

## **STUDI KASUS PENGGUNAAN PERMAINAN LOMPAT TALI SEBAGAI STIMULASI MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK HANGTUAH 3 SURABAYA**

**Maria Devita Eka Setyaningsih**

Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : [mariadevita99@gmail.com](mailto:mariadevita99@gmail.com)

**Nurul Khotimah**

Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dengan subyek penelitian anak kelompok B di TK Hang Tuah 3 Surabaya yang berjumlah 20 orang. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data selama penelitian terlihat bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak kelompok B di TK Hang Tuah 3 Surabaya. Sepuluh orang anak (memperoleh 50%) nilai 4 (sangat baik) dan sisanya memperoleh nilai 3 dalam hal melompat dengan satu kaki. Padahal, melompat dengan dua kaki sejumlah 12 anak (memperoleh 60%) memperoleh nilai 4 (sangat baik) dan sisanya cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan melompat anak di Hang Tuah 3 Surabaya terstimulasi dengan baik melalui kegiatan lompat tali.

**Kata Kunci :** Permainan Lompat Tali, Motorik Kasar Anak

### **Abstract**

*This study aims to describe how the gross motor skills of children through play jump rope. This study uses qualitative research. The technique of collecting data through observation, interviews, documentation with research subjects in kindergarten children in group B 3 Hang Tuah Surabaya of 20 people. Based on the research and analysis of data during the research shows that the jump rope game can improve gross motor skills in kindergarten children in group B 3 Hang Tuah Surabaya. Ten children (50% gain) value of 4 (very good) and the rest scored 3 in the case of hopping on one foot. Whereas jump with two feet of a total of 12 children (60% gain) obtained a value of 4 (very good) and the rest is pretty good. This suggests that the ability of a child jumping in Hang Tuah 3 Surabaya stimulated with either through jumping rope.*

**Keywords:** Games Jump Rope, Rough Motoric Children

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini khususnya di TK bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Namun pada umumnya yang lebih ditonjolkan dalam pemberian stimulasi adalah aspek perkembangan kognitif, bahasa, motorik halus, dan seni sedangkan motorik kasar hanya dibuat terprogram seminggu sekali atau beberapa kali dalam sebulan. Padahal stimulasi motorik kasar seharusnya juga distimulasi setiap harinya.

Terkait dengan pengertian motorik kasar, motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang (Hanurrofik, 2008:43).

Fungsi atau kegunaan motorik kasar anak usia dini diantaranya adalah melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan, memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani, dan kesehatan anak, membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak, melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berfikir anak, meningkatkan perkembangan emosional anak, meningkatkan perkembangan sosial anak, menumbuhkan

perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi (Depdiknas, 2007:2).

Dalam pendidikan Anak usia dini ada beberapa kemampuan dasar yang akan dikembangkan salah satunya yaitu pengembangan kemampuan dasar fisik motorik kasar dan motorik halus. Pengembangan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil (Depdiknas, 2007: 2). Hal ini nampak pada tujuan yaitu memperkenalkan atau melatih gerakan kasar dan kemampuan mengontrol gerakan tubuh yang terkoordinasi. Anak harus banyak diberi kesempatan bergerak bebas tetapi bermanfaat. Selain itu anak juga harus bisa menggunakan alat-alat permainan yang ada di dalam ruangan atau alat-alat permainan yang ada di luar ruangan.

Gerakan-gerakan dasar dilatihkan sedemikian rupa secara bertahap sehingga dikuasai oleh anak didik. Guru harus mencontohkan setiap gerakan dan anak didik diberi kesempatan untuk melakukannya bersama guru. Guru tidak hanya memberikan instruksi dan anak yang melakukan akan tetapi kegiatan tersebut dilakukan bersama-sama. Gerakan juga harus bervariasi sehingga

suatu permainan terdiri dari beberapa elemen gerakan dasar.

Pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar anak usia dini secara individual sangat berbeda sesuai dengan masa peka yang diterimanya terutama pertumbuhan jasmani anak usia dini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Dalam beberapa bulan saja tinggi dan berat badannya bertambah dengan cepat. Secara jelas hal tersebut dapat dilihat pada pertumbuhan motorik, koordinasi otot-otot dan kecepatan jasmaniahnya menunjukkan kemajuan-kemajuan yang mencolok. Pertumbuhan ketrampilan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus pada anak tidak akan berkembang melalui kematangan begitu saja melainkan ketrampilan itu juga harus dipelajari. Perkembangan keterampilan motorik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktek, model yang baik, bimbingan, motivasi, setiap ketrampilan harus dipelajari secara individu dan sebaiknya ketrampilan dipelajari satu demi satu (Paudni, 2007:1).

Pengembangan kemampuan motorik yang akan dikembangkan pada anak usia dini adalah sejumlah kemampuan persepsi motorik yang akan dikembangkan termasuk di dalamnya koordinasi mata-tangan (menulis, menggambar, menangkap, melempar, menendang dsb), kemampuan gerakan motorik (berjalan, berlari, melompat, merangkak dsb), ketrampilan gerak statis (berputar, bergoyang, berjongkok, duduk dsb) dan manajemen atau pengendalian tubuh (kesadaran tubuh, keseimbangan, kemampuan memulai/berhenti, mengubah arah dsb) Depdiknas (2007:3). Sementara itu, menurut Sujiono (2010:45) motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti: merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, lari, lompat, dan berbagai aktivitas menendang serta aktivitas melempar dan menangkap.

Beberapa permainan yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan motorik kasar anak diantaranya adalah permainan lompat tali. Permainan lompat tali adalah permainan tradisional yang aktivitas/kegiatan permainan ini di lakukan diruang/alam terbuka yang sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dalam suasana rekreasi. Permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3-10 anak (Achroni, 2012: 73).

Lompat tali mudah dimainkan, peralatan yang digunakan pun sederhana dan mudah didapat. Melalui permainan lompat tali diharapkan anak tidak melupakan permainan tradisional yang memang hampir punah oleh permainan modern. Sehingga mainan dan permainan tradisional serta tembang dolanan anak yang merupakan warisan yang membuat bangsa ini menjadi bangsa yang begitu kaya akan budaya, kini tidak lagi lestari (Achroni, 2012: 42).

Di TK Hang Tuah 3 merupakan tempat yang peneliti pilih untuk melakukan penelitian, oleh karena TK Hang Tuah 3 merupakan salah satu sekolah di lingkungan Yayasan Hang Tuah yang mempunyai halaman bermain yang cukup luas sehingga ketrampilan motorik kasar dapat dengan mudah diberikan pada anak. Di TK Hang

Tuah 3 kegiatan motorik kasar dilakukan setiap hari. Kegiatan motorik kasar dilakukan melalui kegiatan senam, lompat tali, engklek, petak umpet dan lain sebagainya. Dengan pembagian jadwal 3 hari dilaksanakan didalam kelas (*indoor*) dan 3 hari diluar kelas (*outdoor*).

Pada kegiatan lompat tali terkait dengan penelitian ini dilaksanakan seminggu 3 kali dengan kegiatan terpimpin dan bebas. Kegiatan terpimpin yang dimaksudkan adalah guru memberi contoh kegiatan permainan lompat tali dengan gerakan bervariasi. Seperti lompat tali dengan satu kaki, dengan dua kaki bersama sama dan dengan gabungan satu kaki dan dua kaki. Selain itu permainan lompat tali juga dikembangkan untuk melatih gerakan-gerakan dasar lokomotor dengan gerakan berpindah tempat yaitu melompati tali yang direntangkan dengan ketinggian bertahap. Alat bantu yang digunakan untuk bermain lompat tali sangat mudah diperoleh dan sangat dekat dengan anak yaitu tali dari karet gelang yang ditautkan satu-persatu sehingga membentuk sebuah tali panjang.

Pada kegiatan ini tidak menggunakan tali seperti yang digunakan pada orang dewasa pada umumnya melainkan karet gelang yang dibuat sendiri karena karet gelang sifatnya sangat lentur dan elastis sehingga anak tidak mudah terluka atau sakit apabila bergesekan dengan tali tersebut. Sementara itu kegiatan bebas dalam permainan lompat tali dimaksudkan adalah anak-anak dibebaskan bermain lompat tali dengan sesuka hatinya tetapi tetap dalam pengawasan dan bimbingan guru sehingga kegiatan tersebut memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan.

Kegiatan bermain lompat tali dapat membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Melalui bermain lompat tali anak belajar bersosialisasi dengan teman sebaya. Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan proses pembelajaran pada PAUD non formal yang menerapkan permainan lompat tali dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Berkaitan dengan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang "Permainan lompat tali untuk menstimulasi motorik kasar anak kelompok B di TK Hang Tuah 3 Surabaya".

## **METODE**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Menurut Brogdhan dan Taylor dalam Moloeng (2004:3) penelitian kualitatif adalah serangkaian prosedur penelitian yang menghasilkan data secara deskriptif baik lisan maupun tertulis dari sumber atau perilaku orang yang dapat diamati. Pendapat lain diutarakan oleh Nazir (2009:54) bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi dalam masyarakat, tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh dari suatu fenomena. Ketika

melakukan penelitian, peneliti tidak hanya memberikan gambaran terhadap fenomena-fenomena, tetapi juga menerangkan hubungan, membuat prediksi serta mendapatkan makna dan implikasi dari suatu masalah yang ingin dipecahkan.

Kemudian menurut Mappiare (2009:80) sifat dari penelitian kualitatif adalah penguraian atau penggambaran tentang suatu fenomena yang terjadi secara deskriptif dilengkapi dengan penafsirannya terhadap arti yang terkandung dibalik yang tampak. Sehingga penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif karena penelitian yang akan dilakukan untuk menggambarkan fenomena tentang kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali pada kelompok B di TK Hang Tuah 3 Surabaya.

### Subyek, Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah anak kelompok B TK Hang Tuah 3 Surabaya kecamatan Dukuh Pakis yang terdiri dari 20 anak.

Tempat Penelitian ini berlokasi di TK Hang Tuah 3 Jl. Sarpawisesa Wonosari Ujung Kecamatan Semampir Surabaya dan dilaksanakan pada kelompok B. Pemilihan tempat ini didasarkan pada pertimbangan di TK Hang Tuah 3 kegiatan motorik kasar dilakukan setiap hari. Kegiatan motorik kasar dilakukan melalui kegiatan senam, lompat tali, engklek, petak umpet dan lain sebagainya. Dengan pembagian jadwal 3 hari dilaksanakan didalam kelas (*indoor*) dan 3 hari diluar kelas (*outdoor*).

Oleh karena itu peneliti berencana melakukan penelitian tentang pelaksanaan permainan lompat tali sebagai suatu cara dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak dan tempat ini belum pernah menjadi tempat penelitian sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2016-2017. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah karena penelitian ini memerlukan beberapa proses pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Proses penelitian ini dilaksanakan untuk melihat peningkatan hasil belajar dan aktivitas motorik kasar anak melalui kegiatan permainan lompat tali.

### Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap yang telah disusun sebelumnya yaitu tahap pra lapangan, tahap lapangan, tahap analisis data, dan tahap penulisan laporan. Secara terperinci, beberapa tahap tersebut akan dijelaskan beserta penelitian yang dilaksanakan di dalamnya meliputi:

#### Tahap Pra Penelitian

Pada tahap ini dilakukan beberapa persiapan sebelum masuk ke dalam lapangan, antara lain membuat pedoman instrumen penelitian yang akan digunakan sebelum melaksanakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

#### Tahap Lapangan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data-data yang terkait dengan penelitian melalui observasi,

wawancara, Kepala Sekolah dan guru, foto, dokumen yang terkait.

### Tahap Analisis Data

Pada tahap ini data-data yang diperoleh dianalisis berdasarkan data yang penting dan terkait dengan fokus penelitian. Menurut Sujiono (2011:246) dalam menganalisis data dapat dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut: melakukan reduksi data atau memilah data yang penting dengan data yang tidak penting kemudian diringkas menjadi sebuah informasi, menuangkan data dalam bentuk narasi dengan bahasa baku, dan Melakukan verifikasi data yaitu mendiskusikan dengan informan untuk mendapatkan kesepakatan

#### Teknik Keabsahan Data

Pada tahap ini data-data yang diperoleh ditriangulasikan agar memperoleh data yang absah.

#### Tahap Penulisan Laporan

Sesudah data dianalisis selanjutnya adalah penulisan laporan yaitu menarik kesimpulan dari semua data sesuai dengan fokus penelitian yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Kemudian menarik kesimpulan dan saran sesuai dengan hasil penelitian yang selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana kemampuan motorik kasar anak dalam permainan lompat tali.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2013: 308) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam metode ilmiah, karena data yang dikumpulkan pada umumnya akan digunakan untuk menguji hipotesis. Teknik-teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi (pengamatan), wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan.

#### Observasi

Observasi dipergunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru pada waktu proses pembelajaran. Observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh kegiatan indera (Arikunto, 2002 : 133).

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik dibandingkan teknik lain yaitu wawancara dan kuesioner. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang maka observasi tidak dibatasi oleh orang tetapi juga obyek alam yang lainnya. Menurut Sugiyono (2011:145) observasi dalam segi proses dapat dibagi menjadi observasi peran serta (*participant observation*) dan observasi tidak berperan serta atau (*non participant observation*). Sedangkan dari segi instrumental yang digunakan observasi dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi berperan serta (*participant observation*). Sebab selain melakukan pengamatan, peneliti juga akan terlibat dalam kegiatan sehari-hari anak yang sedang diamati. Melalui teknik observasi, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan makna dari perilaku anak. Observasi akan dilakukan selama satu

bulan dan perminggunya dilakukan observasi sebanyak empat kali dalam seminggu. Ketika melakukan observasi, peneliti membawa lembar observasi yang telah dibuat.

**Wawancara**

Esterberg dalam Sujiono (2010:317) mendefinisikan interview atau wawancara adalah sebagai berikut:

*“ a meeting of two persons to exchange information and idea thought questions and responses resulting communication and joint construction of meaning about a particular topic.”* Wawancara adalah percakapan melalui dua orang melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara ada yang terstruktur dan ada yang tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data jenis wawancara terstruktur yakni peneliti sudah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa saja yang akan diperoleh. Oleh karena itu, ketika melakukan wawancara peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang alternatif jawabannya pun sudah disiapkan. Selain harus membawa instrumen sebagai pedoman ketika wawancara berlangsung, peneliti juga membawa alat perekam sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data. Wawancara dilakukan ketika anak-anak pulang sekolah. Sedangkan yang diwawancarai adalah guru kelas dan Kepala sekolah.

Sementara itu wawancara tidak berstruktur pelaksanaannya lebih bebas yang bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dimana pihak yang diajak wawancara lebih banyak diminta pendapat dan ide-idenya.

**Dokumentasi**

Dokumentasi yaitu mencari data mengenal hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, foto dan sebagainya (Arikunto, 2002: 206). Dalam penelitian ini dokumentasi yang didapatkan berupa data gambar/foto mengenai kegiatan pembelajaran motorik kasar anak usia dini melalui permainan lompat tali, RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) dan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang berkaitan dengan permainan lompat tali.

**Catatan Lapangan**

Moelng (2011: 208) catatan lapangan adalah catatan yang berupa coretan seperlunya yang sangat dipersingkat berisi kata-kata kunci, frasa, pokok-pokok isi pembicaraan atau pengamatan mungkin gambar, sketsa, sosiogram, diagram dan sebagainya. Apa yang ditulis dalam sebuah catatan itu sebagai perantara mengenai keadaan yang dilihat, diraba, didengar, dirasakan, dicium yang dituangkan kedalam tulisan atau kata-kata yang mudah dipahami.

**Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian perlu dikemukakan instrumen apa saja yang digunakan untuk penelitian, skala pengukuran yang ada pada tiap jenis instrumen (Likert, dkk dalam Sujiono, 2011:285). Sugiyono (2013:305) menyatakan bahwa yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri dalam penelitian kualitatif. Peneliti itu sendiri sebagai

human instrument yang bertugas menetapkan fokus penelitian memilih informan sebagai sumber data melakukan data, kualitas data, menganalisis dan menafsirkan data, membuat suatu kesimpulan atas data yang telah diolah dan dapat memberikan gambaran atau saran untuk penelitian selanjutnya. Dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian selama proses kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 1** Kriteria Penilaian Perkembangan Anak

Capaian Perkembangan Anak	Indikator	Kriteria Penilaian
Dapat menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, koordinasi dan melatih keberanian	Dapat melompat dengan satu kaki	Anak dapat melakukan lompatan dengan menggunakan satu kaki secara bergantian dengan baik dan benar
	Dapat melompat dengan dua kaki secara bersama-sama	Anak dapat melakukan lompatan dengan menggunakan dua kaki bersama-sama dengan baik dan benar
	Dapat melompat dengan ketinggian 20cm-50cm	Anak dapat melakukan lompatan dengan ketinggian 20-50cm dengan baik dan benar
	Dapat menjaga keseimbangan badan	Anak dapat menjaga keseimbangan badan pada saat melakukan lompatan dengan baik dan benar
	Dapat melompat dengan berbagai variasi	Anak dapat melakukan lompatan dengan berbagai variasi dengan baik dan benar

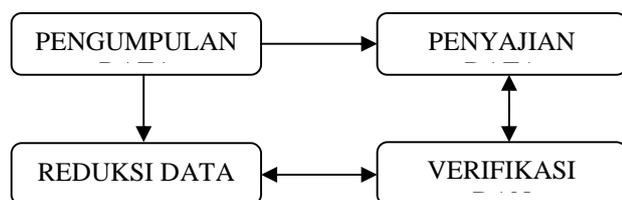
**Tabel 2** Kode Lampiran

Kode Dokumentasi	Kode lampiran
C.W.1	Catatan Wawancara Kepala Sekolah
C.W.2	Catatan Wawancara Guru
C.A	Catatan Angket
C.L, KL	Catatan Lapangan, Kode Lapangan
C.D	Catatan Dokumen

**Teknik Analisa Data**

Analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisa data deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk menemukan peningkatan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. Analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang telahdikumpulkan dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah tertulis dalam catatan lapangan, hasil rekaman wawancara, hasil

observasi dan lain sebagainya (Sugiyono, 2011: 246). Proses dalam analisis data tersebut dapat peneliti gambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 Langkah-langkah Analisis Data

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

**Pengumpulan data**

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data-data lapangan ini dicatat dalam catatan lapangan berbentuk deskripsitentang apa yang dilihat, apa yang didengar dan apa yang dialami atau dirasakan oleh peneliti. Catatan deskriptif adalah catatan data alami apa adanya dari lapangan tanpa adanya komentar atau tafsiran dari peneliti tentang fenomena yang dijumpai. Dari catatan lapangan peneliti juga membuat catatan refleksi, catatan ini merupakan catatan dari peneliti sendiri yang berisi komentar, kesan dan pendapat serta penafsiran terhadap fenomena yang ditemukan. Setiap catatan lapangan disusun setiap hari dan disimpan dalam tempat tersendiri sehingga tidak bercampur dengan data-data lain.

**Reduksi data**

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan yang dilakukan melalui seleksi, pengelompokan, pengorganisasian data mentah, menjadi sebuah informasi. Peneliti merasa sangat perlu untuk mereduksi data karena semakin lama peneliti ke lapangan maka jumlah data yang diperoleh akan semakin banyak dan rumit. Sehingga dengan adanya reduksi data akan memberikan gambaran yang jelas serta mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Oleh karena itu jika peneliti dalam melakukan penelitian menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola justru itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam mereduksi data.

**Penyajian data**

Penyajian data yang merupakan suatu upaya menampilkan data secara jelas dan mudah dipahami dalam bentuk paparan naratif, uraian singkat, grafik atau perwujudan lainnya. Mendisplay data dilakukan untuk memudahkan memahami apa yang terjadi, bekerja ke tahap selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

**Verifikasi data dan Penyimpulan data**

Langkah selanjutnya adalah proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah direduksi dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat dan padat (Wardhani dkk, 2007:2.31). Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung pada pengumpulan data selanjutnya. Dengan demikian

kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena rumusan masalah penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan.

### Teknik Keabsahan Data

Menurut Iskandar (2010:228), keabsahan data adalah konsep penting yang diperbaharui dari konsep kesahihan (validitas) dan keterandalan (reliabilitas). Salah satu tehnik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan yaitu menggunakan tehnik triangulasi.

Menurut Moleong (dalam Iskandar, 2010:230), penelitian yang menggunakan tehnik triangulasi dalam pemeriksaan melalui sumbernya artinya membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda.

Untuk menjamin dan mengembangkan validitas data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini, digunakan tehnik triangulasi data (sumber) yaitu mengumpulkan data yang sejenis dari sumber yang berbeda. Hal ini digunakan untuk cross check terhadap kondisi setiap siswa agar diperoleh data valid. Dengan tehnik triangulasi data diharapkan dapat memberikan inspirasi yang lebih tepat sesuai kebutuhan siswa sebenarnya

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Gambaran umum kemampuan motorik kasar kelompok B TK Hang Tuah 3 Surabaya melalui permainan lompat tali.

Penelitian dilakukan mulai mulai tanggal 08 Oktober 2016 sampai dengan 10 Nopember 2016, kegiatan motorik kasar di TK Hang Tuah 3 Surabaya merupakan kegiatan olah raga rutin yang dilakukan 2 minggu sekali yang dilaksanakan pada setiap hari Selasa dan hari Sabtu. Kegiatan olah raga ini dilakukan di halaman sekolah dan di ruang aula. Kegiatan olah raga dilakukan oleh semua kelas dan guru kelas sebagai fasilitator. Guru membimbing kegiatan olah raga tersebut dengan berbagai olah raga fisik diantaranya adalah permainan lompat tali. Pandangan guru mengenai pelaksanaan kegiatan lompat tali dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak bahwasannya sangat tepat sekali permainan lompat tali ini dilaksanakan karena didalam permainan lompat tali banyak unsur unsur yang terkait yang dapat dikembangkan seperti koordinasi kekuatan kaki dan tangan, koordinasi sensomotorik, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, dan kekuatan sehingga diharapkan kemampuan motorik anak dapat berkembang dengan permainan lompat tali ini (CW.,1.,kl 6). Pada dasarnya kemampuan motorik kasar anak TK Hang Tuah 7 sudah berkembang anak anak terlihat aktif dan termotivasi sekali dalam kegiatan fisik motorik karena pembelajaran fisik motorik selalu diluar kelas dan disajikan kedalam bentuk bentuk permainan sehingga anak merasa senang dan tertarik sekali (CW., 1., kl 4).

Sebelum permainan lompat tali dilakukan anak anak diajak pemanasan terlebih dahulu dengan melakukan senam ringan ataupun permainan sederhana. Metode

diterapkan dalam permainan lompat tali adalah metode demonstrasi dan pemberian tugas (CW.,2.,kl1) Prosedur penerapan metode demonstrasi guru memberi contoh terlebih dahulu tehnik permainan lompat tali bagaimana cara bermain lompat tali secara benar dengan menggunakan lompatan satu kaki dan lompatan dua kaki bersama sama kemudian anak menirukan dan kalau pemberian tugas anak anak langsung melakukan permainan lompat tali guru hanya mengarahkan (CW.,2.,kl 2).

Permainan lompat tali dapat dilakukan secara individu maupun kelompok secara bervariasi. Pada pertemuan pertama lompat tali dilakukan secara individu dengan lompatan satu kaki. Setiap anak mendapatkan giliran untuk mencoba bermain lompat tali secara bergantian kemudian melakukan tiga anak tiga anak untuk melatih kompetisi diantara mereka. Pada pertemuan kedua setelah melakukan pemanasan kegiatan lompat tali dilakukan secara berkelompok tetapi tetap menggunakan lompatan dengan satu kaki dengan cara ada beberapa anak yang memegang tali karet berhadapan sedangkan yang lain berbaris rapi bergiliran untuk melompat secara marathon (CD.,2.,kl 3). Pada pertemuan ketiga setelah melakukan pemanasan anak anak melaksanakan kegiatan lompat tali dengan cara melompat dua kaki bersama sama secara individu seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama sedangkan pertemuan keempat juga dilakukan seperti pada pertemuan kedua yang dilaksanakan secara berkelompok tetapi dengan tehnik melompat yang berbeda. Dalam setiap pertemuan kegiatan lompat tali selalu diberikan pemanasan dan pendinginan sebagai penutup kegiatan dengan tujuan sebagai motivasi, peregangan dan pelepasan otot otot setelah bermain (CD.,1.,kl 7), (CD.,2.,kl 6), (CD.,4., kl 6).

Permainan lompat tali adalah permainan tradisional yang banyak disukai anak anak tetapi pada akhir akhir ini agak tersisihkan karena adanya permainan permainan modern dan kita sebagai guru ingin membangkitkan kembali permainan tersebut. Didalam permainan lompat tali tidak hanya kemampuan fisik (koordinasi otot, koordinasi senso motorik anak) yang dapat dikembangkan tetapi juga kemampuan sosial emosional dan kemampuan kognitif anak juga dapat dikembangkan. Respon anak dalam permainan lompat tali ini sangat aktif dan antusias sekali meskipun permainan ini sedikit sulit mereka lakukan tapi mereka penasaran ingin melakukannya (CW.,1.,kl 8).

Selama peneliti melakukan penelitian, peneliti menemukan beberapa anak yang belum bisa sempurna dan salah dalam bergerak dalam melakukan lompat tali tetapi guru tidak membantu anak untuk menyempurnakan gerakan melompat tersebut secara langsung dengan alasan agar anak tersebut dapat mandiri dan berani untuk dapat belajar menyempurnakan gerakan melompat dengan melihat teman temannya yang sudah berhasil dalam kegiatan ini.

Saat anak melakukan lompat tali baik di halaman maupun di aula, anak tampak antusias dan aktif sekali mengikuti permainan dengan sabar mereka menunggu giliran bermain (CD.,2., kl 5), (CD., 3 kl4), (CD., 4 kl 5),

(CW.,1.,kl 8). Ada beberapa anak yang kadang usil dengan temannya karena belum mendapat giliran tetapi tidak terlalu bermasalah dalam pelaksanaan kegiatan lompat tali tetap lancar dan terkendali. Semua mengikuti permainan mulai awal sampai akhir.

Dalam pelaksanaan lompat tali media yang dipersiapkan dan digunakan guru adalah lompat tali dari bahan karet gelang dan lompat tali dari bahan jadi. Bahan bahan tersebut mudah didapat dengan harga yang cukup terjangkau jadi anak anak dapat memiliki sendiri dirumah. Selain mudah didapat dan harga cukup terjangkau lompat tali dari karet gelang atau bahan jadi tersebut aman untuk dipakai anak anak tidak membahayakan dalam segi kesehatan, keamanan dan kenyamanan, anak melakukan aktivitas melompat dengan penuh percaya diri tanpa ada rasa takut sakit ataupun terluka (CD.,1.,kl1) Alat yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan lompat tali untuk mempermudah anak mengikuti kegiatan tersebut (CD.,1.kl2). Selain mengikuti kegiatan lompat tali di sekolah anak dapat menerapkan sendiri di rumah dengan bantuan dan pengawasan orang tua.

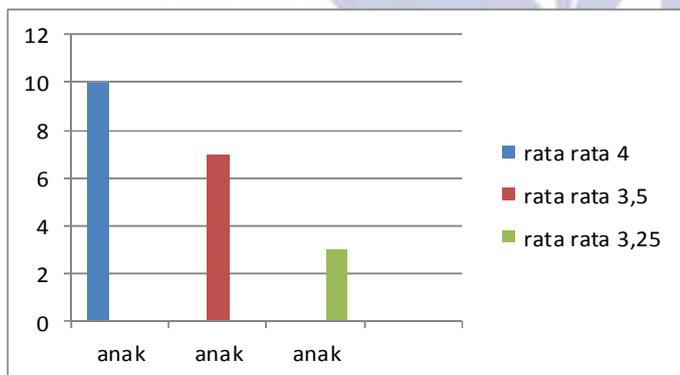
Peneliti hanya meneliti pelaksanaan permainan lompat tali disekolah dengan tehnik melompat satu kaki dan melompat dua kaki bersama sama serta keseimbangan badan anak tersebut dalam melakukan lompat tali. Adapun kemampuan anak dalam pelaksanaan kegiatan permainan lompat tali dengan menggunakan lompatan satu kaki, lompatan dua kaki bersama sama dan keseimbangan badan pada saat lompatan di TK Hang Tuah 3 Surabaya dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam melompat dengan menggunakan satu kaki  
Kemampuan anak dalam melompat dengan menggunakan satu kaki melalui permainan lompat tali selama 4 kali pertemuan digambarkan pada tabel 3 dan pada grafik 1 dibawah ini :

**Tabel 3** Kemampuan anak dalam melompat satu kaki

NO	NAMA	PERTEMUAN KE				RATA RATA
		1	2	3	4	
1	DZA	4	4	4	4	4
2	INT	4	4	4	4	4
3	ALY	2	3	4	4	3,25
4	FAT	3	3	4	4	3,5
5	AAM	4	4	4	4	4
6	ARS	4	4	4	4	4
7	MAL	3	3	3	3	3
8	MKY	3	3	3	4	3,25
9	HAB	4	4	4	4	4
10	DIL	3	3	4	4	3,5
11	FEL	4	4	4	4	4
12	EVE	4	4	4	4	4
13	RIF	3	3	4	4	3,5
14	ROS	3	3	4	4	3,5
15	ZUL	4	4	4	4	4
16	ADM	4	4	4	4	4
17	LNA	3	4	4	3	3,5
18	RIZ	3	3	4	4	3,5
19	DEV	4	4	4	4	4
20	SHF	3	3	4	4	3,5

**Grafik 1** Kemampuan anak dalam melompat satu kaki



Dari tabel 3 dan grafik 1 di atas dapat digambarkan bahwa pada gerakan melompat dengan satu kaki 50% anak mendapatkan skor rata-rata 4, anak mendapatkan skor 4 termasuk kategori penilaian sangat baik dikatakan sangat baik apabila anak mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dengan tepat, benar dan sesuai aturan, koordinasi gerakan kaki, tangan dan sensomotorik anak sudah baik, rasa percaya diri dan keberanian anak sudah muncul dalam melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dan 35% anak mendapatkan skor rata-rata 3,5, anak mendapatkan skor 3,5 termasuk kategori baik dapat dikatakan baik apabila anak mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dengan tepat dan benar tetapi terkadang masih melakukan kesalahan dalam gerakan melompat dengan satu kaki sehingga sempat terjatuh karena ragu ragu dalam

melompat sedangkan 15% anak mendapatkan skor rata-rata 3 termasuk kategori cukup baik. Dapat dikatakan cukup baik apabila anak cukup mampu dalam melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dengan bimbingan guru. Anak perlu motivasi dalam membentuk rasa percaya diri dan keberanian dalam gerakan melompat sehingga tidak akan melakukan kesalahan dan dapat melompat dengan tepat dan benar.

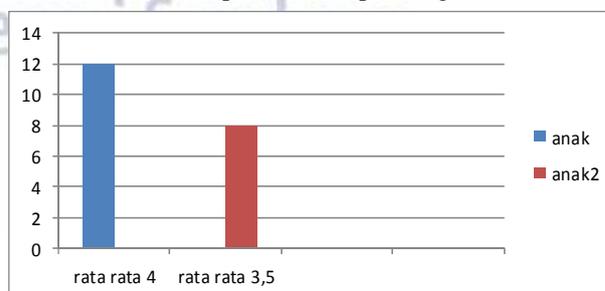
1. Kemampuan anak dalam melompat dua kaki bersama sama  
Kemampuan anak dalam melompat dengan menggunakan satu kaki melalui permainan lompat tali selama 4 kali pertemuan digambarkan pada tabel 4 dan pada grafik 2 dibawah ini :

**Tabel 4**

Kemampuan anak dalam melompat dua kaki bersama sama

NO	NAMA	PERTEMUAN KE				RATA RATA
		1	2	3	4	
1	DZA	4	4	4	4	4
2	INT	4	4	4	4	4
3	ALY	4	4	4	4	4
4	FAT	4	4	4	4	4
5	AAM	4	4	4	4	4
6	ARS	4	4	4	4	4
7	MAL	3	3	4	4	3,5
8	MKY	3	3	4	4	3,5
9	HAB	4	4	4	4	4
10	DIL	3	3	4	4	3,5
11	FEL	4	4	4	4	4
12	EVE	4	4	4	4	4
13	RIF	3	3	4	4	3,5
14	ROS	3	3	4	4	3,5
15	ZUL	4	4	4	4	4
16	ADM	4	4	4	4	4
17	LNA	3	4	4	3	3,5
18	RIZ	3	3	4	4	3,5
19	DEV	4	4	4	4	4
20	SHF	3	3	4	4	3,5

**Grafik 2** Kemampuan Melompat dengan Dua Kaki



Dari tabel 4 dan grafik 2 di atas dapat digambarkan bahwa pada gerakan melompat dengan satu kaki 60% anak mendapatkan skor rata-rata 4, anak mendapatkan skor 4 termasuk kategori penilaian sangat baik dikatakan sangat baik apabila anak mampu melakukan gerakan melompat dengan

dua kaki secara bersama sama dengan tepat, benar dan sesuai aturan, koordinasi gerakan kaki, tangan dan sensomotorik anak sudah baik, rasa percaya diri dan keberanian anak sudah muncul dalam melakukan gerakan melompat dengan satu kaki sehingga motorik kasar anak dalam melakukan gerakan melompat dengan dua kaki secara bersama sama dapat dikatakan sangat baik dan 40% anak mendapatkan skor rata rata 3,5, anak mendapatkan skor 3,5 termasuk kategori baik dapat dikatakan baik apabila anak mampu melakukan gerakan melompat dengan dua kaki secara bersama sama dengan tepat dan benar tetapi terkadang masih melakukan kesalahan dalam gerakan melompat dengan dua kaki sehingga sempat akan terjatuh karena ragu ragu dalam melompat.

Anak perlu motivasi dalam membentuk rasa percaya diri dan keberanian dalam gerakan melompat sehingga tidak akan melakukan kesalahan dan dapat melompat dengan tepat dan benar.

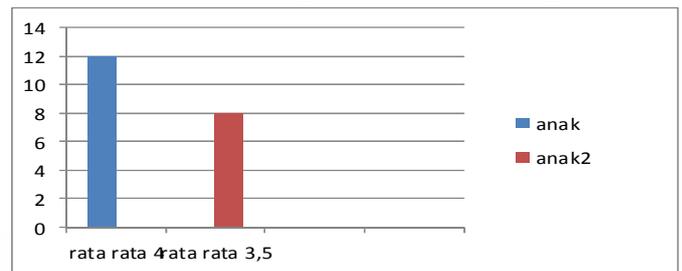
2. Keseimbangan anak dalam melakukan gerakan melompat

Kemampuan anak dalam melompat dengan menggunakan satu kaki melalui permainan lompat tali selama 4 kali pertemuan digambarkan pada tabel 5 dan pada grafik 3 dibawah ini :

**Tabel 5** Kemampuan keseimbangan anak dalam melompat

NO	NAMA	PERTEMUAN KE				RATA RATA
		1	2	3	4	
1	DZA	4	4	4	4	4
2	INT	4	4	4	4	4
3	ALY	4	4	4	4	4
4	FAT	4	4	4	4	4
5	AAM	4	4	4	4	4
6	ARS	4	4	4	4	4
7	MAL	3	3	4	4	3,5
8	MKY	3	3	4	4	3,5
9	HAB	4	4	4	4	4
10	DIL	3	3	4	4	3,5
11	FEL	4	4	4	4	4
12	EVE	4	4	4	4	4
13	RIF	3	3	4	4	3,5
14	ROS	3	3	4	4	3,5
15	ZUL	4	4	4	4	4
16	ADM	4	4	4	4	4
17	LNA	3	4	4	3	3,5
18	RIZ	3	3	4	4	3,5
19	DEV	4	4	4	4	4
20	SHF	3	3	4	4	3,5

**Grafik 3** Keseimbangan anak dalam melompat



Dari tabel 5 dan grafik 3 di atas dapat digambarkan bahwa keseimbangan anak pada gerakan melompat dengan satu kaki dan dua kaki 60% anak mendapatkan skor rata rata 4, anak mendapatkan skor 4 termasuk kategori penilaian sangat baik dikatakan sangat baik apabila keseimbangan anak dalam melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dan dua kaki tidak sampai terjatuh, mendarat dengan baik, mengayunkan tangan dan kaki dengan seimbang dan tidak terburu buru dalam melompat. Anak melakukan gerakan melompat dengan tenang, antusias, percaya diri dan berani sedangkan sisanya 40% anak mendapatkan skor rata rata 3,5, anak mendapatkan skor 3,5 termasuk kategori baik dapat dikatakan baik apabila anak melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dan dua kaki sempat hampir terjatuh, mendarat dengan baik, mengayunkan tangan dan kaki dengan seimbang dan tidak terburu buru dalam melompat. Anak melakukan gerakan melompat dengan tenang, antusias, percaya diri dan berani mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dengan tepat dan benar tetapi terkadang masih melakukan kesalahan dalam gerakan melompat dengan satu kaki sehingga sempat akan terjatuh karena ragu ragu dalam melompat.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian pada kelompok B di TK Hang Tuah 3 Surabaya dengan subyek penelitian 20 anak dan menggunakan 3 indikator melompat dengan satu kaki, melompat dua kaki bersama sama, dan keseimbangan melalui permainan lompat tali sebagai stimulasi motorik kasar anak dapat terlihat dengan menghitung rata rata dari perolehan nilai yang telah dilakukan anak selama 4 kali pertemuan. Pada indikator melompat dengan satu kaki terdapat 10 anak yang tergolong kategori sangat baik dengan mendapatkan nilai rata rata 4 sedangkan 10 lagi rata rata 3. Pada indikator melompat dengan dua kaki bersama sama terdapat 12 anak yang tergolong kategori sangat baik sedangkan 8 anak lagi rata rata 3. Pada indikator keseimbangan juga terdapat 12 anak yang tergolong kategori sangat baik dan 8 anak rata rata 3. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 6** Rekapitulasi kemampuan anak dalam motorik kasar

NO	NAMA	INDIKATOR			RATA RATA
		Melompat dengan satu kaki	Melompat dengan dua kaki bersama sama	Keseimbangan	
1	DZA	4	4	4	4
2	INT	4	4	4	4
3	ALY	3,25	4	4	3,75
4	FAT	3,5	4	4	3,8
5	AAM	4	4	4	4
6	ARS	4	4	4	4
7	MAL	3	3,5	3,5	3,3
8	MKY	3,25	3,5	3,5	3,4
9	HAB	4	4	4	4
10	DIL	3,5	3,5	3,5	3,5
11	FEL	4	4	4	4
12	EVE	4	4	4	4
13	RIF	3,5	3,5	3,5	3,5
14	ROS	3,5	3,5	3,5	3,5
15	ZUL	4	4	4	4
16	ADM	4	4	4	4
17	LNA	3,5	3,5	3,5	3,5
18	RIZ	3,5	3,5	3,5	3,5
19	DEV	4	4	4	4
20	SHF	3,5	3,5	3,5	3,5

**Grafik 4**

Rekapitulasi kemampuan motorik kasar anak



Dari uraian tersebut diatas dapat dikatakan bahwa permainan lompat tali termasuk dalam kegiatan bermain aktif. Kegiatan bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri, biasanya melibatkan banyak aktivitas tubuh/gerakan tubuh sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini terutama dalam kemampuan motoriknya agar berkembang secara maksimal. Sementara itu menurut Sujiono (2010: 45) motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti : merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, lari, lompat,

dan berbagai aktivitas menendang serta aktivitas melempar dan menangkap.

Kegiatan bermain lompat tali dapat membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Melalui bermain lompat tali anak belajar bersosialisasi dengan teman sebaya dan menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini. Kegiatan bermain lompat tali dikatakan dapat menstimulasi motorik kasar anak karena didalam permainan tersebut melibatkan koordinasi otot-otot besar terutama koordinasi tangan dan kaki, melatih keseimbangan, kelenturan, kekuatan otot dan kelincahan anak dalam bermain lompat tali. Selain itu bermain lompat tali juga merupakan suatu permainan yang didalamnya terjadi interaksi utama antar teman sebaya di kalangan anak-anak yang menunjukkan bahwa anak yang pasif (yaitu mereka yang diarahkan oleh orang dewasa dan noninteraktif) kurang kompeten dibanding anak yang berorientasi pada teman sebaya dan aktif melibatkan diri dalam kegiatan bermain.

Melalui permainan lompat tali anak diharapkan dapat bersabar menunggu gilirannya melakukan gerakan-gerakan fisik motorik tersebut. Anak yang terbiasa sendiri tidak mau bersosialisasi dengan temannya melalui bermain lompat tali ini anak menjadi mau bersosialisasi dengan temannya bermain. Dari uraian bentuk-bentuk bermain di atas lompat tali termasuk bermain *Cooperative Play* (bermain bekerja sama) yang bertujuan untuk menumbuhkan rasa sosialisasi dan kerjasama pada diri anak.

## PENUTUP Simpulan

1. Gambaran tentang kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan lompat tali di TK Hang Tuah 3 Surabaya. Terbukti bahwa kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali dapat diindikasikan secara signifikan mampu menstimulasi motorik kasar anak kelompok B TK Hang Tuah 3 Surabaya. Dilihat dari hasil nilai rata rata kemampuan motorik kasar anak mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kaki dengan nilai rata rata 4 (sangat baik) adalah 50% sedangkan dengan nilai rata rata 3,5 (baik) adalah 50% juga dan anak mampu melakukan gerakan melompat dengan dua kaki bersama sama dengan nilai rata rata 4 (sangat baik) adalah 60 % dan yang mendapat nilai rata rata 3,5 (baik) adalah 40%. Ini menunjukkan bahwa hampir semua anak dapat melakukan permainan lompat tali dengan sempurna karena tidak ada yang mendapat nilai dibawah rata rata 3 (cukup baik).
2. Adapun gerakan yang dilakukan dalam permainan lompat tali pada proses pembelajaran adalah dengan melakukan gerakan melompat diatas satu kaki, dan gerakan melompat dengan dua kaki bersama sama yang dapat dilakukan dengan baik oleh anak anak terbukti pada perolehan persentase dan perolehan nilai diatas rata rata 3.

3. Faktor penghambat dalam permainan lompat tali pada pembelajaran tersebut secara prakteknya sudah dapat teratasi dengan baik dan tidak menjadi kendala yang menghambat proses dan hasil pembelajaran terbukti proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lancar tanpa terkendali.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah dalam proses pembelajaran sebaiknya guru dalam kegiatan permainan lompat tali tidak hanya sebagai fasilitator saja tetapi guru lebih bisa memberikan arahan kepada anak secara personal maupun secara klasikal, guru diharapkan menggunakan berbagai metode yang bervariasi sebagai suatu cara dalam memotivasi anak dalam pembelajaran di TK diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dengan kegiatan lain yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil kerja anak juga menambah wawasan guru dalam memilih strategi dan media yang tepat untuk diterapkan di kelas dan disesuaikan dengan materi dari setiap indikator pembelajaran. Melalui kegiatan permainan lompat tali sangat membantu dan menarik minat anak pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan serta anak tidak cepat merasa bosan.

#### DAFTAR PUSTAKA.

- Achroni, Keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh kembang Anak melalui Permainan Tradisional. Jakarta: Javalitera
- Agustina, Herlin.(Skripsi) 2006. Pembelajaran Fisik Motorik Anak Taman Kanak-kanak Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung.Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Malang
- Cholik Motohir, Toho.2004. Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. Kurikulum Berbasis Kompetensi TK. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini
- Depdiknas. 2007 Pedoman dan Pelaksanaan Bidang Pengembangan Fisik Motorik. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini
- Hanurrofik, 2008. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. Yogyakarta: Insan Media
- Hurlock, Elizabeth.2003. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga
- Mappiare, Andi. 2009. Dasar dasar Metodologi Riset Kualitatif. Malang: Jengala Pustaka Utama
- Mayke, Sugiayanto, 2001. Bermain, Mainan dan Permainan, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Moeloeng, Lexy. J. 2004. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

- Montolalu, dkk. 2005. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyani, Sri. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing
- Munandar, Utami, 2009. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: rinneke Cipta
- Nazir. 2009. Metodologi Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sugianto, dkk. 1993. Metode Penelitian Tindakan. Bandung: MIC
- Sujiono, Yuliani, 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: Indeks
- Tater Nilasari, (Skripsi) 2009. Aktivitas Permainan Fisik Motorik Anak Taman Kanak-kanak Kecamatan Lowokwaru Kabupaten Malang.Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Malang
- Wahyudin, Uyu, 2011. Penilaian Anak Usia Dini. Jakarta : Grasindo