

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK BERMAIN MELALUI KEGIATAN
BERMAIN**

LOMPAT TALI DI PPT MAWAR SURABAYA

Zulichaiks@yahoo.co.id

Oleh : Sulicha

Program Studi Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini

Latar belakang penelitian ini diawali oleh hasil data pengamatan studi awal yang menunjukkan kondisi motorik kasar anak di PPT Mawar sangat kurang hal ini terbukti belum mampu melompat dengan satu kaki, melompat dengan kedua kaki secara bersama-sama, melompat dengan ketinggian 20-50 cm, menjaga keseimbangan badan, melompat dengan berbagai variasi. Berdasarkan masalah yang ada maka tujuan peneliti ini adalah meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain lompat tali.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang di rancang dalam bentuk siklus berulang. Di setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek ini adalah anak kelompok bermain B di PPT Mawar Surabaya yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 17 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Dari hasil analisis data aktivitas motorik kasar anak pada siklus 1 di peroleh data 50%. Pada siklus satu pertemuan 2 di peroleh data 65%. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas belum berhasil oleh karena target yang di tentukan adalah $\geq 80\%$. Maka peneliti ini berlanjut pada siklus 2. Pada siklus 2 pertemuan 2 mencapai 85%. Berdasarkan analisis data pada siklus 2 maka target yang di harapkan tercapai dan penelitian ini di nyatakan berhasil. Selain itu dapat di simpulkan bahwa bermain lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak kelompok B di PPT Mawar Surabaya.

Kata Kunci : Motorik Kasar, Bermain lompat Tali.

Abstract

The background of this research at the start by the results of initial studies of observational data that show the condition of gross motor skills in children PPT Rose lacking this proved not able to jump on one foot, jump with both feet together, jump with a height of 20-50 cm, maintain body balance, jumping with great variety. Based on existing problems, the purpose of this research is to improve children's gross motor skills through play jump rope.

The researchers use the class acts in the study design in the form of a repeating cycle. In each cycle consists of four phases: planning, action, observation and reflection. This subject is a group of children playing in the Rose PPT Surabaya consisting of 20 children consisting of 3 girls and 17 boys. Data collection techniques used observation and documentation, while data analysis using descriptive statistik.

From the analysis of the child's gross motor activity data in 1 cycle at 50% of the data obtained. At one meeting cycle 2 in the data obtained 65%. This suggests action research has not succeeded because the target specified is $\geq 80\%$. The researchers then continued in cycle 2. In cycle 2 meeting 2 reached 85%. Based on the analysis of data in cycle 2 the expected target is reached and this study are summarized succeed. Moreover, it can be concluded that playing jump rope to improve gross motor skills of children in group B at the PPT Rose Surabaya.

Keywords : Gross Motor, jump rope

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan, terutama pertumbuhan jasmani 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 (Depdiknas, 2007:1).

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dimana pada rentang usia ini anak mengalami masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, bahasa, sosio emosional dan spiritual (Wahyudin, 2011: 6).

Dalam pendidikan Anak usia dini ada beberapa pengembangan kemampuan dasarnya 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, 2004: 2). Hal ini nampak pada tujuan yaitu memperkenalkan atau melatih gerakan kasar dan kemampuan mengontrol gerakan tubuh atau koordinasi, anak harus banyak diberi kesempatan bergerak bebas tetapi bermanfaat selain itu juga bisa menggunakan alat-alat permainan yang ada di dalam ruangan atau alat-alat permainan yang ada di luar ruangan.

Berdasarkan pengamatan dalam praktik pembelajaran sehari-hari, di PPT Mawar khususnya pada kelompok usia 3-4 tahun ditemukan fakta bahwa masih banyak anak-anak mengalami hambatan dalam kemampuan motorik kasarnya hampir sebanyak 17 anak dari 20 anak atau 90%. Sedangkan sebagian lagi dikategorikan sedang, hal ini disebabkan

karena kurangnya kemampuan motorik kasar anak ketika melakukan kegiatan fisik motorik kasar yang menunjukkan gerakan-gerakan misalnya melompat dengan berbagai variasi dengan menggunakan alat bantu, berjalan sambil membawa beban, melempar benda ke tempat tertentu, merangkak dan merayap masih banyak yang belum bisa menunjukkan gerakan-gerakan dengan tepat, dan masih sering salah ketika diminta untuk menunjukkan gerakan-gerakan tersebut khususnya ketika gerakan-gerakan itu sudah diimplentasikan untuk kegiatan bermain atau dalam permainan.

Guru mengenalkan atau menunjukkan gerakan-gerakan tersebut di kelas namun masih saja banyak anak yang kurang menguasai gerakan-gerakan tersebut, hal ini dikarenakan kegiatan kurang maksimal, alat yang digunakan kurang memadai, dan kurangnya motivasi dari guru dalam pelaksanaan kegiatan motorik kasar.

Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan diantaranya belajar motorik kasar. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Melalui bermain anak lebih mudah belajar sesuatu. Dalam penelitian ini akan diuraikan kegiatan bermain lompat tali untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Berkaitan dengan uraian tersebut maka perlu mengadakan penelitian tentang kegiatan bermain lompat tali untuk meningkatkan motorik kasar anak kelompok bermain B di PPT Mawar Surabaya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian adalah apakah bermain lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak kelompok bermain B di PPT Mawar Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan/membuktikan peningkatan motorik kasar anak usia dini kelompok bermain B PPT Mawar melalui bermain lompat tali.

D. Manfaat Penelitian

Masalah yang akan diteliti memiliki beberapa manfaat antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan masukan pengembangan ilmu pendidikan terutama pendidikan bagi anak usia dini dalam hal pengembangan motorik kasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan memberikan manfaat yaitu pengalaman praktis dalam bidang penelitian ilmiah dan dapat membuktikan bahwa pelaksanaan kegiatan bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak Paud.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan acuan dalam memilih metode, media yang tepat dan bervariasi untuk pengembangan motorik bagi anak usia dini yang dilaksanakan dilembaga Paud.

c. Bagi Anak Didik

Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

d. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan dan informasi untuk meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak didik disekolah dengan berbagai kegiatan yang bervariasi diantaranya bermain lompat tali.

e. Bagi Peneliti Lanjutan

Diharapkan hasil penelitian ini nantinya akan digunakan sebagai bahan acuan bagi penelitian lebih lanjut khususnya dalam meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

E. Indikator Keberhasilan

Tolok ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah adanya peningkatan motorik kasar anak yaitu melalui kegiatan bermain lompat tali

Mencapai target 80 – 100%. Penelitian tindak kelas ini di katakan berhasil apabila semua indikator yang terdiri atas 5 indikator yang meliputi melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, melompat dengan ketinggian 20-50 cm, menjaga keseimbangan badan, melompat dengan berbagai variasi mencapai nilai bintang tiga yang dikategorikan baik atau bintang empat dengan kategori baik sekali. Apabila semua indikator motorik kasar dapat dilakukan anak dengan baik dan benar.

BAB III METODE PENELITIAN

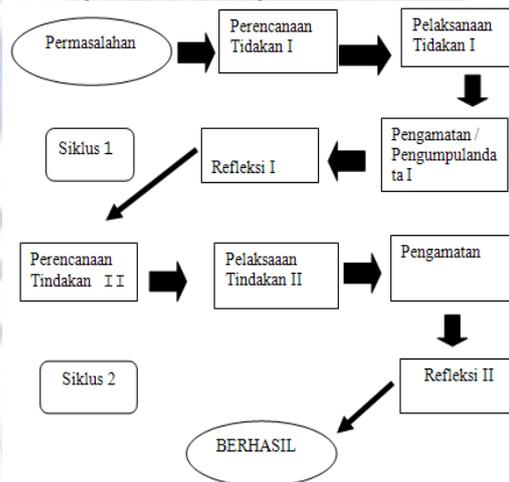
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) di PPT Mawar Surabaya yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat, serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain lompat tali di sekolah tersebut.

Jika ditinjau dari pendekatan yang digunakan, maka penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Karena mengumpulkan data dalam bentuk angka dan memberi penafsiran terhadap hasilnya sehingga hasil penelitian bukan pendapat peneliti melainkan ciri -ciri dari gejala yang diteliti.

B. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian tindakan kelas ini adalah desain siklus terdiri dari empat tahap, yaitu : perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara berulang dan terus menerus sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan atau diatasi dengan baik. Empat tahapan utama yang ada pada setiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus PTK menurut Arikunto, dkk (2008 : 74)

Pelaksanaan Paud dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama

tersebut guru menentukan rancangan untuk siklus kedua. Kegiatan siklus kedua dapat berupa kegiatan yang sama dengan kegiatan sebelumnya apabila ditujukan untuk mengulangi kesuksesan atau untuk menguatkan hasil. Akan tetapi, umumnya kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua mempunyai berbagai tambahan perbaikan dari tindakan terdahulu yang tentu saja ditujukan untuk memperbaiki berbagai hambatan atau kesulitan yang ditemukan dalam siklus pertama.

Penelitian ini digambarkan sebagai proses yang dinamis meliputi 4 aspek yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi, itu semua merupakan langkah berurutan dalam siklus I yang saling berhubungan dengan siklus selanjutnya. Adapun tahapan dari setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini dirumuskan perencanaan yang akan dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil belajar anak yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

- a. Guru melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar motorik kasar yang akan disampaikan kepada anak melalui kegiatan bermain lompat tali.
- b. Membuat rencana pembelajaran/RKH
- c. Menyiapkan materi kegiatan
- d. Menyiapkan alat kegiatan
- e. Membuat instrumen observasi yang digunakan dalam siklus Paud
- f. Melaksanakan instrumen observasi

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Guru sebagai peneliti melaksanakan tindakan berdasarkan rencana yang telah direncanakan sebagai upaya perbaikan dan peningkatan hasil belajar anak yang diharapkan. Pada tahap ini dilakukan tindakan berupa pelaksanaan kegiatan bermain lompat tali. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain lompat tali sebagai berikut:

Pertemuan pertama :

a. Kegiatan Awal:

- 1) Anak dan guru duduk diatas karpet untuk berdoa bersama

- 2) Anak bertanya jawab dengan guru tentang macam-macam permainan anak-anak.

- 3) Anak keluar kelas untuk melakukan permainan sambil menyanyi lagu "Kereta api"

b. Kegiatan Inti

- 1) Anak memperhatikan demonstrasi bermain lompat tali dari guru
- 2) Anak melakukan bermain lompat tali sesuai contoh guru.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Anak bermain tepuk dengan berbagai variasi
- 2) Kegiatan diakhiri dengan mengulas kegiatan hari ini dan esok hari.

Pertemuan kedua:

a. Kegiatan awal:

- 1) Anak duduk diatas karpet untuk berdoa bersama
- 2) Anak bertanya jawab dengan guru tentang tema hari ini
- 3) Anak keluar kelas untuk melakukan permainan melambungkan dan menangkap kantong bijian

b. Kegiatan Inti

- 1) Anak diajak melakukan bermain lompat tali tanpa contoh dari guru
- 2) Anak melakukan bermain lompat tali sendiri

c. Kegiatan akhir

- 1) Anak dan guru mengevaluasi tentang gerakan-gerakan yang telah dilakukan
- 2) Anak diskusi bersama guru tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan kegiatan esok hari.

1. Pengamatan (*Observasi*)

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini data-data tentang pelaksanaan tindakan dari rencana yang sudah dibuat serta dampaknya terhadap proses dan hasil kegiatan dikumpulkan dengan alat yang telah disusun. Kegiatan observasi antara lain meliputi pengamatan terhadap :

- a. Situasi KBM
- b. Aktivitas Anak

- c. Aktivitas Guru
- d. Kemampuan motorik kasar anak dalam melakukan kegiatan permainan halang rintang.

2. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan melalui analisis dan sintesis untuk mengkaji, menemukan keber-hasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran yang dicapai dari tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi selanjutnya digunakan untuk bahan pertimbangan pada pelaksanaan perbaikan siklus berikutnya. Tahapan refleksi sebagai berikut:

- a. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan
- b. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini berhasil apabila memenuhi syarat yaitu sebagian besar (80% dari jumlah anak) sudah dapat melakukan kegiatan bermain lompat tali dengan indikator dapat melompat dengan ketinggian secara bertahap, kekuatan, kelincahan, keseimbangan badan dan koordinasi tangan dan kaki. Hasil yang didapat dari tahap observasi dari pengamatan terhadap anak pada saat melakukan bermain lompat tali. Dari hasil observasi, guru dapat mengadakan refleksi dengan cara melihat sejauhmana ketrampilan anak dapat tercapai. Apabila pelaksanaan pada siklus I hasilnya masih belum mencapai target seperti yang diharapkan maka hal tersebut digunakan sebagai acuan dan perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus berikutnya.

C. Lokasi Penelitian

Tempat Penelitian ini berlokasi di PPT Mawar Jl. Tambak deres no. 1 Surabaya di mana peneliti sebagai tenaga pengajar disekolah tersebut. Pemilihan tempat ini didasarkan pada pertimbangan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun masih kurang dan tempat ini merupakan tempat mengajar dan belum pernah menjadi tempat penelitian.

D. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah

anakusia 3-4 tahun PPT Mawar Surabaya yang terdiri dari 20 anak di mana anaknya masih mengalami kesulitan dalam bidang pengembangan fisik motorik diantaranya masih merasa takut, belum mandiri dan tidak percaya diri.

E. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2012-2013. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah karena penelitian ini memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Siklus penelitian ini dilaksanakan untuk melihat peningkatan hasil belajar dan aktivitas motorik kasar anak melalui kegiatan bermain lompat tali.

F. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik-tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Obsevasi dipergunakan untuk mengamati aktivitas anak dan kinerja guru pada waktu proses pembelajaran. Observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh kegiatan indera (Arikunto : 2008 : 133).

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, foto dan sebagainya (Arikunto, 2008: 206). Dengan dokumentasi didapatkan data gambar/foto mengenai kegiatan pembelajaran.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam Paud ini meliputi observasi guru dan hasil peningkatan motorik kasar anak

1. Lembar observasi aktivitas guru

Untuk mengumpulkan data pengamatan terhadap guru selaku peneliti yang digunakan sebagai acuan apakah peneliti sewaktu mengadakan proses pembelajaran sudah sesuai dengan rencana

pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat atau belum.

H. 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 bermain lompat tali. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis refleksi berdasarkan siklus-siklus.

1. Hasil belajar yaitu dengan menganalisis perolehan bintang kemudian dikategorikan dalam klasifikasi perolehan jumlah bintang yang berbentuk skor nilai.
2. Aktivitas anak dalam KBM dengan menganalisis tingkat keaktifan anak dalam pembelajaran kemudian dikategorikan baik, cukup, atau kurang melalui kegiatan bermain lompat tali.
3. Kinerja guru dengan mengamati data hasil lembar observasi

Menurut Arikunto (2002: 264) mengatakan lembar observasi tersebut diatas dapat dihitung persentase tingkat keberhasilannya dengan menggunakan rumus sederhana sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times 100 \%$$

Untuk mencari nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M = nilai rata-rata

$\sum fx$ = jumlah skor perolehan

N = jumlah anak

Keberhasilan adalah tolok ukur dari setiap penelitian. Target keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali mencapai target keberhasilan 85-100%. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila semua indikator yang terdiri atas 5 indikator yang meliputi dapat melompat dengan satu kaki, dapat melompat dengan dua kaki secara bersama-sama, dapat melompat dengan ketinggian 20cm-50cm, dapat menjaga keseimbangan badan. Semua indikator motorik kasar tersebut dapat dilakukan anak dengan baik dan benar.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas berdasarkan siklus-siklus (Arikunto, 2008). Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B PPT Mawar Surabaya. Sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti memakai teori Hurlock sebagai bahan acuan untuk pembuatan PTK karena pada usia 3-4 tahun merupakan masa peka bagi anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak mulai sensitif menerima rangsangan dari lingkungan sekitar seluruh potensi anak dalam masa peka ini adalah masa terjadinya pematangan fungsi psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

B. Hasil Observasi Penelitian Siklus I

Pengamatan berjalan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Observasi ini merupakan suatu pengamatan yang diisi oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas anak dikelas selama proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan selama tindakan berlangsung adalah dengan mengobservasi aktivitas guru dan kemampuan motorik kasar anak dari kegiatan pertemuan pertama dan kedua.

Tabel 4.1

Lembar Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran siklus I

No	Kegiatan yang diamati	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Menyiapkan rencana pembelajaran (RKH, materi, bermain)			v		
2	Menerapkan strategi dalam proses pembelajaran		V			
3	Menyampaikan Pembelajaran		V			
4	Mengelola kelas dengan baik			v		
5	Memotivasi anak dalam pembelajaran			v		
6	Membimbing anak dim pembelajaran			v		
7	Mengevaluasi hasil belajar anak			v		
Total			4	15		19
Presentasi :						50%

D. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus II dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari Senin 29 Mei 2013 dan 30 Mei 2013 dengan jumlah anak 20 anak. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Dan mengacu pada kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus 1, sehingga kekurangan yang terjadi pada siklus 1 dapat diperbaiki dan disempurnakan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Guru mengajak anak-anak berbaris dan melakukan kegiatan fisik motorik menirukan gerakan binatang dengan melompat sambil motorik 1-20. Kemudian masuk kelas kemudian guru mengajak anak-anak berdoa dengan dipimpin oleh seorang anak dilanjutkan membaca Pancasila dan pembiasaan sehari-hari. Setelah itu dilakukan presensi anak, guru memberi kesempatan pada anak untuk berbagi dan bertanya tentang pengalaman yang dialaminya pada saat berangkat ke sekolah. Kemudian guru menjelaskan kegiatan pada hari itu dan mengajak anak untuk mengingat kembali materi yang sudah pernah disampaikan

2) Kegiatan Inti

Kemudian anak diajak bermain lompat tali di luar kelas. Pada pertemuan ini ada tiga tahap yaitu tahap pertama anak dapat melompat dengan satu kaki, tahap kedua anak dapat melompat dengan dua kaki secara bersama-sama, tahap ketiga anak dapat melompat dengan ketinggian 20cm-50cm, tahap keempat anak melakukan lompat tali dengan berbagai variasi.

3) Kegiatan Akhir

Memberikan umpan balik atau penghargaan bagi anak yang telah selesai melakukan tugasnya. Membimbing anak yang

mengalami kesulitan. Mengulas kegiatan hari ini dan esok hari. Peneliti mempersiapkan alat observasi untuk melakukan pengamatan terhadap aktivitas/tingkah laku anak dalam kegiatan bermain.

E. Hasil Observasi Penelitian Siklus II

Pengamatan berjalan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Observasi ini merupakan suatu pengamatan yang diisi oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas anak dikelas selama proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan selama tindakan berlangsung adalah dengan mengobservasi aktivitas anak, aktivitas guru dan kemampuan berhitung anak dari kegiatan pertemuan pertama, kedua dan ketiga.

Observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung menghasilkan data siklus seperti berikut :

1) Observasi Guru

Aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa guru dalam menyampaikan materi bermain lompat tali sudah dapat memotivasi anak untuk melakukan bermain lompat tali, sudah dapat membimbing anak yang mengalami kesulitan dan sudah dapat memberikan umpan balik dan reward pada anak yang berhasil pada tugas. Hal ini berarti aktivitas guru dalam pembelajaran sudah ada perbaikan pada setiap pertemuan dan setiap indikator juga mengalami peningkatan yang signifikan sehingga penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil. Guru dalam membimbing dan memberikan umpan balik/reward pada anak sudah dilakukan. Guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran secara utuh dan menyeluruh.

2) Observasi hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak

Hasil pengamatan hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan kasar adalah sebagai

berikut dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti data yang diperoleh dianalisis dan dihitung secara sederhana dengan perolehan hasil belajar sebagai berikut dalam lampiran.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian motorik kasar anak melalui kegiatan bermain lompat tali Siklus 2 Pertemuan ke 1

NO	Nama	ASPEK PENILAIAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR																Keterangan Tuntas : T Tidak Tuntas : TT							
		Melompat dengan 1 kaki				Melompat dengan 2 kaki secara bersama				Melompat dengan ketinggian 20cm-50cm				Menjaga keseimbangan badan					Melompat dengan berbagai Variasi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4			
1	As				V				V				V				V				V				T
2	Bla				V				V				V				V				V				T
3	Chi				V				V				V				V				V				T
4	Jun				V				V				V				V				V				T
5	Lia				V				V				V				V				V				T
6	Im				V				V				V				V				V				T
7	Kes				V				V				V				V				V				T
8	Ni				V				V				V				V				V				T
9	Uje	V			V				V				V				V				V				TT
10	Wi	V			V				V				V				V				V				TT
11	Snr	V			V				V				V				V				V				TT
12	Mr	V			V				V				V				V				V				T
13	Yu	V			V				V				V				V				V				T
14	Rs	V			V				V				V				V				V				T
15	Ar	V			V				V				V				V				V				T
16	Nb	V			V				V				V				V				V				TT
17	Ala	V			V				V				V				V				V				TT
18	Df	V			V				V				V				V				V				T
19	Mk	V			V				V				V				V				V				T
20	Zd	V			V				V				V				V				V				T
Jumlah		5	4	11		5	4		5	4	11		5	4	11		5	4	11		5	4	11	1 : 15 TT : 5	
%		75%				75%				75%				75%				75%							

Siklus 2

Pertemuan I

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

$$= \frac{15}{20} \times 100$$

$$= 75\%$$

Tabel 4.6 Hasil Penilaian motorik kasar anak melalui kegiatan bermain lompat tali Siklus 2 Pertemuan ke 2

NO	Nama	ASPEK PENILAIAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR																Keterangan Tuntas : T Tidak Tuntas : TT							
		Melompat dengan 1 kaki				Melompat dengan 2 kaki secara bersama				Melompat dengan ketinggian 20cm-50cm				Menjaga keseimbangan badan					Melompat dengan berbagai Variasi						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4			
1	As				V				V				V				V				V				T
2	Bla				V				V				V				V				V				T
3	Chi				V				V				V				V				V				T
4	Jun				V				V				V				V				V				T
5	Lia				V				V				V				V				V				T
6	Im				V				V				V				V				V				T
7	Kes				V				V				V				V				V				T
8	Ni				V				V				V				V				V				T
9	Uje	V			V				V				V				V				V				TT
10	Wi	V			V				V				V				V				V				TT
11	Snr	V			V				V				V				V				V				TT
12	Mr	V			V				V				V				V				V				T
13	Yu	V			V				V				V				V				V				T
14	Rs	V			V				V				V				V				V				T
15	Ar	V			V				V				V				V				V				T
16	Nb	V			V				V				V				V				V				TT
17	Ala	V			V				V				V				V				V				TT
18	Df	V			V				V				V				V				V				T
19	Mk	V			V				V				V				V				V				T
20	Zd	V			V				V				V				V				V				T
Jumlah		3	4	13		3	4	13		3	4	13		3	4	13		3	4	13		3	4	13	1 : 17 TT : 3
%		85%				85%				85%				85%				85%							

Siklus 2

Pertemuan II

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

$$= \frac{17}{20} \times 100$$

$$= 85\%$$

Berdasarkan tabel diatas hasil observasi pada siklus II pertemuan I

perolehan hasil belajar kemampuan motorik kasar anak dalam bermain lompat tali anak memperoleh 75% dan siklus II pertemuan 2 skor meningkat mencapai 85%.

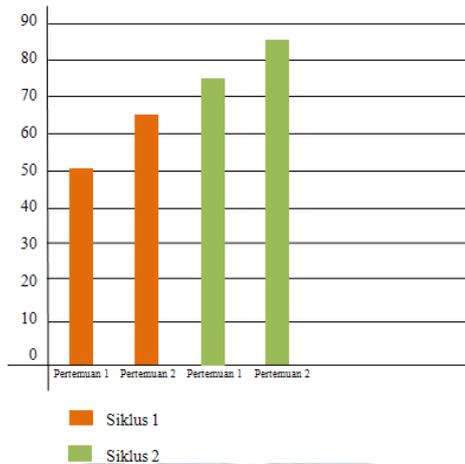
Dari hasil tersebut dapat dilihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan dari target yang diharapkan 85%. Hal ini menunjukkan kemampuan dalam 5 indikator yang diamati melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, melompat dari ketinggian 20cm-50cm, menjaga keseimbangan badan, dan melompat dengan berbagai variasi semuanya sudah berhasil dan tidak perlu dilakukan observasi ke siklus berikutnya.

F. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti pada siklus II ini hasilnya sudah memenuhi target yaitu 85%. Anak-anak sudah semakin aktif dalam pelaksanaan aktivitas bermain lompat tali untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik pada siklus II sudah lebih baik dari pada siklus I. Semua tujuan pembelajaran terpenuhi. Kemampuan motorik kasar anak dalam bermain lompat tali yaitu melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, melompat dari ketinggian 20cm-50cm, menjaga keseimbangan badan, dan melompat dengan berbagai variasi. Anak dalam melakukan semua gerakan dalam bermain lompat tali sudah sesuai dengan perkembangan fisik motorik yang ditingkatkan.

Pada saat melakukan gerakan motorik kasar melalui aktivitas bermain lompat tali anak kelihatan bersemangat selain kegiatan dilakukan di luar kelas, semua anak-anak boleh mempraktikkan gerakan-gerakan fisik motorik. Berdasarkan hasil observasi kemampuan fisik motorik yaitu kelentukan, kekuatan, keseimbangan, keterampilan dan kelincahan lebih terlihat pada siklus II mengalami peningkatan yang lebih pesat jika dibandingkan pada siklus I. Hal ini menunjukkan perkembangan motorik anak dalam pembelajaran sudah mulai terlihat. Ini dapat dilihat pada rekapitulasi perolehan hasil dan grafik perbandingan dari perolehan hasil tersebut di bawah ini:

Grafik 4.1
Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Melompat Tali



Terlihat pada grafik terdapat peningkatan aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I dan siklus II pada penelitian hal ini berarti bermain tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B PPT Mawar Surabaya.

G. Pembahasan

Kegiatan bermain dapat mempengaruhi motorik kasar anak baik dalam aktivitas yang meliputi dapat melompat dengan satu kaki, dapat melompat dengan dua kaki secara bersama-sama, dapat melompat dengan ketinggian 20cm-50cm, dapat menjaga keseimbangan badan. Aktivitas bermain lompat tali merupakan bermain untuk melatih motorik kasar anak. Melalui aktivitas bermain lompat tali dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak misalnya melatih dan memperkenalkan motorik kasar dan kemampuan mengontrol gerakan tubuh atau melatih kelentukan, kekuatan, keseimbangan keterampilan dan kelincuhan anak.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (Depdiknas, 2004: 9) fisik motorik adalah salah satu bagian pengembangan kemampuan dasar di Paud dengan tujuan 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.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sujiono (2010: 45) bahwa 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. Dengan demikian diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus II karena belum dapat dikatakan berhasil dan belum mencapai target yang diharapkan.

Dalam aktivitas bermain lompat tali yang dilakukan anak sudah sesuai dengan kriteria penilaian fisik motorik yang ditingkatkan. Hal ini sesuai Depdiknas (2007: 2) bahwa 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, 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).

Perkembangan anak pada siklus I sudah berkembang dengan baik, akan tetapi masih perlu diperbaiki, maka disusun siklus II untuk memperbaikinya. Pada siklus II aktivitas bermain lompat tali dibuat secara rangkai dari berbagai macam variasi gerakan melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, dan sebagainya sehingga hasilnya motorik kasar anak berkembang dengan baik.

Dengan demikian hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam bermain lompat tali dapat dilihat dalam tabel rekapitulasi berikut ini :

Tabel 4.7
Rekapitulasi Hasil penelitian siklus I dan siklus 2

No	Siklus	Presentasi Peningkatan Hasil Belajar siswa	
1	I	50%	65%
2	II	75%	85%
3	Peningkatan persiklus	25%	20%
4	Keterangan	Meningkat	Meningkat

Aktivitas anak sudah mencapai 85 % pada siklus II pertemuan II dengan persentase ketuntasan belajar 85 %. Ini berarti kegiatan bermain sudah menunjukkan keberhasilan. Anak mulai tertarik dan aktif dalam bermain. Sehingga kegiatan bermain dalam meningkatkan motorik anak usia dini mulai terlihat pengaruhnya.

Hal ini nampak pada tujuan yaitu memperkenalkan atau melatih gerakan kasar dan kemampuan mengontrol gerakan tubuh atau koordinasi, anak harus banyak diberi kesempatan bergerak bebas tetapi bermanfaat selain itu juga bisa menggunakan alat-alat permainan yang ada di dalam ruangan atau alat-alat bermain yang ada di luar ruangan.

Pada dasarnya pengembangan kemampuan motorik 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: 23). Dengan demikian mereka sudah termotivasi dalam bermain lompat tali dan terlibat aktif dalam bermain sehingga perbaikan pembelajaran pada siklus II dikatakan berhasil dan tidak perlu adanya perbaikan lagi.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan

melalui beberapa tindakan yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa :

Kegiatan permainan lompat tali dalam pembelajaran meningkatkan motorik kasar anak usia dini sangat baik dikarenakan pembelajaran dilakukan dengan suasana bermain sehingga anak merasa senang dengan kegiatan tersebut. Anak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengembangan motorik kasar anak kelompok B PPT Mawar Surabaya mengalami peningkatan yang signifikan. Terlihat dari hasil yang diperoleh pada aktivitas anak. Yang sebelumnya anak belum mampu melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki secara bersama sama, melompat dengan ketinggian 20 -50cm. Setelah dilakukan penelitian anak bisa mencapai semua indikator yang ditetapkan oleh peneliti. Kemampuan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan I mencapai 50% dan pada pertemuan II mengalami peningkatan mencapai 65%.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah berkembang dengan baik akan tetapi masih perlu ditingkatkan lagi. Maka disusun siklus II untuk memperbaikinya. Pada siklus II pertemuan I kemampuan motorik kasar anak mencapai 75% dan pada pertemuan II mengalami peningkatan 85% dan aktivitas anak sudah mencapai 5 aspek. Ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah menunjukkan keberhasilan dan mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini kelompok B PPT Mawar Surabaya.

B. Saran

1. Merumuskan tujuan pembelajaran
2. Pemilihan permainan lompat tali disesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak.
3. Guru memberikan contoh tahap-tahap dalam bermain lompat tali.
4. Memberikan kesempatan pada anak untuk memainkan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Herlin.(Skripsi) 2006. *Pembelajaran Fisik Motorik Anak Taman Kanak-kanak Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung*.Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Malang
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah
- Depdiknas. 2007 *Pedoman dan Pelaksanaan Bidang Pengembangan Fisik Motorik* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah
- Hanurrofik, 2008. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Insan Media
- Hurlock, Elizabeth.2003. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Mayke, Sugiayanto, 2001. *Bermain, Mainan dan Bermain*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Bermain Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Munandar, Utami, 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: rinneke Cipta
- Sugianto, Mayke, 2001. *Bermain, Mainan dan Bermain*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Sugianto, dkk. 1993. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: MIC
- Sujiono, Yuliani, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Tater Nilasari, (Skripsi) 2009. *Aktivitas Bermain Fisik Motorik Anak Taman Kanak-kanak Kecamatan Lowokwaru Kabupaten Malang*.Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Malang
- Wardhani,IGAK,dkk.2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wahyudin, Uyu, 2011. *Penilaian Anak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo

