



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN LOMPAT CERIA DI RA
MIFTAHUL ULUM TEGALARUM MRANGGEN KABUPATEN DEMAK
TAHUN AJARAN 2021- 2022**

SKRIPSI

OLEH

ENI SOLWATI

NPM 19156052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN LOMPAT CERIA DI RA
MIFTAHUL ULUM TEGALARUM MRANGGEN KABUPATEN DEMAK
TAHUN AJARAN 2021- 2022**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI SEMARANG untuk memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

**ENI SOLWATI
NPM 19156052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN LOMPAT CERIA DI RA
MIFTAHUL ULUM TEGALARUM MRANGGEN KABUPATEN DEMAK
TAHUN AJARAN 2021- 2022**

**Disusun dan diajukan oleh
ENI SOLWATI
NPM. 19156052**

**Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilanjutkan
di hadapan Dewan Penguji**

Pembimbing I,



**Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230**

Semarang, Januari 2022

Pembimbing II,



**Dwi Prasetiyawati D.H., S.Pd., M.Pd
NPP. 108401280**

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN LOMPAT CERIA DI RA
MIFTAHUL ULUM TEGALARUM MRANGGEN KABUPATEN DEMAK
TAHUN AJARAN 2021- 2022

Disusun dan diajukan oleh

ENI SOLWATI

NPM. 19156052

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada Tanggal 1 Maret 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,



Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230



Sekretaris,



Dr. Ir. Anita Chandra Dewi S., M.Pd.
NPP. 097101236

Penguji I

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230



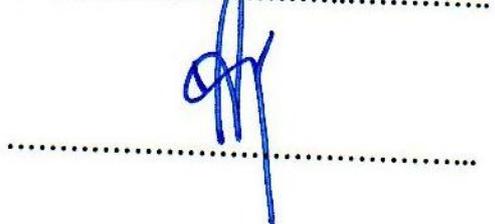
Penguji II

Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.
NPP. 108401280



Penguji III

Dr. Ir. Anita Chandra Dewi S., M.Pd.
NPP. 097101236



MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

**Mulailah dari tempatmu berada
gunakan yang kamu punya.
lakukan yang kamu bisa**

PERSEMBAHAN

**Kupersembahkan Skripsi ini
untuk**

- 1. Suami tercinta, anaku
tersayang, dan keluargaku
yang selalu memberikan
dukungan.**
- 2. Almamaterku UNIVERSITAS
PGRI Semarang**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eni Solwati

NPM : 19156052

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Semarang, Januari 2022
Yang membuat pernyataan



Eni Solwati
NPM. 19156052

ABSTRAK

Eni Solwati (NPM .19156052). “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Lompat Ceria Di RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2021-2022” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Dosen Pembimbing I Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd. Dosen Pembimbing II Dwi Prasetyawati D.H, S.Pd, M.Pd.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak, anak masih mengalami kesulitan pada saat melakukan lompatan, berlari secara terarah dan berjalan berjinjit. Tumpuan kaki anak yang belum kuat dan anak belum mampu mempertahankan tubuh anak setelah melakukan lompatan. Kemampuan motorik kasar anak masih kurang optimal.

Masalah dalam penelitian ini tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Lompat Ceria Di RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2021-2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan pengumpulan data berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini sebanyak 20 anak Kelompok B di RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2021- 2022. Dari hasil akhir dengan menggunakan teknik dua siklus diperoleh hasil peningkatan kemampuan anak pada siklus I perkembangan kemampuan anak mencapai presentase 75% dan siklus II perkembangan kemampuan anak meningkat mencapai 85% dengan demikian perkembangan kemampuan anak mengalami peningkatan yang signifikan. Indikator pencapaian kerja tercapai dengan optimal. Hasil hipotesis yang berbunyi kemampuan motorik kasar anak meningkat melalui permainan lompat ceria pada Kelompok B RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2021- 2022.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat melalui permainan lompat ceria. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah diharapkan anak untuk lebih cermat, fokus dan lebih semangat pada kegiatan pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru, diharapkan kegiatan seperti ini dapat dilaksanakan secara terprogram, karena melalui permainan lompat ceria anak dapat melakukan berbagai kegiatan motorik kasar baik di dalam maupun di luar kelas dengan memanfaatkan berbagai media alat peraga pembelajaran yang tersedia di sekolah.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, peneliti (penulis) dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Lompat Ceria Di Ra Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2021- 2022.” Ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusun skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya Pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati peneliti sampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas PGRI SEMARANG Bapak Dr. Muhdi, SH., M.Hum. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd., yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian sekaligus pembimbing I
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Ir. Anita Chandra Dewi, S. M.Pd, yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing II Ibu Dwi Prasetyawati D.H, S.Pd, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.

5. Bapak dan ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal Ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
6. Kepala RA Miftahul Ulum Tegalarum yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di Instansi yang dipimpinnya. Teriring doa semoga Allah SWT memberikan balasan yang terbaik kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat membuka wawasan dan pengetahuan serta bermanfaat bagi kita semua.Amin .

Semarang, Januari 2022

Penulis

Eni Solwati

NPM .19156052

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERSYARATAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A.Motorik Kasar.....	9
1. Pengertian Motorik Kasar.....	9

2. Fungsi Perkembangan Motorik Kasar	11
3. Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar	13
4. Indikator Perkembangan Motorik Kasar	15
B. Permainan	17
1. Pengertian Permainan	17
2. Fungsi Dan Manfaat Permainan	19
3. Tahap Perkembangan Bermain.....	21
4. Jenis Permainan	22
C. Lompat Dan Lompat Ceria	26
1. Pengertian Lompat.....	26
2. Tahapan Melompat	28
3. Pengertian Lompat Ceria	29
D. Kerangka Berfikir.....	31
E. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Setting Penelitian.....	35
1. Waktu Penelitian.....	35
2. Tempat Penelitian	36
3. Subyek Penelitian	36
B. Sumber Data	36
C. Prosedur Penelitian	37
D. Metode Pengumpulan Data	42
E. Instrumen Penelitian	43

F. Indikator Pencapaian.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
C. Keterbatasan Penelitian.....	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.....	16
Tabel 2. Rencana Tanggal disetiap siklus dan pertemuan.....	33
Tabel 3 Rencana Aktifitas Siklus I Dan II.....	38
Tabel 4 Lembar observasi kemampuan motorik kasar anak	44
Tabel 5 Kisi-kisi instrumen kemampuan motorik kasar anak	44
Tabel 6. Rubrik penilaian kemampuan motorik kasar anak (kekuatan).....	45
Tabel 7. Rubrik penilaian kemampuan motorik kasar anak (keseimbangan).....	46
Tabel 8 Kriteria Penilaian lembar Observasi.....	47
Tabel 9 Hasil Pertemuan pra siklus.....	51
Tabel 10 Hasil Pertemuan ke-1 Siklus I.....	55
Tabel 11 Hasil Pertemuan ke-2 Siklus I.....	58
Tabel 12 Hasil Pertemuan ke-3 Siklus I.....	60
Tabel 13 Hasil Rekapitulasi Belajar Siklus I.....	63
Tabel 14 Perbandingan hasil pra siklus dan siklus 1.....	65
Tabel 15 Hasil Pertemuan ke-1 Siklus II.....	68
Tabel 16 Hasil Pertemuan ke-2 Siklus II.....	71
Tabel 17 Hasil Pertemuan ke-3 Siklus II.....	73
Tabel 18 Hasil Perkembangan Siklus II.....	75
Tabel 19 Hasil rata-rata siklus I dan siklus II.....	77
Tabel 20 Perbandingan Data Pra Siklus, siklus I dan siklus II.....	78

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Diagram Hasil Perkembangan pra siklus.....	52
Grafik 2. Rekapitulasi hasil belajar siklus 1.....	63
Grafik 3. Diagram Hasil Perkembangan Siklus II	69
Grafik 4. Perbandingan Data Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kegiatan lompat ceria Pertemuan 1 Siklus 1.....	56
Gambar 2. Kegiatan lompat ceria Pertemuan 2 Siklus 1.....	56
Gambar 3. Kegiatan lompat ceria Pertemuan 3 Siklus 1	58
Gambar 4. Kegiatan lompat ceria Pertemuan 1 Siklus II	59
Gambar 5. Kegiatan lompat ceria Pertemuan 2 Siklus II	61
Gambar 6. Kegiatan lompat ceria Pertemuan 3 Siklus II	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 mengamanahkan agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu system pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang (UUD) 1945 Nomor 20 tahun 2003 tentang System Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada 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 persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pasal 1, butir 14). Disebutkan lebih lanjut dalam Pasal 28 UU tersebut antara lain bahwa PAUD di selenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar dan PAUD dapat diselenggarakan dalam jalur pendidikan formal, Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. Sedang non formal Kelompok bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan yang terakhir melalui jalur Informal, Pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan.

Layanan Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya optimalisasi tumbuh kembang bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Dendiknas 2003). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar) sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan, dan tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini. (Suratman 2006 : 36)

Menurut Yohana dalam Yuliani dan Bambang (2010) mengatakan Karakteristik khusus perkembangan fisik bagi anak dalam kelompok 5-6 tahun adalah Perkembangan keterampilan fisik, Pada usia ini anak menunjukkan keingintahuan yang besar dan aktif. Anak bisa mengatur gerakan badannya dengan lebih baik dan lebih luwes. Anak juga bisa berjalan jinjit mundur dan berjalan mundur dengan tumitnya, selain itu anak juga berlari cepat, melompat, berlari dengan satu kaki, anak pada masa ini sudah bisa mencuci tangannya sendiri tanpa membasahi bajunya, berpakaian dan mengikat tali sepatunya sendiri.

Koordinasi motorik yang baik berkembang sampai anak dapat mencontohkan segitiga dan belah ketupat, selain itu anak juga sudah bisa menganyam dan melipat kertas. Perkembangan motorik kasar pada anak

usia TK diantaranya mampu melambungkan bola, baik bola kecil, sedang, dan besar, mampu melompat dengan satu kaki, telah mampu menaiki tangga sekaligus beraktivitas melompat tali. Anak juga mampu mengendarai sepeda roda dua, mampu melempar dengan sasaran yang tepat dan mampu menangkap berbagai media misalnya kantong berisi biji-bijian (Sumantri, 2005).

Tidak jauh berbeda dengan pendapat di atas, adapun pengembangan pada anak usia 5-6 tahun Kemdiknas (2010) diantaranya yaitu: (1) berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban, (2) berlari sambil melompat dengan seimbang, (3) meloncat dari ketinggian 30-50 cm, dan (4) bermain dengan simpai.

Mengembangkan keterampilan motorik kasar anak harus memperhatikan juga unsure- unsur dasar kesehatan tubuhnya. Unsur-unsur tersebut diantaranya adalah kekuatan (strength), ketahanan (endurance), kelincahan (agility), keseimbangan (balance), koordinasi (coordination) dan kecepatan (speed) (Slamet Suyanto, 2005). Keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan merupakan unsur-unsur kegiatan yang harus ditingkatkan agar motorik kasar anak dapat berkembang dengan optimal.

Bambang Sujiono (2007) menjelaskan bahwa keseimbangan dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu keseimbangan statik dan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh

tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh, sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh pada saat sedang melakukan gerakan. kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan (tension) terhadap suatu tahanan (resisten). Sedangkan kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat dalam mengubah arah. Kemampuan motorik kasar anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain.

Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana anak dapat berinteraksi dengan orang lain dan alam sekitar, dilakukan dengan senang hati (gembira), atas inisiatif sendiri. Bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkan, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Anak bermain dengan menggunakan benda-benda yang kongkrit dengan hal tersebut anak dapat belajar banyak hal dan mengembangkan setiap aspek, terutama aspek motorik kasar untuk permainan yang berada diluar kelas.

Berdasarkan pengamatan peneliti, di RA Miftahul Ulum Tegalarum, ditemui gejala-gejala yaitu, (1) kemampuan anak saat berlari dan melompat pada kegiatan motorik kasar, kurang berkembang, anak masih kurang mampu untuk melompat dengan sempurna. (2) anak kurang mampu mengayunkan satu kaki kedepan kebelakannng tanpa kehilangan

keseimbangan. (3) kurang mampu untuk berjinjit dengan tangan di pinggul dan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan, dan kelincahan.

Stimulasi jika tidak diberikan pada anak, maka perkembangan motorik kasar anak mengalami hambatan. Salah kegiatan yang dilakukan adalah membuat sebuah permainan yang diberinama lompat pintar. Melalui permainan ini dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak, membantu kesehatanya, dan juga didalam permainan ini terdapat banyak tantangan dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi di atas, maka peneliti berminat untuk melakukan sebuah penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B melalui Permainan Lompat Ceria di RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen tahun ajaran 2021- 2022”. Dengan penelitian tersebut peneliti berharap kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat dengan baik melalui kegiatan yang sederhana.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan di RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen sebagai berikut:

1. Kemampuan anak saat berlari dan melompat pada kegiatan motorik kasar, kurang berkembang, anak masih kurang mampu untuk melompat dengan sempurna.
2. Anak kurang mampu mengayunkan satu kaki kedepan kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan.
3. Anak kurang mampu untuk berjinjit dengan tangan di pinggul dan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan, dan kelincahan.
4. Pada saat melakukan lompatan tumpuan kaki anak yang belum kuat dan anak belum mampu mempertahankan posisi tubuh anak setelah melakukan lompatan.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria pada anak kelompok B RAMiftahul Ulum Tegalarum Mranggen, dengan KD (3.3-4.3)

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka terdapat permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu: “Bagaimana upaya meningkatkan

kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan lompat ceria pada anak kelompok B RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan motorik kasar anak.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan motorik kasar pada anak melalui permainan lompat ceria pada kelompok B di RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan kurikulum di taman kanak-kanak yang terus berkembang sesuai dengan

tuntutan masyarakat dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa yang akan datang.

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

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan motorik kasar anak, khususnya melalui permainan lompat ceria

- b. Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan motorik kasar anak, khususnya melalui permainan lompat ceria.

- c. Bagi Anak didik

diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui permainan lompat ceria.

- d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motorik kasar anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar

Perkembangan aspek fisik anak berkaitan erat dengan aktivitas yang dilakukan anak sehari-hari melalui gerakan-gerakan yang dilakukan anak. Motorik kasar erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Kemampuan fisik yang baik akan menunjang kemampuan motorik kasar maupun motorik halus anak. Motorik kasar merupakan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar anak baik kaki maupun tangan.

Menurut Ahmad Rudiato (2016,10) Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga. Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan.

Menurut Santrock (Nelva Rolina, 2012: 16), motorik kasar (gross motor skill) meliputi kegiatan otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan, sementara itu motorik halus meliputi gerakan-gerakan menyesuaikan secara lebih halus seperti ketangkasan jari. Perkembangan motorik saling merupakan perubahan gerakan kemampuan gerak bayi dari lahir sampai dengan dewasa yang melibatkan aspek dan perilaku gerak.

Menurut Rebecca dkk (dalam Sulistiawati, 2017) berpendapat bahwa motorik kasar sangat berperan penting untuk kesehatan tubuh, dikatakan motorik kasar baik apabila anak mampu melakukan kegiatan yang diawali menggunakan anggota tubuh sebelah kanan dibanding dengan sebelah kiri, sedangkan anak yang memiliki gangguan/kekurangan cenderung akan menggunakan anggota tubuh bagian kiri terlebih dahulu baru kesebelah kanan. Akan tetapi, baik menggunakan anggota tubuh bagian kiri terlebih dahulu maupun bagian kanan dahulu semua perkembangan motorik kasar anak-anak harus berkembang sesuai tahapannya.

Jadi dari uraian diatas dapat disimpulkan, kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah suatu proses yang terjadi pada setiap diri anak yang dilakukan melalui gerakan-gerakan. Gerakan-gerakan tersebut melibatkan otot-otot besar anak yang bekerja, seperti gerakan anak melompat, berlari, berjinjit, berjingkat, dan loncat, serta

mengandalkan kematangan tubuh anak yang berkembang secara optimal, dengan demikian motorik kasar anak akan berkembang baik apabila tidak memiliki gangguan dari lingkungannya.

2. Fungsi Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Aep Rohendi (2019) perkembangan motorik kasar adalah perubahan progresif dalam perilaku motorik sebagai akibat interaksi antara faktor-faktor biologis dan pengalaman dalam siklus kehidupan manusia. Perkembangan motorik diartikan pula sebagai perkembangan dari pada unsure-unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, yang terkait erat dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot.

Adapun Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak sebagai berikut Nursyaidah dalam Andina (2020 : 22) yaitu:

- 1) Melatih kelenturan dan koordinasi.
- 2) Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik
- 3) Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.
- 4) Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan cara berpikir anak.
- 5) Meningkatkan perkembangan emosional anak.
- 6) Meningkatkan perkembangan sosial anak.
- 7) Memupuk perasaan saling menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi

Menurut Saputra dan Rudyanto dalam Rahmah (2018) menyebutkan fungsi perkembangan motorik kasar adalah:

- 1) Sebagai pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan untuk anak.
- 2) Untuk membentuk, membangun serta memperkuat tubuh anak.
- 3) Untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak.
- 4) Untuk meningkatkan perkembangan emosional.
- 5) Untuk meningkatkan perkembangan sosial.
- 6) Untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi perkembangan motorik kasar adalah Melatih kelenturan dan koordinasi, Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak, melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan cara berpikir anak, meningkatkan perkembangan emosional anak, meningkatkan perkembangan sosial anak, memupuk perasaan saling menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Ahmad Rudianto (2016,23) Anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak sebagai berikut:

- 1) Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)
- 2) Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi
- 3) Organisme dan psikis
- 4) Aktivitas anak sebagai subjek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Di samping beberapa uraian di atas, ada beberapa faktor lainnya yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, antara lain:

1) Faktor kematangan

Kematangan adalah kesiapan fungsi. Fungsi baik fisik maupun psikis untuk melakukan aktivitas tanpa memerlukan stimulasi dari luar. Misalnya proses anak belajar duduk, merangkak, berjalan atau bercakap-cakap. Proses-proses itu memerlukan periode belajar dan berlatih, proses di atas tidak akan menunjukkan hasil yang maksimal bila anak belum mencapai kematangan.

2) Faktor keturunan

a) Tinggi badan

Orang tua yang mempunyai postur tubuh tinggi cenderung mempunyai keturunan yang tinggi. Demikian pula, orang tua yang pendek pula akan memiliki keturunan yang pendek pula. Namun tinggi tubuh seseorang tidak dapat diramalkan secara tepat, krena faktor lingkungan, gizi, dan kesehatan mempunyai peran penting terhadap perkembangan motoriknya.

b) Kecepatan pertumbuhan

Kecepatan pertumbuhan ternyata juga merupakan sifat yang diturunkan. Penelitian pada anak kembar identic memperlihatkan bahwa, haid pertama yang di alami kembar identic perempuan terjadi pada usia yang sama. Demikian juga pada perempuan kakak-beradik, haid mereka pada usia yang tidak begitu berbeda

menurut Rhomadona, S. W. (2020 : 8) Adapun faktor yang berpengaruh dalam perkembangan motorik anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Gizi : Gizi mempunyai peranan penting dalam perkembangan motorik pada balita usia 4-5 tahun.

- 2) Lingkungan Pengasuhan : Lingkungan pengasuhan yang baik sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik pada balita usia 4-5 tahun.
- 3) Stimulasi : stimulus yang baik sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik pada balita usia 4-5 tahun.

Setiap anak memiliki perkembangan fisik yang berbeda. Dalam proses pertumbuhannya setiap anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan masing- masing. Beberapa factor yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan yaitu, menurut Jahja dalam Saputri,G.M (2020 : 17) dijelaskan “faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik diantaranya faktor hereditas, lingkungan, sosial, kultural, nutrisi dan gizi, da kesempatan dan latihan”. Sejalan dengan Wiyani dalam saputri,G.M (2020 : 17) mengungkapkan “ada lima faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik pada anak usia dini, diantaranya faktor makanan, faktor pemberian stimulus, kesiapan fisik, faktor jenis kelamin, dan faktor budaya”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang berpengaruh dalam perkembangan motorik yaitu hereditas/keturunan, lingkungan, nutrisi dan gizi, kesempatan, latihan, jenis kelamin, dan sosial budaya, pemberian stimulus, kesiapan fisik.

4. Indikator Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Sujiono (2017) menyatakan bahwa perkembangan motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus. Gerakan motorik kasar anak akan terbentuk seperti orang dewasa saat anak sudah mulai memiliki koordinasi serta keseimbangan.

Berikut ini adalah tabel perkembangan motorik anak usia 5 - 6 tahun menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014.

Tabel 1.
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Motorik Halus	Motorik Kasar
1. Menggambar sesuai gagasannya	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
2. Meniru bentuk	2. Melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, dan kepala dalam menirukan tarian atau senam
3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	3. Melakukan permainan fisik dengan aturan
4. Menggunakan alat tulis dengan benar	4. Terampil dalam menggunakan tangan kanan dan kiri
5. Menggunting sesuai dengan pola	5. Melakukan kegiatan Kebersihan
6. Menempel gambar dengan tepat	
7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	

Kemampuan motorik kasar anak memiliki berbagai jenis gerak yang sangat berpengaruh untuk melakukan bermacam-macam kegiatan motorik kasar. Kemampuan motorik kasar menurut Samsudin dalam

Nizrina, dkk 2019 : 46 setiap anak memiliki jenis gerak, karena sangat berguna bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, yaitu:

- 1) Kemampuan non-lokomotor yaitu gerakan yang dapat dilakukan di tempat tidak memerlukan area yang luas untuk melakukannya.
- 2) Kemampuan lokomotor yaitu gerakan yang digunakan untuk memindah- mindahkan tubuh dari tempat satu ke tempat lainnya.
- 3) Kemampuan Manipulatif yaitu gerakan yang dikembangkan ketika anak telah mampu melakukan gerakan berbagai macam benda.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Pada motorik kasar terdapat berbagai jenis gerak yaitu: gerak non lokomotor, lokomotor dan manipulative.

B. Permainan

1. Pengertian Permainan

Menurut Fadlillah (2016). Permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Permainan ini ragamnya sangat banyak, ada yang tradisional ada juga yang modern. Namun demikian, untuk dapat memahami maksud permainan sebenarnya dapat diketahui melalui pengertian bermain. Karena kedua istilah tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan. Artinya dalam bermain pasti ada permainan dan pemain itu sendiri.

Permainan (games) adalah kontes antara beberapa pemain yang berinteraksi antara pemain satu dengan yang lainnya dengan berbagai macam untuk mencapai tujuan. Setiap permainan terdiri dari empat komponen utama, yaitu: (1) pemain, (2) lingkungan main (3) peraturan main, (4) tujuan main. Berdasarkan sifatnya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu, permainan kompetitif dan permainan non kompetitif. Permainan kompetitif bertujuan jelas dan pemenang dapat diketahui pada saat itu juga. Sebaliknya permainan non kompetitif tidak ada pemenang di dalamnya. (Sadiman, dkk, 2010: 75-78 dalam Syarhani, 2018:90).

Menurut Pupung Puspa (2018,1) bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki hak dan kesempatan untuk mengeksperisikan sesuatu yang dirasakan dan dipikirkannya.

Berdasarkan penjelasan di atas permainan adalah kegiatan yang dilakukan anak usia dini yang dilakukan dengan menggunakan suatu alat tertentu, dengan tujuan tertentu sebagai sarana untuk

mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan yang mereka pikirkan, tetapi kegiatan bermain pada anak usia dini juga dapat berpengaruh pada perkembangan kepribadiannya.

2. Fungsi Dan Manfaat Permainan

Tanpa anak sadari permainan yang dilakukan memiliki beberapa fungsi, berikut ini fungsi bermain menurut Pupung Puspa (2018) diantaranya:

- 1) memanfaatkan energi yang berlebih pada anak
- 2) memulihkan tenaga setelah bekerja dan merasa jenuh
- 3) melatih ketrampilan tertentu
- 4) mengembangkan semua aspek perkembangan
- 5) membantu anak mengenali lingkungan dan membimbing anak mengenali kekuatan maupun kelemahan pada dirinya
- 6) memberikan kesempatan proses bersialisasi pada anak untuk mendapat dan memperkaya pengetahuan.

Menurut Rusmayadi (2016,4) fungsi dan manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti diuraikan berikut:

- 1) perkembangan bahasa

Aktivitas bermain adalah ibarat laboratorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak.

2) perkembangan moral

Bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertanggung rasa dan sebagainya

3) perkembangan social

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya.

4) perkembangan emosi

Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya dan ia belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi.

5) perkembangan kognitif

Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk memiliki kemampuan 'problem solving' sehingga dapat mengenal dunia sekitarnya dan menguasai lingkungannya

6) perkembangan fisik

Bermain memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan.

7) perembangan kreatifitas

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai ideanya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan

Berdasarkan penjelasan di atas bermain sangat penting untuk anak selain dapat digunakan untuk membuang tenaga pada anak yang berlebih bermain jauh lebih berguna yaitu diantaranya: dapat melatih ketrampilan tertentu, membantu anak mengenali lingkungan dan membimbing anak mengenali kekuatan maupun kelemahan pada dirinya dan dapat pula mengembangkan semua aspek perkembangan.

3. Tahap Perkembangan Bermain

Tahap-tahap perkembangan bermain anak usia dini, menurut Mildred Parten dalam Rusmayadi (2016,5-6) melalui 6 tahap yaitu ;

1) Unoccupied Behavior / Gerakan Kosong

Anak sepertinya belum melakukan kegiatan bermain, hanya mengamati sesuatu sejenak saja. Misalnya bayi mengamati jari tangan atau kakinya sendiri dan menggerakannya tanpa tujuan.

2) Onlooker Behaviour/Tingkah laku pengamat

Anak memperhatikan anak yang lain yang sedang melakukan suatu kegiatan atau sedang bermain. Misalnya seorang anak yang memperhatikan temannya sedang bermain petak umpat, tetapi ia ikut bermain tetapi ia turut merasa senang seolah ia ikut bermain.

3) Solitary Play / Bermain Soliter

Anak bermain sendiri mencari kesibukan sendiri, tanpa peduli dengan orang lain/ teman lain yang ada disekitarnya

4) Parraley Play /Bermain Paralel

Anak melakukan kegiatan bermain di antara anak yang lain tanpa ada unsur saling mempengaruhi. Misalnya anak bermain puzzle dan anak lain juga bermain puzzle, mereka ada bersama tetapi tidak saling mempengaruhi.

5) Associative Play / Bermain Asosiatif

Anak melakukan kegiatan bermain bersama anak lain tetapi belum ada pemusatan tujuan bermain. Misalnya beberapa anak bermain menepuk-nepuk air di kolam bersama-sama.

6) Cooperative Play / Bermain Koperatif

Anak melakukan kegiatan bermain bersama-sama dengan teman secara terorganisasi dan saling bekerja sama, ada tujuan yang ingin dicapai bersama dan ada pembagian tugas yang disepakati bersama. Misalnya bermain rumah-rumahan ada yang jadi bapak, ibu dan anak, masing-masing memiliki tugas

4. Jenis Permainan

Menurut Pupung Puspa (2018) kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri dari bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak

melalui aktifitas yang melibatkan banyak aktivitas tubuh. Beberapa contoh kegiatan bermain aktif diantaranya:

1) Bermain bebas dan spontan

Adalah permainan yang tanpa memiliki aturan. Kejadiannya bebas sesuai dengan spontanitas anak

2) Bermain konstruktif

Adalah permainan membangun, membentuk, dan menyusun. Kegiatan ini biasanya menggunakan alat permainan edukatif atau manipulative

3) Bermain khayala/peran

Adalah bermain imajinatif berperan sebagai atau menjadi. Ketika bermain khayalan anak akan menggunakan benda-benda di sekitar sebagai simbol dari permainan yang diperankan. sebagai contoh anak berpura-pura mengendarai kuda menggunakan gagang sapu.

4) Collecting

Adalah kegiatan bermain mengumpulkan benda-benda yang unik dan menarik menurut anak

5) Eksplorasi

Adalah kegiatan bermain mencari tahu dengan mencoba dan melakukan percobaan

6) Games dan sport

Adalah kegiatan permainan dan olah raga yang memiliki aturan yang harus dipatuhi

7) Music

Kegiatan memainkan alat music, anak memainkan instrument music secara aktif

Sedangkan bermain pasif adalah suatu aktifitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik. Beberapa contoh kegiatan bermain pasi diantaranya:

- 1) Membaca
- 2) Melihat komik
- 3) Menonton fil
- 4) Mendengarkan radio
- 5) Mendengarkan music

Menurut Rusmayadi (2016) Aneka kegiatan bermain bisa membuat anak asyik sekaligus merangsang perkembangannya. Alat permainan yang digunakan oleh anak hendaknya sesuai dengan kebutuhan anak, begitu pula jenis kegiatan bermain sesuai dengan usia perkembangan anak. Berbagai jenis kegiatan bermain anak adalah sebagai berikut:

1) Bermain Aktif

Dalam kegiatan bermain aktif, anak melakukan aktivitas gerakan yang melibatkan seluruh indera dan anggota tubuhnya. Diantara jenis kegiatan bermain aktif adalah:

- a) Tactile Play Merupakan kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatannya.
- b) Functional Play Bermain Fungsional/Functional Play adalah kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan motorik dalam rangka mengembangkan aspek motorik anak. (Charlotte Buhler)
- c) Constructive Play Permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego dan sebagainya.
- d) Creative Play Permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri.
- e) Symbolic /Dramatic Play Permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu.
- f) Play Games Permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/persaingan.

2) Bermain Pasif

Kegiatan bermain pasif tidak melibatkan banyak gerakan tubuh anak, tetapi hanya melibatkan sebagian indera saja terutama pendengaran dan penglihatan. Kegiatan bermain pasif diantaranya adalah Receptive Play: Permainan dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif (bukan fisik yang aktif) melalui mendengarkan dan memahami apa yang dia dengar dan ia lihat

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain terbagi menjadi 2, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Pada bermain aktif anak melakukan aktifitas bergerak dengan memanfaatkan seluruh indera dan anggota tubuhnya .sedangkan bermain pasif anak tidak begitu menggunakan gerakan tubuh dan hanya melakukan sedikit gerakan yang hanya melibatkan sebagian indera saja.

C. Lompat

1. Pengertian Lompat

Menurut Ariawan (2015) Lompat dan loncat adalah suatu rangkaian gerakan untuk mengangkat tubuh ke atas melalui beberapa proses yaitu lari, tumpuan, melayang dan mendarat. Gerakan dasar melompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan pada anak usia sekolah.

Yudha. M. Saputra (2005: 46) berpendapat lompat adalah gerakan dasar yang terjadi ketika tubuh diangkat ke udara karena tekanan yang berasal dari satu atau ke dua tungkai dan tubuh mendarat menggunakan satu atau dua kaki. Gerak lompat dapat dibagi menjadi beberapa cara, misalnya hopping (meloncat) adalah bentuk dari melompat karena adanya daya dorong yang berasal dari satu tungkai dan mendarat dari kaki tungkai yang sama. Tapi seandainya pendaratan diakibatkan tidak ada dorongan tungkai gerak ini disebut leaping (melompat).

Kegiatan melompat dapat dilakukan dengan tumpuan satu kaki berganti-ganti, tumpuan dua kaki, melompati rintangan, melompat dengan variasi ketinggian berbeda, jarak bervariasi. Kegiatan melompat ini akan mengembangkan koordinasi dan kekuatan kaki. Bentuk gerakan dasar melompat akan memberi pengalaman anak untuk mengetahui bagaimana cara melompat, jatuh atau mendarat yang benar.

Menurut Arif Syarifuddin (1993: 60-63) terdapat beberapa bentuk gerakan melompat, meliputi: 1) lompat sambil berjingkat-jingkat dengan kaki kiri dan kanan secara bergantian; 2) lompat meraih sesuatu benda/dinding di atas; 3) lompat tali tanpa awalan dan dengan awalan; 4) lompat melewati teman yang merangkak; dan 5) lompat-lompat ditempat dengan menggunakan berbagai

macam variasi, misalnya mengangkat kedua kaki lurus ke depan, mengenakan lutut kedada, membuka kedua kaki ke samping.

Jadi dapat disimpulkan lompat merupakan gerakan yang dapat dilakukan menggunakan satu kaki atau dua kaki. Gerakan melompat dapat divariasikan dengan menggunakan rintangan atau jarak sesuai dengan kemampuan anak. Tahap melompat yaitu tahap persiapan, lepas landas, dan pendaratan.

2. Tahapan Melompat

Pola melompat dengan dua kaki yang diterima sebagian besar yaitu lompat ke atas atau ke bawah atau melompat tinggi dengan cara berdiri. Dalam melompat ke atas tubuh didorong ke atas dan ke luar. Sementara itu melompat dengan satu kaki memiliki fase sama yaitu 1) tahap persiapan; 2) tahap lepas landas; dan 3) tahap pendaratan. Adapun tahapan melompat yaitu:

- 1) Tahap persiapan merupakan tahap persiapan dibutuhkan untuk mempersiapkan tubuh untuk bergerak: contoh gerakan yang membungkuk atau melebarkan pinggul, lutut, dan pergelangan kaki dan ayunan ke arah belakang dari lengan.
- 2) Tahap lepas landas, tahap ini sangat berpengaruh penting. Sudut yang paling efektif adalah 45 derajat. Sebagai pengalaman pelompat yang baik menggunakan sudut lepas

landas lebih kecil daripada yang digunakan pelompat yang buruk.

- 3) Tahap pendaratan, ketika akan mendarat pada kaki yang kaku ini akan membuat pendaratan terasa tegang dan kaku. Perbedaannya pelompat yang belum berpengalaman perlahan-lahan melenturkan pinggang, lutut dan pergelangan kaki secara berangsur-angsur untuk lompatan. Kegiatan melompat dapat dilakukan dengan tumpuan satu kaki berganti ganti, tumpuan dua kaki, melompati rintangan, melompat dengan variasi ketinggian berbeda, jarak bervariasi. Kegiatan melompat ini akan mengembangkan koordinasi dan kekuatan kaki. Bentuk gerakan dasar melompat akan memberi pengalaman anak untuk mengetahui bagaimana cara melompat, jatuh atau mendarat yang benar.

3. Lompat Ceria

Anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 0-6 tahun. Pada usia ini potensi anak akan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Potensi anak akan berkembang ketika anak melakukan banyak aktivitas yaitu melalui bermain. Dengan bermain seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang dengan maksimal. Bermain dengan melakukan permainan akan membuat anak bereksplorasi dan berkreaitivitas sesuai keinginan dan

imajinasinya. salah satu permainan yang dapat di gunakan adalah permainan lompat ceria

Menurut Jamilah (dalam Magfiroh, 2019), Permainan lompat ceria merupakan permainan fisik motorik kasar dalam bentuk permainan yang bervariasi, menyenangkan dan dikreasikan dengan aktivitas berangkai, seperti: meloncat menirukan gerakan binatang, berjalan melangkahi dingklik, lompat dan loncat, duduk dengan kaki terbuka serta memindahkan bentuk geometri, dan memindahkan bendera sambil melompati karet gelang yang diikatkan pada botol dengan tujuan untuk melatih kekuatan, keseimbangan, kelentukan, kelincahan dan ketepatan. Permainan lompat ceria ini diharapkan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak tidak berfokus pada perkembangan satu aspek motorik.

Pada permainan lompat ceria anak melakukan aktivitas fisik motorik kasar dengan menggunakan media yang aman untuk mengembangkan aspek kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kelentukan, dan kelincahan. Sesuai dengan Depdiknas (2008:14) bahwa tingkat capaian perkembangan motorik usia 5–6 tahun meliputi melompat dengan lincah dan cepat; gerak koordinasi untuk berenang, naik sepeda, meniti, melompat, meloncat, dan memanjat dengan baik.

Permainan lompat ceria ini merupakan salah satu permainan yang menarik bagi anak dan dapat memotivasi minat anak karena anak dapat melakukan gerakan yang melatih kemampuan fisik motorik kasar anak. Permainan lompat ceria menggunakan papan pijakan dengan bentuk geometri yang mampu menarik semangat anak. Permainan lompat ceria terdiri dari lima kegiatan berangkai yang mana setiap anak harus melakukan semua rangkaian kegiatan yang telah dipersiapkan. Setiap kegiatan dalam permainan ini mengandung unsur pembelajaran fisik motorik kasar. Hal ini sejalan dengan Mutiah (2015:113) bahwa permainan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dan potensi anak.

D. Kerangka Berpikir

Kemampuan motorik terdapat kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan kegiatan atau aktivitas motorik yang melibatkan otot-otot besar anak. Otot-otot besar tersebut digunakan untuk melakukan gerakan-gerakan yang bersifat kasar atau memerlukan energi besar. Kemampuan motorik kasar anak sudah mampu dilakukan oleh anak yang berusia 5-6 tahun, anak sudah mampu dilatih untuk melakukan gerakan yang melibatkan otot besarnya seperti melompat, berlari, berjinjit dan melompat dengan satu kaki..

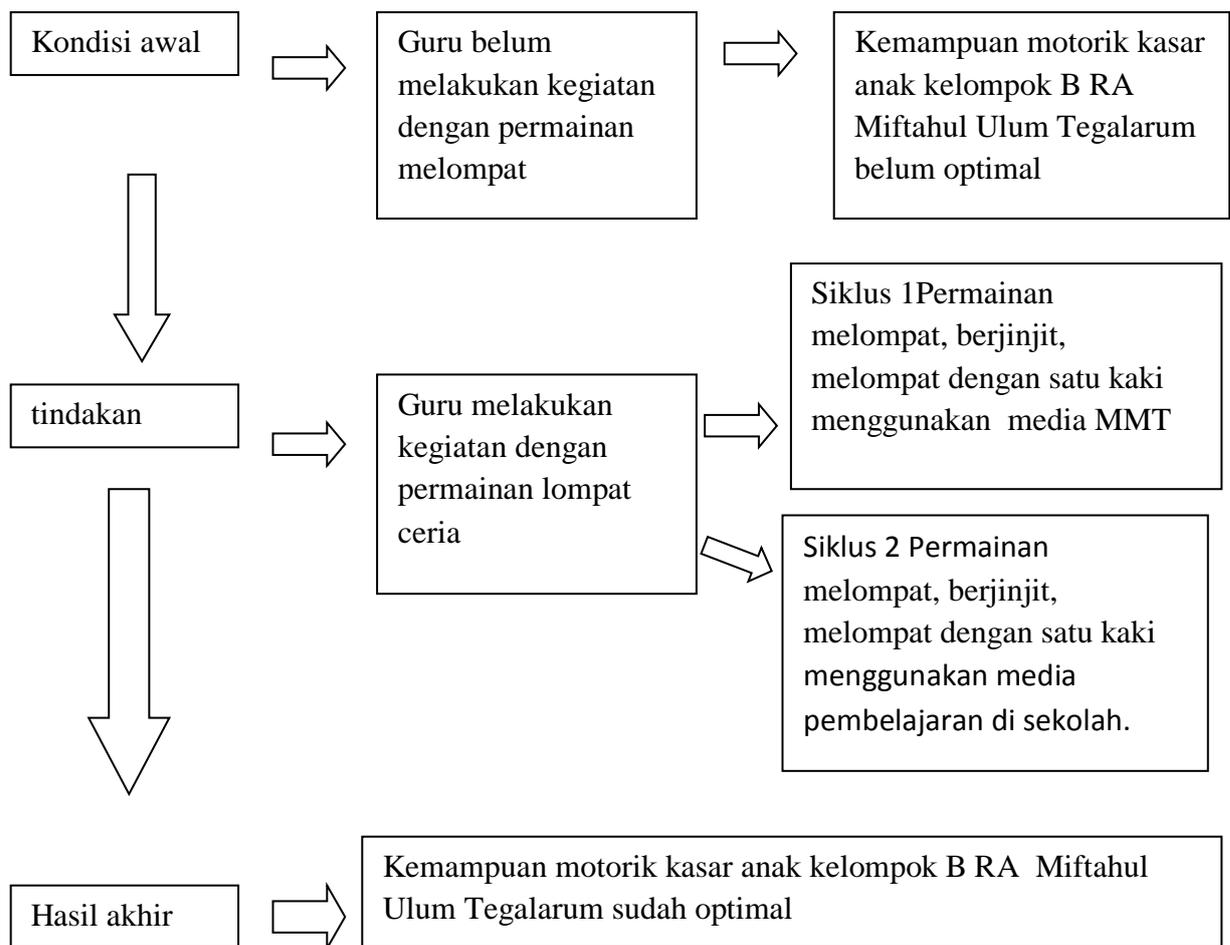
Melompat merupakan suatu gerak yang sudah mampu dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun untuk memaksimalkan gerak dasar pada anak. Peneliti melakukan pengamatan dengan mengajak anak melakukan gerakan sederhana, seperti melompat, berlari, berjinjit dan melompat dengan satu kaki. Terlihat dari kegiatan tersebut ada anak yang masih kesulitan melompat, anak masih kurang mampu untuk melompat dengan sempurna. anak kurang mampu mengayunkan satu kaki kedepan kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan. Anak kurang mampu untuk berjinjit dengan tangan di pinggul dan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan, dan kelincahan. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya pengembangan kegiatan motorik atau permainan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman tersebut perlu dilakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak maka diperlukan kegiatan yang sesuai. Peneliti menggunakan kegiatan lompat ceria pada kelompok B RA Miftahul Ulum Tegalarum.

Dengan demikian, upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan dilakukan kegiatan lompat ceria. Penelitian tindakan kelas ini merupakan upaya perbaikan untuk mengatasi kendala pada motorik kasar anak Kelompok B RA Miftahul Ulum Tegalarum. Pentingnya kegiatan permainan lompat ceria ini adalah dengan melakukan permainan lompat ceria kekuatan otot-otot kaki anak

akan menjadi kuat terutama otot tungkai kaki, dapat meningkatkan kelenturan dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan koordinasi gerak mata, lengan, dan tungkai. Dengan demikian peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat dengan optimal.

Berikut adalah skema alur bagan kerangka pikir:



E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, kajian pustaka, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil hipotesis penelitian sebagai berikut: melalui kegiatan lompat ceria dapat meningkatkan unsur yang terkait kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok B RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2021/2022, dari bulan November sampai dengan Desember 2021 sesuai dengan kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Tabel 2
Rencana Tanggal disetiap siklus dan pertemuan

No	Siklus	Pertemuan	November 2021				Desember 2021	
			Tanggal				Tanggal	
			22	24	26	29	01	03
1.	Siklus 1	Pertemuan 1	√					
		Pertemuan 2		√				
		Pertemuan 3			√			
2	Siklus 2	Pertemuan 1				√		
		Pertemuan 2					√	
		Pertemuan 3						√

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B RA Miftahul Ulum Tegalarum, di Desa Tegalarum, kecamatan Mranggen Kabupaten Demak

3. Subjek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah anak Kelompok B usia 5-6 tahun di RA Miftahul Ulum Tegalarum. Jumlah anak keseluruhan adalah 20 anak, yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 10 anak laki-laki

B. Sumber Data

Menurut sumbernya, data penelitian dibagi menjadi dua (Azwar, 2007:91), yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian menggunakan alat pengukuran atau pengukuran data langsung pada objek sebagai informasi yang akan dicari. Sumber data primer, dalam hal ini sumber data dari anak didik kelas yang dilakukan tindakan. Data yang dimaksud dapat berupa lembar observasi.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui pihak lain, tidak langsung diperoleh dari subjek penelitian. Data ini berbentuk dokumen-dokumen yang meliputi data-data umum tentang RA Miftahul

Ulum Tegalarum, sejarah berdirinya, visi misi dan tujaun, srana prasarana, keadaan guru, dan keadaan peserta didik. Data ini diperoleh dari kepala sekolah, guru, dan staf lainnya .

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian tindakan kelas merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Penelitian ini termasuk penelitian secara kolaborasi apabila dilihat dari teknik pengumpulan data.

Wina Sanjaya (2010: 59) mengemukakan bahwa pola kolaboratif merupakan pola pelaksanaan tindakan kelas, inisiatif untuk melaksanakan tindak dari guru, akan tetapi dari pihak luar yang berkeinginan untuk memecahkan masalah pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menemukan adanya masalah yaitu mengenai kemampuan motorik kasar anak usia dini. Permasalahan tersebut adalah kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Ulum Tegalarum. Peneliti bermaksud untuk memecahkan masalah tersebut dengan metode lompat ceria dalam upaya meningkatkan kemampuan mototrik kasar anak usia 5-6 tahun RA Miftahul Ulum Tegalarum.

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan kolaborasi antara guru dan peneliti. Peneliti bertugas sebagai pengamat dengan ditemani seorang kawan sebagai pengamat penelitian, sementara itu yang melakukan tindakan adalah guru kelas. Penelitian tindakan kelas dipilih karena penelitian ini menawarkan cara untuk meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran di kelas dengan melihat kondisi anak.

Tabel 3
Rencana Aktifitas Siklus I Dan II

Aktivitas	Siklus I	Siklus II
Perencanaan (planning)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan skenario pembelajaran 2. Menyusun RPPH 3. Menyiapkan media pembelajaran 4. Menyiapkan media yang digunakan untuk pembelajaran berupa MMT 5. Menyiapkan format penilaian 6. Menyiapkan alat- alat untuk pendokumentasian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan skenario pembelajaran 2. Menyusun RPPH 3. Menyiapkan media pembelajaran 4. Menyiapkan media yang digunakan untuk pembelajaran menggunakan peralatan yang tersedia di sekolah, seperti papan titian, holahop dan lain-lain. 5. Menyiapkan format penilaian <p>Menyiapkan alat- alat untuk pendokumentasian</p>
Tindakan (acting)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan apersepsi 2. Guru mengkondisikan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan apersepsi 2. Memperbaiki tindakan

	<p>peserta didik</p> <p>3. Guru menunjukkan media MMT yang akan digunakan untuk pembelajaran</p>  <p>4. Guru memberikan penjelasan dan memberikan contoh kepada siswa urutan kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>Urutan kegiatan yang terdapat pada MMT adalah:</p> <p>a. Anak melompat dengan satu kaki mengikuti urutan angka 1 sampai dengan 10.</p> <p>b. Anak berjalan dengan menggunakan tumit, mengikuti atau mencocokkan gambar kaki anak sesuai gambar telapak kaki (kaki kanan dan kaki kiri).</p>	<p>sesuaidengan scenario pembelajaran</p> <p>3. Guru mengkondisikan peserta didik</p> <p>4. Guru menunjukkan media yang akan digunakan untuk pembelajaran</p> <p>5. Guru memberikan penjelasan dan memberikan contoh kepada siswa urutan kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>Urutan kegiatan</p> <p>a. Anak melompat dengan satu kaki, dari angka satu sampai dengan sepuluh secara urut</p> <p>b. Anak melompat dengan dua kaki secara bersama, kemudian membalik mangkok yang disusun secara sejajar</p> 
--	---	---

	<p>c. Anak menirukan cara melompat katak dari gambar katak satu ke gambar katak berikutnya</p> <p>d. Anak berjalan dengan berjinjit mengikuti alur pada gambar jalan raya</p> <p>e. Anak melompat dengan dua kaki secara bersama mengikuti urutan huruf dari huruf a sampai dengan z</p> <p>f. Anak melompat mengikuti arah gambar telapak kaki</p> <p>g. Anak merangkak kemudian mencocokkan telapak tangan dan telapak kaki pada gambar telapak tangan, dan telapak kaki</p> <p>h. Gambar finis, artinya kegiatan sudah selesai</p> <p>5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba kegiatan</p> <p>6. Guru memberikan penguatan setelah anak</p>	<p>c. Anak berjalan diatas papan titian</p>  <p>d. Anak menirukan cara hewan berjalan sesuai dengan gambar yang mereka pilih</p> <p>e. Anak melompat dengan dua kaki secara bersamaan dari holahop satu ke hulahop berikutnya.</p>  <p>f. Anak berlari secara zigzag melewati rintangan yang telah disediakan</p> <p>g. selesai</p> <p>6. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba kegiatan</p>
--	---	--

	bermain	7. Guru memberikan penguatan setelah anak bermain
Observasi (observing)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengamati aktifitas yang dilakukan saat proses belajar mengajar 2. Guru mencatat dan mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengamati aktifitas yang dilakukan saat proses belajar mengajar 2. Guru mencatat dan mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan
Refleksi (reflecting)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengevaluasi keberhasilan pelaksanaan PTK berdasarkan ketercapaian indikator kinerja 2. Menemukan kekurangan dan kelemahan proses pelaksanaan pada siklus pertama 3. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi tindakan dan hasil belajar untuk tahap siklus selanjutnya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengevaluasi keberhasilan pelaksanaan PTK berdasarkan ketercapaian indikator kinerja 2. Apabila hasil perkembangan sudah mencapai target, maka penelitian tindakan dapat dihentikan

D. Metode Pengumpulan Data

Untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas maka menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Prastowo, 2014:212). Sedangkan menurut Mahmud (2011:173) mengatakan bahwa, wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dan mencatat atau merekam jawaban-jawaban responden. Dalam hal ini yang akan peneliti wawancarai adalah kepala sekolah dan wali murid.

2. Observasi

Wijaya dan Dedi (2010: 66) mengemukakan bahwa observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Observasi dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas. Melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku anak yang ada di kelas tersebut. Observasi atau pengamatan dilakukan terhadap perkembangan motorik halus anak dalam kegiatan meronce di kelompok A. Dalam penelitian ini, pengumpulan data menggunakan teknik observasi dengan menggunakan instrumen lembar observasi untuk anak. Adapun instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian observasi anak

dalam upaya meningkatkan perkembangan Motorik Halus anak yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data melalui dokumen dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Metode dokumentasi adalah alat pengumpulan data yang digunakan untuk mencari, mengenal hal hal atau variabel yang berupa catatan atau arsip yang berhubungan dengan yang diteliti dan sebagainya (Kunandar, 2012:200). Peneliti menggunakan metode ini sebagai alat untuk memperoleh data tentang perkembangan motorik halus anak, memperoleh data tentang hasil untuk kerja anak dalam proses perkembangan. Dokumentasi dapat berupa gambar atau foto yang digunakan untuk menggambarkan secara visual proses pengembangan yang sedang berlangsung.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Wina Sanjay (2010: 84) adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan

secara langsung oleh peneliti dengan memberi tanda check list (√) apabila yang diamati muncul atau sesuai dengan instrumen dan dengan deskripsi keterampilan yang diharapkan dicapai anak. Berikut adalah kisi-kisi lembar instrumen kemampuan motorik kasar anak, yaitu:

Tabel 4.
Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Variabel	Indikator	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Perkembangan Motorik Kasar	Melompat dengan kedua kaki				
	Meloncat dengan satu kaki				
	Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol				
	Berjalan dengan langkah kaki selang-seling/ berjinjit				

Tabel 5
. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor
Kemampuan Motorik Kasar Lompat ceria	Melompat dengan kedua kaki	Kemampuan anak dalam melakukan lompatan dengan dua kaki tanpa terjatuh	Anak mampu melakukan lompatan dengan dua kaki tanpa terjatuh sesuai dengan urutan kegiatan
	Meloncat dengan satu kaki	Kemampuan anak dalam melakukan lompatan dengan satu kaki tanpa terjatuh	Anak mampu melakukan lompatan dengan satu kaki tanpa terjatuh dan mempertahankan posisi tubuhnya
	Berlari dengan	Kemampuan anak	anak mampu melakukan

	kecepatan dan arah terkontrol	dalam melakukan Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol dan tanpa terjatuh	Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol dan tanpa terjatuh
	Berjalan dengan langkah kaki selang-seling/ berjinjit	Kemampuan anak dalam melakukan Berjalan dengan langkah kaki selang-seling/ berjinjit	anak mampu melakukan Berjalan dengan langkah kaki selang-seling/ berjinjit

Tabel 6.

Rubrik penilaian kemampuan motorik kasar (kekuatan)

Kriteria	Skor	Deskripsi	Keterangan
BSB	4	Anak mampu melompat dengan duakaki, melompat dengan satu kaki, berlari dan berjalan berjinjit tanpa terjatuh dan tidak keluar dari pijakan tanda	
BSH	3	Anak mampu melompat dengan dua kaki, melompat dengan satu kaki, berlari dan berjalan berjinjit tanpa terjatuh tetapi keluar dari pijakan tanda	
MB	2	Anak mampu melompat dengan dua kaki, melompat dengan satu kaki, berlari dan berjalan berjinjit meski sering terjatuh dan keluar dari pijakan tanda	
BB	1	Anak belum mampu melompat dengan dua kaki, melompat dengan satu kaki, berlari dan berjalan berjinjit meski sering terjatuh dan keluar dari pijakan tanda	

F. Indikator Pencapaian

Dalam memperoleh data untuk mengetahui keberhasilan, observer memberikan tanda checklist (\surd) pada kolom kriteria yang disediakan sebagai lembar pengamatan. Analisis hasil belajar digunakan untuk menghitung peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Pengamatan terhadap anak pada lembar observasi kemampuan motorik kasar dibagi menjadi 4 (empat) kriteria penilaian, yaitu :

1. BB (Belum Berkembang).
2. MB (Mulai Berkembang)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4. BSB (Berkembang Sangat Baik)

Kemudian peneliti akan menghitung jumlah persentase yang bisa, kurang bisa, dan tidak bisa untuk dianalisis. Analisis persentase dapat menggunakan rumus yang dikemukakan oleh M. Ali (2003:177) sebagai berikut :

$$X\% = n/N \cdot 100\%$$

Keterangan :

X% = Persentase yang dicari

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimal

Setelah dianalisis dengan rumus presentase tersebut, peneliti akan memberikan indikator keberhasilan meningkatnya kemampuan motorik

kasar anak. Tabel berikut adalah rentang nilai yang menjadi indikator penilaian peneliti:

Tabel 8
Kriteria Penilaian lembar Observasi

No	Kategori	Nilai Presentase
A 1	BB	0% - 25%
d 2	MB	25,1% - 50%
3	BSH	50,1% - 75%
4	BSB	75,1% - 100%

Adapun dalam memperoleh data untuk mengetahui keberhasilan pada indikator diberikan:

1. Anak dikatakan belum berkembang (BB) apabila nilai yang diperolehnya 0%- 25%.
2. Anak dikatakan mulai berkembang (MB) apabila nilai yang diperolehnya 25,1%- 50%.
3. Anak dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) apabila nilai yang diperolehnya 50,1%- 75%.
4. Anak dikatakan belum Berkembang Sangat Baik (BSB) apabila nilai yang diperolehnya 0%- 25%.

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, keberhasilan tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan terkait dengan suasana pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Adapun tujuan pelaksanaan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan

motorik kasar anak dengan kegiatan lompat ceria Kelompok B RA Miftahul Ulum Tegalarum. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan motorik kasar pada anak. Peningkatan motorik kasar anak dapat dikatakan berhasil apabila prosentase indikator dari 20 anak, mencapai prosentase 80% pada Kelompok B RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen Demak berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Penelitian ini dilakukan di RA Miftahul Ulum Tegalarum yang berlokasi di dusun Tegalarum, Mranggen, Demak. Penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2021/2022. RA ini memiliki 3 ruang kelas yang terdiri dari 1 kelas kelompok A dan 2 kelas Kelompok B. Kelas A memiliki peserta didik 25 anak, Kelompok B setiap kelas terdiri dari kelas B1 20 anak, kelas B2 20 anak. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian pada Kelompok B1 yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Sebelum melaksanakan tindakan peneliti melakukan kegiatan pra tindakan yang berupa pengamatan sebagai langkah awal yang dilakukan sebelum melakukan penelitian tindakan kelas. Pengamatan dilakukan melalui observasi yang dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 14 Oktober 2021.

Masalah yang di kaji oleh peneliti tindakan kelas (PTK) ini adalah tentang meningkatnya perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria. Kegiatan pengamatan dilaksanakan ketika pembelajaran motorik kasar. Kegiatan yang diamati mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a. Deskripsi Pra Siklus

1) Perencanaan

Kegiatan awal dimulai dari kegiatan baris-berbaris di depan ruang kelas, salaman terhadap semua warga kelas, berdoa, hafalan surat-surat pendek dan doa, serta dilanjutkan apresepsi tema hari itu.

2) Pelaksanaan

Pada kegiatan inti, anak-anak diajak melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas yaitu di halaman sekolah. Pertama anak dibentuk menjadi 4 barisan di depan guru, kemudian anak diminta untuk menirukan gerakan pemanasan seperti yang dilakukan oleh guru setelah itu dilanjutkan dengan senam ceria dengan menggunakan musik. Kegiatan selanjutnya adalah melompat degan mengangkat satu kaki kebelakang mengikuti urutan dari angka 1 sampai dengan angka 10. Sebelum melakukan kegiatan anak-anak diminta duduk sesuai barisannya masing-masing. Setelah itu guru memberi contoh bagaimana cara melompati urutan angka- angka tersebut. Kemudian anak- anak mempraktekkan satu persatu seperti yang dicontohkan guru.

3) Observasi

Tahapan ini guru hanya mengamati anak dalam mengikuti kegiatan mengerjakan tugas yang diberikan dan tanpa menggunakan pedoman observasi dan penilaian. Guru hanya memberi penilaian baik dan bagus pada anak yang aktif dan mampu melaksanakan tugas dengan baik dalam proses pembelajaran.

4) Refleksi

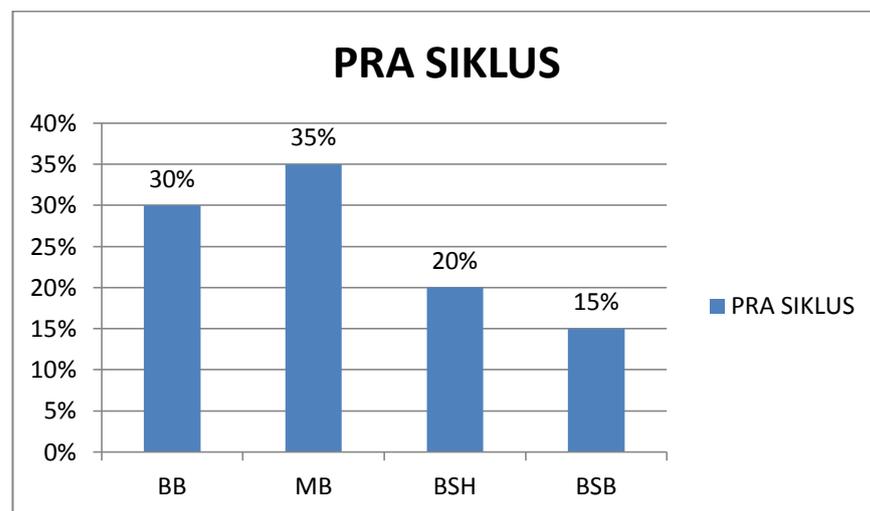
Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, hasil pengamatan menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak kelompok B (Usia 5-6 Tahun) kurang maksimal. Hasil perkembangan motorik kasar tersebut dapat dilihat dari tabel perkembangan pra siklus motorik kasar anak kelompok B (Usia 5-6 Tahun).

Tabel 9
Hasil Pertemuan pra siklus

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Presentase
BB (Belum Berkembang)	6	30 %
MB (Mulai Berkembang)	7	35 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	4	20 %
BSB (Berkembang sangat Baik)	3	15 %

Berdasarkan table diatas dari jumlah 20 peserta didik di kelompok B RA Miftahul Uum Tegalarum yang belum

mencapai ketuntasan kriteria penilaian, seperti BB (Belum Berkembang) mencapai 6 peserta didik sama dengan 30%, MB (Mulai Berkembang) mencapai 7 peserta didik sama dengan 35%, sedangkan yang tergolong sudah mencapai ketuntasan kriteria penilaian, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) mencapai 4 peserta didik sama dengan 20%, BSB (Berkembang Sangat Baik) hanya mencapai 3 peserta didik sama dengan 15%. Jumlah anak yang sudah memenuhi kriteria BSB dan BSH sebanyak 7 anak atau persentasenya 35%, hal tersebut menunjukkan masih rendahnya kemampuan motorik kasar pada anak sehingga perlu dilakukannya penelitian tindakan kelas pada RA Miftahul Ulum Tegalarum Kelompok B.



Grafik 1. Diagram Hasil Perkembangan pra siklus

2. Sajian Data Penelitian Siklus

a. Siklus I

Pada Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu senin (22 November 2021), Rabu (24 November 2021), Jumat (26 November 2021), , Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan proses penelitian menerapkan permainan lompat ceria untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran, selanjutnya merumuskan persoalan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran, seperti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
- c) Menyiapkan media, alat dan bahan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran siklus I.

2) Tahap Pelaksanaan

Tindakan dilakukan berdasarkan kegiatan yang telah disusun sebelumnya, urutan pelaksanaan sesuai dengan rencana kegiatan lompat ceria dengan media MMT, adapun pelaksanaan tindakan kelas dengan tahapan sebagai berikut:

a) Pertemuan 1 Siklus I

Hari/ tanggal: Senin, November 2021

Langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut:

Kegiatan dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru mengajak anak ke halaman sekolah, anak berbaris membentuk dua barisan yang terdiri atas masing-masing barisan terdiri dari 10 peserta didik. Guru mempersiapkan MMT yang akan digunakan untuk bermain. Guru menjelaskan urutan kegiatan kepada anak tentang kegiatan permainan lompat ceria yang akan dilaksanakan. dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru memberikan contoh bagaimana cara bermain dan urutan permainannya, kemudian anak- anak diminta mempraktekkan satu persatu seperti yang dicontohkan guru. Guru berkeliling dan mengamati anak didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat ceria.

Guru Mengulas kegiatan yang telah dilakukan Dan Menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil kemampuan motorik kasar anak dengan permainan lompat ceria.

Hasil pada siklus 1 pertemuan pertama perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria, sebagai berikut: persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria yang belum berkembang (BB) masih terlihat tinggi dengan persentase yaitu 15 %, sedangkan mulai berkembang (MB) dengan persentase sebanyak 30 % , siswa yang berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase sebanyak 30 % dan yang berkembang sangat baik (BSB) masih terlihat sangat rendah yaitu dengan persentase 25%.

Tabel 10
Hasil Pertemuan ke-1 Siklus I

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Presentase
BB (Belum Berkembang)	3	15 %
MB (Mulai Berkembang)	6	30 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	6	30 %
BSB (Berkembang sangat Baik)	5	25 %



Gambar 1. Kegiatan lompat ceria Pertemuan 1 Siklus 1
Anak mengikuti gambar telapat kaki dan berjalan dengan tumit



Gambar 2. Kegiatan lompat ceria Pertemuan 1 Siklus 1
Anak melompat dengan dua kaki mengikuti urutan huruf abjad

b. Pertemuan Kedua

Hari/ tanggal: Rabu, 24 November 2021.

Langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I adalah sebagai berikut:

Kegiatan dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru mengajak anak ke halaman sekolah, anak berbaris membentuk dua barisan yang terdiri atas masing-masing barisan terdiri dari 10 peserta didik. Guru mempersiapkan MMT yang akan digunakan untuk bermain. Guru menjelaskan urutan kegiatan kepada anak tentang kegiatan permainan lompat ceria yang akan dilaksanakan, dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru memberikan contoh bagaimana cara bermain dan urutan permainannya, kemudian anak-anak diminta mempraktekkan satu persatu seperti yang dicontohkan guru. Guru berkeliling dan mengamati anak didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat ceria.

Guru Mengulas kegiatan yang telah dilakukan Dan Menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil kemampuan motorik kasar anak dengan permainan lompat ceria.

Berdasarkan hasil dari persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria, sebagai berikut: Pada pertemuan kedua siklus I, persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria yang belum berkembang (BB) masih ada sebanyak 5 %,

sedangkan mulai berkembang (MB) yaitu sebanyak 15 %, berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu sebanyak 30 %. Selanjutnya yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu sebanyak 50 %.

Tabel 11
Hasil Pertemuan ke-2 Siklus I

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Presentase
BB (Belum Berkembang)	1	5 %
MB (Mulai Berkembang)	3	15 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	6	30 %
BSB (Berkembang sangat Baik)	10	50%



Gambar 3. Kegiatan lompat ceria Siklus 1 Pertemuan 2
Anak melompat dengan satu kaki mengikuti urutan angka 1 sampai dengan 10



Gambar 4. Kegiatan lompat ceria Siklus 1 Pertemuan 2
Anak melompat seperti katak kemudian berjalan dengan
berjinjit mengikuti gambar jalan raya

c. Pertemuan Ketiga

Hari/ tanggal: Jumat, 26 November 2021

Langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I adalah sebagai berikut:

Kegiatan dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru mengajak anak ke halaman sekolah, anak berbaris membentuk dua barisan yang terdiri atas masing-masing barisan terdiri dari 10 peserta didik. Guru mempersiapkan MMT yang akan digunakan untuk bermain. Guru menjelaskan urutan kegiatan kepada anak tentang kegiatan permainan lompat ceria yang akan dilaksanakan. dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru memberikan contoh bagaimana cara bermain dan urutan permainannya, kemudian anak- anak diminta mempraktekkan satu persatu

seperti yang dicontohkan guru. Guru berkeliling dan mengamati anak didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat ceria.

Kegiatan ditutup dengan Guru mengulas kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil kemampuan motorik kasar anak dengan permainan lompat ceria.

Berdasarkan hasil dari persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria, sebagai berikut: Pada pertemuan ke tiga terdapat peningkatan, prosentase anak yang belum berkembang (BB) berkurang menjadi sebanyak 5 %, sedangkan mulai berkembang (MB) yaitu sebanyak 10 %, berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu sebanyak 15 %. Selanjutnya yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu sebanyak 70 %.

Tabel 12
Hasil Pertemuan ke-3 Siklus I

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Presentase
BB (Belum Berkembang)	1	5 %
MB (Mulai Berkembang)	2	10 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	15 %
BSB (Berkembang sangat Baik)	14	70%



Gambar 5. Kegiatan lompat ceria Siklus 1 Pertemuan 3
Anak melompat dengan dua kaki mengikuti urutan huruf
abjad



Gambar 6. Kegiatan lompat ceria Siklus 1 Pertemuan 3
Anak melompat seperti katak

3) Observasi

Selama tindakan perbaikan berlangsung peneliti sebagai guru melakukan observasi terhadap respon anak didik di RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen Demak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hasil observasi ini dikumpulkan dan dicatat dalam lembar penilaian observasi,

adapun aspek yang dinilai yaitu kekuatan dan keseimbangan.

Observasi yang dilakukan sebagai berikut:

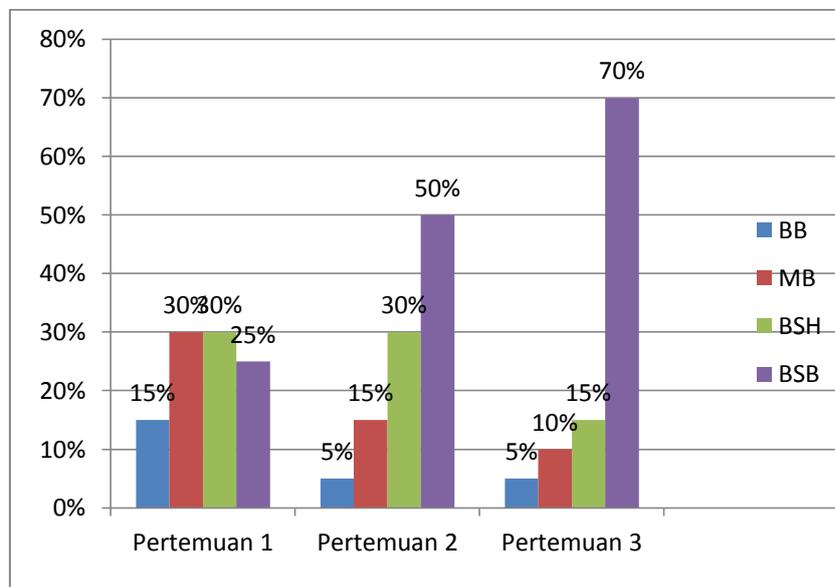
- a) Proses pembelajaran Berdasarkan observasi siklus I, peneliti mengamati proses peningkatan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria
 - 1) Saat kegiatan lompat ceria, anak sangat semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut
 - 2) Anak mulai melompat dengan mengikuti gambar dan arahan yang tersedia
 - 3) Rasa tertantang oleh kecepatan yang masih minim dari anak, hal tersebut terlihat saat anak berusaha menyelesaikan kegiatan dengan baik

- b) Hasil pengamatan

Berdasarkan observasi selama kegiatan anak diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 13
Hasil Rekapitulasi Belajar Siklus I

No	Kategori	Skor	Siklus 1 Pertemuan 1		Siklus 1 Pertemuan 2		Siklus 1 Pertemuan 3	
			Jumlah anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1	BB	1	3	15 %	1	5 %	1	5 %
2	MB	2	6	30 %	3	15 %	2	10 %
3	BSH	3	6	30 %	6	30 %	3	15 %
4	BSB	4	5	25 %	10	50%	14	70%
			20	100%	20	100%	20	100%



.Grafik 2. Rekapitulasi hasil belajar siklus 1

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa dari pengamatan yang telah dilakukan pada 20 anak, hasil prosentase tingkat pencapaian keberhasilan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria pada siklus 1 mulai terlihat adanya peningkatan, yaitu pada siklus I pertemuan 1 hasil perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria jumlah prosentase anak yang mencapai indikator keberhasilan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 50 %. pada siklus I pertemuan 2 jumlah prosentase anak yang mencapai indikator keberhasilan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 65 %. pada siklus I pertemuan 3 jumlah prosentase anak yang mencapai indikator keberhasilan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 75 %.

Berdasarkan hasil dari pertemuan-pertemuan pada siklus I dapat dilihat hasil perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria belum dapat dikatakan berhasil, karena jumlah prosentase anak yang sudah mencapai indikator keberhasilan BSB (Berkembang Sangat Baik) masih kurang dari 80 %. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

5) Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti dengan melihat perbandingan data yang ada pada pra siklus dan siklus I. Adapun perbandingan data tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel Perbandingan Rata-rata data peningkatan motorik halus anak

Tabel 14
Perbandingan hasil pra siklus dan siklus 1

Siklus	BB	MB	BSH	BSB
Pra Siklus	30 %	35 %	20 %	15 %
Siklus1 pertemuan ke 3	5%	10 %	15 %	70 %

Berdasarkan dari table diatas dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan permainan lompat ceria pada siklus I motorik kasar anak mengalami peningkatan. Namun demikian penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan belum mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan yaitu minimal 80% dari perkembangan motorik kasar anak. Oleh karena itu perlu dilaksanannya siklus II untuk memperbaiki pembelajaran tindakan dalam siklus I.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I peneliti juga menemukan beberapa permasalahan antara lain :

- a) Anak takut akan jatuh setelah melakukan lompatan

- b) Anak tidak melompat tetapi berjalan, karena anak belum memahami aturan permainan.
- c) Penerapan permainan lompat ceria yang dilakukan belum maksimal dikarenakan peserta didik yang belum memahami aturan terhadap permainan lompat ceria yang dilakukan.

Walaupun Pembelajaran pada siklus I masih terdapat beberapa permasalahan , namun juga terdapat beberapa kelebihan diantaranya yaitu :

- a) Anak- anak bersemangat pada saat mengikuti permainan lompat ceria.
- b) Keaktifan anak mulai muncul saat kegiatan berlangsung

6) Siklus II

Tahapan pada pelaksanaan penelitian siklus II yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Penelitian siklus II diadakan dalam 3 kali pertemuan untuk proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria.

a. Pertemuan Pertama

Hari/ tanggal: Senin , 29 November 2021

Pada pertemuan pertama dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak

melalui permainan tradisional lompat ceria dengan jumlah 20 peserta didik.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II adalah sebagai berikut:

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan lompat ceria yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan untuk bermain, anak berbaris membentuk dua barisan yang terdiri atas masing-masing barisan terdiri dari 10 peserta didik dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru memberikan contoh bagaimana cara bermain dan urutan permainannya, kemudian anak-anak diminta mempraktekkan satu persatu seperti yang dicontohkan guru. Guru berkeliling dan mengamati anak didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat ceria.. Kegiatan ditutup dengan Guru mengulas kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil kemampuan motorik kasar anak dengan permainan lompat ceria.

Hasil persentase dari perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat ceria pada pertemuan pertama siklus ke II, sebagai berikut:

persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria yang belum berkembang (BB) sebanyak 0 %, mulai berkembang (MB) sebanyak 15%, berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 15 %. Selanjutnya yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu dengan persentase 70 %.

Tabel 15
Hasil Pertemuan ke-1 Siklus II

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Presentase
BB (Belum Berkembang)	0	0 %
MB (Mulai Berkembang)	3	15 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	15 %
BSB (Berkembang sangat Baik)	14	70 %



Gambar 7. Kegiatan lompat ceria Siklus II Pertemuan 1
Siklus II

Anak melompat dengan dua kaki dari holahop satu ke holahop berikutnya



Gambar 8. Kegiatan lompat ceria Siklus II Pertemuan 2
Anak melompat kemudian membalik mangkok lalu berjalan
di papan titian

b. Pertemuan Kedua

Hari/ tanggal : Rabu, 01 Desember 2021

Pada pertemuan kedua dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat ceria dengan jumlah 20 peserta didik.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II adalah sebagai berikut:

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan lompat ceria yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan untuk bermain, anak berbaris membentuk dua barisan yang terdiri

atas masing-masing barisan terdiri dari 10 peserta didik dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru memberikan contoh bagaimana cara bermain dan urutan permainannya, kemudian anak-anak diminta mempraktekkan satu persatu seperti yang dicontohkan guru. Guru berkeliling dan mengamati anak didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat ceria.. Kegiatan ditutup dengan Guru mengulas kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil kemampuan motorik kasar anak dengan permainan lompat ceria.

Hasil dari persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria, sebagai berikut:

Pada pertemuan kedua siklus II, persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria mengalami peningkatan, presentase anak yang mencapai aspek penilaian yang belum berkembang (BB) yaitu sebanyak 0 %, sedangkan mulai berkembang (MB) yaitu sebanyak 10 %, berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu sebanyak 10 %. Selanjutnya yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu 80 %.

Tabel 16
Hasil Pertemuan ke-2 Siklus II

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Presentase
BB (Belum Berkembang)	0	0 %
MB (Mulai Berkembang)	2	10 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2	10 %
BSB (Berkembang sangat Baik)	16	80 %



Gambar 9. Kegiatan lompat ceria Siklus II Pertemuan 2
Anak melompat dari hulahup satu ke hulahup berikutnya,
kemudian melompat membalik mangkok

c. Pertemuan Ketiga

Hari/ tanggal : Jumat, 03 Desember 2021

Pada pertemuan ketiga dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui

permainan tradisional lompat ceria dengan jumlah 20 peserta didik.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan ketiga siklus II adalah sebagai berikut:

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan lompat ceria yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan untuk bermain, anak berbaris membentuk dua barisan yang terdiri atas masing-masing barisan terdiri dari 10 peserta didik dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru memberikan contoh bagaimana cara bermain dan urutan permainannya, kemudian anak-anak diminta mempraktekkan satu persatu seperti yang dicontohkan guru. Guru berkeliling dan mengamati anak didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat ceria.. Kegiatan ditutup dengan Guru mengulas kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil kemampuan motorik kasar anak dengan permainan lompat ceria.

Hasil dari persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria, sebagai berikut:

Pada pertemuan ketiga siklus II, persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria mengalami peningkatan, prosentase anak yang belum berkembang (BB) sudah terlihat sangat rendah yaitu 0 %, sedangkan mulai berkembang (MB) juga sudah terlihat rendah yaitu 10 %. Selanjutnya yang berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 5 % dan berkembang sangat baik (BSB) sudah terlihat tinggi yaitu sebanyak 85 %.

Tabel 17
Hasil Pertemuan ke-3 Siklus II

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Presentase
BB (Belum Berkembang)	0	0 %
MB (Mulai Berkembang)	2	10 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	1	5 %
BSB (Berkembang sangat Baik)	17	85 %



Gambar 10. Kegiatan lompat ceria Siklus II Pertemuan 3
Anak menaiki papan titian dan melompati hulahup dengan dua kaki

Pada pertemuan ketiga siklus II, persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria mengalami peningkatan, prosentase anak yang belum berkembang (BB) sudah terlihat sangat rendah yaitu 0 %, sedangkan mulai berkembang (MB) juga sudah terlihat rendah yaitu 10 %. Selanjutnya yang berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 5 % dan berkembang sangat baik (BSB) sudah terlihat tinggi yaitu sebanyak 85 %.

3) Tahap Observasi (Pengamatan)

Pelaksanaanobservasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan dan dilaksanakan setiap pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperoleh informasi tentang:

a) pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Berdasarkan observasi siklus II yang dilakukan di RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen peneliti mengamati proses peningkatan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria

1. Anak sangat lebih bersemangat dan antusias dengan kegiatan permainan lompat ceria pada siklus II ini,

karena penggunaan media alat peraga yang lebih bervariasi

2) Anak lebih fokus dan cepat dalam melakukan kegiatan

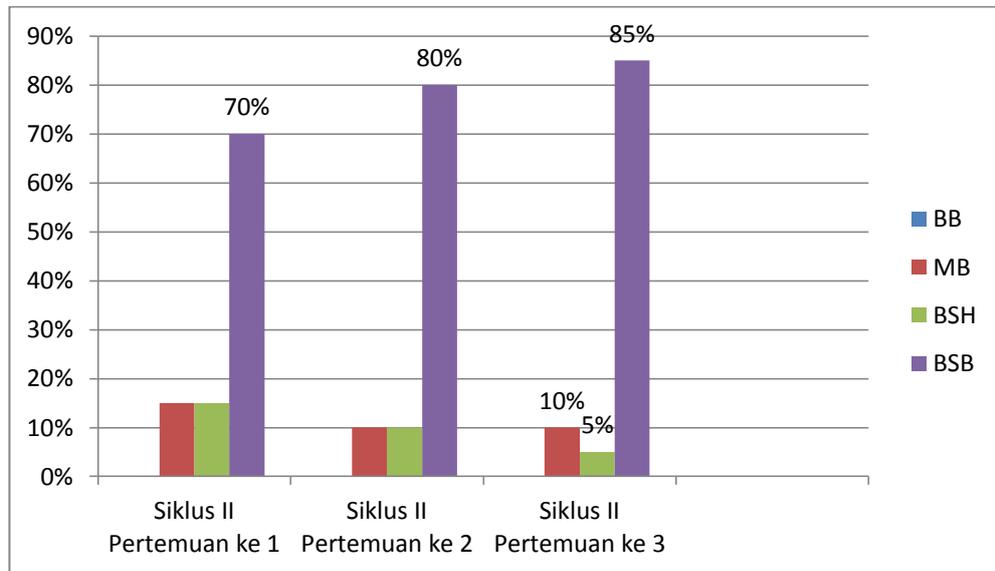
b) Hasil Pengamatan Berdasarkan lembar observasi selama kegiatan yang dilakukan oleh anak diperoleh hasil sebagai berikut :

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, dapat dilihat jumlah persentase pada pertemuan kesatu siklus ke II sampai pertemuan ketiga siklus ke II, sebagai berikut:

Tabel 18
Hasil Perkembangan Siklus II

No	Kategori	Skor	Siklus 2 Pertemuan 1		Siklus 2 Pertemuan 2		Siklus 2 Pertemuan 3	
			Jumlah anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1	BB	1	0	0 %	0	0 %	0	0 %
2	MB	2	3	15 %	2	10 %	2	10 %
3	BSH	3	3	15 %	2	10 %	1	5 %
4	BSB	4	14	70 %	16	80 %	17	85 %
			20	100%	20	100%	20	100%

Diagram batang pelaksanaan siklus II pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga, sebagai berikut:



Grafik 3..Diagram Hasil Perkembangan Siklus II

Berdasarkan pertemuan-pertemuan pada siklus II dapat dilihat hasil perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria sudah dapat dikatakan berhasil, karena sudah mencapai indikator keberhasilan, yaitu jumlah prosentase antara anak yang BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) pada pertemuan ke tiga sudah mencapai prosentase sebanyak 85 %. Oleh karena itu, peneliti ini berakhir pada siklus II pertemuan ketiga dengan tingkat pencapaian, yaitu jumlah prosentase BSH dan BSB mencapai 85%.

4) Refleksi siklus II

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti dengan melihat perbandingan data yang ada pada siklus I dan siklus II. Adapun perbandingan data tersebut adalah sebagai berikut :

Perbandingan Data peningkatan motorik kasar anak.

Tabel 19

Hasil rata-rata siklus I dan siklus II

Siklus	BB	MB	BSH	BSB
Siklus I pertemuan ke 3	5%	10 %	15 %	70 %
Siklus II pertemuan ke 3	0 %	10 %	5%	85 %

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar anak mengalami peningkatan setelah diadakan tindakan siklus II. Berdasarkan kenyataan dan bukti diatas, data yang diperoleh selama penelitian berlangsung motorik kasar anak melalui meronce benar-benar meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan meronce dengan permainan lompat ceria dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dengan didapatkan hasil ini maka peneliti menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena pada siklus II dianggap sudah sesuai dengan hipotesis tindakan yang ditetapkan.

B. Pembahasan Antar siklus

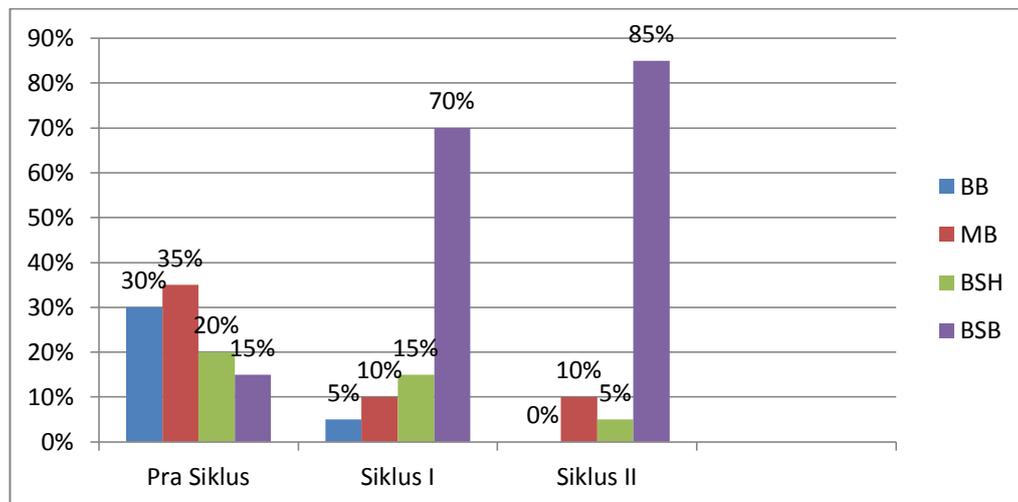
Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa adanya peningkatan motorik kasar anak melalui permainan lompat ceria pada anak kelompok B RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen Demak Tahun Ajaran

2021/2022. Sebelum dilakukan tindakan prosentase siswa yang memenuhi kriteria tindakan masih 15 %, kemudian pada siklus I sebesar 70 %, dan pada siklus II sebesar 85%. Sehingga indikator kinerja penelitian ini membuktikan bahwa melalui permainan lompat ceria pada anak kelompok B RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022 dapat meningkatkan motorik kasar anak. Penjelasan tersebut di atas dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 20
Perbandingan Data Pra Siklus, siklus I dan siklus II

Siklus	BB	MB	BSH	BSB
Pra Siklus	30 %	35 %	20 %	15 %
Siklus I	5%	10 %	15 %	70 %
Siklus II	0 %	10 %	5%	85 %

Dari tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa motorik kasar anak mengalami peningkatan dari pra siklus 15 % ke siklus I yaitu 70 % dan kenaikan ke siklus II 85%.



.Grafik 4. Perbandingan Data Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan baik dari proses maupun hasil dari kondisi awal, siklus I dan siklus II diketahui motorik halus anak kelompok B semakin meningkat secara bertahap. Seperti yang sudah dituangkan dalam tabel presentase kemampuan Motorik kasar anak, mampu melampaui indikator kinerja yang sudah ditentukan secara umum dapat disimpulkan melalui permainan lompat ceriadapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Lailatul magfiroh (2019) dengan penelitian yang berjudul, “Penerapan permainan lompat ceria untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun”, berdasarkan jurnal diatas data yang telah diperoleh bahwa kemampuan fisik motorik kasar anak mengalami peningkatan melalui penggunaan permainan lompat ceria.

Naurina (2012) tentang peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan lompat galaksi dan lari zig-zag pada kelas A di TK PKK 3Sriharjo, dimana diperoleh hasil bahwa melalui permainan lompat galaksi dan lari zig-zag dapat melatih otot-otot kaki, melatih keseimbangan anak dan melatih konsentrasi. Penelitian Apriani (2012) yang berjudul penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan melompat anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo, dimana kesimpulan penelitian tindakan kelas Apriani (2012), adalah bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.

Hal ini sesuai dengan pendapat Mutiah (2011:91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan tindakan pada RA Miftahul Ulum Tegalarum, dari hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II dan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penerapan permainan lompat ceriadapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari siklus I pertemuan 3 jumlah anak yang memenuhi kriteria BSB sebanyak 14 anak (75 %), setelah dilakukan siklus II pertemuan 3 menunjukkan bahwa jumlah anak yang mencapai kriteria BSB yaitu sebanyak 17 anak (85%) sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini berhasil.

Terbuktinya hipotesis penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa melalui permainan lompat ceria dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. hasilnya kemampuan anak pada siklus II menunjukkan peningkatan dengan menunjukkan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 17 anak dengan 85 %.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk Anak diharapkan anak mampu melakukan kegiatan motorik kasar dengan baik seperti melompat, berjalan mengikuti garis, berjinjit dan mengkoordinasikan gerakan tubuh dengan baik.
2. Untuk guru hendaknya guru lebih variatif pada saat pembelajaran salah satunya dengan melakukan pembelajaran di luar kelas atau di halaman sekolah, hal ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa sehingga membuat anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran dan Kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik
3. Untuk Lembaga diharapkan kegiatan seperti ini dapat dilaksanakan secara terprogram, karena melalui permainan lompat ceria anak dapat melakukan kegiatan motorik kasar baik di dalam maupun di luar kelas dengan memanfaatkan berbagai media alat peraga pembelajaran yang tersedia di sekolah

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian ini adalah masih kurang mengakses referensi – referensi penelitian yang relevan dari penelitian ini. Dan penelitian ini terbentur oleh waktu dan situasi. Pada waktu

peneliti mengadakan penelitian ,peneliti mendapatkan kendalanya yaitu penelitian pada masa pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani. 2012. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Melompat anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidiarjo.
- Aep, Rohendi. 2019. "Perkembangan Motorik Pengantar Teori dan Implikasinya dalam Belajar" Bandung: Alfabeta.
- Ahmad, Rudiyanto. 2016. "Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini". Lampung: Darussalam Press.
- Euis Kurniati. 2017. "Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak" .Jakarta: Prenada Media Group.
- Ariawan, D.C. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajarlompat Dan Loncat Melalui Permainan Tali Merdeka. *Journal Of Physical Education, Sport, Healty And Recreation*.
- Fadlillah, M. 2016. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hanik Nanda Yulianti. 2017. "Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B1 Di Taman Kanak-Kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung", (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung)
- Magfiroh.Lailatul. 2019. Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5 - 6 tahun Di Tk Pkk 3 Gunungsari Pasuruan.Prodi PG-PAUD, Jurusan KSDP FIP UM, Malang.
- Mutiah, D. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup Robbinsdan Judge.
- Naurina. 2012. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-zag Pada kelompok A di TK PKK 3 Sriraharjo.
- Nelva Rolina. (2012). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Pupung, Puspa Ardini. 2018. Bermain dan permainan anak usia dini sebuah kajian teori dan praktik. Adjie Media Nusanara.Nganjuk.
- Rusmayadi, Herman.2016. “ Sumber belajar penunjang PLPG 2016 mata pelajaran/ paket perkuliahan guru kelas TK”. .
- Samsudin. Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudjiono, Anas. 2017. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sulistiawati, Rike. 2017. “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak Lokomotor di Taman Kanak-Kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung”. Skripsi Universitas Islam Raden Intan Lampung.
- Sanjaya, Wina. 2010. Teknik Pengumpulan Data Observasi. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Yuni Wahyuni. 2018. “Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Usia 5-6 Tahun Di TK Nurul Iman Tanggamus”,(Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung: Bandar Lampung,).

Lampiran 1

Intrumen Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak

Nama :

Usia :

Variabel	Indikator	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Perkembangan Motorik Kasar	Kekuatatan KD (3.4 -4.4)				
	keseimbangan KD (3.4 -4.4)				

Lampiran 2

Daftar Nama Anak Kelompok B RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen
Demak

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	<i>ASSYHIFA KAMILA RAMADHANI</i>	P
2	<i>FATHINA AQILA RAMADHANI</i>	P
3	ABRAHAM ALEXI PRATAMA	L
4	<i>ADEEVA AFSHEN MYESHA ALBAB</i>	P
5	AHMAD MUHYIDDIN ANWAR	L
6	<i>ANGGUN SURYA FAJAR FARMA</i>	P
7	ELLIN JAFATRA	L
8	<i>FAJRIA SYAFIRA HIDAYAH</i>	P
9	HARYAKA ABRIZAN	L
10	<i>KHAYLA ALMIRA MARITZA</i>	P
11	M. AKMAL DZIKRIANSYAH	L
12	MUHAMMAD ABIZAR RAMADHAN	L
13	MUHAMMAD AINUN NAJIB	L
14	MUHAMMAD KENZA FARHA	L
15	MUHAMMAD MAULANA AL FATAH	L
16	NAUVAL NASYAUQI	L
17	<i>NAYRA PURTI MAYSABELLA</i>	P
18	<i>SITI NAILA MAHARANI</i>	P
19	<i>SITI VITAH NUR AINI</i>	P
20	<i>YANI OKTAVIYANA</i>	P

Lampiran 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MINGGUAN (RPPM)
RA MIFTAHUL ULUM TEGALARUM
Semester / Bulan / Minggu : 1 / November/minggu Ke 16**

Tema : Alam Semesta
Sub Tema : Benda Bumi
Kelompok : B / 5-6 Tahun

Tujuan Pembelajaran : 1. Anak mampu mengenal batu, kerikil, pasir ciptaan Allah

2. Anak mampu berDo'a sebelum dan sesudah kegiatan
3. Anak mampu mengenal nama2 benda bumi dan fungsinya
4. Anak mampu mengenal keadaan lingkungan geografis
5. Anak terbiasa mandiri dan menjaga keamanan diri
6. Anak Terbiasa menunggu giliran dan menaati peraturan
7. Anak mampu menyimak cerita dan bercerita
8. Anak mampu membuat dan Menghargai karya seni

Strategi Pembelajaran : Bercakap-cakap, bercerita, Demonstrasi, pemberian tugas, eksperimen

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1,1.2 3.2,4.2 (nam)	<ul style="list-style-type: none"> • Batu, Pasir, Air, Kerikil ciptaan Allah • Mensyukuri Nikmat Allah • Aku bisa mengucapkan salam dan berterima kasih • Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan 	<p>PERSIAPAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kartu huruf menjadi batu • Mengurutkan kata kota, desa, pesisir, pegunungan • Melingkari suku kata awal yang sama Pesisir-Pegunungan • Mengelompokkan gambar yang sama
2.1 3.3-4.3 4.3-4.4 (FM)	<ul style="list-style-type: none"> • Aku bisa melindungi diri dari bahaya • Aku bisa membuang 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung batu • Menyusun batu menjadi kata batu • Meniru kata batu

<p>3.7,4.7 3.8, 4.8 3.9-4.9 (Kog)</p> <p>2.5, 2.11, 2.12 3.14, 4.14 (Sosem)</p> <p>3.11- 4.11, 3.12- 4.12 (Bhs)</p> <p>2.4 3.15- 4.15 (Seni)</p>	<p>sampah pada tempatnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aku bisa meloncat • Aku bisa melompat • Kebiasaan senam pagi <p>• Aku tau keadaan lingkunganku</p> <p>• Aku tau lingkungan geografis, pedesaan, Pantai, pegunungan</p> <p>• Aku tau gejala alam, tanah, batu, siklus air, siang, malam</p> <p>• Aku tau nama, bagian, fungsi benda2 yang ada dibumi dan langit</p> <p>• Aku bisa mengucapkan salam</p> <p>• Aku senang dengan hasil karyaku</p> <p>• Aku bisa menyesuaikan diri dengan kondisi alam</p> <p>• Aku bisa menyelesaikan tugasku</p> <p>• Aku tidak mengganggu temanku</p> <p>• Aku bisa bercerita</p> <p>• Aku bisa mengelompokkan sesuai warna, bentuk</p> <p>• Aku bisa membaca</p> <p>• Aku bisa menjiplak</p> <p>• Aku bisa merapikan mainanku kembali</p> <p>• Aku bisa menggambar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengarsir kata desa • Melingkari gambar benda2 yang ada dibumi <p>SENI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mewarnai gambar pemandangan alam pedesaan • Melipat kertas menjadi bentuk gunung, kemudian ditempel dan menggambar pemandangan disekitar gunung • Membentuk pohon kelapa dengan menggunakan plastisin • Mencocok gambar gunung • Meronce dengan bahan plastik • Menggunting dan menempel gambar benda bumi • Meronce dengan bahan alam <p>BALOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun balok menjadi gubug yang ada di sawah • Bercerita tentang kehidupan di desa/ di gunung <p>ALAM</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis kata pasir di atas pasir • Mencari kartu kata pasir, batu, kerikil yang tersembunyi • Memasukkan dan menghitung kerikil ke dalam botol bekas • Menimbang kerikil dan pasir kemudian menuliskan angkanya
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Aku suka karyaku• Lagu "Alam semesta"	pada kertas <ul style="list-style-type: none">• Membuat tulisan batu dari tanah liat• Fainger painting dengan lumpur• Mengurutkan segitiga dari yang terkecil• Percobaan gunung meletus• Dengan pasir dan karbit• Meraba kerikil dalam kantong dan dihitung• Membawa kantong pasir dikepala sambil berjalan lurus
--	--	---

Lampiran 4

JADWAL PENELITIAN

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Tempat
1	14 Oktober 2021	Pra Siklus	Halaman sekolah
2	22 November 2021	Siklus 1 Pertemuan 1 Permainan lompat ceria dengan menggunakan media MMT	Halaman sekolah
3	24 November 2021	Siklus 1 Pertemuan 2 Permainan lompat ceria dengan menggunakan media MMT	Halaman sekolah
4	26 November 2021	Siklus 1 Pertemuan 3 Permainan lompat ceria dengan menggunakan media MMT	Halaman sekolah
5	29 November 2021	Siklus 1 Pertemuan 1 Permainan lompat ceria dengan menggunakan media alat peraga pembelajaran	Halaman sekolah
6	01 Desember 2021	Siklus 1 Pertemuan 2 Permainan lompat ceria dengan menggunakan media alat peraga pembelajaran	Halaman sekolah
7	03 Desember 2021	Siklus 1 Pertemuan 3 Permainan lompat ceria dengan menggunakan media alat peraga pembelajaran	Halaman sekolah

Lampiran 5

PROFIL LEMBAGA

Nama RTK	: RA Miftahul Ulum Tegalarum
NSM	: 101233210015
NPSN	:
Alamat TK	: Tegalarum Ngaluran RT 01 RW 04
Kelurahan	: Tegalarum
Kecamatan	: Mranggen
Kota/Kabupaten	: Demak
Provinsi	: Jawa Tengah
Status	: Swasta
Berdiri tahun	: 2002
Penyelenggara	: Yayasan Takmir Masjid Baitul Muslimin
Jumlah Siswa	: 65
Masuk	: Pagi
Ruang Kelas	: 3
Ruang Kantor	: 1
Tempat cuci tangan	: 3
Kamar mandi	: 3
Permainan Out Door	: 1. Prosotan 2. Ayunan 3. Jembatan monyet 4. Bola dunia

Lampiran 6

LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK
PRA SIKLUS

Hari/Tgl : Jumat, 14 Oktober 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Permainan Lompat Ceria

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian								Indikator Pencapaian								Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Melompat dengan kedua kaki				Meloncat dengan satu kaki				Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol				Berjalan dengan langkah kaki selang-seling/berjinjit						
		B	M	B	B	BB	M	B	B	B	M	B	B	B	MB	BS	B			
		B	B	H	B		B	H	B	B	B	H	B	B		H	B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	ASSYHIFA KAMILA RAMADHANI	√				√				√				√				4	25%	BB
2	FATHINA AQILA RAMADHANI			√				√				√			√			11	69%	BSH
3	ABRAHAM ALEXI PRATAMA	√				√				√				√				4	25%	BB
4	ADEEVA AFSHEN MYESHA ALBAB	√				√				√				√				4	25%	BB
5	AHMAD MUHYIDDIN ANWAR		√				√				√				√			7	44%	MB
6	ANGGUN SURYA FAJAR FARMA	√				√					√				√			5	31%	MB

7	ELLIN JAFATRA	√				√				√					4	25%	BB
8	FAJRIA SYAFIRA HIDAYAH			√				√				√		√	15	94%	BSB
9	HARYAKA ABRIZAN			√			√					√		√	14	88%	BSB
10	KHAYLA ALMIRA MARITZA			√				√				√		3	14	88%	BSB
11	M. AKMAL DZIKRIANSYAH		√		√					√		√			7	44%	MB
12	MUHAMMAD ABIZAR RAMADHAN	√			√				√			√			4	25%	BB
13	MUHAMMAD AINUN NAJIB		√		√					3		√			7	44%	MB
14	MUHAMMAD KENZA FARHA		√		√				√			√			6	38%	MB
15	MUHAMMAD MAULANA AL FATAH		√			√			√			√			7	44%	MB
16	NAUVAL NASYAUQI	√			√				√			√			4	25%	BB
17	NAYRA PURTI MAYSABELLA			√			√			√				√	12	75%	BSH
18	SITI NAILA MAHARANI			√			√			√				√	12	75%	BSH
19	SITI VITAH NUR AINI			√			√			√				√	12	75%	BSH
20	YANI OKTAVIYANA		√		√				√			√			6	38%	MB

LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK
SIKLUS I PERTEMUAN KE 1

Hari/Tgl : Senin, 22 November 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Permainan Lompat Ceria

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian								Indikator Pencapaian								Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Melompat dengan kedua kaki				Meloncat dengan satu kaki				Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol				Berjalan dengan langkah kaki selang-seling/berjinjit						
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	BS	BS			
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	H	B			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	ASSYHIFA KAMILA RAMADHANI	1				√				√				√				4	25%	BB
2	FATHINA AQILA RAMADHANI				√			√					√			√		14	88%	BSB
3	ABRAHAM ALEXI PRATAMA		√				√				√			√				7	44%	MB
4	ADEEVA AFSHEN MYESHA ALBAB	√				√					√			√				5	31%	MB
5	AHMAD MUHYIDDIN ANWAR			√				√					4	√				12	75%	BSH
6	ANGGUN SURYA FAJAR FARMA			√				√				√		√				11	69%	BSH
7	ELLIN JAFATRA	√				√				√				√				4	25%	BB

8	<i>FAJRIA SYAFIRA HIDAYAH</i>				√					√					√			15	94%	BSB
9	<i>HARYAKA ABRIZAN</i>				√				√						√			14	88%	BSB
10	<i>KHAYLA ALMIRA MARITZA</i>			√					√						√			14	88%	BSB
11	<i>M. AKMAL DZIKRIANSYAH</i>		√			√							√	√				7	44%	MB
12	<i>MUHAMMAD ABIZAR RAMADHAN</i>	√				√						√		√				4	25%	BB
13	<i>MUHAMMAD AINUN NAJIB</i>		√			√							√	√				7	44%	MB
14	<i>MUHAMMAD KENZA FARHA</i>		√			√						√		√				6	38%	MB
15	<i>MUHAMMAD MAULANA AL FATAH</i>			√			√						√				√	11	69%	BSh
16	<i>NAUVAL NASYAUQI</i>				√			√					√				√	12	75%	BSh
17	<i>NAYRA PURTI MAYSABELLA</i>			√				√					√				√	12	75%	BSh
18	<i>SITI NAILA MAHARANI</i>				√			√					√				√	15	94%	BSB
19	<i>SITI VITAH NUR AINI</i>			√				√					√				√	12	75%	BSh
20	<i>YANI OKTAVIYANA</i>		√			√						√		√				6	38%	MB

LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK
SIKLUS I PERTEMUAN KE 2

Hari/Tgl : Rabu, 24 November 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Permainan Lompat Ceria

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian								Indikator Pencapaian								Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Melompat dengan kedua kaki				Meloncat dengan satu kaki				Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol				Berjalan dengan langkah kaki selang-seling/berjinjit						
		BB	M	B	B	BB	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B			
			B	S	S		B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	ASSYHIFA KAMILA RAMADHANI		√				√				√				√			8	50%	MB
2	FATHINA AQILA RAMADHANI				√				√								√	14	88%	BSB
3	ABRAHAM ALEXI PRATAMA			√			√					√			√			10	63%	BSH
4	ADEEVA AFSHEN MYESHA ALBAB			√			√				√				√			9	56%	BSH
5	AHMAD MUHYIDDIN ANWAR			√				√					√			√		13	81%	BSB
6	ANGGUN SURYA FAJAR FARMA			√				√				√			√			11	69%	BSH
7	ELLIN JAFATRA		√				√				√				√			7	44%	MB

8	FAJRIA SYAFIRA HIDAYAH				√									√				16	100%	BSB
9	HARYAKA ABRIZAN				√				√					√				14	88%	BSB
10	KHAYLA ALMIRA MARITZA				√				√					√				15	94%	BSB
11	M. AKMAL DZIKRIANSYAH		√			√							√		√			7	44%	MB
12	MUHAMMAD ABIZAR RAMADHAN	√				√								√				4	25%	BB
13	MUHAMMAD AINUN NAJIB			√			√						√			√		10	63%	BSH
14	MUHAMMAD KENZA FARHA			√			√						√		√			9	56%	BSH
15	MUHAMMAD MAULANA AL FATAH			√				√					√			√		13	81%	BSB
16	NAUVAL NASYAUQI				√			√					√		√			13	81%	BSB
17	NAYRA PURTI MAYSABELLA				√			√					√			√		14	88%	BSB
18	SITI NAILA MAHARANI				√			√					√				√	15	94%	BSB
19	SITI VITAH NUR AINI				√			√					√			√		14	88%	BSB
20	YANI OKTAVIYANA			√				√					√			√		11	69%	BSH

LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK
SIKLUS I PERTEMUAN KE 3

Hari/Tgl : Jumat, 26 November 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Permainan Lompat Ceria

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian								Indikator Pencapaian								Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Melompat dengan kedua kaki				Meloncat dengan satu kaki				Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol				Berjalan dengan langkah kaki selang-seling/berjinjit						
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	BS	BS	B	M	B	B			
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	H	B	B	B	S	S			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	ASSYHIFA KAMILA RAMADHANI			3			2					3			2			10	63%	BSH
2	FATHINA AQILA RAMADHANI				√			√					√			√		14	88%	BSB
3	ABRAHAM ALEXI PRATAMA			√			√					√			√			10	63%	BSH
4	ADEEVA AFSHEN MYESHA ALBAB				√			√					√			√		14	88%	BSB
5	AHMAD MUHYIDDIN ANWAR				√				√				√			√		15	94%	BSB
6	ANGGUN SURYA FAJAR FARMA				√			√				√				√		13	81%	BSB
7	ELLIN JAFATRA		√				√				√				√			7	44%	MB

8	FAJRIA SYAFIRA HIDAYAH				√				√					√			√	16	100%	BSB
9	HARYAKA ABRIZAN				√			√						√			√	14	88%	BSB
10	KHAYLA ALMIRA MARITZA				√			√						√			√	15	94%	BSB
11	M. AKMAL DZIKRIANSYAH		√			√							√			√		7	44%	MB
12	MUHAMMAD ABIZAR RAMADHAN	√				√								√				4	25%	BB
13	MUHAMMAD AINUN NAJIB				√			√						√			√	14	88%	BSB
14	MUHAMMAD KENZA FARHA			√			√						√			√		9	56%	BSH
15	MUHAMMAD MAULANA AL FATAH			√			√							√			√	13	81%	BSB
16	NAUVAL NASYAUQI				√			√						√			√	13	81%	BSB
17	NAYRA PURTI MAYSABELLA				√			√						√			√	14	88%	BSB
18	SITI NAILA MAHARANI				√			√						√			√	15	94%	BSB
19	SITI VITAH NUR AINI				√			√						√			√	14	88%	BSB
20	YANI OKTAVIYANA				√			√					√				√	13	81%	BSB

LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK
SIKLUS II PERTEMUAN KE 1

Hari/Tgl : Senin, 29 November 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Permainan Lompat Ceria

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian								Indikator Pencapaian								Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Melompat dengan kedua kaki				Meloncat dengan satu kaki				Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol				Berjalan dengan langkah kaki selang-seling/berjinjit						
		B	M	B	BS	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B			
		B	B	S	H	B	B	S	H	B	B	S	H	B	B	S	H			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	ASSYHIFA KAMILA RAMADHANI			√			√					√			√			10	63%	BSH
2	FATHINA AQILA RAMADHANI				√			√					√			√		14	88%	BSB
3	ABRAHAM ALEXI PRATAMA			√			√					√			√			10	63%	BSH
4	ADEEVA AFSHEN MYESHA ALBAB				√			√					√			√		14	88%	BSB
5	AHMAD MUHYIDDIN ANWAR				√				√				√			√		15	94%	BSB
6	ANGGUN SURYA FAJAR FARMA				√			√				√				√		13	81%	BSB
7	ELLIN JAFATRA		√				√				√				√			7	44%	MB

8	FAJRIA SYAFIRA HIDAYAH			√			√			√			√	16	100%	BSB
9	HARYAKA ABRIZAN			√		√				√			√	14	88%	BSB
10	KHAYLA ALMIRA MARITZA			√		√				√			√	15	94%	BSB
11	M. AKMAL DZIKRIANSYAH		√		√			√		√				8	50%	MB
12	MUHAMMAD ABIZAR RAMADHAN	√			√			√		√				7	44%	MB
13	MUHAMMAD AINUN NAJIB			√		√				√			√	14	88%	BSB
14	MUHAMMAD KENZA FARHA		√		√				√	√				9	56%	BSH
15	MUHAMMAD MAULANA AL FATAH		√		√				√				√	13	81%	BSB
16	NAUVAL NASYAUQI			√		√				√			√	13	81%	BSB
17	NAYRA PURTI MAYSABELLA			√		√				√			√	14	88%	BSB
18	SITI NAILA MAHARANI			√		√				√			√	16	100%	BSB
19	SITI VITAH NUR AINI			√		√				√			√	14	88%	BSB
20	YANI OKTAVIYANA			√		√			√				√	13	81%	BSB

LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK
SIKLUS II PERTEMUAN KE 2

Hari/Tgl : Rabu, 01 Desember 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Permainan Lompat Ceria

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian								Indikator Pencapaian								Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Melompat dengan kedua kaki				Meloncat dengan satu kaki				Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol				Berjalan dengan langkah kaki selang-seling/berjinjit						
		B	M	B	B	BB	M	BS	B	BB	M	B	B	BB	M	BS	B			
		B	B	S	S		B	H	S		B	S	S		B	H	S			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	ASSYHIFA KAMILA RAMADHANI			√			√					√			√			10	63%	BSH
2	FATHINA AQILA RAMADHANI				√				√				√			√		15	94%	BSB
3	ABRAHAM ALEXI PRATAMA				√			√					√			√		14	88%	BSB
4	ADEEVA AFSHEN MYESHA ALBAB				√			√					√			√		14	88%	BSB
5	AHMAD MUHYIDDIN ANWAR				√				√				√			√		15	94%	BSB
6	ANGGUN SURYA FAJAR FARMA				√			√				√				√		13	81%	BSB
7	ELLIN JAFATRA		√				√				√				√			7	44%	MB
8	FAJRIA				√				√				√				√	16	100	BSB

LEMBAR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK
SIKLUS II PERTEMUAN KE 3

Hari/Tgl : Jumat, 03 Desember 2021

Kelompok : B

Kegiatan : Permainan Lompat Ceria

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian								Indikator Pencapaian								Skor	Jml %	Krite ria Penil aian
		Melompat dengan kedua kaki				Meloncat dengan satu kaki				Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol				Berjalan dengan langkah kaki selang-seling/ berjinjit						
		B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	B S H	BS B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	BS H	B S B			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	ASSYHIFA KAMILA RAMADHANI			√			√					√			√		13	81%	BSB	
2	FATHINA AQILA RAMADHANI			√			√					√			√		16	100%	BSB	
3	ABRAHAM ALEXI PRATAMA			√			√					√			√		15	94%	BSB	
4	ADEEVA AFSHEN MYESHA ALBAB			√			√					√			√		14	88%	BSB	
5	AHMAD MUHYIDDIN ANWAR			√			√					√			√		16	100%	BSB	
6	ANGGUN SURYA FAJAR FARMA			√			√				√				√		13	81%	BSB	
7	ELLIN		√				√				√				√		7	44%	MB	

	JAFATRA																		
8	FAJRIA SYAFIRA HIDAYAH			√			√				√			√	16		100%	BSB	
9	HARYAKA ABRIZAN			√		√				√			3	14		88%	BSB		
10	KHAYLA ALMIRA MARITZA			√		√				√			4	16		100%	BSB		
11	M. AKMAL DZIKRIANSYA H		√		√			√		√				8		50%	MB		
12	MUHAMMAD ABIZAR RAMADHAN		√		√				√	√				9		56%	BSH		
13	MUHAMMAD AINUN NAJIB			√		√				√			√	14		88%	BSB		
14	MUHAMMAD KENZA FARHA			√		√				√		√		13		81%	BSB		
15	MUHAMMAD MAULANA AL FATAH		√		√					√		√		13		81%	BSB		
16	NAUVAL NASYAUQI			√		√				√		√		13		81%	BSB		
17	NAYRA PURTI MAYSABELLA			√		√				√		√		14		88%	BSB		
18	SITI NAILA MAHARANI			√		√				√			√	16		100%	BSB		
19	SITI VITAH NUR AINI			√		√				√		√		14		88%	BSB		
20	YANI OKTAVIYANA			√		√			√			√		13		81%	BSB		

DOKUMENTASI KEGIATAN SIKLUS 1



Gambar 7. Anak melompat dari angka satu sampai 10 dengan menggunakan satu kaki kemudian Anak berjalan dengan menggunakan tumit dengan mengikuti gambar kaki kanan atau kaki kiri



Gambar 8. Anak melakukan gerakan melompat seperti katak dari gambar katak satu ke katak berikutnya kemudian Anak mengikuti alur pada gambar jalan raya dengan cara berjinjit

DOKUMETASI KEGIATAN SIKLUS II

Gambar 9. Anak melompati hopahop kemudian melompat membalikmangkok



Gambar 10 anak berjalan di atas papan titian kemudian berlari zig-zag melewati rintangan



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

Nomor : 1579/IP-AM/FIP/UPGRIS/XI/2021
 Lampiran : 1 (satu) berkas
 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

15 November 2021

Yth. Kepala RA Miftahul Ulum Tegalarum Mranggen
 di Kab. Demak

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Eni Solwati
 N P M : 19156052
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : PG-PAUD

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
 KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN LOMPAT CERIA DI RA MIFTAHUL
 ULUM TEGALARUM MRANGGEN KABUPATEN DEMAK TAHUN
 PELAJARAN 2021-2022**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik , kami ucapkan terima kasih.



a.n Dekan
 Wakil Dekan I,

*Mei Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
 NPP 098401240



YAYASAN TA'MIR MASJID BAITUL MUSLIMIN AL JADID
RAUDLATUL ATHFAL MIFTAHUL ULUM TEGALARUM
TERAKREDITASI B

Alamat Desa Tegalarum Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Kode Pos 59567

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: RA.11.33A/P/X//2021

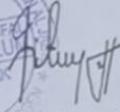
Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala RA Miftahul Ulm Tegalarum Mranggen Demak Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Eni Solwati
NPM : 19156052
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Study: PG- PAUD

Benar- benar telah melakukan penelitian di RA Miftahul Ulum Tegalarum untuk judul Skripsi "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN LOMPAT CERIA DI RA MIFTAHUL ULUM TEGALARUM MRANGGEN KABUPATEN DEMAK TAHUN AJARAN 2021- 2022" Dari tanggal 10 Oktober sampai dengan 05 Desember 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan dengan sebagai mana mestinya,

Mranggen, 05 Desember 2021

Kepala RA

RA
RAUDLATUL ATHFAL
MIFTAHUL ULUM
KAB. DEMAK
TEGALARUM
FITRIYAH, S.Pd.I
NIP: -