kisi-kisi Observasi Anak.....	112
Lampiran 4	Pedoman Observasi Anak.....	113
Lampiran 5	Kisi-kisi Observasi Guru	115
Lampiran 6	Pedoman Observasi Guru	116
Lampiran 7	RKH.....	117
Lampiran 8	Surat Permohonan Penelitian.....	125
Lampiran 9	Surat Keterangan Sudah Mengadakan Penelitian.....	126
Lampiran 10	Kartu Konsultasi	127
Lampiran 11	Dokumentasi Kegiatan.....	128

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun 11

Tabel 2 Hasil Pengamatan Awal Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak Survey Kelompok B.2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung..... 17

Tabel 3 Daftar Tenaga Pendidik di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung..... 73

Tabel 4 Jumlah Anak Didik di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 74

Tabel 5 Sarana dan Prasarana di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung..... 75

Tabel 6 Daftar Alat Permainan Di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung..... 75

Tabel 7 Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak pada Siklus I (Pertemuan ke-1) pada tanggal 10 Oktober 2016 80

Tabel 8 Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak pada Siklus I (Pertemuan ke-2) pada tanggal 11 Oktober 2016 84

Tabel 9 Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak pada Siklus II (Pertemuan ke-1) pada tanggal 19 Oktober 2016 89

Tabel 10 Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak pada Siklus II (Pertemuan ke-2) pada tanggal 20 Oktober 2016 93

Tabel 11 Hasil Rekapitulasi Persentase Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II 95

I. Kerangka Wawancara dengan Guru Kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung Sebelum Tindakan

Nama guru : Sulistiawati

Hari/Tanggal : Rabu, 7 September 2016

1. Apa saja upaya yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar dalam capaian perkembangan melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian anak?
   Jawaban: Setiap hari sabtu guru melakukan kegiatan senam bersama anak, sebelum kegiatan senam dilakukan guru mengajak anak untuk melakukan gerakan-gerakan berupa pemanasan. Selain itu, ada juga kegiatan-kegiatan lain yang sudah dilaksanakan seperti berjalan pada garis lurus, berjalan dengan berjinjit, berjalan mundur, merayap dan merangkak dengan berbagai variasi, dan melompat dari ketinggian 30-50 cm.

2. Sudah tercapaikah tujuan ibu dengan menggunakan strategi yang ibu gunakan selama pembelajaran?
   Jawaban: Belum, masih banyak anak yang belum mencapai tingkat capaian BSB.

3. Menurut ibu apakah pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak? Dan sudah pernahkah ibu menerapkan permainan lompat tali di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung?
   Jawaban: Menurut saya iya, karena dengan permainan anak-anak dapat mengekspresikan gerakan menggunakan otot-otot kasarnya dengan bebas. Saya belum pernah menerapkan permainan lompat tali di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung ini.

II. Kerangka Wawancara dengan Guru Kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung Sesudah Tindakan

Nama guru : Lusi Marlisa, S.Pd.I

Hari/Tanggal : Senin, 7 November 2016

1. Bagaimana tanggapan ibu terhadap pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan lompat tali yang telah diterapkan?

   Jawaban: Tanggapan saya positif, karena dengan bermain lompat tali ini anak-anak dapat bergerak dengan aktif dan bebas. Selain itu, karena permainan lompat tali ini belum pernah di terapkan di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung jadi anak antusias dalam mengikuti permainan tersebut. Dengan begitu anak tidak bosan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarnya.

2. Menurut ibu adakah kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran dengan menerapkan permainan lompat tali yang telah dilakukan?

   Jawaban: Iya ada, karena permainan ini dilaksanakannya diluar kelas jadi kendalanya yaitu sulit untuk membuat anak mengikuti permainan lompat tali ini dengan tertib/teratur.

3. Menurut ibu adakah keunggulan dari pembelajaran dengan menerapkan permainan lompat tali?

   Jawaban: Menurut saya keunggulannya yaitu permainan lompat tali ini dapat menciptakan emosi yang positif bagi anak sebab ketika bermain lompat tali anak bergerak, berteriak, dan tertawa, selain itu juga fisik anak akan menjadi kuat dan sehat, dan kita pun tidak perlu menyiapkan media yang mahal cukup dengan barang bekas tali karet saja, kita sudah dapat menciptakan permainan yang menyenangkan bagi anak.

4. Bagaimana pendapat ibu adakah peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak dengan permainan lompat tali?

   Jawaban: Menurut saya ada, karena sebelum permainan lompat tali di terapkan masih banyak anak yang belum mencapai tingkat capaian BSB, namun setelah diterapkannya permainan lompat tali ini sudah banyak anak yang mampu mencapai tingkat capaian BSB.

III. Kisi-kisi Observasi Anak Selama Kegiatan Pembelajaran dalam Meningkatan Motorik Kasar (Melompat) Anak melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Tekhnik Pengumpulan Data	Sumber Data
Motorik Kasar	3. Meloncat dari ketinggian 30-50cm	6. Melompat menggunakan dua kaki tanpa jatuh 7. Melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang 8. Melompat keberbagai arah dengan posisi badan menyamping	Observasi	Anak
	4. Berlari sambil melompat tanpa jatuh	1. Berlari sambil melompat menggunakan dua kaki 2. Berlari sambil melompat menggunakan satu kaki	Observasi	Anak

IV. Pedoman Observasi Anak Selama Kegiatan Pembelajaran dalam Meningkatan Motorik Kasar (Melompat) Anak melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

Siklus/Pertemuan:

Hari/Tanggal :

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Adnan Bazla						
2	Al Zhiza Regiya Para						
3	Aulia Putri Salsabila						
4	**J.** Bunga Cantika						
5	Daniah Alfiyanti						
6	Erick Yusuf F.						
7	Laksamana Ardani						
8	Lady Viona Z.						
9	Melody Arya Putri						
10	M. Dafi Saputra						
11	M. Risky Pratama						
12	M. Al Ghifari A.M						
13	M. Anfasya Rijwan						
14	m. Dzaky Fauzi S.						
15	M. Gibran Ramadhan						
16	M. Reza Alfarizi						
17	M. Syahid Husein						
18	Nabila Zafira Putri						
19	Novan Zahran Arkana						
20	Okta Bilal Muarif						
21	Putri Mutiara K.						
22	Rizky Andrean P.						
23	Rumaysya Saquila						
24	Siti Khairunnisa B.						
25	Syaskia Anindia Putri						
26	Tisya Aurien LA						
27	Vahra Cantika						
28	Zahra Nabila Putri						
29	Zio Gema Ramadhan						
30	Dzaky Alfarezel Asiraf						

Keterangan Indikator:

6. Melompat menggunakan dua kaki dengan seimbang
7. Melompat menggunakan satu kaki tanpa jatuh
8. Melompat keberbagai arah dengan posisi badan menyamping
9. Berlari sambil melompat menggunakan dua kaki
10. Berlari sambil melompat menggunakan satu kaki

Keterangan Nilai:

BB : Belum Berkembang

- Apabila anak didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal pErilaku yang dinyatakan indikator dengan baik/ memperlihatkan 3 perilaku dasar (BB)

MB : Mulai Berkembang

- Apabila anak didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten/ memperlihatkan 3 perilaku dasar (MB) dan 1 perilaku BSH

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

- Apabila anak didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten/ memperlihatkan 3 perilaku dasar (BSH) dan 1 perilaku BSB

BSB : Berkembang Sangat Baik

- Apabila anak didik terus menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya/ memperlihatkan 4 perilaku dasar (BSB) dan 1 perilaku BSH.

V. Kisi-kisi Observasi Guru dalam Kegiatan Permainan Lompat Tali pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

Tahapan	Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1. Kegiatan Persiapan	a. Guru menyiapkan alat-alat permainan yang akan digunakan b. Guru mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak c. Guru mengumpulkan anak untuk menjelaskan bagaimana cara membuat tali panjang dari karet gelang yang akan digunakan dalam permainan d. Guru mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama sebelum permainan lompat tali dimulai dan membagi kedalam 2 kelompok	Observasi dan Dokumentasi	Guru
2. Kegiatan Pelaksanaan	a. Guru melakukan pemanasan/ pelemasan otot sebelum permainan lompat tali dimulai b. Guru menyampaikan aturan dalam permaianan lompat tali serta memberikan contoh dan memperagakannya c. Guru membimbing anak dalam permainan, serta memberikan dorongan atau motivasi kepada anak agar dapat mengikuti permainan lompat tali d. Guru mengobservasi anak selama permainan lompat tali dilaksanakan	Observasi dan Dokumentasi	Guru
3. Kegiatan Penutup	a. Guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan permainan lompat tali yang telah dilaksanakan b. Guru memberikan reward kepada semua anak	Observasi dan Dokumentasi	Guru

VI. Pedoman Observasi Guru dalam Kegiatan Permainan Lompat Tali pada kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung

Siklus/Pertemuan:

Hari/Tanggal :

Berilah tanda ceklist (✓) pada proses pembelajaran yang diamati!

No	Kegiatan	Keterangan Penilaian		Ket
		Ya	Tidak	
1	Guru menyiapkan alat-alat permainan yang akan digunakan	✓		
2	Guru mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak	✓		
3	Guru mengumpulkan anak untuk menjelaskan bagaimana cara membuat tali panjang dari karet gelang yang akan digunakan dalam permainan	✓		
4	Guru mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama sebelum permainan lompat tali dimulai dan membagi kedalam 2 kelompok	✓		
5	Guru melakukan pemanasan/pelemasan otot sebelum permainan lompat tali dimulai	✓		
6	Guru menyampaikan aturan dalam permaianan lompat tali serta memberikan contoh dan memperagakannya	✓		
7	Guru membimbing anak dalam permainan, serta memberikan dorongan atau motivasi kepada anak agar dapat mengikuti permainan lompat tali	✓		
8	Guru mengobservasi anak selama permainan lompat tali dilaksanakan	✓		
9	Guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan permainan lompat tali yang telah dilaksanakan	✓		
10	Guru memberikan reward kepada semua anak	✓		

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1	Kerangka Berfikir dalam Penelitian Tindakan Kelas di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung pada Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak	45
Gambar 2	Siklus yang Digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung	56
Gambar 3	Struktur Organisasi TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung	76
Gambar 4	Grafik Perkembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Kelompok B.2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	101

DOKUMENTASI KEGIATAN

Gambar 1. Anak berbaris dihalaman

Gambar 2. Anak berdoa didalam kelas

Gambar 3. Guru menjelaskan bagaimana cara membuat tali panjang dari karet

Gambar 4. Melakukan pemanasan sebelum kegiatan

Gambar 5. Permainan lompat tali

Gambar 6. Permainan lompat tali

Gambar 7. Permainan lompat tali

Gambar 8. Permainan Lompat tali

Gambar 9. Permainan lompat tali

Gambar 10. Permainan lompat tali

القران الكريم
I A I N
RADEN INTAN
LAMPUNG