KB-TK MERLION SCHOOL SURABAYA
Vol. 12, No. 1 Tahun 2023, Hal. XX-XX
PG PAUD Universitas Negeri Surabaya
ISSN – 23027363
https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pptmelati/index

# Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Melompat Dengan Rintangan Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB-TK Merlion School Surabaya

**Lilik Anggraini**
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : lilik23342@mhs.unesa.ac.id

**Dhian Gowinda Luh Safitri**
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : xxxxxxx @unesa.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan motorik kasar anak. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan melompat dengan rintangan pada anak usia 3-4 tahun di Kelas Nursery KB-TK Marlion School Surabaya. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 15 anak, yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam 2 siklus, dan hasil tindakan yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu pada siklus I sebesar 61,50%, dapat meningkat menjadi 89,30% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan lompat rintang dapat ditingkatkan dengan metode menggunakan 3 media dan ukuran yang berbeda, pola permainan yang bervariasi dan permainan dilakukan secara berulang sehingga anak lebih semangat untuk melatih dan meningkatkan motorik kasar mereka.

**Kata kunci :** *Anak Usia Dini, Permainan Lompat Rintang, Kemampuan Motorik Kasar*

**Abstract**

*This study was motivated by the lack of gross motor skills in young children. The purpose of this research was to improve gross motor skills through hurdle jumping games in children aged 3–4 years in the Nursery Class of KB-TK Marlion School Surabaya. The study was conducted in the second semester of the 2024/2025 academic year, involving 15 children—7 girls and 8 boys. The method used was Classroom Action Research (CAR), which was carried out in two cycles. The results showed an improvement in the children's gross motor skills, from 61.50% in the first cycle to 89.30% in the second cycle. Based on these findings, it can be concluded that gross motor skills can be improved through hurdle jumping games. This improvement was supported by the use of three different media sizes, varied play patterns, and repetitive activities, which encouraged children to be more enthusiastic in practicing and enhancing their gross motor skills.*

**Keywords:** *Early Childhood, Hurdle Jumping Game, Gross Motor Skills*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini menganut prinsip pengembangan holistik yang berarti bahwa pengembangan secara utuh yang mencakup pendidikan, gizi, pertumbuhan, perlindungan, dan pengasuhan. Perkembangan holistik pada anak ini melibatkan seluruh aspek, yaitu aspek nilai moral dan agama, aspek kognitif, aspek sosial- emosional, aspek motorik, aspek seni, dan aspek bahasa. Semua aspek tersebut saling berkaitan dan mendukung anak agar tumbuh menjadi individu-individu yang memiliki karakter, dapat menolong dirinya sendiri, sehat, dan menjadi manusia utuh.

Usia dini juga dikenal dengan masa emas anak-anak sebab di masa ini tumbuh kembangnya berkembang dengan cepat dan pesat. Tumbuh kembang ini sesuai dengan keseluruhan diri anak seperti perkembangan pada intelektual, kognitif, fisik motorik, bahasa, moral, dan sosial emosional oleh sebab itu masa ini menjadi masa penting yang menentukan masa depan mereka. masa keemasan manusia berlangsung sejak seorang anak dilahirkan hingga usia delapan tahun. Dalam hal ini pertumbuhan dan perkembangan anak melaju dengan cepat, sehingga perlu adanya stimulasi yang efektif dari orang tua dan lingkungannya. Masa ini juga diibaratkan sebagai fondasi atau penentu perkembangan mereka di masa selanjutnya (Anita Yus, 2011). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 ayat 14 mengatakan bahwa anak yang mempunyai kemampuan motorik kasar yang baik akan memiliki perkembangan mental yang juga baik sebab sang anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan ia berada, dengan ini ia akan percaya diri dan memberikan pengaruh yang baik pada kemampuan kognitifnya (Yuliani, 2013). Dalam undang-undang tersebut, motorik kasar disebutkan sebagai aspek penting dalam perkembangan anak-anak. Dengan demikian, anak usia dini membutuhkan stimulasi yang baik agar capaian perkembangan motorik kasarnya dapat diraih dengan optimal.

Guru dan orang tua sebagai orang terdekat dan yang bertanggung jawab dalam pengasuhan dan pemeliharaan anak-anak, berkewajiban untuk mengadakan kegiatan-kegiatan yang merangsang perkembangan otot-otot kasar anak. Stimulasi disajikan sesuai dengan tahapan umur dan kemampuan anak. Pembelajaran anak usia dini bersifat holistik integratif. Dengan prinsip ini, pembelajaran di sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diselipkan juga kegiatan-kegiatan motorik kasar, selain agar pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif, perkembangan motorik anak juga dapat diraih.

Pembelajaran motorik kasar juga dapat dilakukan di kelas khusus pendidikan jasmani yang mengkhususkan pada kegiatan motorik kasar dengan lebih spesifik namun masih dengan unsur rekreasi. Tujuan utama dari gerakan melompat adalah meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot tungkai, serta meningkatkan kelenturan dan keseimbangan tubuh. Tiap gerakan menghasilkan pola interaksi yang rumit yang berasal dari bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Gerakan melompat menghasilkan gerakan yang dapat mendorong pembentukan fisik dan mental (moral dan sosial) anak usia dini. Gerakan melompat dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak usia dini, yaitu dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang meliputi aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni (Hayati, 2021).

Bagi anak usia dini, berkegiatan motorik kasar dapat menjadi tantangan tersendiri, seperti berlari, melompat, melempar dan menangkap bola, menyeimbangkan tubuh saat berjalan atau berlari pada tumpuan, atau menendang bola. Dengan metode pembelajaran yang tepat dan menarik, guru dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik kasar tersebut sehingga mereka dapat berkegiatan motorik kasar yang lebih kompleks pada tahapan umur selanjutnya. Khususnya bagi anak usia dini, kegiatan motorik kasar bukan hanya sekedar keahlian mengolah tubuh dan memanfaatkan otot besar melainkan kegiatan motorik kasar dikemas dalam pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menarik. Untuk itulah kegiatan motorik anak pada pendidikan anak usia dini mengedepankan rasa ingin tahu dan keinginan anak untuk mencoba.

Pada praktiknya, kegiatan motorik kasar bagi anak usia dini harus dikemas secara menyenangkan dan menarik, seperti melalui metode bermain. Cara ini baik untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar sebab bermain bola, menari, dan berolahraga, benar-benar menggali potensi otot besar anak (Baan dkk, 2020). Filsuf Froebel mengemukakan bahwa bermain yang dimasukkan ke dalam pembelajaran merupakan hal yang esensial dan penting sebab dengan demikian anak dapat menjadi guru untuk dirinya sendiri melalui pengalaman pengalaman yang mereka lalui (Tedjasaputra, 2001). Kegiatan pengembangan motorik kasar merupakan kegiatan yang dilakukan secara aktif dan mengolah seluruh tubuh dengan kekuatan dan energi. Untuk itulah dalam pendidikan anak usia dini, agar anak mampu dengan baik menggerakkan tubuhnya dengan optimal, metode bermain digabungkan ke dalamnya. Dengan bermain, kesenangan dan keceriaan anak muncul sehingga mereka secara alami dapat menjadi aktif partisipatif. Seperti yang dikemukakan oleh Slamet Suyanto (2005) bahwa ada empat alasan anak menyukai

bermain yaitu untuk menyalurkan energi, sebagai bentuk rekreasi dan relaksasi, merupakan bentuk instink, dan bentuk rekapitulasi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di KB Merlion School Surabaya, peneliti menemukan bahwa masih banyak anak yang belum mampu melompat dengan satu kaki. Dari 15 anak, 5 di antaranya belum mampu melompat dengan benar, ada yang melompat dengan satu kaki, hanya berjinjit, atau tidak bisa melompat sama sekali. Masalah ini menunjukkan perlunya metode dan media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menemukan metode dan media yang tepat dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan judul "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada anak usia 3-4 tahun melalui Permainan Lompat Rintangan di Kelas Nursery 2, KB-TK Merlion School. Dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas anak dalam pembelajaran fisik motorik pada KB Merlion School Surabaya?
2. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran fisik motorik pada KB Merlion School Surabaya?
3. Bagaimana penerapan fisik motorik kasar dalam meningkatkan kemampuan melompat dengan rintangan pada anak usia 3-4 tahun di KB Merlion School Surabaya

Tujuan penelitian di atas yang akan dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas anak dalam pembelajaran fisik motorik pada KB Merlion School Surabaya
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran fisik motorik pada KB Merlion School Surabaya
3. Untuk mendeskripsikan penerapan fisik motorik dalam meningkatkan kemampuan melompat dengan rintangan pada anak usia 3-4 tahun di KB Merlion School Surabaya.

Penelitian ini terbatas pada KB-TK Merlion School Surabaya, sehingga temuan dan kesimpulan yang dihasilkan mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke lembaga pendidikan lain dengan kondisi yang berbeda. Fokus penelitian ini adalah pada anak usia 3-4 tahun, yang merupakan kelompok usia di mana perkembangan motorik kasar sedang berlangsung pesat. Hasil penelitian mungkin tidak berlaku untuk kelompok usia yang lebih tua atau lebih muda. Penelitian ini hanya meneliti kemampuan motorik kasar dalam konteks kegiatan lompat rintang.

Berdasarkan Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, anak usia dini merupakan individu yang berusia antara 0 hingga 6 tahun, baik yang mendapatkan layanan maupun yang tidak di lembaga pendidikan anak usia dini. Yuliana Sujiono di tahun 2014 mengemukakan bahwa anak usia dini mencakup mereka yang baru lahir sampai usia 6 tahun. Tahapan usia ini sangat penting dalam perkembangan karakter, kepribadian, dan intelektual anak. Wijana D Widarni pada tahun 2013 menjelaskan bahwa anak usia dini adalah kelompok yang sedang dalam proses pertumbuhan serta perkembangan.

Potensi-potensi tersebut berupa aspek-aspek perkembangan. Aspek perkembangan yang harus mendapatkan rangsangan yaitu aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial-emosional. Aspek perkembangan tersebut harus mendapatkan rangsangan dalam bentuk kegiatan pembelajaran menyenangkan, kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, anak harus terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran (anak terlibat aktif), pengaturan lingkungan menentukan terhadap ketenangan, kenyamanan dan kesenangan anak dalam belajar, serta memberikan banyak pengalaman untuk mengembangkan wawasan pengetahuan bagi anak. Konsep pembelajaran bagi anak usia dini harus sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangannya, hal itu akan berpengaruh kepada proses berkelanjutan tahap perkembangan selanjutnya. Proses kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini harus melibatkan seluruh perangkat yang berada di lingkungan anak seperti pihak sekolah, guru dan orangtua. Kerja sama antara guru dan orangtua sangat menentukan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak jasmani melalui pusat saraf, otot saraf dan otot yang dikoordinasikan. Perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Oleh sebab itu, anak belajar motorik agar terampil menggerakkan anggota tubuh dengan beberapa pola gerakan.

Setiap anak berbeda antara satu dengan lainnya dan tidak ada anak yang sama persis meskipun mereka kembar identik . Mereka memiliki bawaan ciri, minat kesukaan dan latar belakang yang berbeda. Menurut Bredekamp (1987) anak memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

Masa usia dini adalah masa sensitif untuk anak-anak dapat menerima stimulus atau rangsangan oleh sebab itu usia dini sangat penting bagi perkembangannya yang dapat menentukan tumbuh kembang mereka pada tahapan selanjutnya. Motorik kasar adalah salah satu aspek perkembangan yang memerlukan rangsangan yang tepat karena motorik kasar berhubungan dengan keterampilan anak menggerakan bagian-bagian tubuh besar seperti pada tangan dan kaki. Keterampilan gerakan besar tangan dan kaki membantu anak mampu berjalan, berlari, melompat, mengkoordinasi gerakan, dan keseimbangan dengan baik (Bonta, 2018).

Dalam aspek pengembangan anak usia dini, ada beberapa area yang terdiri dari pengembangan sosial

emosional, seni, kognitif, bahasa, moral-agama, dan fisik motorik. Fisik motorik terdiri dari dua jenis yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar berhubungan dengan otot besar dan fisik anak secara menyeluruh, serta berkaitan dengan gerak dan penguasan terhadap tubuh dan suatu objek. Hurlock (1987) mengemukakan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian fisik atau jasmani dengan kegiatan yang berhubungan dengan syaraf serta koordinasi otot-otot tubuh. Bagi Diane, dkk (2007), pelibatan penguat otot yang besar merupakan bentuk dari kemampuan fisik. Sedangkan Rudyanto dan Saputra (2005) berkata bahwa keterampilan motorik kasar merupakan kemampuan anak melakukan kegiatan dengan gerakan otot-otot besar tubuh. Santrick juga memiliki pendapat mengenai kemampuan motorik kasar yang dianggapnya sebagai aktivitas-aktivitas yang melibatkan otot besar. Dari semua pendapat mengenai kemampuan motorik halus di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar ialah kemampuan motorik yang menggunakan otot-otot besar tubuh untuk beraktivitas.

Hurlock (1978) mengemukakan bahwa tahapan usia anak serta perkembangan motorik kasarnya tergantung pada kematangan syaraf dan otot-ototnya. Hurlock menambahkan bahwa ada 4 urutan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Yang pertama dimulai dari kepala, kedua adalah bagian batang tubuh, lalu ketiga bagian tangan, keempat adalah bagian kaki. Secara lebih rinci Hurlock (1978) menulis tahapan-tahapan perkembangan motorik anak, yaitu:

a.Motorik anak berkembang awal mula berangkat dari pengendalian fisik seperti refleks dan juga aktivitas yang muncul pada saat kelahiran.

b.Pada umur 4 tahun, anak mampu melakukan pengendalian gerakan kasar yang melibatkan area tubuh yang luas saat beraktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya.

c.Pada umur 5 tahun, anak dapat memiliki koordinasi yang melibatkan otot-otot tubuh yang lebih kecil seperti aktivitas melempar dan menangkap bola.

Sukamti (Diktat Perkembangan Motorik, 2007) mengklasifikasikan tahapan perkembangan motorik anak usia dini ke dalam 3 tahap, yaitu:

a. Tahap Pra Keterampilan

Pada tahap ini anak-anak mengalami perkembangan motorik yang diawali dengan memiliki kemampuan refleksi, integrasi sensoris, dan perkembangan pla gerakan dasar.

b. Tahap Perkembangan Keterampilan

Pada tahap ini anak-anak mengembangkan pola dasar yang menjadi lebih berkembanga shingga koordinasi gerakan menjadi lebih baik.

c. Tahap Keterampilan

Pada tahap ini, anak memiliki keterampilan halus, penampilan, dan pola kemunduruan. Tahapan perkembangan atau STPPA motorik kasar anak usia 2-4 tahun juga diatur ke dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, sebagai berikut:

1. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola)
2. Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian
3. Meniti di atas papan yang cukup lebar
4. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (di bawah tinggi lutut anak
5. Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat)
6. Berdiri dengan satu kaki

Hurlock (1978) menekankan urutan perkembangan yang dimulai dari pengendalian refleks hingga keterampilan motorik kasar yang lebih kompleks. Hal ini selaras dengan klasifikasi yang disampaikan oleh Sukamti (2007), serta STPPA yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, yang memuat indikator perkembangan yang lebih terstruktur bagi anak usia 2-4 tahun. Menurut Takdirotun Musfiroh (2008), masa kanak-kanak sangat erat kaitannya dengan keceriaan, kesenangan, dan sukacita. Kita sering mendengar bahwa saat ini anak mengalami masa keemasan, di mana sekitar 80% fungsi otak anak telah aktif, yang terlihat dari perubahan pesat dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, nilai-nilai moral, agama, dan bahasa. Dengan demikian, pemantauan perkembangan motorik kasar anak sejak dini tidak hanya berfungsi sebagai dasar dalam mendukung kemampuan fisik, tetapi juga untuk mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan lainnya, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara holistik sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini (Samsudin, 2008:9), ada 3 unsur kemampuan motorik kasar, yaitu:

a. Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor merupakan kemampuan anak memindahkan tubuh dari satu titik ke titik yang berbeda. Kemampuan ini juga berhubungan dengan mengangkat tubuh ke atas contohnya berlari, berjalan, dan melompat.

b. Kemampuan Non-Lokomotor

Kemamouan non-lokomotor merupakan kemampuan motorik kasar yang tidak memerlukan perpindahan tubuh ke titik lain ataukegiatan yang dikerjakan hanya betumpu pada satu titik atau satu tempat saja. Contoh kegiatan non-lokomotor adalah melempar bola ke atas lalu ditangkap lagi tanpa berpindah tempat, pergeangan, mengangkat tangan ke atas dan menurunkan tangan ke bawah, dan memutar tubuh ke kiri dan ke kanan.

c. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif merupakan kemampuan tubuh berolah gerakan yang lebih banyak melibatkan bagian tangan dan bagian kaki yang mana bagian tubuh lain juga dapat digerakkan, contohnya adalah melempar objek, memukul objek, dan menendang objek

Menurut Masganti (2017), motorik adalah kemampuan bawaan yang dimiliki individu untuk mengubah berbagai posisi tubuh. Gerakan motorik kasar merujuk pada kemampuan untuk melakukan perubahan posisi tubuh dengan memanfaatkan otot-otot besar. Contoh keterampilan motorik kasar termasuk penggunaan otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan.

Gallahue (Samsudin 2008) menjelaskan bahwa motorik merupakan dasar biologis atau mekanis yang memicu terjadinya gerakan, di mana gerakan adalah hasil akhir dari suatu proses motorik. Oleh karena itu, istilah motorik selalu terkait dengan gerak, sehingga dalam praktik sehari-hari, gerak dan motorik sering kali tidak

dibedakan. Gerakan motorik adalah kemampuan yang memerlukan koordinasi tubuh anak, yang membutuhkan tenaga karena melibatkan otot-otot besar. Gerakan motorik kasar melibatkan seluruh tubuh anak, termasuk aktivitas otot tangan dan kaki.

Corbin (Sumantri 2005) menyatakan bahwa perkembangan motorik anak adalah perubahan kemampuan motorik dari masa bayi hingga dewasa, yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motorik. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling memengaruhi, di mana keduanya memiliki hubungan yang erat. Perkembangan motorik berlangsung seiring bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan, di mana gerakan individu berkembang dari keadaan yang sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil menuju keterampilan motorik yang lebih kompleks dan terorganisasi dengan baik.

Saputra (2005) berpendapat bahwa perkembangan motorik mencerminkan perubahan perilaku motorik yang menunjukkan interaksi antara kematangan individu dan lingkungan yang dihadapi. Dalam konteks manusia, perkembangan motorik adalah evolusi keterampilan motorik dari masa bayi hingga dewasa, melibatkan berbagai dimensi perilaku dan kemampuan motorik.

Dalam Musfiroh (2005), bermain merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mendapat kesenangan. Secara lebih sepsifik, Frobel mengatakan bahwa (Tedjasaputra, 2001) aktivitas bermain menghasilkan rasa senang atau kesenangan bagi mereka yang melakukannya. Soegeng Santoso (2002) berkata bahawa bermain merupakan kegiatan atau perilaku yang dikerjakan oleh anak baik secara invididu maupun secara bersama-sama atau berkelompok. Tindakan ini dapat memnafaatkan peralatan atau material tertentu atau tidak, dan perilaku ini memiliki tujuan tertentu yang dicapai pelakunya. Sofie Hartati (2005:) menuliskan hawab bermain adalah sarana yang baik dalam tubuh kembang anak sebab bermain mempunyai pengaruh pada perkembangan anak. Melalui beberapa pendapat dari para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain merupakan aktivitas anak-anak yang dikerjakan dalam rangka pengembangan aspek aspek dalam diri anak yang berunsur suka rela, bebas, dan memiliki tujuan tertentu seperti rasa tenang dan relaks, dan dapat dilakukan secara individu maupun komunal.

Santrock (2002) mengemukakan bahwa permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dan dikerjakan untuk tujuan aktivitas itu sendiri. Energi fisik dilepaskan oleh tubuh saat anak-anak melakukan permainan. Energi yang kaya pada anak-anak terbebaskan sehingga perasaan dan emosi anak-anak dapat tersalurkan. Bermain dalam suatu permainan membuat anak-anak menjadi ceria dan bahagia. Saat anak-anak memiliki keceriaan dan kebahagian, mereka akan mampu menyerap informasi dan pengetahuan dengan lebih baik dan optimal. Hurlock (Elizabet B. Hurlock, Perkembangan Anak, ) mengaplikasikan permainan anak usia dini menjadi 2 jenis, yaitu:

a. Permainan Aktif

Permainan aktif merupakan bermain yang kegembiraan dan keceriaan muncul dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri.

b. Permainan Pasif

Permainan pasif merupakan permainan yang memiliki sifat yang hanyalah suatu hiburan. Anak tidak secara aktif ikut dalam proses bermain.

Maka demikian dapat disimpukan sebagaimana tersebut di atas, permainan ialah kegiatan bermain yang amat menyenangkan bagi anak-anak sebab dalam permainan, anak-anak bermain dan mengembangkan hubungan sosial emosional dengan teman-teman dan orang lain. Permainan dan bermain dalam bermain menjadi media belajar anak sebab dengan bermain mereka bertumbih dan berkembang secara konitif, berkeseniaan, berbahasa, bersosial, dan juga fisik motorik. Secara teori, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik anak akan berkembang seiring dengan pengalaman yang di peroleh oleh anak selama beraktifitas di lingkungan yang mendukung kegiatannya untuk bergerak secara bebas (Destiyani, 2019).

Menurut KBBI melompat berasal dari kata "lompat" yang artinya gerakan yang dilakukan oleh kaki yang diangkat dan juga di turunkan. Lompat merupakan kegiatan yang dilakukan oleh otot kaki dengan cara mengangkat kaki dan kemudian menurunkannya lagi dengan tujuan anak mampu melewati rintangan yang ada. Djumidar juga mengungkapkan bahwa lompat merupakan kegiatan bergerak lokomotor yaitu gerakan berpindah-pindah. Jika terdapat rintangan maka lompatan harus diawali dengan berlari dari jarak yang lumayan jauh supaya bisa melewati rintangan yang ada. Kemampuan anak-anak dalam melompat itu sudah ada batasannya sendiri seperti berikut:

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

Dari beberapa penjelasan yang telah dipaparkan dapat diambil kesimpulan bahwa melompat adalah kegiatan menjauhi permukaan bumi dengan adanya koordinasi tubuh yang diawali dengan melakukan ancang-ancang untuk berlari supaya bisa melakukan lompatan yang maksimal.

Metodologi Metode penelitian merupakan suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi dengan tujuan dan fungsi yang telah ditentukan sebelumnya (Akhiyati, 2020). Jenis penelitian

yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilatar belakangi oleh masalah pada anak Nursery 2, KB-TK Merlion School, Surabaya, di mana kemampuan motorik kasar anak belum berkembang dengan baik atau optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui penggunaan permainan halang rintang.

Gerakan melewati rintangan merupakan salah satu gerakan yang terdapat pada senam lantai. Pada senam lantai, gerakan melewati rintangan terdiri dari dua macam, yakni lompat jongkok dan lompat kangkang.

Dalam senam lantai, terdapat dua gerakan yang dilakukan dengan cara melewati rintangan, yakni lompat jongkok dan lompat kangkang. Pada kedua gerakan tersebut, rintangan yang digunakan adalah peti lompat atau balok lompat. Lompat jongkok dan lompat kangkang memiliki gerakan yang sama. Yang membedakan antara keduanya adalah posisi ketika berada di udara. Berikut adalah cara melakukan salah satu gerakan melewati rintangan, yakni lompat jongkok:

1.Awalan dilakukan dengan gerakan lari cepat dan badan sedikit condong ke depan.
2.Tolakan dilakukan dengan kedua kaki secara bersamaan.
3.Ketika melakukan tolakan, tangan mengayun ke depan menuju peti lompat. Posisi kaki di tarik ke depan dada seperti posisi jongkok.
4.Ketika tangan menyentuh peti lompat, bahu didorong kedepan.
5.Lakukan tolakan dengan kedua tangan untuk melewati peti lompat dengan posisi badan tetap seperti orang jongkok.
6.Pendaratan dilakukan dengan meluskan kaki, dan tungkai terlebih dahulu mendarat di tanah.
7.Pendaratan dilakukan dengan lutut sedikit di tekuk dan kaki mengeper.
8.Posisi tangan ketika mendarat di angkat tinggi ke atas untuk menjaga keseimbangan tubuh.

Ada beberapa contoh dalam melakukan kegiatan lompat rintangan, yaitu:

a. Melompati gelas plastik. Siapkan 9 buah gelas plastik dan buat 3 rintangan dengan jarak 30cm di antara setiap rintangan. Anak melompati rintangan pertama, kedua ,ketiga ,lalu berbalik arah dan melakukan hal yang sama.
b.Melompat melewati kardus. Siapkan 3 sampai 5 buah kardus berukuran kecil ( seperti kardus bekas makanan, kardus kemasan susu, dan lain lain), diatur membentuk 1 garis lurus dengan jarak 30cm di antara setiap kardus. Anak melompat kardus pertama, kedua dan seterusnya.
c.Melompat melewati balok/kubus lunak. Siapkan beberapa balok kubus yang lunak , lalu susunlah 3 balok menjadi 1 hingga mencapai ketinggian yang disesuaikan dengan tinggi badan setiap anal. Anak mulai melompati balok pertama , balok kedua dan seterusnya.
d.Melompati papan titian. Siapkan papan titian , lalu minta anak untuk berbaris satu per satu. Anak pertama berada paling depan, anak ke dua di belakang anak pertama, begitu seterusnya hingga anak terakhir. Tiap anak secara bergantian melompati papan titian dengan satu kaki , ada yang kaki kiri lebih dulu dan ada juga kaki kanan lebih dulu.

## METODE

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan melompat dengan rintangan , anak usia 3-4 tahun di kelas Nursery 2 KB-TK Merlion School Surabaya ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat, serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan pada kegiatan melompat dengan rintangan.

Berdasarkan pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan diatas yakni bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu dan memperdaya guru dalam memecahkan pembelajaran di sekolah.

Penelitian Tindakan Kelas ini bersifat partisipasi dalam arti penelitian terlibat dalam penelitian. Juga bersifat kolaboratif karena melibatkan orang lain (guru pendidik) dalam penelitiannya, dan bersifat kualitatif karena peneliti berinteraksi dengan subjek penelitian secara alamiah, dalam artian penelitian berjalan sesuai dengan jalannya proses belajar mengajar, dengan cara pengamatan, melakukan penelitian secara sistematis, dan hasil belajar yang diselenggarakan secara profesional terutama kemampuan motorik kasar melalui kegiatan melompat dengan rintangan di KB-TK MERLION SCHOOL SURABAYA. Alasan peneliti memilih jenis penelitian ini adalah peneliti tidak meninggalkan kelas, peneliti dapat merasakan hasil dari tindakan yang telah direncanakan, bila tindakan dilakukan pada responden maka responden dapat merasakan hasil tindakan dari penelitian tersebut, merupakan upaya pemecahan masalah yang ada di kelas sehingga harapan pembelajaran akan menjadi baik.

Berdasarkan pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan diatas yakni bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu dan memperdaya guru dalam memecahkan pembelajaran di sekolah. Penelitian Tindakan Kelas ini bersifat partisipasi dalam arti penelitian terlibat dalam penelitian. Juga bersifat kolaboratif karena melibatkan orang lain (guru pendidik) dalam penelitiannya, dan bersifat kualitatif karena peneliti berinteraksi dengan subjek penelitian secara alamiah, dalam artian penelitian berjalan sesuai dengan jalannya proses belajar mengajar, dengan cara pengamatan, melakukan penelitian secara sistematis, dan hasil belajar yang diselenggarakan secara profesional terutama kemampuan motorik kasar melalui kegiatan lompat rintang di KB-TK Merlion School Surabaya.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di KB-TK MERLION SCHOOL Surabaya yang beralamatkan JL. Hr Mohammad No 371, Surabaya. Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia 3 - 4 tahun atau kelas Nursery 2 di KB-TK MERLION SCHOOL Surabaya tahun ajaran 2024-2025 yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 6 anak laki-laki, dan 9 anak perempuan.

Waktu penelitian ini direncanakan pada semester II tahun pembelajaran 2024-2025. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Siklus I

(Minggu ke-1) dilaksanakan selama 3 hari dengan 3 kali pertemuan sebanyak 15 anak. Kemudian Siklus II (Minggu ke-2) dilaksanakan selama 3 hari dengan 3 kali pertemuan sebanyak 15 anak.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus, yaitu siklus I, dan siklus II. Sebelum penerapan tindakan pada siklus pertama, terlebih dahulu diadakan observasi awal untuk memperoleh model dan format penerapan pada siklus I. Sedangkan tindakan yang diterapkan pada siklus II adalah ditentukan hasil refleksi dan analisis data pada siklus I. Sesuai dengan hakekat penelitian tindakan kelas, maka prosedur pelaksanaan penelitian untuk masing-masing siklus melalui beberapa tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Nufus, 2022): Observasi dilakukan dimana peneliti melakukan pengamatan secara detail di luar kelas, sehingga hasil pengamatan tergambar jelas dalam lembar hasil observasi penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar di KB-TK Merlion School Surabaya. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data penelitian adalah Lembar Observasi aktivitas guru yang digunakan oleh teman sejawat untuk mengamati keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dan Lembar observasi aktivitas anak yang diisi oleh peneliti sebagai acuhan dasar keberhasilan anak dalam pembelajaran. Lembar observasi kemampuan anak, dibuat oleh peneliti sebagai acuan dasar perkembangan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan melempar dan menangkap bola. Adapun indikator kemampuan dalam kegiatan lompat rintang disesuaikan dengan langkah-langkah dan tahapan lompat rintang untuk anak usia 3-4 tahun di KB-TK Merlion School Surabaya tahun pembelajaran 2024 – 2025.

## HASIL

Tahap refleksi peneliti bersama guru dengan melakukan evaluasi dan mendiskusikan hasil pengamatan terhadap tindakan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I Pertemuan I, II dan III maka dapat di buat analisis sebagai berikut

Kelebihan yang ditemukan dalam Siklus I ini adalah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan rencana, dan akhir kegiatan pembelajaran guru memberikan motivasi anak untuk lebih semangat dalam belajar. Proses pembelajaran pada siklus I masih memiliki banyak kekurangan dalam setiap pertemuan.

Kendala pada siklus I adalah waktu yang terlalu singkat dalam bermain, anak berebut ingin saling mendahului, anak tidak mengikuti aturan permainan, karena tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan melompati rintangan harus diperbaiki pada siklus II.

Perbaikan yang akan dilakukan pada Siklus II yaitu peneliti akan melakukan permainan lompat rintang secara konkrit, memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya dan mengatur waktu agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. Tiap pertemuan anak diberi kesempatan secara berulang melakukan permainan lompat rintangan. Pada siklus II peneliti juga membuat variasi permainan lebih menarik, tiap pertemuan dengan pola permainan yang berbeda. Pertemuan pertama, kedua dan ketiga dibagi mejadi 2 kelompok yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Pada siklus II dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan Lompat Rintang Pada pertemuan ini menggunakan media karpet gambar untuk pijakan lompatan dan barisan dibuat satu baris agar lebih efektif dan rapi. Memberi pujian setelah anak berhasil melompat, dalam proses prmainan ini dimulai dengan guru akan menjelaskan kepada anak tentang kegiatan Lompat Rintang yang nantinya akan dipraktikan oleh anak. Guru mempersiapkan media yang akan digunakan untuk bermain terlebih dahulu. Selanjutnya anak diminta untuk baris yang rapi agar pada saat bermain anak tidak berebut, sebelum melakukan permainan anak diajak untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu. Selanjutnya anak diajak untuk melaksanakan kegiatan pemanasan sebelum masuk pada kegiatan inti. Permainan dilakukan dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran besar sambil bernyanyi “Lingkaran Besar dan Lingkaran Kecil”. Guru di depan anak untuk melakukan gerakan pertama menganggukkan kepala dan tengok kanan kiri, membungkukkan badan untuk melemaskan otot tubuh terutama otot kaki agar ketika melakukan lompatan anak tidak cidera otot kram. Setelah memberikan penjelasan guru memanggil satu persatu anak sesuai dengan nomor absen anak untuk melakukan lompatan. Anak yang sudah selesai melakukan lompatan kembali ke barisan paling belakang dan di lanjut dengan anak selanjutnya. Tiap pertemuan permainan dilakukan secara berulang agar motorik kasar anak lebih meningkat.

Hasil Pertemuan Pada siklus I Pertemuan I,II, dan III terlihat sudah mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar namun hasil yang diperoleh belum mencapai pada indikator yang diinginkan sehingga memerlukan perbaikan yang telah direncanakan pada Siklus II dengan tujuan untuk memperoleh perbaikan mengenai kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat rintang.

Sebelum refleksi kemampuan anak dalam melompat yang belum optimal diduga disebabkan oleh kurangnya rangsangan yang diberikan, sehingga anak belum bisa melompat dengan akurat. Refleksi terhadap hasil pengamatan aktivitas guru selama Siklus I, Pertemuan I, II, dan III saat permainan lompat rintang menggunakan gelas plastik, kardus susu dan papan titian menunjukan adanya peningkatan dalam efektivitas proses pembelajaran. Pada Pertemuan I, persentase ketercapaian aktivitas guru tercatat 75%, yang menandakan bahwa masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam hal persiapan dan penyampaian materi. Pada Pertemuan II, persentase meningkat menjadi 80%, menunjukkan adanya kemajuan dalam penyampaian dan bimbingan kepada anak-anak. Peningkatan yang lebih jelas terlihat pada Pertemuan III, di mana persentase mencapai 85%, yang mengindikasikan bahwa guru semakin konsisten dalam menjelaskan dan memberikan bimbingan kepada anak selama aktivitas lompat rintang.

Dapat dilihat tabel aktivitas guru siklus I pertemuan I, II dan III di bawah ini:

**Tabel 4**

**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I Permainan Melompat Rintangan**

| Aktivitas Guru | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **No** | **Kegiatan Yang Diamati** | **Skor** | | | | |
| | | **1** | **2** | **3** | **4** | |
| 1 | a. Guru menyiapkan tujuan pembelajaran. | | | ✓ | | |
| | b. Guru menjelaskan kegiatan hari ini. | | | ✓ | | |
| 2 | Guru menjelaskan dan memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | | ✓ | | |
| 3 | Guru membimbing anak pada kemampuan melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki | | | ✓ | | |
| 4 | Guru membimbing anak pada kekuatan melompat papan titian | | | ✓ | | |
| Jumlah Skor | | 15 | | | | |
| Presentase | | 75% | | | | |

**Tabel 4.1**

**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II Permainan Melompat Rintangan**

| Aktivitas Guru | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **No** | **Kegiatan Yang Diamati** | **Skor** | | | | |
| | | **1** | **2** | **3** | **4** | |
| 1 | a. Guru menyiapkan tujuan pembelajaran. | | | | ✓ | |
| | b. Guru menjelaskan kegiatan hari ini. | | | ✓ | | |
| 2 | Guru menjelaskan dan memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | | ✓ | | |
| 3 | Guru membimbing anak pada kemampuan melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki | | | ✓ | | |
| 4 | Guru membimbing anak pada kekuatan melompat papan titian | | | ✓ | | |
| Jumlah Skor | | 16 | | | | |
| Presentase | | 80% | | | | |

**Tabel 4.2**

**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan III Permainan Melompat Rintangan**

| Aktivitas Guru | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **No** | **Kegiatan Yang Diamati** | **Skor** | | | | |
| | | **1** | **2** | **3** | **4** | |
| 1 | a. Guru menyiapkan tujuan pembelajaran. | | | | ✓ | |
| | b. Guru menjelaskan kegiatan hari ini. | | | | ✓ | |
| 2 | Guru menjelaskan dan memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | | ✓ | | |
| 3 | Guru membimbing anak pada kemampuan melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki | | | ✓ | | |
| 4 | Guru membimbing anak pada kekuatan melompat papan titian | | | ✓ | | |
| Jumlah Skor | | 17 | | | | |
| Presentase | | 85% | | | | |

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama, guru mendapatkan skor 18 dengan persentase ketercapaian sebesar 90%. Pada pertemuan kedua, skor meningkat menjadi 19 dengan persentase ketercapaian sebesar 95%, dan pada pertemuan ketiga, nilainya mencapai 20 dengan persentase 100%, sehingga rata-ratanya adalah 98%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin efektif dalam menyusun tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan, mendemonstrasikan cara melompati rintangan, serta membantu anak-anak dalam menggunakan bagian tubuh dengan benar sambil memastikan kekuatan serta keseimbangan dalam melompati rintangan.

Jika dibandingkan dengan siklus I yang memiliki tingkat ketercapaian 83%, terdapat kemajuan signifikan dalam partisipasi dan efektivitas guru dalam membimbing anak. Ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II berhasil meningkatkan kualitas pengajaran, sehingga anak-anak menjadi lebih terbantu dalam memahami dan menjalankan kegiatan lompat rintang dengan lebih baik. .

Dapat dilihat tabel aktivitas guru siklus II pertemuan I, II dan III di bawah ini:

**Tabel 4.3**

**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I Permainan Melompat Rintangan**

| Aktivitas Guru | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **No** | **Kegiatan Yang Diamati** | **Skor** | | | | |
| | | **1** | **2** | **3** | **4** | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | a. Guru menyiapkan tujuan pembelajaran. | | | | ✓ |
| | b. Guru menjelaskan kegiatan hari ini. | | | | ✓ |
| 2 | Guru menjelaskan dan memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | | | ✓ |
| 3 | Guru membimbing anak pada kemampuan melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki | | | ✓ | |
| 4 | Guru membimbing anak pada kekuatan melompat papan titian | | | ✓ | |
| Jumlah Skor | | 18 | | | |
| Presentase | | 90% | | | |

**Tabel 4.4**

**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

**Pertemuan II Permainan Melompat Rintangan**

| Aktivitas Guru | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **No** | **Kegiatan Yang Diamati** | **Skor** | | | |
| | | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | a. Guru menyiapkan tujuan pembelajaran. | | | | ✓ |
| | b. Guru menjelaskan kegiatan hari ini. | | | | ✓ |
| 2 | Guru menjelaskan dan memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | | | ✓ |
| 3 | Guru membimbing anak pada kemampuan melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki | | | | ✓ |
| 4 | Guru membimbing anak pada kekuatan melompat papan titian | | | ✓ | |
| Jumlah Skor | | 19 | | | |
| Presentase | | 95% | | | |

**Tabel 4.5**

**Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

**Pertemuan III Permainan Melompat Rintangan**

| Aktivitas Guru | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **No** | **Kegiatan Yang Diamati** | **Skor** | | | |
| | | **1** | **2** | **3** | **4** |
| | a. Guru menyiapkan tujuan pembelajaran. | | | | ✓ |
| 1 | b. Guru menjelaskan kegiatan hari ini. | | | | ✓ |
| 2 | Guru menjelaskan dan memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | | | ✓ |
| 3 | Guru membimbing anak pada kemampuan melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki | | | | ✓ |
| 4 | Guru membimbing anak pada kekuatan melompat papan titian | | | | ✓ |
| Jumlah Skor | | 20 | | | |
| Presentase | | 100% | | | |

Aktivitas anak juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada Siklus I, keterlibatan anak dalam pembelajaran awalnya masih rendah, dengan persentase 60% di awal siklus, tetapi meningkat hingga 80% pada pertemuan akhir dengan rata-rata ketercapaian 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak mulai lebih terlibat dalam pembelajaran seiring dengan meningkatnya efektivitas bimbingan guru.

Dapat dilihat tabel aktivitas anak siklus I pertemuan I, II dan III di bawah ini:

**Tabel 4.6**

**Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I**

**Pertemuan I Permainan Melompat Rintangan**

| **No.** | **Kegiatan Yang Diamati** | **Skor** | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1. | a. Respon anak terhadap penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. | | | ✓ | |
| | b. Respon anak terhadap penjelasan kegiatan yang dilakukan hari ini oleh guru. | | | ✓ | |
| 2 | Perhatian dan respon anak terhadap penjelasan guru dalam memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | ✓ | | |
| 3 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kemampuan anak melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki. | | ✓ | | |
| 4 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kekuatan melompat papan titian | | ✓ | | |
| Jumlah Skor | | 12 | | | |
| Presentase | | 60% | | | |

**Tabel 4.7**
**Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan II Permainan Melompat Rintangan**

| No. | Kegiatan Yang Diamati | Skor | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | a. Respon anak terhadap penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. | | | ✓ | |
| | b. Respon anak terhadap penjelasan kegiatan yang dilakukan hari ini oleh guru. | | | ✓ | |
| 2 | Perhatian dan respon anak terhadap penjelasan guru dalam memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | ✓ | | |
| 3 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kemampuan anak melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki. | | ✓ | | |
| 4 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kekuatan melompat papan titian | | ✓ | | |
| Jumlah Skor | | 12 | | | |
| Presentase | | 60% | | | |

**Tabel 4.8**
**Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan III Permainan Melompat Rintangan**

| No. | Kegiatan Yang Diamati | Skor | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | a. Respon anak terhadap penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. | | | ✓ | |
| | b. Respon anak terhadap penjelasan kegiatan yang dilakukan hari ini oleh guru. | | | | ✓ |
| 2 | Perhatian dan respon anak terhadap penjelasan guru dalam memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | | ✓ | |
| 3 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kemampuan anak melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki. | | | ✓ | |
| 4 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kekuatan melompat papan titian | | | ✓ | |
| Jumlah Skor | | 16 | | | |
| Presentase | | 80% | | | |

Dari hasil pengamatan aktivitas anak di siklus II, terlihat bahwa keterlibatan dan respons anak meningkat dalam kegiatan belajar. Pada pertemuan I dan II anak-anak memperoleh skor 18 dengan persentase ketercapaian 90%, sedangkan pada pertemuan III skor meningkat menjadi 19 dengan persentase ketercapaian 95% dengan rata-rata 93%. Peningkatan ini terlihat pada aspek perhatian dan respons anak terhadap penyampaian tujuan pembelajaran, penjelasan guru, serta saat guru membimbing koordinasi mata dan kaki, kekuatan dan keseimbangan melompati rintangan.

Jika dibandingkan dengan siklus I yang memiliki persentase ketercapaian 75%, hasil ini menunjukkan perkembangan positif. Anak-anak semakin aktif dalam merespons instruksi guru dan lebih fokus dalam memperhatikan serta memahami langkah-langkah kegiatan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan pada siklus II semakin efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak, sehingga mereka lebih mampu mengikuti dan menyelesaikan kegiatan dengan baikDapat dilihat tabel aktivitas anak siklus II pertemuan I, II dan III di bawah ini:

**Tabel 4.9**
**Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan I Permainan Melompat Rintangan**

| No. | Kegiatan Yang Diamati | Skor | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | a. Respon anak terhadap penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. | | | | ✓ |
| | b. Respon anak terhadap penjelasan kegiatan yang dilakukan hari ini oleh guru. | | | | ✓ |
| 2 | Perhatian dan respon anak terhadap penjelasan guru dalam memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | | | ✓ |
| 3 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kemampuan anak melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki. | | | ✓ | |
| 4 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kekuatan melompat papan titian | | | ✓ | |
| Jumlah Skor | | 18 | | | |

| | |
|---|---|
| Presentase | 90% |

**Tabel 4.10**
**Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II**
**Pertemuan II**
**Permainan Melompat Rintangan**

| No. | Kegiatan Yang Diamati | Skor | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | a. Respon anak terhadap penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. | | | ✓ | |
| | b. Respon anak terhadap penjelasan kegiatan yang dilakukan hari ini oleh guru. | | | | ✓ |
| 2 | Perhatian dan respon anak terhadap penjelasan guru dalam memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | | ✓ | |
| 3 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kemampuan anak melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki. | | | | ✓ |
| 4 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kekuatan melompat papan titian | | | | ✓ |
| Jumlah Skor | | 18 | | | |
| Presentase | | 90% | | | |

**Tabel 4.11**
**Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II**
**Pertemuan III**
**Permainan Melompat Rintangan**

| No. | Kegiatan Yang Diamati | Skor | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | a. Respon anak terhadap penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. | | | ✓ | |
| | b. Respon anak terhadap penjelasan kegiatan yang dilakukan hari ini oleh guru. | | | | ✓ |
| 2 | Perhatian dan respon anak terhadap penjelasan guru dalam memperagakan cara melompat dengan rintangan gelas plastik | | | | ✓ |
| 3 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kemampuan anak melompati kardus dengan koordinasi mata dan kaki. | | | | ✓ |
| 4 | Perhatian dan respon anak pada saat guru membimbing kekuatan melompat papan titian | | | | ✓ |
| Jumlah Skor | | 19 | | | |
| Presentase | | 95% | | | |

Refleksi hasil pengamatan kemampuan lompat rintangan anak selama Siklus I menunjukkan adanya peningkatan keseimbangan, kekuatan melompat dan koordinasi mata dan kaki dalam melompat. Pada Pertemuan I, persentase pencapaian masih rendah di angka 46,66%, menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi dan melakukan lompat rintang dengan benar. Pada Pertemuan II, terjadi sedikit peningkatan menjadi 48,33%, yang menunjukkan bahwa dengan bimbingan guru, anak mulai memahami langkah dasar dalam lompat rintang. Kemajuan yang lebih signifikan terlihat pada Pertemuan III, dengan pencapaian 53,33%, di mana anak mulai lebih terampil dan menunjukkan peningkatan dalam keseimbangan, kekuatan melompat dan koordinasi mata dan kaki dibandingkan awal siklus.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan yang sistematis dan bimbingan bertahap dari guru berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Dengan pendekatan yang berkelanjutan, kemampuan permainan lompat rintang anak dapat terus berkembang secara optimal.

**Tabel 4.12**
**Refleksi Hasil Pengamatan**
**Kemampuan Melompati Rintangan**
**Siklus I**

| Aspek Yang Diamati | P I | | | | P II | | | | P III | | | | Siklus I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Skor | | | | Skor | | | | Skor | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| Koordinasi mata dan kaki dalam melompati rintangan | 4 | 9 | 2 | 0 | 4 | 8 | 3 | 0 | 2 | 9 | 4 | 0 | |
| Keseimbangan dalam melompati | 4 | 9 | 2 | 0 | 4 | 8 | 3 | 0 | 2 | 9 | 4 | 0 | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| rintangan | | | | | | | | | | | | | |
| Kekuatan dalam melompati rintangan | 4 | 9 | 2 | 0 | 4 | 8 | 3 | 0 | 2 | 9 | 4 | 0 | |
| Jumlah Tiap Aspek | 28 | | | | 29 | | | | 32 | | | | 61,50 % |
| | 28 | | | | 29 | | | | 32 | | | | |
| | 28 | | | | 29 | | | | 32 | | | | |
| Jumlah | 84 | | | | 87 | | | | 96 | | | | |
| Presentase | 46,66% | | | | 48,33% | | | | 53,33% | | | | |

Hasil pengamatan kemampuan lompat rintang anak pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Pada pertemuan I jumlah skor keseluruhan mencapai 105 dengan persentase ketercapaian 58,33%, pertemuan II skor keseluruhan mencapai 120 dengan persentase ketercapaian 66,67% sedangkan pada pertemuan III skor meningkat menjadi 135 dengan persentase 75%.

Secara keseluruhan, hasilnya menunjukkan bahwa cara belajar yang digunakan dalam siklus II menjadi lebih berhasil dalam mengembangkan keterampilan anak-anak. Kenaikan persentase dari 72,9% pada pertemuan I menjadi 75% pada pertemuan II menggambarkan bahwa anak-anak semakin terampil dalam permainan lompat rintang, baik dalam koordinasi antara mata dan kaki, kekuatan saat melompat, menjaga keseimbangan, serta pemahaman instruksi yang disampaikan oleh guru.

**Tabel 4.13**
**Refleksi Hasil Pengamatan**
**Kemampuan Lempar Tangkap Bola**
**Siklus II**

| **Aspek Yang Diamati** | **P I** | | | | **P II** | | | | **P III** | | | | **Siklus I** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Skor** | | | | **Skor** | | | | **Skor** | | | | |
| | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | |
| Koordinasi mata dan kaki dalam melompati rintangan | 0 | 10 | 5 | 0 | 0 | 8 | 4 | 3 | 0 | 5 | 5 | 5 | |
| Keseimbangan dalam melompati rintangan | 0 | 10 | 5 | 0 | 0 | 8 | 4 | 3 | 0 | 5 | 5 | 5 | |
| Kekuatan dalam melompati rintangan | 0 | 10 | 5 | 0 | 0 | 8 | 4 | 3 | 0 | 5 | 5 | 5 | |
| **Jumlah Tiap Aspek** | 35 | | | | 40 | | | | 45 | | | | 89,3% |
| | 35 | | | | 40 | | | | 45 | | | | |
| | 35 | | | | 40 | | | | 45 | | | | |
| **Jumlah** | 105 | | | | 120 | | | | 135 | | | | |
| **Presentase** | 58,33% | | | | 66,67% | | | | 75% | | | | |

**PEMBAHASAN**

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari II Siklus. Setiap siklus memiliki empat tindakan yaitu rencana kerja, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari II Siklus yaitu siklus I dan Siklus II. Dalam I Siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Siklus II merupakan langkah yang dilakukan dalam memperbaiki masalah yang ada pada siklus I, sehingga diperoleh hasil yang meningkat pada setiap pertemuan yang dilaksanakan sehingga mencapai target keberhasilan yang diharapkan.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan (Observasi) untuk mengetahui sejauh mana masalah yang timbul pada kemampuan motorik kasar anak di KB Marlion School Surabaya. Proses observasi sangatlah diperlukan agar pemberian tindakan perbaikan khususnya pada kemampuan motorik kasar dapat memberikan hasil yang tepat dan bermanfaat bagi anak maupun guru. Berikut paparan tindakan pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus I yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa rata-rata kekuatan melompati rintangan dengan media gelas plastik dengan jarak 30 cm, kardus susu dengan jarak 40 cm dan papan titian dengan jarak 50 cm anak-anak belum mampu. Kemampuan melompat anak yang belum baik diduga karena stimulus yang diberikan masih belum maksimal, sehingga anak belum bisa melakukan lompat rintang dengan tepat sasaran. Permainan melompati rintangan dirancang dengan tujuan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan motorik kasar anak. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak-anak dapat meningkatkan

keterampilan tubuh serta mampu melatih kekuatan melompat, koordinasi mata dan kaki, keseimbangan dalam melompati rintangan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Gallahue (Samsudin 2008) menjelaskan bahwa gerakan motorik adalah kemampuan yang memerlukan koordinasi tubuh anak, yang membutuhkan tenaga karena melibatkan otot-otot besar.

Pada pertemuan siklus I sudah terlihat mulai sedikit meningkat tetapi belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang diharapkan karena masih banyak anak yang belum bisa melakukan lompatan dengan benar. Pada siklus I ini muncul permasalahan yang menghambat, di antaranya waktu yang terlalu singkat, anak saling berebut ingin saling mendahului, anak masih kurang asyik dalam melakukan pembelajaran melalui permainan lompat rintang. Sehingga hasil observasi pada siklus I dapat dilihat pada peningkatan presentase rata-rata anak yaitu 66,67%, berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti sehingga akan dilanjutkan pada siklus ke II. Hal tersebut sesuai pendapat Gallahue (dikutip dalam Samsudin 2008) menyatakan bahwa motorik merupakan dasar biologis atau mekanis yang memicu terjadinya gerakan, di mana gerakan tersebut merupakan puncak dari tindakan yang berakar pada proses motorik.

Pada siklus II peneliti membuat variasi permainan lebih menarik, tiap pertemuan dengan pola permainan yang berbeda. Siklus II melaksanakan permainan melompati rintangan dengan jumlah 15 anak tiap pertemuan. Dibagi menjadi dua kelompok terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan, menggunakan media karpet gambar untuk pijakan lompatan dan barisan dibuat satu baris. Pertemuan pertama pada hari senin tanggal 17 Februari 2025 dilakukan secara bergantian dan berulang sebanyak tiga kali menggunakan karpet gambar. Pertemuan kedua hari selasa tanggal 18 Februari 2025 dilakukan berulang sebanyak tiga kali menggunakan karpet gambar. Pertemuan ketiga dilaksanakan hari rabu tanggal 19 Februari 2025 dilakukan secara bergantian dan berulang sebanyak tiga kali menggunakan karpet gambar.

Tiap pertemuan permainan dilakukan secara berulang agar motorik kasar anak lebih meningkat khususnya dalam permainan melompati rintangan. Motorik adalah kemampuan bawaan yang dimiliki individu untuk mengubah berbagai posisi tubuh. Gerakan motorik kasar merujuk pada kemampuan untuk melakukan perubahan posisi tubuh dengan memanfaatkan otot-otot besar (Masganti, 2017)

Terjadi peningkatan pada siklus II, anak lebih antusias pada saat melakukan permainan lempar tangkap bola, anak termotivasi dan merasa senang karena permainan dilakukan secara berulang, dan peneliti menambahkan musik sehingga anak merasa semangat dan senang menikmati permainan. Anak sudah mulai mampu melakukan gerakan melompat dan menaati aturan-aturan dalam permainan. Bahkan beberapa anak sudah terlihat sangat mampu dalam melakukan lompat rintang dengan sangat baik tanpa ragu-ragu lagi sehingga mendapat kriteria berkembang sangat baik (89,3%). Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (1987) yang menyatakan perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian fisik atau jasmani dengan kegiatan yang berhubungan dengan syaraf serta koordinasi otot-otot tubuh. Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I dan Siklus II, terdapat peningkatan yang jelas dalam aktivitas guru, keterlibatan anak, serta kemampuan melompati rintangan. Kenaikan ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan semakin berhasil dalam mendorong partisipasi dan pemahaman anak-anak. Motorik kasar merujuk pada kemampuan bergerak yang melibatkan otot-otot besar atau bahkan keseluruhan anggota tubuh (Musfiroh, 2012). Di Siklus I, efektivitas pengajaran masih memerlukan perbaikan, terutama di aspek keterlibatan baik guru maupun anak-anak. Walaupun sudah ada kemajuan, hasil yang ada belum optimal. Namun, di Siklus II, terdapat perkembangan yang lebih baik, menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan menjadi lebih efektif dan mengatasi kelemahan yang ada sebelumnya. Perkembangan motorik mencerminkan perubahan perilaku motorik yang menunjukkan interaksi antara kematangan individu dan lingkungan yang dihadapi (Saputra, 2005).

Aktivitas guru di Siklus I mengalami peningkatan dari 75% di awal hingga mencapai 85% di akhir pertemuan, dengan rata-rata 83%. Hal ini menunjukkan bahwa guru mulai lebih aktif dalam membimbing, menjelaskan, dan mendemonstrasikan kegiatan lompat rintang. Meskipun demikian, masih ada beberapa area yang perlu ditingkatkan terkait dengan persiapan dan penyampaian materi. Di Siklus II, guru menunjukkan peningkatan yang lebih jauh, dengan tingkat ketercapaian rata-rata mencapai 98%. Perbaikan dalam strategi pembelajaran di siklus ini berdampak positif pada keterlibatan guru dalam menjelaskan tujuan belajar, mendemonstrasikan cara melompat, dan memberikan panduan yang lebih baik kepada anak-anak. Dibandingkan dengan Siklus I, terdapat kenaikan 15% dalam aktivitas guru, yang menunjukkan bahwa struktur yang lebih efektif dapat meningkatkan kualitas pengajaran.

Keterlibatan anak juga meningkat secara signifikan. Di Siklus I, tingkat partisipasi anak pada awalnya hanya 60%, tetapi angka ini naik menjadi 80% di akhir pertemuan dengan rata-rata 75%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak-anak mulai lebih aktif terlibat dalam proses belajar seiring dengan peningkatan efektivitas bimbingan dari guru. Di Siklus II, partisipasi anak meningkat lagi dengan rata-rata ketercapaian mencapai 93%. Anak-anak menjadi lebih responsif terhadap instruksi guru, lebih fokus dalam mendengarkan penjelasan, dan menunjukkan semangat yang tinggi dalam berpartisipasi dalam kegiatan melompati rintangan. Jika dibandingkan dengan Siklus I, peningkatan dalam aktivitas anak mencapai 18%, mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi mereka.

Kemampuan anak dalam kegiatan lompat rintang juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Di Siklus I, persentase pencapaian awal hanya 46,67%, tetapi meningkat secara bertahap menjadi 53,33% di akhir, dengan rata-rata 61,50%. Hal ini menunjukkan bahwa

banyak anak masih memerlukan arahan lebih lanjut untuk memahami dan menjalankan cara melompat secara yang benar. Pada Siklus II, kemampuan anak meningkat jauh, dengan rata-rata ketercapaian sebesar 89,3%. Peningkatan ini dapat dilihat dalam hal koordinasi motorik kasar, kekuatan dan keseimbangan saat melompat. Dibandingkan dengan Siklus I, tercatat peningkatan sebesar 27,8%, yang mengindikasikan bahwa metode mengajar yang diterapkan berhasil meningkatkan kemampuan melompat anak dengan lebih mandiri dan akurat.

Secara keseluruhan, peningkatan dalam aktivitas guru, partisipasi anak, dan kemampuan melompat dari Siklus I ke Siklus II menggambarkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan menjadi semakin efektif. Keterlibatan guru dalam membimbing anak, penggunaan teknik interaktif, dan pemberian dukungan yang sistematis berdasarkan pengalaman langsung sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman anak (Kusuma et al, 2023).

Kemampuan anak dalam melompat yang belum optimal diduga disebabkan oleh kurangnya rangsangan yang diberikan, sehingga anak belum bisa melompat dengan akurat. Permainan melompati rintangan dirancang untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak. Selama proses pembelajaran, anak-anak bisa meningkatkan keterampilan fisik mereka dan melatih koordinasi, keseimbangan, serta kekuatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Bambang Sujiono (2005) yang menyatakan bahwa pengembangan motorik fisik berfungsi untuk mengendalikan gerakan tubuh dan melatih keterampilan anak. Oleh sebab itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak. Peningkatan yang teramati antara Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih interaktif, bimbingan yang lebih baik, dan metode yang lebih terstruktur dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa permainan melompati rintangan berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak di KB Marlion School Surabaya. Hal ini dapat dibuktikan melalui peningkatan hasil aktivitas anak siklus I dari 60% menjadi 95% pada siklus II. Aktivitas guru siklus I dari 75% meningkat pada siklus II menjadi 100%. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan permainan melompat anak menunjukkan peningkatan efektivitas yang signifikan. Siklus I dari 46,67% meningkat pada Siklus II mencapai 75%. Menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat rintang secara lebih mandiri dan akurat.

Agar kemampuan motorik kasar anak meningkat peneliti membuat variasi permainan lebih menarik, tiap pertemuan dengan pola permainan yang berbeda. Dengan menggunakan media karpet gambar untuk pijakan lompatan dan barisan dibuat satu baris dilakukan secara bergantian. Tiap pertemuan permainan dilakukan secara berulang agar motorik kasar anak lebih meningkat khususnya dalam permainan melompati rintangan.Selama proses penelitian ditemukan pula bahwa permainan melompati rintangan dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini secara menyeluruh, serta mendukung kesiapan anak memasuki tahap pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan simpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan yaitu di antaranya :

1.Bagi guru agar terus berusaha dan memberikan stimulasi serta lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan permainan lompat rintang sebagai media untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini

2.Bagi sekolah memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran serta menambah media untuk anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar.

3.Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman serta penelitian dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan lompat rintang dapat dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian serupa. Dan juga disarankan untuk mengembangkan variasi permainan lompat rintang, guna mengukur sejauh mana kemampuan motorik kasar anak dapat terus berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

Andi Ali Saladin, (2012). Jurnal AUDHI Vol 1. No 2 Januari 2019. Diunduh 20 September 2021

Arifin, zainal dan Mudjiono (2012) Evaluasi Pembelajaran, Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.

Arikunto, (2006)). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Depdiknas. (2008). Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Formal. Jakarta: Pusat pengembangan Kurikulum.

Hurlock, Elizabeth. B. (1978). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga

Keen Achroni, Mengoptimalkan Tumbuh, 2012

Khuri Abad Mu'mala and Nadlifah Nadlifah, 'Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak', Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia

Lompat Tali Kelompok B1 di Tk Mutiara Tangerang', JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam, (2021)

Nurul Arafah, 'Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan

Novi Mulyani, Super Asyik

Masganti. (2017). Psikologi perkembangan Anak Usia Dini. depok: PT Kharisma Putra Utama.

Piek, J. P., Dawson, L., Smith, L. M., & Gasson, N. (2008). The role of early motor development in the development of social skills in children. *Child Development*

Rumita (2013). Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas

Ratnawati, Kasiyem, and Widayanti, Lincahnya Gerakanku (Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020)

Sukamti, Endang Rini. (2007). Perkembangan Motorik. Yogyakarta: UNY.

Tadkirotun Musfiroh. (2005). Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Depdiknas.

Yeni Sulistiawati. (2005). Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.