

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA ANAK USIA
5-6 TAHUN DI RA AL KHALILI DESA UJUNG GURAP
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN
BATUNADUA**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

**NAILA BINTANG HARAHAP
NIM. 1920600008**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA ANAK USIA
5-6 TAHUN DI RA AL KHALILI DESA UJUNG GURAP
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN
BATUNADUA**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

**NAILA BINTANG HARAHAHAP
NIM. 1920600008**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA ANAK USIA
5-6 TAHUN DI RA AL KHALILI DESA UJUNG GURAP
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN
BATUNADUA**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

**NAILA BINTANG HARAHAP
NIM. 1920600008**



PEMBIMBING I

**Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd
NIP. 197104241999031004**

PEMBIMBING II

**Anita Angraeni Lubis, M.Hum
NIP. 199310202020122011**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi*

an. Naila Bintang Harahap

Padangsidempuan, 10 Januari 2024

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

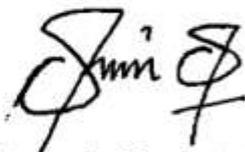
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Nidaun Nabila yang berjudul **"Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua "**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I



Ali Astrun Lubis, S.Ag M.pd

NIP 197104241999031004

PEMBIMBING II



Anita Angraini Lubis, M.Hum

NIP 199310202020122011

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Naila Bintang Harahap
NIM : 1920600008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi/Tesis : Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi/ tesis ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 7 September 2023

Saya yang Menyatakan,



Naila Bintang Harahap
NIM. 1920600008

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naila Bintang Harahap
NIM : 1920600008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua . Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : September 2023

Saya yang Menyatakan,



Naila Bintang Harahap

NIM. 1920600008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Naila Bintang Harahap
NIM : 1920600008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Pada Anak Usia 5-6 Tahun DI RA AL-Khalili Desa Ujung Gurap

Ketua

Ali Asrun Lubis, S.Ag. M.Pd
NIP. 197104241999031004

Sekretaris

Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP.199310202020122011

Anggota

Ali Asrun Lubis, S.Ag. M.Pd
NIP. 197104241999031004

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP.199301052020122010

Nursyaidah, M.Pd
NIP.197707262002122001008

Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP.199310202020122011

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

: Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PIAUD

Tanggal

: 26 Januari 2024

Pukul

: 14:00 WIB s/d 17:00 WIB

Hasil/Nilai

: 75,5/B



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telephone (0634) 22080 Faximile (0634)
24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui
Permainan Lompat Tali Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al-
Khalili Desa Ujung Gurap Kecamatan Padangsidimpuan
Batunadua

NAMA : Naila Bintang Harahap

NIM : 1920600008

PRODI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah dapat diterima untuk memenuhi syarat
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidimpuan, November 2023
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. 19700920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : **Naila Bintang Harahap**
NIM : **19 206 00008**
Judul Skripsi : **Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua**

Perkembangan kemampuan motorik kasar merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan menggunakan otot-otot besar yang harus dikembangkan sejak usia dini. Dalam kegiatan pembelajaran di RA AL KHALILI Desa Ujung Gurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua yang dilakukan pada kegiatan pengembangan fisik khususnya pada kemampuan motorik kasar anak hasil yang dicapai belum maksimal. Hal ini terlihat dari perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang masih kurang dalam kegiatan yang dilakukan, salah satunya dalam kegiatan melompat dari ketinggian 30-50 cm dengan keseimbangan badan ketika melompat. Pada kegiatan tersebut dilakukan dengan hanya melompat menggunakan tali karet. Adapun rumusan masalah yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah “apakah permainan lompat tali dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak?”. Peneliti ini merupakan penelitian tindakan kelas, model yang digunakan yaitu terdiri atas 2 siklus dan difokuskan pada kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar anak dengan jumlah 15 anak. Dalam mengumpulkan data yang diperlukan penulis, dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu peneliti tindakan kelas yang dimulai dengan pengumpulan data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I dan siklus II maka dapat peneliti simpulkan bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peserta didik yang mampu melompat dengan baik pada siklus I pertemuan ke-1 mencapai 13%, pada pertemuan ke-2 mencapai 20%, pada pertemuan ke-3 mencapai 20%. Kemudian pada siklus II pertemuan ke-1 mencapai 33%, selanjutnya pada pertemuan ke-2 mencapai 67%, pada pertemuan ke-3 mencapai 80%.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Motorik Kasar; dan Permainan Lompat Tali

ABSTRACT

Name : Naila Bintang Harahap
Reg. Number : 19 206 00008
Thesis Title : **Efforts To Improve Gross Motor Skills Through Jumping Rope Games In Children Age 5-6 Years In Ra Al Khaili Ujung Gurap Village Padangsidempuan Batunadua District**

The development of gross motor skills is a development related to the ability to use large muscles which must be developed from an early age. In learning activities at Ra AL KHALILI Ujung Gurap Village Padangsidempuan Batunadua Subdistrict which was carried out on physical development activities especially on children's gross motor skills the results achieved were not optimal. This can be seen from the development of children's gross motor skills which are still lacking in the activities carried out, one of them is the activity of jumping from a height of 30-50 cm with body balance when jumping. This activity is carried out by simply jumping using a rubber rope. The formulation of the question that researchers is "can jumping rope games develop children's gross motor skills?". This research is classroom action research, the model used consist of 2 cycles and is focused on activities to develop children's gross motor skills with a total of 15 child. In collecting the data needed by the author, this is done by observation and documentation. The data analysis used is classroom action research which begins with data collection and drawing conclusions. Based on the results of the analysis in cycle 1 and cycle 2 the researchers can conclude that jumping rope games can improve children's gross motor skills. Students who were able to jump from cycle 1 to meeting 1 reached 13%, at the second meeting it reached 20%, at the 3 meeting it reached 20%. Then in cycle II the I meeting reached 33%, then at the second meeting it reached 67%, at the 3 meeting it reached 80%.

Keywords: Early Childhood; Rough Motoric; And Jumping Rope Games.

خلاصة

اسم : نايلا بيتنانع هارهاب
رقم : ١٩٢٠٦٠٠٠٠٨
عنوان الأطروحة : الجهود المبذولة لتحسين المهارات الحركية الإجمالية من خلال ألعاب القفز بالحبل لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في را ال كهاييلي قرية وجونع عوراب منطقة بادانجسيدمبوان باتونادوا.

إن تطوير المهارات الحركية الكبرى هو تطور يتعلق بالقدرة على استخدام العضلات الكبيرة والتي يجب تنميتها منذ سن مبكرة. في الأنشطة التعليمية را ال كهاييلي قرية وجونع عوراب منطقة بادانجسيدمبوان باتونادوا والتي يتم تنفيذها في أنشطة التنمية البدنية، وخاصة في المهارات الحركية الإجمالية للأطفال، فإن النتائج المحققة ليست مثالية. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال تنمية المهارات الحركية الإجمالية لدى الأطفال والتي لا تزال مفقودة في الأنشطة التي يتم تنفيذها، إحداهما هي نشاط القفز من ارتفاع ٣٠ - ٤٠ جم مع توازن الجسم عند القفز. يتم تنفيذ هذا النشاط ببساطة عن طريق القفز باستخدام حبل مطاطي. أما صياغة المشكلة التي يقترحها الباحثون في هذا البحث فهي: "هل يمكن للعب القفز على الحبل أن ينمي المهارات الحركية الإجمالية لدى الأطفال؟". يقوم هذا الباحث بإجراء بحث عملي في الفصل الدراسي، النموذج المستخدم يتكون من ٢ دورة وركزت على أنشطة تنمية المهارات الحركية الإجمالية للأطفال مع إجمالي ١٥ طفلاً. وقد تم جمع البيانات التي يحتاجها المؤلف بالملاحظة والتوثيق. تحليل البيانات المستخدم هو البحث العملي في الفصل الدراسي والذي يبدأ بجمع البيانات واستخلاص النتائج. بناء على نتائج تحليل الدورة ١ والدورات ١١ والدورات، يمكن للباحثين أن يستنتجوا أن ألعاب القفز على الحبل يمكن أن تحسن المهارات الحركية الإجمالية لدى الأطفال. الطلاب القادرون على القفز بشكل جيد في الدورة ١ اجتمع ل - ١ وصلت إلى ١٣%، في الاجتماع ل - ٢ تصل إلى ٢٠%، في الاجتماع ل - ٣ تصل إلى ٢٠%. ثم إلى الدورة ١١ اجتمعي ل - ١ وصلت إلى ٣٣%، بجانب او بجوار اجتماع ل - ٢ وصلت إلى ٦٥%، في الاجتماع ل - ٣ تصل إلى ٨٠%.

الكلمات المفتاحية: الطفولة المبكرة؛ محرك خشن ولعبة القفز على الحبل

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, dan hidayah dan taufik-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Saw beserta para sahabat dan keluarganya. Penelitian skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dengan judul skripsi **“Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua”**.

Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini terdapat banyak hambatan dan kesulitan yang dialami. Namun, berkat usaha, kerja keras, dan doa serta tidak lepas dari bantuan, bimbingan, nasihat, dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Ali Asrun Lubis, S. Ag, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Anita Angraini Lubis, M.Hum selaku dosen pembimbing II, yang sangat sabar dan tekun memberikan arahan, waktu, saran dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, Mag selaku Rektor Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Seluruh dosen beserta civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

6. Kepala Sekolah, Guru-guru, serta anak-anak Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua terkhususnya ibu Nuraisyah Lubis, S.Pd yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teristimewah kepada kedua orangtua tercinta, Ayahanda Syayaman Harahap dan Ibunda Salawati Siregar yang telah merawat, membesarkan, mendidik, memberikan motivasi, nasihat, do'a dan pengorbanan yang tiada terhingga serta penyemangat dalam keberhasilan penulis. Ucapan terima kasih juga buat saudara-saudari tercinta tiga bersaudara yang selalu senantiasa mendorong dan penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat seperjuangan wisudawan terbaik saya Murni Yanti Lubis, S.Pd yang senantiasa memberikan masukan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman seperjuangan saya Aprida Yani Batubara yang telah memberikan semangat, dukungan dan berjuang bersama menyelesaikan pendidikan S1 dan meraih kesuksesan.
10. Teman-teman program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2019 (Ciwai-ciwai cantik) yang telah memberikan semangat dan dukungan selama menjalani perkuliahan sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.

Padangsidimpuan, 10 Agustus 2023

NAILA BINTANG HARAHAHAP
Nim. 1920600008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Batasan Istilah.....	8
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Tujuan Penelitian	10
G. Kegunaan Penelitian	10
H. Indikator Keberhasilan Tindakan	11
I. Sistematika Pembahasan.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	13
1. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar	13
2. Perkembangan Motorik Kasar Anak TK	17
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini.....	18
a. Faktor Makanan.....	18
b. Faktor Pemberian Stimulus	19
c. Kesiapan Fisik	19
d. Faktor Jenis Kelamin.....	19
e. Faktor Budaya	20
4. Permainan Lompat Tali.....	21
a. Pengertian Lompat Tali	21
b. Alat-alat yang Digunakan.....	23
c. Cara Bermain Lompat Tali.....	24
d. Manfaat Permainan Lompat Tali.....	25
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	28
D. Hipotesis tindakan	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
B. Jenis dan Metode Penelitian	31
C. Latar dan Subjek Penelitian	33
D. Prosedur Penelitian	33
E. Sumber Data	35
F. Instrument Pengumpulan Data	35
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	37
H. Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Analisis data prasiklus	40
1. Kondisi Awal	40
2. Pelaksanaan Siklus I	41
3. Pelaksanaan Siklus II	47
B. Analisis Data.....	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
D. Analisis Hasil Penelitian.....	64
E. Keterbatasan Penelitian	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	67
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	67
C. Saran	68

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

- Tabel 1 Kemampuan Motorik Kasar
- Tabel 2 Hasil Penelitian Relevan
- Tabel 3 Indikator Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B
- Tabel 4 Lembar Keterangan Penilaian Perkembangan Motorik
- Tabel 5 Tabel Kriteria Penilaian
- Tabel 6 Hasil Pertemuan Ke 1 Siklus 1
- Tabel 7 Hasil Pertemuan Ke 2 Siklus 1
- Tabel 8 Hasil Pertemuan Ke 3 Siklus 1
- Tabel 9 Hasil Perkembangan Siklus 1
- Tabel 10 Hasil Pertemuan Ke 1 Siklus II
- Tabel 11 Hasil Pertemuan Ke 2 Siklus II
- Tabel 12 Hasil Pertemuan Ke 3 Siklus II
- Tabel 13 Hasil Perkembangan Siklus II
- Tabel 14 Hasil Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus 1, Siklus II

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Hasil Perkembangan Siklus 1

Gambar 2 Diagram Hasil Perkembangan Siklus II

Gambar 3 Diagram Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus, Siklus II

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini sering disebut dengan istilah masa emas (*the golden age*) karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak berkembang sangat pesat, baik pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, perkembangan intelektual, moral, sosial emosional, dan bahasa. Oleh karena itu, perkembangan secara tepat yang dilakukan pada usia dini akan menjadi penentu bagi perkembangan individu selanjutnya.¹ Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, sehingga rasa percaya diri anak akan meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan kognitifnya.

¹ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011) hlm. 1.

² Yuliana Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2013) hlm. 6.

Unsur utama yang berperan penting dalam stimulasi perkembangan motorik anak adalah guru dan orang tua. Guru memberikan stimulasi berupa kegiatan yang melibatkan otot-otot kasar anak disekolah sedangkan dirumah orang tua menstimulasi berupa kegiatan dilakukan anak sehari-hari.

Jika kemampuan motorik kasar anak tidak dapat terstimulasi dengan baik, maka akan berakibat pada masalah praxis yaitu keadaan anak selalu melangkah memundur ketika teman-teman lainnya sedang berbaris. Contoh lainnya dispraksia atau hambatan perencanaan motorik, hambatan ini disebabkan oleh ketergantungan secara penuh antara pemrosesan sensorik dan pengendalian motorik.³ Hal tersebut akan berdampak pada aktivitas fisik anak dan rasa percaya dirinya. Salah satu Kemampuan Motorik Kasar adalah proses perkembangan alami untuk anak-anak⁴, anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan motorik. Pada anak-anak tertentu, latihan tidak selalu dapat membantu memperbaiki kemampuan motoriknya. Sebab ada anak yang memiliki masalah pada susunan syarafnya sehingga menghambatnya keterampilan motorik tertentu. Ada beberapa penyebab yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yaitu faktor genetik, kekurangan gizi, pengasuhan serta latar belakang budaya. Perkembangan motorik terbagi atas dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar yaitu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh dan mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang,

³ Tara Delany, *101 Permainan & Aktivitas*, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm.65.

⁴ Bambang Sujiono, dkk, *Metode Perkembangan Fisik*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013, hlm. 1.9.

berlari, melompat, dan melempar bola.⁵ Tanpa disadari, konsep kecerdasan telah menggeser paradigma Pendidikan Anak Usia Dini. Paradigma tersebut bergeser dari tumbuh kembang fisik motorik ke pengembangan intelektual secara sempit. Dengan kata lain, Pendidikan Anak Usia Dini telah termakan oleh konsep kecerdasan yang lebih menekankan pengembangan intelektual daripada keterampilan fisik motorik.

Guru dan orangtua cenderung menekankan agar anak didiknya lebih pandai berbicara, berhitung, dan menulis daripada melakukan keterampilan fisik secara luwes. Terlebih lagi sekarang anak-anak cenderung menghabiskan waktu bermainnya dengan aktivitas nonfisik, seperti bermain *video game*, menonton televisi, dan berinteraksi dengan komputer. Bahkan, ada kecenderungan model TK unggulan berbasis teknologi informasi seperti ini.⁶ Konsentrasi pengembangan mental dan intelektual ini sering kali mengorbankan kecerdasan fisik. Padahal, kecerdasan fisik memegang peranan utama untuk membentuk gerak lentur tubuh anak. Biasanya, anak yang memiliki kemampuan fisik baik, akan mudah menguasai keterampilan-keterampilan baru, seperti *hiking*, *skipping*, *jogging*, memanjat, bahkan dengan mudah melakukan gerak akrobatik. Hal ini menunjukkan bahwa di dalam jiwa anak yang tumbuh cerdas sangat menyukai tantangan, karena ia meyakini bahwa dirinya mampu melakukan tantangan fisik apa saja.

Anak yang ditumbuh kembangkan tanpa keterampilan fisik akan menjadi minder atau tidak percaya diri untuk melakukan tugas-tugas fisik dan

⁵ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, (Lampung: Darussalam Press, 2016), 10.

⁶ Suyadi, *Psikolog Belajar PAUD* (Yogyakarta, 2010), hlm. 66.

keterampilan lainnya. Walaupun secara IQ anak tersebut cerdas, tetapi di balik kecerdasannya tersebut tersimpan rasa minder bahkan takut untuk mencoba hal-hal yang baru. Tentu, karakter anak yang demikian jauh dari harapan sebagai anak cerdas. Terlebih lagi jika anak disuruh untuk memeragakan atau mendemonstrasikan gagasan-gagasan dan ide kreatifnya, nampak sekali ia tidak percaya diri dalam melakukannya.

Pengaruh lemahnya keterampilan fisik ini tidak bisa dipandang remeh. Sebaliknya, anak yang cerdas tumbuh akan mempunyai kelenturan badan yang tinggi, elastisitas gerak motorik yang memadai, kepandaian mengordinasikan anggota badan yang serasi, kerapian dalam pekerjaan, dan keluwesan bertindak yang sangat sempurna. Lebih dari itu, dengan keterampilan motorik yang memadai, urat sarafnya akan bekerja mengkoordinasikan seluruh gerak tubuh dan mengikuti ritme tertentu, sehingga anak akan menjadi pribadi yang terampil, lincah, dan cekatan.⁷ Berkenaan dengan beberapa aspek perkembangan anak, salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kehidupan anak selanjutnya adalah aspek perkembangan fisik motoriknya. Fisik secara bahasa diartikan sebagai jasmani, badan, atau tubuh, sedangkan motorik diartikan dengan penggerak. Menurut Novan Ardy Wiyani perkembangan fisik motorik anak usia dini dapat diartikan sebagai “perubahan bentuk tubuh pada anak yang berpengaruh terhadap keterampilan gerak tubuhnya”.⁸ Kegiatan pengembangan fisik motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada pengembangan motorik kasar dan motorik halus anak. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada

⁷ *Ibid*, hlm. 67.

⁸ Novan Ardy, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm. 35.

tanggal 13 Maret 2023 pada kelompok B.1 di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidimpuan Batunadua, terdapat 15 anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Usia kelompok adalah anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan adanya masalah tentang kemampuan motorik kasar (melompat) khususnya pada capaian perkembangan keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian pada anak. Ketika dilakukan observasi pada anak kelompok B.1 yang sedang melakukan kegiatan melompat, kegiatan yang dilakukan yaitu melompat dari ketinggian 30-50 cm menggunakan meja. Ketika anak melakukan kegiatan melompat, terdapat beberapa anak yang masih kesulitan untuk melompat dari atas meja dan kursi, anak masih ragu-ragu dalam melompat, anak masih harus dibantu oleh guru karena anak belum mampu mempertahankan tubuh setelah melakukan lompatan. Kemampuan anak dalam melompat seharusnya sudah dikuasai sesuai dengan indikator yang dapat menggerakkan badan dan kaki untuk melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian.⁹

Kondisi halaman RA Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidimpuan yang tidak memungkinkan untuk melakukan kegiatan motorik kasar secara *outdoor*, guru lebih banyak melakukan kegiatan di ruang kelas. Anak-anak jarang melakukan kegiatan yang dapat melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberaniannya. Oleh karena itu, mengoptimalkan kemampuan motorik kasar ini diperlukan adanya kegiatan yang sesuai. Berdasarkan wawancara dengan guru kelompok B.1 Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidimpuan

⁹ Observasi, Peneliti di Ra Al Khalili, (13 Maret 2023)

Batunadua , upaya yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak pada tingkat capaian melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian adalah dilakukannya senam bersama setiap hari rabu, sebelum kegiatan senam dilakukan guru mengajak akan untuk melakukan gerakan-gerakan berupa pemanasan. Selain itu, ada juga kegiatan-kegiatan lain yang sudah dilaksanakan seperti berjalan bersama mengelilingi sekitar sekolah.

Menurut guru kelompok B.1 Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidimpuan Batunadua beberapa upaya telah dilakukan, contohnya seperti kegiatan yang telah disebutkan di atas. Namun masih banyak anak yang perkembangan motorik kasarnya belum optimal. Menurut pendapat ibu Nurliana Indah Sitompul (guru kelompok B) pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena dengan permainan anak-anak dapat mengekspresikan gerakan menggunakan otot-otot kasarnya dengan bebas. Namun ibu Nurliana Indah Sitompul belum pernah menerapkan permainan lompat tali pada kelompok B.1 di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidimpuan Batunadua .¹⁰

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak bisa hanya menekankan pada peningkatan kemampuan akademis anak saja seperti baca, tulis dan berhitung (calistung). Namun perlu juga diberikan rangsangan melalui permainan-permainan. Anak usia dini merupakan usia bermain sehingga bermain sambil belajar itu sangat dibutuhkan anak, agar anak tidak terbebani dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menerapkan salah

¹⁰ Indah, Wawancara dengan guru kelas Ra Al Khalili senin, 13 Maret 2023, pukul 09:20 di Ra Al Khalili

satu permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak yaitu menggunakan permainan lompat tali, karena permainan lompat tali merupakan hasil budaya yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak, terutama pada perkembangan motorik kasarnya. Nilai-nilai budaya dalam permainan lompat tali adalah nilai kerja keras ditandai dengan semangat para pemain untuk melompati tali dengan berbagai ketinggian, nilai ketangkasan dan kecermatan ditandai dengan perkiraan pemain antara tingginya tali dan lompatan yang akan dilakukan, nilai sportivitas ditandai dengan sikap pemain yang tidak curang serta bersedia menggantikan pemegang tali jika melakukan pelanggaran pada aturan yang sudah ditentukan. Nilai-nilai budaya lokal, salah satunya ada pada permainan tradisional anak. Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang semuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul " **Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali pada Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Perkembangan motorik kasar anak kelompok B Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidempuan Batunadua belum optimal.
2. Anak kelompok B.1 Ra Al Khalili belum dapat melompat dengan tepat.
3. Kurangnya kegiatan belajar motorik kasar yang menuntut anak untuk maju ke depan dalam melakukan kegiatan, karena sekolah lebih banyak melakukan kegiatan motorik halus.
4. Media yang digunakan untuk keterampilan motorik kasar kurang bervariasi sehingga anak cepat bosan.
5. Permainan yang digunakan guru kurang bervariasi.
6. Permainan lompat tali belum pernah digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B.1 Ra Al Khalili.

C. Batasan Masalah

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

Subyek yang diteliti hanya siswa kelompok B.1 di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidempuan Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini menggunakan permainan lompat tali.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah yang dipakai dalam judul proposal ini maka dibuat batasan istilah sebagai berikut:

1. Motorik Kasar

Hasninda menyatakan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.¹¹

2. Permainan Lompat Tali

Menurut Harsono Permainan Lompat Tali adalah permainan melompat dengan haling rintang berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang.¹²

3. Anak Usia 5-6 Tahun

Anak Usia 5-6 Tahun termasuk dalam usia anak prasekolah yang biasanya disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan dikarenakan proses tumbuh kembang berlangsung sangat pesat. Menurut Bambang Sujiono untuk mengembangkan kemampuan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dari kemampuan fisik atau motoriknya maka guru harus membantu meningkatkan keterampilan fisik atau gerakan lokomotor anak dalam memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak.¹³

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumusan masalah sebagai berikut. Apakah permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidempuan Batunadua ?

¹¹ Hasninda, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hulahoop*, Jurnal Ilmiah Potensi, vol. 4, Edisi 1, 2019, hlm. 6-12.

¹² Harsono, *Permainan Lompat Tali* (Jakarta: Grasindo, 1988), hlm. 38.

¹³ Bambang Sujiono, *Meningkatkan Keterampilan Gerak Locomotor*, Jurnal Paud Agapedia, vol. 3, Edisi 2, 2019, hlm. 178-190

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian tersebut di atas, maka penulis memiliki tujuan penelitian adalah sebagai berikut. Untuk mengetahui apakah permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidempuan.

G. Kegunaan Penelitian

1. Bagi anak didik

Membantu anak didik kelompok B.1 Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidempuan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui kegiatan permainan lompat tali.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu.

- a. Hasil dari penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan pendidik Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidempuan Batunadua dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak.
- b. Meningkatkan kreativitas pendidik Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidempuan Batunadua melalui pembelajaran dengan kegiatan permainan lompat tali.

3. Bagi Lembaga TK

- a. Sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas RA Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidempuan Batunadua melalui pembelajaran dengan kegiatan permainan lompat tali.

- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dan koreksi, terutama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran sehingga tercapai perkembangan anak sesuai dengan harapan.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman langsung mengenai upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B1 Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidempuan Batunadua.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan penelitian kelas ini adalah apabila permainan lompat tali telah dilaksanakan, akan terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar pada peserta didik. Keberhasilan tindakan dapat dilihat adanya peningkatan nilai baik secara individu maupun nilai rata-rata kelas dan siklus sebelumnya. Dari peningkatan 13 % sampai dengan 80 %.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam penelitian tugas akhir, peneliti membuat sistematika dalam 5 bab yaitu.

Bab 1 Pendahuluan terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, indikator keberhasilan tindakan, sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori yang memuat tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, yaitu kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, hipotesis tindakan.

Bab III Metodologi Penelitian yang meliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian berisi tentang hasil penelitian, deskripsi data hasil penelitian, kondisi awal, siklus I, siklus II, pembahasan dan keterbatasan penelitian.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan, saran-saran daftar pustaka, lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian seluruh anggota tubuh.¹⁴ Sesuai dengan tujuan dan metode yang digunakan berhubungan erat dengan dimensi perkembangan anak dengan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi, dan sosial. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh. Ada dua macam keterampilan motorik. keterampilan koordinasi otot halus, dan keterampilan koordinasi otot kasar. Keterampilan koordinasi otot halus biasanya dilaksanakan dalam kegiatan belajar di dalam ruangan, sedangkan keterampilan koordinasi otot kasar dilaksanakan di luar ruangan, keterampilan motorik kasar meliputi kegiatan gerak seluruh tubuh atau bagian besar tubuh. Dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar untuk merangkak, melempar, atau melompat. Koordinasi keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan ketahanan merupakan kegiatan motorik kasar. Sedangkan motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus antara mata dan tangan.¹⁵

¹⁴ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan motorik kasar* (Lampung: Darussalam Press, 2016), 10

¹⁵ Moeslichatoen, *Perkembangan Motorik Halus* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019) hlm. 15-16.

Hurlock dalam buku Maria Hidayanti menjelaskan kemampuan motorik kasar sebagai pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*, yaitu kemampuan motorik menjadi pondasi dasar bagi anak usia dini, yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak.¹⁶ Motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Suyadi mengutip pendapat Laura E. Berk mengungkapkan bahwa “semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya atau besar, maka gaya geraknya sudah berbeda pula. Motorik kasar mempunyai peran yang sangat penting dalam kesehatan.¹⁷ Hal ini mengakibatkan pertumbuhan otot yang semakin membesar dan menguat. Perbesaran dan penguatan otot-otot badan tersebut menjadikan keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks”.¹⁸

Amstrong dalam Khadijah mengatakan bahwa perkembangan inti dari kecerdasan keestetik atau motorik adalah kemampuan keseimbangan fisik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan dan hal yang berkaitan dengan sentuhan.¹⁹

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

¹⁶ Maria Hidayanti, *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 7, Edisi 1, 2013, hlm. 197.

¹⁷ Usman Yahya, *Konsep Pendidikan Anak*, Jurnal Islamika Vol 15. No 1.2015, hlm. 239.

¹⁸ Novan Ardy Wijayan, *Manajemen PAUD Bermutu* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hlm. 27.

¹⁹ Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah* (Bandung, Citapustaka Media Perintis, hlm.82.

- a. Berjalan dengan menggunakan tumit, berjinjit, melompat tak beraturan, dan berlari dengan baik.
- b. Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan, berdiri diatas balok 4 inci (10,16cm).
- c. Menuruni tangan dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak kaki.
- d. Dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat.
- e. Mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling pada trampoline kecil.²⁰

Menurut Wiyani ada beberapa permainan yang dapat digunakan oleh pendidik PAUD ataupun orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini, seperti.

- a. Bola kecil, untuk digelindingkan dan dipantul-pantulkan.
- b. Bola tangan, untuk dilempar, ditangkap, dan dimasukkan ke dalam keranjang.
- c. Tali karet, untuk bermain lompat-lompat.
- d. Titian, untuk meniti sambil melihat lurus ke depan.
- e. Matras petak bergambar, untuk melakukan gerakan berdiri satu kaki dan maju-mundur dengan cara melompat.
- f. Perosotan, untuk berlatih menaiki tangga dan menapakkan kaki.²¹

Pada ke enam macam permainan di atas itu melibatkan gerakan otot secara berulang dan permainan itu sangat bermanfaat untuk peningkatan kekuatan otot anak dan mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak.

Tabel 1
Kemampuan Motorik Kasar²²

Usia	Berjalan	Berlari	Melompat	Mendaki
8 bln- 1 thn	Berjalan melebarkan langkahnya dan terhuyung-huyung			Memanjat perabotan mebel dan naik tangga sebagai perluasan dari merayap

²⁰ John W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007) hlm. 205.

²¹ Novan Ardy Wiyani, *Psikolog Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta, 2014), hlm. 56

²² Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh* (Jakarta: Prenamedia, 2013), h.218.

1-2 thn	Berjalan tertatih-tatih dan menggunakan lengan untuk keseimbangan (lengan tidak diayun)	Bergerak cepat dalam langkah bergegas, menyentuh permukaan	Menggunakan langkah melambung dari bawah menapak anak tangga dengan satu kaki	Mencoba mendaki apapun yang bisa dipanjat
2-3 thn	Berjalan di anak tangga dengan dua kaki menapak sekaligus	Berlari canggung, kesulitan berbelok dan berhenti dengan cepat	Melompat dari permukaan dengan kedua kaki	Mencoba mendaki bagian puncak peralatan, meskipun belum bias
3-4 thn	Berjalan dengan lengan dengan mengayun; berjalan dianak tangga dengan kaki bergantian; berjalan turun dengan dua kaki melangkah	Berlari lebih lancer, lebih bisa mengontrol saat mulai dan berhenti	Berancang-ancang melompat dari permukaan dengan kedua kaki	Memanjat naik dan turun tangga, batang keseimbangan, perosotan, dan pohon
4-5 thn	Berjalan naik dan turun tangga dengan kaki bergantian; berjalan mengikuti garis melingkar	Berlari kuat dan kencang, mampu berbelok, memulai dan berhenti dengan mudah	Melompat ke atas, ke bawah, dan ke depan	Memanjat naik dan turun tangga, batang keseimbangan, perosotan, dan pohon
5-6 thn	Berjalan seperti orang dewasa; melompat dengan kaki bergantian	Menunjukkan kemampuan berlari yang matang, jarang jatuh, menunjukkan kecepatan dan control yang meningkat	Melompat panjang, tinggi, dan jauh; lompat tali	Menunjukkan panjatan yang matang seperti orang dewasa

Pada tabel di atas yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar permainan lompat tali anak usia dini mulai dari usia 8 bulan sampai 6 tahun.

2. Fungsi Keterampilan Motorik Pada Anak Usia Dini

Keterampilan motorik yang berbeda memainkan peran yang berbeda pula dalam penyelesaian sosial dan pribadi anak. Anak yang memiliki keterampilan motorik yang lebih baik dari teman sebayanya cenderung akan lebih percaya diri dalam bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya. Lain halnya dengan anak yang kurang dalam keterampilan motoriknya, ia akan cenderung kurang percaya diri. Hurlock fungsi keterampilan motorik anak dibagi menjadi 4 kategori yaitu.²³

a. Keterampilan bantu diri

Anak mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri, meliputi ketrampilan berpakaian, merawat diri, makan, dan mandi.

b. Keterampilan bantu sosial

Untuk dapat diterima dalam lingkungan keluarga, sekolah, serta tetangga diperlukan keterampilan tertentu seperti membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah.

c. Keterampilan bermain

Untuk dapat bermain dengan teman sebaya anak memerlukan keterampilan seperti keterampilan bermain bola, melukis, dan menggambar.

²³ Insania, *Memahami Pola Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, vol.18, Edisi 3, 2013, hlm. 455-470

d. Keterampilan sekolah

Pada awal sekolah sebagian besar pekerjaan melibatkan keterampilan motorik seperti melukis, menulis, dan menggambar. Semakin baik keterampilan yang dimiliki semakin baik pula penyesuaian sosial serta prestasi akademik dan nonakademik anak.²⁴

Berdasarkan penjelasan diatas yaitu termasuk fungsi keterampilan motorik anak, keterampilan motorik anak berbeda dan sosialisasi setiap anak juga berbeda.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik pada anak usia dini, antara lain.

a. Faktor makanan

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

²⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 1978) hlm. 162-163.

b. Faktor Pemberian Stimulus

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

c. Kesiapan Fisik

Pada usia 5-6 tahun perkembangan kemampuan motorik kasar dan motorik halus seorang anak terlihat dengan pesat dan luar biasa. Tadinya seorang bayi tidak berdaya dan tidak mampu mengendalikan gerakannya. Dalam waktu 12 bulan mereka mengembangkan kemampuan fisik motorik yang luar biasa. Kuncinya terletak pada kematangan fisik dan syaraf-syarafnya.

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

d. Faktor Jenis Kelamin

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

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

e. Faktor Budaya

Budaya masyarakat kita yang dominan juga ikut berpengaruh dalam perkembangan fisik motorik anak. Pada masa anak usia dini, faktor budaya yang mendominasi menjadikan anak laki-laki bermain dengan anak laki-laki lainnya dengan melakukan kegiatan yang sesuai dengan budaya mereka, seperti bermain bola, bermain tembak-tembakan, bermain mobil-mobilan, dan lainnya. Mereka didorong untuk melakukan berbagai kegiatan bermain tersebut dan dilarang untuk melakukan kegiatan bermain yang lazim dilakukan oleh anak perempuan, seperti bermain boneka, bermain masak-masakan, dan lainnya.²⁵

Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan fisik motorik anak harus dikembangkan secara optimal agar anak siap melaksanakan kehidupan selanjutnya. Hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik pada anak adalah pemberian makanan yang bergizi (faktor makanan), mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain (faktor pemberian stimulus), kematangan fisik dan syarafnya (faktor kesiapan fisik), faktor jenis kelamin juga tidak dapat diabaikan pengaruhnya dalam perkembangan fisik motorik anak usia dini, dan yang terakhir adalah budaya masyarakat

²⁵ Novan Ardy, *Psikolog Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm. 38-41.

kita yang dominan juga ikut berpengaruh dalam perkembangan fisik motorik anak.

Uniknya, meski tidak tau siapa yang menyebarkan permainan lompat tali lebih dulu. Nama atau sebutan lompat tali berbeda di tiap daerahnya, tak jarang ditemukan permainan yang aturannya juga ikut berbeda menyesuaikan tradisi dan adat di daerah yang bersangkutan. Misalnya permainan lompat tali dengan nama permainan sempring yang berasal dari sunda, permainan sampintro dari propinsi jawa barat, permainan gattah dipropinsi Kalimantan timur, permainan lompat tali merdeka dari provinsi riau, permainan yeye dari daerah kabupaten Kampar provinsi riau.walaupun nama permainan ini berbeda-beda tiap daerah pada dasarnya sama yaitu melompat tali karet yang tersimpul.

4. Permainan Lompat Tali

a. Pengertian Permainan Lompat Tali

Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam berinteraksi agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial. Menurut Mulyasa bermain menjadi aktivitas menyenangkan bagi anak karena saat bermain anak merasa bebas tanpa paksaan. Bermain menjadi metode menarik dalam pemahaman dan pengetahuan anak seperti mengenal aturan, sosialisasi, mengontrol emosi, simpati, empati, dan tanggung jawab.²⁶

²⁶ Sakinah Siregar dan Hayatun Nisak, "Stimulus Verbal Linguistik Anak Melalui Melalui Metode Peran", *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2 (2021), hlm. 235.

Bekerjasama menurut Yusuf adalah kemampuan untuk mau bekerjasama dengan kelompok. kemampuan mau bekerjasama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. Dalam bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan ego pribadi dan lebih mengutamakan kepentingan atau tujuan kelompok.²⁷

Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang sangat populer dikalangan anak-anak pada era 80-an. Permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak. Peralatan yang digunakan dalam permainan lompat tali sangat sederhana yaitu, karet gelang yang dijalin hingga panjangnya mencapai sekitar (3 sampai 4 meter) tidak terlalu panjang dan juga tidak terlalu pendek.²⁸ Tempat yang digunakan untuk permainan lompat tali sebaiknya dilakukan di ruangan yang terbuka misalnya di halaman rumah, halaman sekolah, taman. Namun jika tidak memungkinkan dapat juga di ruang tertutup, asal ruangnya luas dan jauh dari benda-benda yang dapat membahayakan anak.

Pada era 90-an, ketika televisi masih merupakan barang mewah dan belum semua wilayah mendapat aliran listrik, permainan anak tradisional dan tembang dolanan bocah begitu dekat dengan kehidupan anak-anak. Anak-anak menghabiskan hari-hari mereka dengan memainkan berbagai permainan tradisional. Di malam hari, dalam siraman sinar

²⁷ Niken Farida dan Sakinah Siregar, "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzel Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Kenangan Raya", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No. 2(2022), hlm.62.

²⁸ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Jogjakarta: Javaletira, 2012) hlm. 71.

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

Berbicara tentang permainan tradisional. Dinata mengungkapkan permainan tradisional adalah memiliki unsur keterampilan fisik, kecepatan berpikir serta implementasinya terhadap nilai sosial dan budaya. Pendapat di atas dikuatkan oleh Sukirman Dharmamulya permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya, pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya.²⁹

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan lompat tali merupakan salah satu permainan tradisional yang perlu dikenalkan kepada anak-anak selain permainannya yang mudah, lompat tali juga dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak. Dengan permainan lompat tali juga dapat menstimulasi aspek perkembangan lainnya seperti sosial emosional, moral, dan lain-lain.

b. Alat-alat yang Digunakan

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah karet-karet gelang yang dianyam memanjang. Cara menganyamnya adalah dengan menyambungkan dua buah karet pada dua buah karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran sekitar 3-4 meter. Karet-karet tersebut berbentuk bulat seperti gelang yang banyak terdapat di pasar-pasar tradisional. Karet

²⁹ Ratu Tuti Alawiyah, *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol.8, Edisi 1, 2014, hlm. 176.

tersebut tidak dijual perbuah, melainkan dalam bentuk satuan berat (gram, ons, dan kilo).³⁰

Fungsi karet pada umumnya adalah sebagai pengikat plastik-plastik pembungkus makanan, pengikat rambut dan barang-barang lainnya yang tidak membutuhkan pengikat yang kuat, karena karet akan mudah putus jika dipakai untuk mengikat terlalu kuat pada suatu benda. Oleh karena itu, sewaktu membuat anyaman untuk membentuk tali karet, diperlukan dua buah karet yang disambungkan dengan dua buah karet lain agar tidak lekas putus oleh anggota tubuh pemain yang sedang melompat. Ada kalanya tali karet dianyam dengan menyambungkan 3-4 buah karet sekaligus, agar tali menjadi semakin kuat dan dapat dipakai berkali-kali.

c. Cara Bermain Permainan Lompat Tali

Adapun cara bermain lompat tali menurut Keen Achroni, yaitu sebagai berikut.

- 1) Para pemain melakukan hompimpah atau pingsut untuk menentukan dua orang pemain yang menjadi pemegang tali.
- 2) Pemain yang menjadi pemegang tali melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.
- 3) Kedua pemain yang menjadi pemegang tali merentangkan tali karet dan para pemain harus melompatinya satu per satu. Ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke betis, lutut, paha, hingga pinggang.³¹

Pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa cara bermain permainan lompat tali yaitu langkah pertama anak harus melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang akan memegang tali dan siapa yang

³⁰ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Jogjakarta: Javalitera, 2012) hlm. 41-42.

³¹ *Ibid*, hlm. 71

akan melakukan lompatan, setelah itu dilanjutkan dengan tahapan melakukan lompatan yang akan dimulai dari tingkatan yang paling rendah yaitu setinggi mata kaki, setelah itu dilanjutkan pada tingkatan yang lebih tinggi.

d. Manfaat Permainan Lompat Tali

Lompat tali mudah dimainkan, peralatan yang digunakan pun sederhana saja, dan permainan ini sangat bermanfaat. Adapun manfaat permainan lompat tali untuk anak usia dini menurut Syamsidah, yaitu.

- 1) Kemampuan bantu diri. Untuk mencapai kemandirian anak harus memperlajari keterampilan motorik yang memungkinkan mereka mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri.
- 2) Motorik kasar. Main lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang benar. Selain melatih fisik, mainan ini juga bisa membuat anak-anak mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Lompat tali juga dapat membantu mengurangi obesitas pada anak.
- 3) Emosi. Untuk melakukan suatu lompatan dengan ketinggian tertentu dibutuhkan keberanian dari anak. Berarti, secara emosi ia dituntut untuk membuat suatu keputusan besar, mau melakukan tindakan melompat atau tidak. Juga saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak.

- 4) Sosialisasi. Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman yang berarti memberi kesempatannya untuk bersosialisasi sehingga ia terbiasa dan nyaman dalam kelompok. Ia dapat belajar berempati, bergiliran, menaati aturan dan yang lainnya.
- 5) Moral. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang atau kalah. Namun, menang atau kalah tidak menjadikan para pemainnya bertengkar, mereka belajar untuk bersikap sportif dalam setiap permainan. Juga tidak ada yang unggul, karena setiap orang punya kelebihan masing-masing untuk setiap permainan, hal tersebut meminimalisir ego di diri anak-anak.³²

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

Menurut Fadhilaturahmi melalui aktivitas bermain anak akan mendapatkan pengalaman baru yang akan menstimulasi emosional anak,

³² Syamsidah, *100 Permainan PAUD & TK di Dalam & di Luar Kelas* (Yogyakarta: Diva Kids, 2015), hlm. 11.

secara tidak langsung anak sedang dilatih bagaimana menahan emosi yang kurang baik, karena dalam sebuah permainan memiliki aturan-aturan tertentu maka anak harus mengolah emosi agar permainan tersebut dapat tercapai atau bahkan anak akan menjadi pemenang dalam sebuah permainan apabila dapat mengontrol emosinya.³³

B. Penelitian Yang Relevan

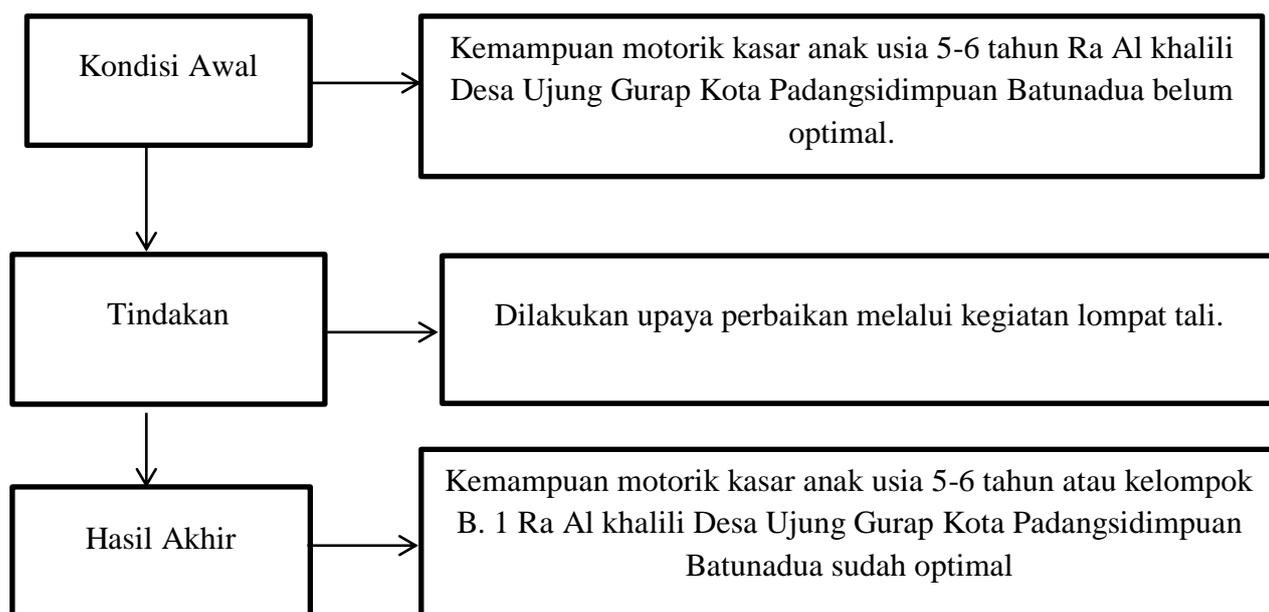
Tabel 2
Hasil Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Yhaana Pratiwi (2015) "Upaya meningkatkan pengembangan motorik kasar (melompat) anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok B Tunas Rimba II"	Metode: Penelitian menggunakan metode yang sama yaitu, penelitian tindakan kelas. Objek: Hasil penelitian ini bahwa untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar kelompok B. Variabel: Sama-sama meningkatkan motorik kasar anak usia dini.	Lokasi: Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Rimba yang terletak di Bojonegoro, Jawa Timur. Media: Permainan yang digunakan dalam meningkatkan motorik kasar anak yaitu permainan engklek.
2.	Vita Naurina (2012) "Peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan loncat galaksi dan lari zig-zag pada kelompok A di TK PKK 3 Sriharjo"	Metode: Penelitian menggunakan metode yang sama yaitu, penelitian tindakan kelas. Variable: Sama-sama meningkatkan motorik kasar anak usia dini.	Lokasi: Penelitian ini dilakukan di TK PKK yang terletak di Sriharjo, Yogyakarta. Media: Permainan yang digunakan dalam meningkatkan motorik kasar anak yaitu permainan loncat galaksi dan lari zig-zag. Objek: hasil penelitian ini bahwa untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A

³³ Fadhilaturahmi, *Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak*, Jurnal PAUD Agapedia, vol. 5, hlm. 80-89.

3.	Hesti Wijayanti (2014) “Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain lempar tangkap bola besar kelompok B TK Al Hidayah semawung banjaroyo kalibawang kulonprogo”	Metode: Penelitian menggunakan metode yang sama yaitu penelitian tindakan kelas. Variable: Sama-sama meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Objek: Hasil penelitian ini bahwa untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B.	Lokasi: Penelitian ini dilakukan di TK Al Hidayah yang terletak di kalibawang, kulonprogo, Yogyakarta. Media: Permainan yang digunakan dalam meningkatkan motorik kasar anak yaitu lempar tangkap bola besar.
----	--	---	--

C. Kerangka Berpikir



Skema 2.1
Kerangka Berpikir

Pada kondisi awal, guru masih kurang mengembangkan kegiatan pembelajaran pada motorik kasar dan masih kurangnya sarana prasarana (alat permainan) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk

mengembangkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak dalam melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian anak, sehingga kemampuan motorik kasar anak didik pada kelompok B.1 di Ra Al Khalili Desa Ujunggurap Kota Padangsidempuan Batunadua masih rendah. Setelah itu peneliti menerapkan tindakan pembelajaran menggunakan permainan lompat tali yang dimainkan secara individu pada siklus I, jika hasil belajar yang diperoleh belum berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan motorik kasar yang baik (BSB/Berkembang Sangat Baik) maka peneliti menerapkan tindakan perbaikan pada siklus II menggunakan permainan tradisional anak lompat tali yang dimainkan secara berkelompok diharapkan pada siklus II ini mampu mencapai hasil yang diharapkan yaitu peserta didik minimal sebanyak 80% berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan motorik kasar yang baik (BSB/Berkembang Sangat Baik).

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka teoritik dan permasalahan yang diajukan maka hipotesis ini dapat dirumuskan sebagai berikut. permainan lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini usia 5-6 tahun kelompok B.1 di Ra Al Khalili Desa Ujunggurap Kota Padangsidempuan Batunadua tahun ajaran 2022/2023.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidimpuan Batunadua pada kelompok B1. Lokasi yang digunakan adalah halaman depan sekolah yang akan dilaksanakan permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama 1 bulan mulai dari observasi hingga penyusunan laporan. Tindakan penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan sebelum kegiatan masuk pembelajaran kelompok.

No.	Kegiatan	Tahun 2023								
		bulan								
		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agst	Sep	Okt	Nov
1.	Pengesahan Judul	✓								
2.	Studi Pendahuluan	✓								
3.	Penyusunan Proposal		✓							
4.	Revisi Proposal			✓	✓	✓				
5.	Seminar Provos						✓			
6.	Penelitian Lapangan									
7.	Revisi Hasil Penelitian									

B. Jenis dan Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara atau jalan untuk memperoleh kembali pemecahan terhadap segala permasalahan. Dalam penelitian dikenal adanya beberapa macam teori untuk menerapkan salah satu metode yang relevan terhadap permasalahan tertentu.³⁴

Metode yang digunakan dalam tindakan ini adalah metode tindakan kelas (*classroom action research*), penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersamasama dengan oranglain(kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu di dalam suatu siklus.³⁵ Arikunto menjelaskan bahwa kolaborasi dilakukan yakni antara peneliti sebagai observer dengan guru kelas sebagai kolaborator. Penelitian ini dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran.³⁶ Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa di dalam model penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu:

1. Perencanaan Tindakan (*Planning*).
2. Pelaksanaan Tindakan.

³⁴ Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2021), hlm. 2.

³⁵ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 45.

³⁶ Rizky Aulia Soraya, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Estafet*, Jurnal PAUD, Edisi 7, Tahun ke-6, 2017, hlm. 648

3. Pengamatan Tindakan.
4. Refleksi terhadap tindakan.³⁷

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah actual yang dihadapi oleh guru di lapangan, Arikunto mengartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.³⁸

Beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang berbasis kepada kelas, penelitian dapat dilakukan secara mandiri, tetapi alangkah baiknya jika dilaksanakan secara kolaboratif, hasil PTK digunakan untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar (PBM) sesuai dengan kondisi dan karakteristik kelas.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B.1 Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidimpuan Batunadua tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah peserta didik 15 anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal melalui wawancara dengan salah satu guru dan melihat kemampuan perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik kasar anak

³⁷ M. Dani Wahyudi & Yeni Prastika, *Upaya Mengembangkan Aspek Motorik Kasar Anak TK Kelompok B Menggunakan Model Explicit Instruction Divariasikan dengan Permainan Tradisional*, Jurnal Paradigma, Vo. 10, No. 2, 2015, hlm. 30.

³⁸ Tukiran Taniredja, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: ALFABETA, 2013), hlm. 15-17.

kurang terstimulasi karena kegiatan guru yang monoton. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu cara mengatasi permasalahan tersebut.

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- 1) Membuat perencanaan pembelajaran yaitu RPPH yang didalamnya terdapat kegiatan permainan lompat tali untuk meningkatkan motorik kasar anak.
- 2) Mempersiapkan sarana dan permainan atau media yang akan digunakan dalam permainan yang hendak dilakukan dalam proses permainan tersebut.
- 3) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, wawancara dan catatan lapangan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, yaitu.

- 1) Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ditemukan pada observasi awal. Hasil analisis kemudian akan dijadikan sebagai acuan untuk membuat skenario (cerita) pembelajaran dan alat perekam data.
- 2) Menyusun rencana pembelajaran yaitu RPPH yang di dalamnya terdapat kegiatan permainan lompat tali.

- 3) Menyusun alat perekam data yang berupa lembar obsevasi pelaksanaan pembelajaran, siklus belajar dan lembar catatan lapangan saat pelaksanaan permainan.
- 4) Melakukan kegiatan pembukaan pada permainan sampai akhir proses permainan.

c. Pengamatan

Peneliti melakukan pegamatan pada saat kegiatan berlangsung untuk melihat keaktifan anak didik pada saat proses permainan, pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman mengajar yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang ada pada akhirnya ditemukan kelebihan untuk kemudian diperbaiki hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan tahapan siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II sama seperti siklus I, pada siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I, siklus II merupakan hasil kesatuan dari kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*) seperti yang dilakukan pada siklus I, permainan yang belum tuntas pada siklus I diulang kembali disiklus II sebelum masuk kemateri selanjutnya.

E. Sumber Data

Sumber data ialah dari mana data itu dapat diperoleh.³⁹ dalam tindakan ini berupa populasi ataupun sampel merupakan sangat penting dalam pengumpulan data. Adapun sumber data yang didapat dal tindakan kelas ini adalah sumber data pemantauan tindakan, yaitu berupa proses dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kota Padangsidimpuan Batunadua dengan melalui permainan lompat tali. Data yang diperoleh akan digunakan dengan teknik wawancara, observasi, dan pelaksanaan penelitian tindakan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan yang di lakukan dalam proses pembelejaraan. Lembar observasi digunakan peneliti unntuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti sesuai dengan instrumen dan dengan keterampilan yang diharapkan dicapai anak.

1. Instrumen Observasi

Lembar observasi yang diberikan adalah pada setiap siklus. Lembar observasi ini dilakukan untuk mengetahui minat belajar peserta didik setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan metode bermain yaitu pada permainan lompat tali.

³⁹ Saur Tampubolon, *Penelitian tindakan kelas*, (Jakarta: Erlangga, 2014), hlm. 35.

Tabel 3
Indikator Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B⁴⁰

Aspek Perkembangan	Standar Perkembangan	Perkembangan dasar	Indikator
Fisik Motorik	Anak mampu melakukan gerakan tubuh fisik secara terkoordinasi untuk kelenturan sebagai keseimbangan, kekukatan dan kelincahan.	Dapat melakukan gerakan berpindah tempat sederhana (motorik kasar).	1. Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki. 2. Meloncat dari ketinggian 30-40 cm. 3. Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh.

Berdasarkan tabel di atas yaitu untuk mengetahui indikator pendidikan anak usia dini kelompok B.

Tabel 4
Lembar Keterangan Penilaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B (Usia 5-6 tahun)

Indikator	Kriteria Penilaian			
	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Kekuatan	Anak tidak mampu melompat tali.	Anak mampu melompat, tetapi dengan sedikit menyentuh tali.	Anak mampu melompat tanpa menyentuh tali dengan ketinggian lebih dari 20 cm.	Anak mampu melompat tanpa menyentuh tali dengan ketinggian lebih dari 30 cm.
Keseimbangan	Anak tidak mampu menyeimbangkan tubuh.	Anak tidak dapat mempertahankan posisi badan setelah melakukan	Anak tidak dapat mempertahankan posisi tubuh setelah melakukan lompatan	Anak mampu mempertahankan posisi badan tanpa terjatuh setelah

⁴⁰ Suyadi & Dahlia, *Kurikulum PAUD 2013*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 127

		lompatan, atau anak terjatuh.	(badan bergoyang dan langsung berlari)	melakukan lompatan.
--	--	-------------------------------------	---	------------------------

Keterangan:

- (1) BB : Belum berkembang
- (2) MB : Mulai berkembang
- (3) BSH : Berkembang sesuai harapan
- (4) BSB : Berkembang sangat baik

2. Instruman Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang meliputi mencatat atau mengutip dari dokumen atau prinsip-prinsip yang diperlukan untuk melengkapi data-data yang diperoleh langsung dari responden. Adapun dokumentasi yang diperoleh adalah foto murid saat penelitian berlangsung.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Penelitian ini menggunakan pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi Untuk mendapatkan data yang sama.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif untuk menentukan proses peningkatan kemampuan motorik kasar (melompat) yang dinyatakan dalam suatu pernyataan keadaan ataupun kriteria. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kriteria: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Analisis data kuantitatif berupa

data dan hasil presentasi untuk memaparkan hasil data yang diperoleh dalam bentuk angka-angka yang didapat dari penelitian.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan terhadap data yang berupa informasi, uraian dalam bentuk bahasa prosa kemudian dikaitkan dengan data lainnya untuk mendapatkan kejelasan terhadap suatu kebenaran atau sebaliknya, sehingga memperoleh gambaran baru ataupun menguatkan suatu gambaran yang sudah ada dan sebaliknya. bentuk analisis ini dilakukan merupakan penjelasan-penjelasan, bukan angka-angka statistik atau bentuk angka lainnya.⁴¹

2. Analisis Kuantitatif

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.⁴² Selanjutnya untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dilakukan analisis persentase, dengan rumus sebagai berikut.⁴³

Rumus untuk menghitung persentase

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

Keterangan:

⁴¹ Joko Subagyo, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*, (Bandung: IKAPI, 2009), hlm. 244

⁴² *Ibid*, hlm. 243.

⁴³ Rizky Aulia Soraya, *Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Estafet*, Jurnal PAUD, Edisi 7, Tahun ke-6, 2017, hlm.649

P = angka persentase

f = skor mentah yang diperoleh peserta didik

N = skor maksimum

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai observer dan guru kelas sebagai pendidik yang melaksanakan proses pembelajaran dengan bermain lompat tali untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar anak melalui bermain lompat tali. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas 3 kali pertemuan. Adapun deskripsi hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Kondisi Awal

Masalah yang dikaji oleh peneliti tindakan kelas (PTK) ini adalah tentang meningkatnya perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. Sebelum dilaksanakan penelitian, perkembangan motorik kasar anak kelompok B (Usia 5-6 Tahun) terbilang rendah. Hasil perkembangan motorik kasar tersebut dapat dilihat dari tabel perkembangan motorik kasar anak kelompok B (Usia 5-6 Tahun). jumlah 15 anak di kelompok B RA Al Khalili Desa Ujung Gurap yang mencapai ketuntasan kriteria penilaian, seperti BSH (Berkembang Sesuai Harapan) mencapai 2 anak sama dengan 13% dan BSB (Berkembang Sangat Baik) mencapai 1 anak sama dengan 7%, sedangkan yang tergolong belum mencapai ketuntasan kriteria penilaian, seperti BB

(Belum Berkembang) mencapai 9 anak sama dengan 60% dan MB (Mulai Berkembang) mencapai 3 anak sama dengan 20%.

2. Pelaksanaan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

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

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

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan hari Kamis, 7 September 2023. Pada pertemuan pertama dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali dengan jumlah 15 anak. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Sebelum memulai proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I ini guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran anak. Dan membaca doa dan surat-surat pendek. Serta melakukan motivasi anak melalui metode bercakap-cakap yang ada kaitannya dengan pengembangan kemampuan motorik kasar anak.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan lompat tali yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan tali karet yang akan digunakan untuk bermain, anak berbaris sambil tanya jawab tentang tema yang sesuai dengan pembelajaran. Guru membagi 2 kelompok yang terdiri atas 7-8 anak dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan permainan lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat anak didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali.

c) *Recalling*

Kegiatan *recalling* pada pertemuan pertama siklus I, guru mengajak anak untuk merapikan mainan dan diminta untuk mengembalikan ke dalam tempat yang telah disediakan. Anak

mencuci tangan dengan baris yang tertib, makan bersama dan istirahat.

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada pertemuan pertama siklus I ini, yaitu guru menanyakan perasaan anak selama hari ini. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Guru memberikan pujian kepada anak. Guru memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah serta guru menginformasikan kegiatan esok hari. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa pulang dan mengucapkan salam.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan hari Jumat, 8 September 2023. Pada pertemuan kedua dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali dengan jumlah 15 anak. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Sebelum memulai proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I ini guru mengucapkan salam dan ikrar untuk membuka pembelajaran dan seluruh anak didik menjawab salam dan mengikuti ikrar yang diucapkan oleh guru, guru mengabsen kehadiran anak, dan seluruh peserta didik membaca doa serta dilanjutkan bernyanyi dan

tepuk-tepuk. Guru mengajak anak untuk melakukan atau menirukan suatu gerakan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan lompat tali yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan tali karet yang akan digunakan untuk bermain, anak berbaris sambil tanya jawab tentang tema yang sesuai dengan pembelajaran. Guru membagi 2 kelompok yang terdiri atas 7-8 anak dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan permainan lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat anak didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali.

c) *Recalling*

Kegiatan *recalling* pada pertemuan kedua siklus I, guru mengajak anak untuk merapikan mainan dan diminta untuk mengembalikan ke dalam tempat yang telah disediakan. Anak mencuci tangan dengan baris yang tertib, makan bersama dan istirahat.

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada pertemuan kedua siklus I ini, yaitu guru menanyakan perasaan anak selama hari ini. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Guru memberikan pujian kepada anak. Guru memberikan tugas

kepada anak untuk dilakukan di rumah serta guru menginformasikan kegiatan esok hari. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa pulang dan mengucapkan salam.

3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus I dilaksanakan hari Sabtu, 9 September 2023. Pada pertemuan ketiga dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali dengan jumlah 15 anak. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Sebelum memulai proses pembelajaran pada pertemuan ketiga siklus I ini guru mengucapkan salam dan ikrar untuk membuka pembelajaran dan seluruh anak didik menjawab salam dan mengikuti ikrar yang diucapkan oleh guru, guru mengabsen kehadiran anak, dan seluruh peserta didik membaca doa serta dilanjutkan bernyanyi dan tepuk-tepuk. Guru mengajak anak untuk melakukan atau menirukan suatu gerakan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan lompat tali yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan tali karet yang akan digunakan untuk bermain, anak berbaris sambil tanya jawab tentang

tema yang sesuai dengan pembelajaran. Guru membagi 2 kelompok yang terdiri atas 7-8 anak dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan permainan lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat peserta didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali.

c) *Recalling*

Kegiatan *recalling* pada pertemuan ketiga siklus I, guru mengajak anak untuk merapikan mainan dan diminta untuk mengembalikan ke dalam tempat yang telah disediakan. Anak mencuci tangan dengan baris yang tertib, makan bersama dan istirahat.

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada pertemuan ketiga siklus I ini, yaitu guru menanyakan perasaan anak selama hari ini. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Guru memberikan pujian kepada anak. Guru memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah serta guru menginformasikan kegiatan esok hari. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa pulang dan mengucapkan salam.

c. Tahap Observasi (Pengamatan)

Pelaksanaan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan dan dilaksanakan setiap pembelajaran berlangsung dengan

tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan untuk mengetahui evaluasi, perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Hasil dari evaluasi pada siklus I ini adalah sebagai berikut.

- 1) Masih banyak kemampuan anak yang belum maksimal dalam perkembangan motorik kasarnya menggunakan permainan lompat tali, seperti keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan.
- 2) Penerapan permainan lompat tali yang dilakukan belum maksimal dikarenakan peserta didik yang belum fokus terhadap permainan lompat tali yang dilakukan.

3. Pelaksanaan Siklus II

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

a. Tahap Perencanaan

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

- 1) Diskusi dengan guru kelas dalam menyusun program pengembangan muatan pembelajaran dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang digunakan untuk penelitian siklus II.
- 2) Menyiapkan pembelajaran mengenai perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian, media, alat atau lembar penelitian yang digunakan dalam pembelajaran siklus II.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan hari Senin, 11 September 2023. Pada pertemuan pertama dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali dengan jumlah 15 anak. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Sebelum memulai proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II ini guru mengucapkan salam dan ikrar untuk membuka pembelajaran dan seluruh anak didik menjawab salam dan

mengikuti ikrar yang diucapkan oleh guru, guru menanyakan kabar serta mengabsen kehadiran peserta didik, dan seluruh anak didik membaca doa serta membaca surah-surah pendek. Anak bernyanyi dan tepuk-tepuk. Guru bercakap-cakap kepada peserta didik yang berkaitan dengan perkembangan motorik kasar anak. Guru mengajak anak untuk melakukan atau menirukan suatu gerakan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan lompat tali yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan tali karet yang akan digunakan untuk bermain, peserta didik melingkar berdialog atau tanya jawab tentang pembelajaran hari ini sesuai dengan tema pembelajaran yang dilakukan. Guru membagi 2 kelompok yang terdiri atas 7-8 anak dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat peserta didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali. Guru menghentikan kegiatan bermain lompat tali.

c) *Recalling*

Kegiatan *recalling* pada pertemuan pertama siklus II, guru mengajak anak untuk merapikan mainan dan diminta untuk mengembalikan ke dalam tempat yang disediakan. Anak mencuci tangan dengan baris yang tertib, makan bersama dan istirahat.

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada pertemuan pertama siklus II ini, yaitu guru menanyakan perasaan anak selama hari ini. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Guru memberikan pujian kepada anak. Guru memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah serta guru menginformasikan kegiatan esok hari. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa pulang dan mengucapkan salam.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan hari Selasa, 12 September 2023. Pada pertemuan kedua dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali dengan jumlah 15 anak. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Sebelum memulai proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II ini guru mengucapkan salam dan ikrar untuk membuka pembelajaran dan seluruh anak didik menjawab salam dan mengikuti ikrar yang diucapkan oleh guru, guru menanyakan kabar serta mengabsen kehadiran peserta didik, dan seluruh anak didik membaca doa serta membaca surah-surah pendek. Anak bernyanyi dan tepuk-tepek. Guru bercakap-cakap kepada peserta didik yang berkaitan

dengan perkembangan motorik kasaranak. Guru mengajak anak untuk melakukan atau menirukan suatu gerakan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan lompat tali yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan tali karet yang akan digunakan untuk bermain, peserta didik melingkar berdialog atau tanya jawab tentang pembelajaran hari ini sesuai dengan tema pembelajaran yang dilakukan. Guru membagi 2 kelompok yang terdiri atas 7-8 anak dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat peserta didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali. Guru menghentikan kegiatan bermain lompat tali.

c) *Recalling*

Kegiatan *recalling* pada pertemuan kedua siklus II, guru mengajak anak untuk merapikan mainan dan diminta untuk mengembalikan ke dalam tempat yang disediakan. Anak mencuci tangan dengan baris yang tertib, makan bersama dan istirahat.

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada pertemuan kedua siklus II ini, yaitu guru menanyakan perasaan anak selama hari ini. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan hari

ini. Guru memberikan pujian kepada anak. Guru memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah serta guru menginformasikan kegiatan esok hari. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa pulang dan mengucapkan salam.

3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan hari Rabu, 13 September 2023. Pada pertemuan ketiga dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali dengan jumlah 15 anak. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan ketiga siklus II adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Sebelum memulai proses pembelajaran pada pertemuan ketiga siklus II ini guru mengucapkan salam dan ikrar untuk membuka pembelajaran dan seluruh anak didik menjawab salam dan mengikuti ikrar yang diucapkan oleh guru, guru menanyakan kabar serta mengabsen kehadiran peserta didik, dan seluruh anak didik membaca doa serta membaca surah-surah pendek. Anak bernyanyi dan tepuk-tepek. Guru bercakap-cakap kepada peserta didik yang berkaitan dengan perkembangan motorik kasar anak. Guru mengajak anak untuk melakukan atau menirukan suatu gerakan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan tradisional lompat tali yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan tali karet yang akan digunakan untuk bermain, peserta didik melingkar berdialog atau tanya jawab tentang pembelajaran hari ini sesuai dengan tema pembelajaran yang dilakukan. Guru membagi 2 kelompok yang terdiri atas 7-8 anak dan membuat kesepakatan aturan bermain. Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat anak dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali. Guru menghentikan kegiatan bermain lompat tali.

c) *Recalling*

Kegiatan *recalling* pada pertemuan ketiga siklus II, guru mengajak anak untuk merapikan mainan dan diminta untuk mengembalikan ke dalam tempat yang disediakan. Anak mencuci tangan dengan baris yang tertib, makan bersama dan istirahat.

d) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada pertemuan ketiga siklus II ini, yaitu guru menanyakan perasaan anak selama hari ini. Guru dan anak berdiskusi tentang kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Guru memberikan pujian kepada anak. Guru memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah serta guru menginformasikan

kegiatan esok hari. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa pulang dan mengucapkan salam.

B. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Yaitu dilakukan untuk melihat perkembangan motorik kasar anak selama proses pembelajaran dengan pengamatan. Pengamatan ini dicatat dalam lembar observasi, dianalisis kualitatif. Penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif, yang mana peneliti mendeskripsikan hasil observasi dari siklus 1 satu sampai siklus dua dengan menggunakan teknik persentase.

Tabel 5
Tabel Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria	Keterangan
0 % – 25 %	BB	Belum Berkembang
26 % - 50 %	MB	Mulai Berkembang
51 % - 75 %	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
76 % - 100 %	BSB	Berkembang Sangat Baik

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Setiap Siklus

a. Pembahasan Siklus I

Penelitian siklus I diadakan dalam 3 kali pertemuan yang diikuti oleh 15 anak. Penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik yaitu penilaian aktivitas permainan lompat tali untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

1) Pertemuan Pertama

Aktivitas perkembangan motorik kasar anak diambil dari lembar observasi aktivitas melalui permainan lompat tali. Penilaian aktivitas permainan lompat tali untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak yang dilakukan oleh observer dengan melakukan observasi aktivitas permainan lompat tali peserta didik selama kegiatan. Hasil dari persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali, sebagai berikut.

Tabel 6
Hasil pertemuan ke-1 siklus ke 1

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
BB (Belum Berkembang)	7 Anak	46 %
MB (Mulai Berkembang)	3 Anak	20 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3 Anak	20 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	2 Anak	13 %

Keterangan hasil pertemuan ke 1 siklus ke 1 adalah sebagai berikut. BB (Belum Berkembang) 7 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 46 %. MB (Mulai Berkembang) 3 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 20 %. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 3 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 20 %. BSB (Berkembang Sangat Baik) 2 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 13 %.

Pada pertemuan pertama siklus I, persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali yang belum berkembang (BB) masih terlihat tinggi yaitu 46%, sedangkan mulai berkembang (MB) yaitu 20% dan berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 20%. Selanjutnya yang berkembang sangat baik (BSB) masih terlihat sangat rendah yaitu dengan persentase 13%.

2) Pertemuan Kedua

Aktivitas perkembangan motorik kasar anak pada pertemuan kedua siklus I diambil dari lembar observasi aktivitas melalui permainan lompat tali. Penilaian aktivitas permainan lompat tali untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dilakukan oleh observer dengan melakukan observasi aktivitas permainan lompat tali peserta didik selama kegiatan. Hasil dari persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali, sebagai berikut.

Tabel 7
Hasil pertemuan ke 2 siklus 1

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
BB (Belum Berkembang)	6 Anak	40 %
MB (Mulai Berkembang)	4 Anak	27 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2 Anak	13 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	3 Anak	20 %

Keterangan hasil pertemuan ke II siklus ke 1 adalah sebagai berikut. BB (Belum Berkembang) 6 anak : 15 anak x 100 % hasilnya

adalah 40 %. MB (Mulai Berkembang) 4 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 27 %. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 2 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 13 %. BSB (Berkembang Sangat Baik) 3 anak : 15 peserta x 100 % hasilnya adalah 20 %.

Pada pertemuan kedua siklus I, persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali yang belum berkembang (BB) masih terlihat tinggi yaitu 40%, sedangkan mulai berkembang (MB) yaitu 27%, berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 13%. Selanjutnya yang berkembang sangat baik (BSB) masih terlihat sangat rendah yaitu dengan persentase 20%.

3) Pertemuan Ketiga

Aktivitas perkembangan motorik kasar anak pada pertemuan ketiga siklus satu diambil dari lembar observasi aktivitas melalui permainan lompat tali. Penilaian aktivitas permainan lompat tali untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dilakukan oleh observer dengan melakukan observasi aktivitas permainan lompat tali peserta didik selama kegiatan. Hasil dari presentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali, sebagai berikut.

Tabel 8
Hasil Pertemuan Ke-3 Siklus I

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
BB (Belum Berkembang)	5 Anak	33 %
MB (Mulai Berkembang)	4 Anak	27 %

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	4 Anak	27 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	2 Anak	13 %

Keterangan hasil pertemuan ke III siklus ke 1 adalah sebagai berikut. BB (Belum Berkembang) 5 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 33 %. MB (Mulai Berkembang) 4 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 27 %. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 4 anak : 15 peserta x 100 % hasilnya adalah 27 %. BSB (Berkembang Sangat Baik) 2 anak : 15 peserta x 100 % hasilnya adalah 13 %.

Pada pertemuan ketiga siklus 1, persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali yang belum berkembang (BB) masih terlihat tinggi yaitu 33%, sedangkan mulai berkembang (MB) yaitu 27%, berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 27%. Selanjutnya yang berkembang sangat baik (BSB) masih terlihat sangat rendah yaitu dengan persentase 13%.

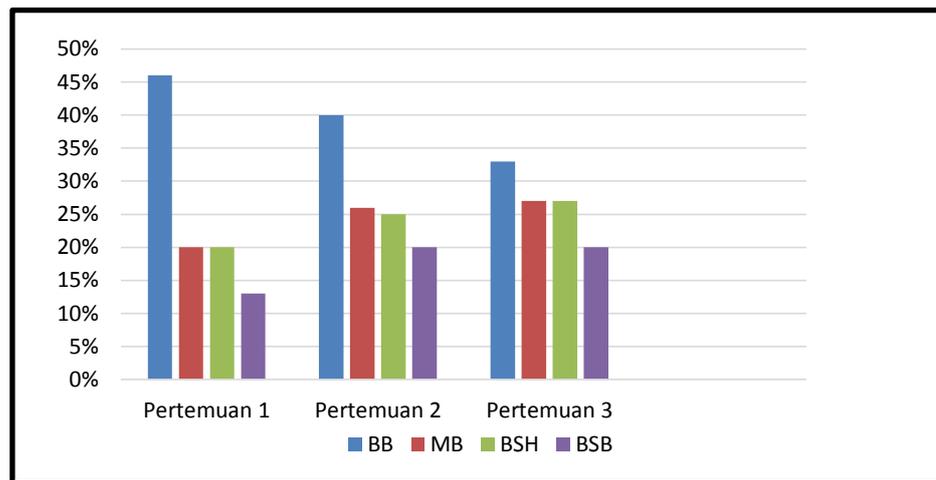
Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, dapat dilihat jumlah persentase pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga, sebagai berikut.

Tabel 9
Hasil Perkembangan Siklus 1

Ket	SIKLUS I											
	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
Kriteria	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Jumlah Peserta Didik	7	3	3	2	6	4	2	3	5	4	4	2
Persentase	46%	20%	20%	13%	40%	27%	13%	20%	33%	27%	27%	13%

Diagram batang pelaksanaan siklus I pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga, sebagai berikut.

Gambar 1
Diagram Hasil Perkembangan Siklus I



Berdasarkan pertemuan-pertemuan pada siklus I dapat dilihat hasil perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali belum dapat dikatakan berhasil, karena belum mencapai indikator keberhasilan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) antara 51%-75% dan BSB (Berkembang Sangat Baik) antara 76%-100%. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

b. Pembahasan Siklus II

Penelitian siklus II di adakan dalam 3 kali pertemuan yang diikuti oleh 15 anak. Penilaian yang dilakukan terhadap anak yaitu penilaian aktivitas permainan lompat tali untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.

1) Pertemuan pertama

Aktivitas perkembangan motorik kasar anak diambil dari lembar observasi aktivitas melalui permainan lompat tali. Penilaian aktivitas permainan lompat tali untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak yang dilakukan oleh observer dengan melakukan observasi aktivitas permainan lompat tali anak selama kegiatan. Hasil dari persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali, sebagai berikut.

Tabel 10
Hasil Pertemuan ke-1 siklus 11

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
BB (Belum Berkembang)	3 Anak	20 %
MB (Mulai Berkembang)	3 Anak	20 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	4 Anak	27 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	5 Anak	33 %

Keterangan hasil pertemuan ke 1 siklus ke 11 adalah sebagai berikut. BB (Belum Berkembang) 3 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 20 %. MB (Mulai Berkembang) 3 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 20 %. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 4 anak : 15 peserta x 100 % hasilnya adalah 27 %. BSB (Berkembang Sangat Baik) 5 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 33 %.

Berdasarkan pertemuan pertama siklus II, persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali yang

belum berkembang (BB) yaitu 20% dan mulai berkembang (MB) yaitu 20%, sedangkan dan berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 27%. Selanjutnya yang berkembang sangat baik (BSB) masih terlihat sangat rendah yaitu dengan persentase 33%.

2) Pertemuan Kedua

Aktivitas perkembangan motorik kasar anak pada pertemuan kelima siklus II diambil dari lembar observasi aktivitas melalui permainan lompat tali. Penilaian aktivitas permainan lompat tali untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dilakukan oleh observer dengan melakukan observasi aktivitas permainan lompat tali anak selama kegiatan. Hasil dari persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali, sebagai berikut.

Tabel 11
Hasil Pertemuan ke-2 Siklus II

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
BB (Belum Berkembang)	1 Anak	7 %
MB (Mulai Berkembang)	2 Anak	13 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2 Anak	13 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	10 Anak	67 %

Keterangan hasil pertemuan ke II siklus ke II adalah sebagai berikut. BB (Belum Berkembang) 1 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 7 %. MB (Mulai Berkembang) 2 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 13 %. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 2 anak : 15 anak x 100

% hasilnya adalah 13 %. BSB (Berkembang Sangat Baik) 10 anak : 15 peserta x 100 % hasilnya adalah 67 %.

Pada pertemuan ke dua siklus II, persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali yang belum berkembang (BB) yaitu 7%, sedangkan mulai berkembang (MB) yaitu 13% dan berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 13%. Selanjutnya yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu 67%.

3) Pertemuan Ketiga

Aktivitas perkembangan motorik kasar anak pada pertemuan keenam siklus II diambil dari lembar observasi aktivitas melalui permainan lompat tali. Penilaian aktivitas permainan lompat tali untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dilakukan oleh observer dengan melakukan observasi aktivitas permainan lompat tali anak selama kegiatan. Hasil dari persentase perkembangan motoric kasar anak melalui permainan lompat tali, sebagai berikut.

Tabel 12
Hasil Pertemuan ke-3 Siklus II

Aspek Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
BB (Belum Berkembang)	1 Anak	6,7 %
MB (Mulai Berkembang)	1 Anak	6,7 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	1 Anak	6,7 %
BSB (Berkembang Sangat Baik)	12 Anak	80 %

Keterangan hasil pertemuan ke III siklus ke II adalah sebagai berikut. BB (Belum Berkembang) 1 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 6,7 %. MB (Mulai Berkembang) 1 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 6,7 %. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 1 anak : 15 anak x 100 % hasilnya adalah 6,7 %. BSB (Berkembang Sangat Baik) 12 anak : 15 peserta x 100 % hasilnya adalah 80 %.

Pada pertemuan ke tiga siklus II, persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali yang belum berkembang (BB) sudah terlihat sangat rendah yaitu 6,7%, sedangkan mulai berkembang (MB) juga sudah terlihat rendah yaitu 6,7%, Selanjutnya yang berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 6,7%, dan berkembang sangat baik (BSB) sudah terlihat tinggi yaitu 80%.

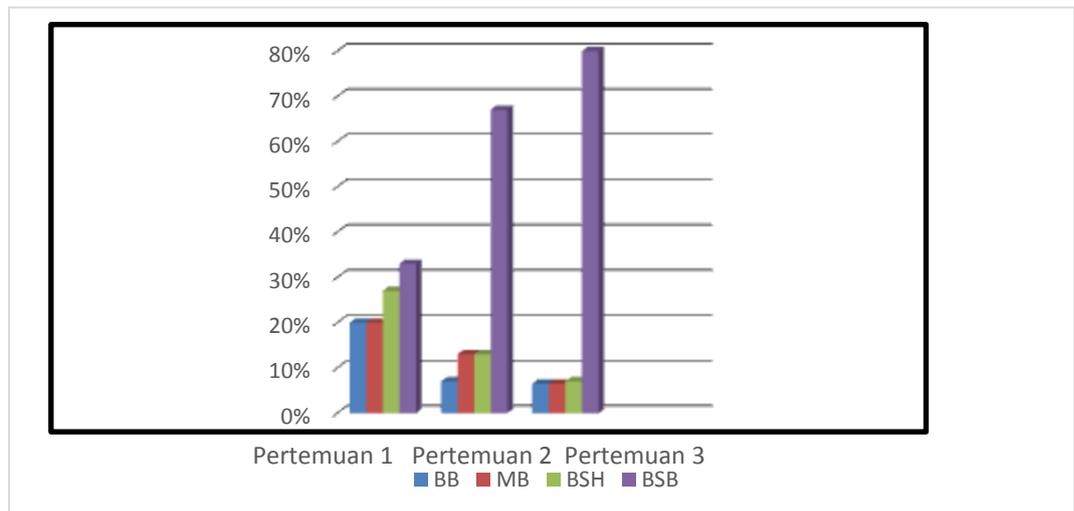
Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, dapat dilihat jumlah persentase pada pertemuan keempat sampai pertemuan keenam, sebagai berikut.

Tabel 13
Hasil Perkembangan Siklus II

Ket	SIKLUS I											
	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
Kriteria	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Jumlah Peserta Didik	3	3	4	5	1	2	2	10	1	1	1	12
Persentase	20 %	20%	27%	33%	7%	13%	13%	67%	6,7 %	6,7 %	6,7 %	80%

Diagram batang pelaksanaan siklus II pertemuan pertama sampai pertemuan ke tiga, sebagai berikut.

Gambar 2
Diagram Hasil Perkembangan Siklus II



keberhasilan, yaitu BSH (Berkembang Sangat Baik) antara 51%-75% dan BSB (Berkembang Sangat Baik) antara 76%-100%. Oleh karena itu, peneliti ini berakhir pada siklus II pertemuan ke enam dengan tingkat pencapaian, yaitu BSB dengan persentase 80%.

D. Analisis Hasil Penelitian

Rekapitulasi persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali kelompok B (Usia 5-6 Tahun) di Ra Al Khalili, yaitu sebagai berikut.

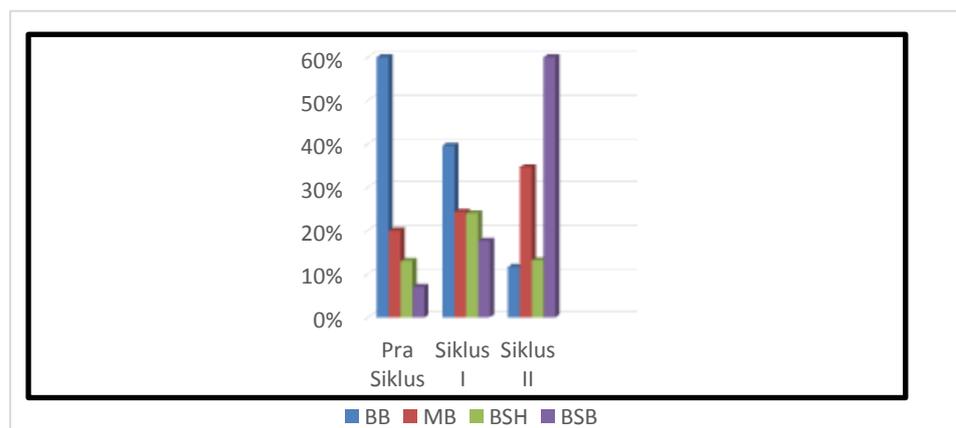
Tabel 14
Hasil Rekapitulasi PraSiklus, Siklus 1, Siklus II

Siklus	Pertemuan	Nilai Perkembangan	Jumlah Anak	Jumlah Persentase
Pra Siklus	1	BB	9	60 %
		MB	3	20 %
		BSH	2	13 %
		BSB	1	7 %
I	1	BB	7	46 %

		MB	3	20 %
		BSH	3	20 %
		BSB	2	13 %
	2	BB	6	40 %
		MB	4	27 %
		BSH	2	13 %
		BSB	3	20 %
	3	BB	5	33 %
		MB	4	27 %
		BSH	4	27 %
		BSB	2	13 %
II	1	BB	3	20 %
		MB	3	20 %
		BSH	4	27 %
		BSB	5	33 %
	2	BB	1	7 %
		MB	2	13 %
		BSH	2	13 %
		BSB	10	67 %
	3	BB	1	6,7 %
		MB	1	6,7 %
		BSH	1	6,7 %
		BSB	12	80 %

Diagram batang pelaksanaan prasiklus, siklus I dan Siklus II, sebagai berikut.

Gambar 3
Diagram Rekapitulasi PraSiklus, Siklus I, Siklus II



Berdasarkan analisis pada siklus I dan II maka dapat penulis simpulkan bahwa permainan lompat tali mempunyai peranan penting dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Melalui permainan lompat tali anak dapat secara aktif mengekspresikan gerakan-gerakan motorik kasarnya secara optimal. Dengan melakukan permainan lompat tali sebagai metode pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B di RA Al Khalili Desa Ujung gurap menunjukkan hasil perkembangan yang sangat baik.

E. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian peneliti telah dilaksanakan peneliti sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas berdasarkan media yang sudah direncanakan. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil semaksimal mungkin. Namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna dari penelitian sangatlah sulit karena adanya berbagai keterbatasan. Adapun beberapa keterbatasan yang dihadapi peneliti selama penelitian ini yaitu sulitnya kondisi awal anak yang merasa bingung pada awal proses pembelajaran, dan juga pada penelitian ini peneliti kurang menggunakan bentuk media tali yang bervariasi. Penelitian ini terbatas pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak sehingga diharapkan untuk penelitian selanjutnya dalam melaksanakan tindakan ini agar meningkatkan kemampuan motorik kasar anak baik untuk materi lain serta menambahkan media dan bentuk media yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat peneliti simpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain melalui permainan lompat tali sebagai metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di RA Al Khalili Desa Ujung Gurap. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan anak pada prasiklus penelitian diketahui anak yang mencapai standar penilaian berkembang sangat baik hanya mencapai 1 anak atau 7% saja dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 15 anak. Kemudian, pada siklus I pertemuan ke-1 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik bertambah menjadi 2 anak atau 13%, dan pada pertemuan ke-2 anak bertambah lagi menjadi 3 anak atau 20%, dan pada pertemuan ke-3 tidak bertambah masih dengan hasil yang sama 13%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan ke-1 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik mencapai 5 anak atau 33%. Pada pertemuan ke-2 anak yang mencapai BSB sebanyak 10 anak atau 67%, dan pada pertemuan ke-3 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik mencapai 12 anak atau 80%. Jumlah tersebut telah mencapai standar penilaian yang telah ditentukan yaitu BSB sebanyak 80%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Penerapan Penelitian Tindakan Kelas ini mengandung implikasi hasil penelitian bahwa melalui permainan lompat tali sebagai berikut.

1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun atau kelompok B1 di Ra Al Khalili Desa Ujunggurap
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar dalam kegiatan belajar, khususnya dalam pembelajaran motorik kasar anak
3. Terciptanya suasana aktif dan kreatif pada anak dalam proses pembelajaran.

C. Saran

Setelah mengetahui hasil kemampuan motorik kasar anak, diharapkan meningkatkan kemampuan minat, motivasi dan percaya diri anak dalam kemampuan motorik kasar anak.

1. Bagi Anak

Setelah mengetahui hasil kemampuan motorik kasar anak, diharapkan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam kecepatan, keseimbangan, kekuatan, koordinasi serta percaya diri, motivasi dan semangat belajar, bermain dalam permainan lompat tali.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui konsep permainan-permainan tradisional seperti lompat tali, dengan tujuan kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan agar dapat memanfaatkan permainan lompat tali sebagai alternatif peningkatan kemampuan motorik kasar anak didik, dan

diharapkan sekolah juga dapat memberikan fasilitas sarana prasarana *outdoor* agar lebih maksimal ketika pelaksanaan pembelajaran motorik kasar.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar lebih berusaha meningkatkan aspek-aspek lain yang dapat diteliti sehingga memperoleh hasil penelitian yang lebih optimal dan bermanfaat untuk semua orang, khususnya bagi Pendidikan Anak Usia Dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah Ratu Tuti, “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten”, *dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 8, Edisi 1, 2014.
- Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar*. Lampung : Darussalam, 2016.
- Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana, 2011.
- Ani Widayati, “Penelitian Tindakan Kelas”, *dalam Jurnal Penelitian Akuntansi Indonesia*, Vol. 1, Edisi 7, 2015.
- Bambang Sujiono, dkk. *Metode Perkembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013.
- Bambang Sujiono, “Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor”, *dalam Jurnal Paud Agapedia*, Vol. 3, Edisi 2, 2019.
- Beaty Janice J. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*. Jakarta : Pranamedia, 2013.
- Hasnida, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Media Hulahoop”, *dalam Jurnal Ilmiah Potensi*, Vol. 4, Edisi 1, 2019.
- Hidayanti Maria, “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak”, *dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, Edisi 1, 2013.
- Indah, Wawancara Dengan Guru Kelas Ra Al Khalili. Senin 13 Maret 2023, Pukul 09:20 di Ra Al Khalili.
- John W. Santrock, *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2021.
- Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javaletira, 2012.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.

- Lolita Indaswari, "Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agama" *dalam Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1, Edisi 1, 2012.
- Maria Hidayati, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak" *dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, Edisi 1, 2013.
- Moeslichtoen, *Perkembangan Motorik Halus*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Niken Farida dan Sakinah Siregar, "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzel Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya", *dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No.2 (2022)
- Novan Ardy, *Psikolog Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- Observasi, Peneliti di Ra Al Khalili, 13 Maret 2023.
- Sakinah Siregar & Hayatun Nisak, "Stimulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran", *dalam Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2 (2021)
- Soraya Rizky Aulia, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Estafet", *dalam Jurnal PAUD*, Edisi 7, Tahun ke-6, 2017.
- Subagyo Johni, *Metode Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Prenamedia Group, 2013.
- Sujiono Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2013.
- Syamsidah, *100 Permainan PAUD & TK di Dalam & di Luar Kelas*. Yogyakarta: Diva Kids, 2015.
- Tampubolon Saur, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga, 2014.
- Taniredja Tukiran, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Wahyudi M. Dani & Prastika Yeni, "Upaya Mengembangkan Aspek Motorik Kasar Anak TK Kelompok B Menggunakan Model Explicit Instruction

Divariasikan dengan Permainan Tradisional” , *dalam Jurnal Paradigma*,
Vol. 10, No. 2, 2015.

Wiyani Novan Ardy, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:
Gava Media, 2014.

Yuliana Nuriana Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta:
Indeks, 2013.

Lampiran 1. Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA AL KHALILI T.A 2022/2023

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Semester/Pertemuan : II/1
Tema/Subtema : Lingkungan/Keluargaku
Hari/Tanggal : Kamis, 7 September 2023
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12, 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal anggota keluarga 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menuliskan anggota keluarga sebagai gerakan halus yang terkontrol	Praktek langsung menulis nama-nama anggota keluarga (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas seperti memasang kartu huruf yang sesuai dengan gambar	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, dan warna kartu gambar.
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil mainan	Mengantri ketika bermain kartu gambar (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar	Tanya jawab tentang warna, bentuk huruf-huruf alphabet (Bahasa)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati anak bermain kartu huruf.
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara mengenal anggota keluarga.
- Melalui kegiatan bermain kartu huruf, anak mampu mempraktikkan bagaimana cara menyusun huruf dengan baik dan benar.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain kartu huruf
- Praktek langsung bermain kartu huruf
- Mengantri menunggu giliran untuk menyusun huruf
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran huruf-huruf alphabet
- Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari mengenal anggota keluarga.

Metode Pembelajaran :

1. Metode bermain
2. Metode tanya jawab
3. Metode demonstrasi
4. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

- a. Buku, poster
- b. Taman belajar
- c. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Kartu Huruf
- Spidol

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	5. Baris berbaris (20 menit) 6. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 7. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 8. Bernyanyi "Keluargaku" (5 menit) 9. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	J. Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. K. Kemudian anak duduk melingkar di

	<p>kelompok masing-masing</p> <p>L. Selanjutnya guru akan membagikan kartu huruf kepada setiap kelompok</p> <p>M. Berikutnya anak mulai menyusun kartu huruf sesuai arahan guru.</p> <p>N. Anak menyebutkan huruf-huruf yang disusun</p>
<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<p>F. Anak membereskan alat belajar (10 menit)</p> <p>G. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit)</p> <p>H. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit)</p> <p>I. Anak membereskan alat makan (10 menit)</p>
<p>Penutup (30 menit)</p>	<p>f. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit)</p> <p>g. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit)</p> <p>h. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit)</p> <p>i. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)</p>

Mengetahui,
September 2023
Kepala TK Al Khalili

Padangsidempuan, 7

Guru Kelas

Nuraisyah Lubis, S.Pd

Nurliana Indah Sitompul

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA AL KHALILI T.A 2022/2023

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Semester/Pertemuan : II/2
Tema/Subtema : Lingkungan/Rumahku
Hari/Tanggal : Jum'at, 8 September 2023
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12, 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal bagian-bagian rumah 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menuliskan kata rumah dan menggambar rumah sebagai gerakan halus yang terkontrol	Praktek langsung menulis kata rumah dan menggambar rumah (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menyusun balok sampai berbentuk rumah	Mengetahui jenis, macam, bentuk, ukuran, dan warna balok.
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil mainan	Mengantri ketika mengambil balok (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun balok sampai berbentuk rumah	Tanya jawab tentang warna, bentuk bangunan rumah (Bahasa)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati anak bermain balok
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara mengenal bagian-bagian rumah.
- Melalui kegiatan bermain balok, anak mampu mempraktikkan bagaimana membuat rumah dari balok dengan baik dan benar.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan

- Kegiatan bermain balok
- Praktek langsung bermain balok
- Mengantri menunggu giliran untuk menyusun balok
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran balok
- Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari mengenal bangunan rumah

Metode Pembelajaran :

1. Metode bermain
2. Metode tanya jawab
3. Metode demonstrasi
4. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

7. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
8. Mengucapkan salam masuk dan keluar
9. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
10. Bernyanyi
11. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
12. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

- d. Buku, poster
- e. Taman belajar
- f. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Balok
- Spidol

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	10. Baris berbaris (20 menit) 11. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 12. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 13. Bernyanyi “ Keluargaku ” (5 menit) 14. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	O. Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. P. Kemudian anak duduk melingkar di kelompok masing-masing Q. Selanjutnya guru akan mengarahkan anak untuk mengambil balok R. Berikutnya anak mulai menyusun balok sesuai arahan guru S. Anak membuat rumah dari balok

<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<p>J. Anak membereskan alat belajar (10 menit) K. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) L. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) M. Anak membereskan alat makan (10 menit)</p>
<p>Penutup (30 menit)</p>	<p>j. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) k. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) l. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit) m. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)</p>

Mengetahui,
September 2023
Kepala Ra Al Khalili

Padangsidimpun, 8
Guru Kelas

Nuraisyah Lubis, S.Pd

Nurliana Indah Sitompul

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA AL KHALILI T.A 2022/2023

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Semester/Pertemuan : II/3
Tema/Subtema : Kesukaanku/Main Lompat Tali
Hari/Tanggal : Sabtu, 9 September 2023
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12, 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu bermain lompat tali dengan benar 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol seperti melompat	Praktek langsung melompat dan berlari dengan kedua kaki (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas seperti memasang kartu huruf yang sesuai dengan jumlahnya	Mengetahui jenis, macam, bentuk, ukuran, dan warna karet.
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil mainan	Mengantri ketika ingin melompat (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar bola	Tanya jawab tentang warna, bentuk dan manfaat dari bermain lompat tali (Bahasa)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati lompat tali yang merupakan salah satu jenis mainan yang disukai anak-anak dan anak mampu menganalisis ciri-ciri, bentuk dan warna karet tali dan menyimpulkan bahwa lompat tali adalah salah satu jenis mainan yang disukai oleh anak, bentuknya bulat dan warna-warni.
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan gerakan melompat dan berlari dengan kedua kaki.
- Melalui kegiatan melompat karet anak mampu mempraktikkan bagaimana cara melompat yang baik dan benar.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain lompat tali
- Praktek langsung melompat dan berlari dengan kedua kaki
- Mengantri menunggu giliran untuk melompat
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, dan warna karet tali
- Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari bermain lompat tali.

Metode Pembelajaran :

1. Metode bermain
2. Metode tanya jawab
3. Metode demonstrasi
4. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

1. Buku, poster
2. Taman belajar
3. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Karet gelang

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	I. Baris berbaris (20 menit) J. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) K. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) L. Bernyanyi " Balonku ada lima" (5 menit) M. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	I. Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. J. Kemudian anak membuat barisan memanjang

	<p>sesuai kelompok untuk bersiap-siap melompat</p> <p>K. Selanjutnya 2 orang anak memegang karet tali yang direntangkan sesuai arahan guru. Dimana tali di rentangkan pertama di mata kaki, kedua di betis, ketiga di lutut, keempat di paha, dan terakhir di pinggang.</p> <p>L. Berikutnya anak mulai melompat secara bergantian sesuai dengan barisan.</p> <p>M. Anak melompat dengan kedua kaki.</p>
<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<p>E. Anak membereskan alat belajar (10 menit)</p> <p>F. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit)</p> <p>G. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit)</p> <p>H. Anak membereskan alat makan (10 menit)</p>
<p>Penutup (30 menit)</p>	<p>3. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit)</p> <p>4. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit)</p> <p>5. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit)</p> <p>6. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)</p>

Mengetahui,
September 2023
Kepala Ra Al Khalili

Padangsidempuan, 9

Guru Kelas

Nuraisyah Lubis, S.Pd

Nurliana Indah Sitompul

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA AL KHALILI T.A 2022/2023

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Semester/Minggu : II/4
Tema/Subtema : Kesukaanku/Main Bola
Hari/Tanggal : Senin, 11 September 2023
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12,3.15-4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menangkap bola dengan tepat 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol seperti meremas (membuat bola dari koran bekas)	Praktek langsung melempar dan menangkap bola dengan dua tangan (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu anak mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas seperti memasang kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, warna bola, menghitung bola, mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah bola yang ada pada kertas lotre (Kognitif)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil mainan	Mengantri mengambil mainan (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar bola	Tanya jawab tentang warna bola, bentuk bola manfaat dari bermain bola, menggambar bola, mengucapkan kata bola (Bahasa)
3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menggambar bola	Menggambar bola dengan menggunakan spidol/krayon (Seni)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati bola yang merupakan salah satu jenis mainan yang disukai anak-anak dan anak mampu menganalisis ciri-ciri, bentuk dan warna bola dan menyimpulkan bahwa bola adalah salah satu jenis mainan yang disukai oleh anak, bentuknya bulat dan warna-warni.
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan gerakan melempar dan menangkap bola dengan dua tangan.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu menghitung bola sesuai dengan hasil tulisan pada lotre yang sudah diambil sebelumnya dan mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah yang ada pada kertas lotre.
- Melalui kegiatan menghitung bola anak mampu membandingkan jumlah bola sebelum di gabungkan dengan jumlah bola setelah di gabungkan.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan karya seni dengan membuat bentuk bola dari koran bekas.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan menggambar bentuk bola dari spidol/krayon.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain bola dilakukan pada jam istirahat
- Praktek langsung melempar dan menangkap bola dengan dua tangan, membuat bola dari kertas koran
- Mengantri mengambil lotre
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna bola, menghitung bola, mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah bola yang ada pada kertas lotre
- Tanya jawab tentang warna bola, bentuk bola manfaat dari bermain bola, mencari kartu huruf, menyusun kartu tersebut sesuai dengan tulisan pada gambar bola, mengucapkan kata bola
- Menggambar bola dengan menggunakan spidol/krayon

Metode Pembelajaran :

5. Metode bermain
6. Metode tanya jawab
7. Metode demonstrasi
8. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

- g. Buku, poster
- h. Taman belajar
- i. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Koran bekas, plastik
- Kertas gambar
- Bola
- Keranjang tempat bola, kotak kartu huruf dan kartu angka

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Baris berbaris (20 menit)2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit)3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit)4. Bernyanyi " Balonku ada lima" (5 menit)5. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Anak belajar melompat bersama dengan dua kaki menuju kotak lotre, mengambil lotre lalu menunjuk pada gurunya dan bersama guru membacakan isi tulisan pada kertas lotre2. Guru sudah menyiapkan keranjang bola, kotak kartu angka dan kartu huruf serta semua alat yang akan digunakan pada posisinya masing-masing3. Anak melakukan aksinya sesuai tulisan pada kertas lotre yaitu setiap anak harus mengambil bola secara bergantian sesuai warna dan jumlah yang ada di kertas lotre sambil menghitung dan mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah bola sebelum digabungkan dan berapa jumlah bola setelah digabungkan4. Anak berjalan secara bergantian menuju kotak kartu huruf untuk mencari kartu huruf yang sesuai dengan kata bola lalu menempel kartu huruf tersebut dibawah gambar bola sambil mengucap kata bola5. Anak menggambar bola dengan menggunakan krayon
Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">4) Anak membereskan alat belajar (10 menit)5) Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit)6) Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit)7) Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">5. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai

	(10 menit) 6. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) 7. Bernyanyi lagu “Mari Pulang” (5 menit) 8. Membaca do’a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)
--	--

Mengetahui,
Kepala Ra Al Khalili

Padangsidempuan, 11 September 2023
Guru Kelas

Nuraisyah Lubis, S.Pd

Nurliana Indah Sitompul

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA AL KHALILI T.A 2022/2023

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Semester/Minggu : II/5
Tema/Subtema : Tumbuhan/Buah-buahan
Hari/Tanggal : Selasa, 12 September 2023
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12,3.15-4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggambar buah 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan pensil warna.	Praktek langsung menulis dan menggambar buah (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu anak mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana.	Mengetahui jenis, macam, bentuk, ukuran, warna buah-buahan (Kognitif)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil pensil warna	Mengantri mengambil pensil warna (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar buah	Tanya jawab tentang warna, bentuk manfaat buah-buahan (Bahasa)
3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menggambar buah	Menggambar buah dengan menggunakan pensil warna (Seni)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati buah-buahan.
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara menggambar buah.

- Melalui kegiatan penugasan anak mampu menggambar buah.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan karya seni dengan menggambar buah.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain kartu gambar buah
- Praktek langsung mewarnai buah dengan pensil warna
- Mengantri mengambil pensil warna
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna buah
- Tanya jawab tentang warna, bentuk, dan manfaat dari buah-buahan
- Menggambar buah dengan pensil warna

Metode Pembelajaran :

9. Metode bermain
10. Metode tanya jawab
11. Metode demonstrasi
12. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

- j. Buku, poster
- k. Taman belajar
- l. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Pensil warna
- Buku gambar
- Kartu gambar

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> e. Baris berbaris (20 menit) f. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) g. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) h. Bernyanyi " Balonku ada lima" (5 menit) i. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak belajar mengenal buah-buahan 2. Guru sudah menyiapkan buku gambar 3. Anak menggambar buah-buahan sesuai kemauan anak 4. Anak secara bergantian menyebutkan buah yang sudah di gambar anak 5. Anak menggambar buah dengan menggunakan pensil warna

<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<p>5) Anak membereskan alat belajar (10 menit) 6) Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 7) Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 8) Anak membereskan alat makan (10 menit)</p>
<p>Penutup (30 menit)</p>	<p>1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) 3. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit) 4. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)</p>

Mengetahui,
Kepala Ra Al Khalili

Padangsidempuan, 12 September 2023
Guru Kelas

Nuraisyah Lubis, S.Pd

Nurliana Indah Sitompul

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA AL KHALILI T.A 2022/2023

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Semester/Minggu : II/6
Tema/Subtema : Tumbuhan/sayur-sayuran
Hari/Tanggal : Rabu, 13 September 2023
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12,3.15-4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggambar sayur 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan pensil warna.	Praktek langsung menulis dan menggambar sayur (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu anak mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana.	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, warna sayur-sayuran (Kognitif)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil pensil warna	Mengantri mengambil pensil warna (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar sayur	Tanya jawab tentang warna, bentuk manfaat sayur-sayuran (Bahasa)
3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menggambar sayur	Menggambar sayur dengan menggunakan pensil warna (Seni)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati sayur-sayuran.
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara menggambar sayur.

- Melalui kegiatan penugasan anak mampu menggambar sayur.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan karya seni dengan menggambar sayur.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain kartu gambar sayur
- Praktek langsung mewarnai sayur dengan pensil warna
- Mengantri mengambil pensil warna
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna sayur
- Tanya jawab tentang warna, bentuk, dan manfaat dari sayur-sayuran
- Menggambar sayur dengan pensil warna

Metode Pembelajaran :

13. Metode bermain
14. Metode tanya jawab
15. Metode demonstrasi
16. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

- m. Buku, poster
- n. Taman belajar
- o. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Pensil warna
- Buku gambar
- Kartu gambar

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris berbaris (20 menit) 2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 4. Bernyanyi " Balonku ada lima" (5 menit) 5. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak belajar mengenal buah-buahan 4. Guru sudah menyiapkan buku gambar 5. Anak menggambar buah-buahan sesuai kemauan anak 6. Anak secara bergantian menyebutkan buah yang sudah di gambar anak 7. Anak menggambar buah dengan menggunakan pensil warna

<p>Istirahat dan makan (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membereskan alat belajar (10 menit) 2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
<p>Penutup (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 4. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) 5. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit) 6. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)

Mengetahui,
Kepala Ra Al Khalili

Padangsidempuan, 13 September 2023
Guru Kelas

Nuraisyah Lubis, S.Pd

Nurliana Indah Sitompul

Kisi-kisi Observasi Guru Dalam Kegiatan Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap

Tahapan	Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1. Kegiatan Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan alat-alat permainan yang akan digunakan. b. Guru mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak. c. Guru mengumpulkan anak untuk menjelaskan bagaimana cara membuat tali panjang dari karet gelang yang akan digunakan dalam permainan. d. Guru mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama sebelum permainan lompat tali dimulai dan membagi kedalam dua kelompok 	Observasi dan Dokumentasi	Guru
2. Kegiatan Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru melakukan pemanasan otot sebelum permainan lompat tali di mulai b. Guru menyampaikan aturan dalam permainan lompat tali serta memberikan contoh dan memperagakannya c. Guru membimbing anak dalam permainan, serta memberikan dorongan atau motivasi kepada anak agar dapat mengikuti permainan lompat tali d. Guru mengobservasi anak selama permainan lompat tali dilaksanakan 	Observasi dan Dokumentasi	Guru
3. Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru melakukan Tanya jawab mengenai kegiatan permainan lompat tali yang telah dilaksanakan b. Guru memberikan pujian kepada semua anak 	Observasi dan Dokumentasi	Guru

Lembar Observasi Penilaian Anak Selama Kegiatan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap

Siklus/ Pertemuan : I/I

Hari/ Tanggal : Kamis, 07 September 2023

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
1.	PSH	MB	MB	BB	MB		✓		
2.	YD	BSB	BSB	BSH	MB				✓
3.	TF	MB	BSH	BSB	BSH			✓	
4.	MYL	BSB	BSB	MB	MB				✓
5.	FSS	BB	BB	MB	BB	✓			
6.	DR	BB	MB	MB	BSH		✓		
7.	MSH	BB	BB	BB	BB	✓			
8.	NS	MB	BB	BB	MB	✓			
9.	SFH	BSB	MB	BB	BB	✓			
10.	ARR	MB	MB	BB	BB	✓			
11.	IM	BSH	BSB	MB	MB		✓		
12.	MAS	MB	BB	BB	BB	✓			
13.	REN	BB	BB	BB	MB	✓			
14.	IND	MB	BB	BSH	BSH			✓	
15.	MEH	MB	BSH	BSH	BSH			✓	

Keterangan Indikator:

1. Anak tidak mampu seimbang
2. Anak tidak dapat mempertahankan posisi badan setelah melakukan lompatan
3. Anak mampu melompat tanpa menyentuh tali dengan ketinggian 20 cm
4. Anak mempertahankan posisi badan tanpa terjatuh setelah melakukan lompatan dengan ketinggian lebih dari 20 cm

Keterangan Penilaian:

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Padangsidempuan, 07 September 2023
Observer,

Naila Bintang Harahap
192060008

Lembar Observasi Penilaian Anak Selama Kegiatan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap

Siklus/ Pertemuan : I/II

Hari/ Tanggal : Jumat, 08 September 2023

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
1.	PSH	MB	MB	BB	MB	✓			
2.	YD	MB	BB	MB	BSH		✓		
3.	TF	BSH	BSH	BSH	BSB			✓	
4.	MYL	BSB	BSB	MB	BSB				✓
5.	FSS	BSH	BSH	MB	BSH			✓	
6.	DR	BB	MB	BB	BB	✓			
7.	MSH	MB	BB	BB	BB	✓			
8.	NS	MB	BSH	MB	BB		✓		
9.	SFH	MB	BB	BSH	MB		✓		
10.	ARR	BSB	BSB	BSB	MB				✓
11.	IM	BB	MB	BB	MB	✓			
12.	MAS	BSH	BB	BB	BB		✓		
13.	REN	BSB	BSB	BSB	MB				✓
14.	IND	BB	MB	BB	BB	✓			
15.	MEH	MB	BB	BB	BB	✓			

Keterangan Indikator:

1. Anak tidak mampu seimbang
2. Anak tidak dapat mempertahankan posisi badan setelah melakukan lompatan
3. Anak mampu melompat tanpa menyentuh tali dengan ketinggian 20 cm
4. Anak mempertahankan posisi badan tanpa terjatuh setelah melakukan lompatan dengan ketinggian lebih dari 20 cm

Keterangan Penilaian:

BB: Belum Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

MB: Mulai Berkembang

BSB: Berkembang Sangat Baik

Padangsidempuan, 08 September 2023
Observer,

Naila Bintang Harahap
1920600008

Lembar Observasi Penilaian Anak Selama Kegiatan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap

Siklus/ Pertemuan : I/III

Hari/ Tanggal : Sabtu, 09 September 2023

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
1.	PSH	MB	BB	BB	BB	✓			
2.	YD	MB	BSB	BSB	BSB				✓
3.	TF	MB	BB	MB	MB		✓		
4.	MYL	BSH	MB	BSH	MB				✓
5.	FSS	MB	BB	MB	MB		✓		
6.	DR	BB	BB	BB	BB	✓			
7.	MSH	BSH	MB	BSH	MB			✓	
8.	NS	BB	MB	MB	MB		✓		
9.	SFH	BSH	MB	BSB	MB			✓	
10.	ARR	MB	BB	BB	BB	✓			
11.	IM	MB	BSH	BSH	BSB			✓	
12.	MAS	BSH	BSH	MB	MB			✓	
13.	REN	MB	MB	MB	MB		✓		
14.	IND	BB	BB	MB	BB	✓			
15.	MEH	MB	BB	BB	BB	✓			

Keterangan Indikator:

1. Anak tidak mampu seimbang
2. Anak tidak dapat mempertahankan posisi badan setelah melakukan lompatan
3. Anak mampu melompat tanpa menyentuh tali dengan ketinggian 20 cm
4. Anak mempertahankan posisi badan tanpa terjatuh setelah melakukan lompatan dengan ketinggian lebih dari 20 cm

Keterangan Penilaian:

BB: Belum Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

MB: Mulai Berkembang

BSB: Berkembang Sangat Baik

Padangsidempuan, 09 September 2023
Observer,

Naila Bintang Harahap
1920600008

Lembar Observasi Penilaian Anak Selama Kegiatan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap

Siklus/ Pertemuan : II/I

Hari/ Tanggal : Senin, 11 September 2023

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
1.	PSH	BB	MB	BB	BB	✓			
2.	YD	BSH	BSB	BSB	BSH				✓
3.	TF	BSB	BSB	BSB	BSH				✓
4.	MYL	BSH	BSH	BSB	BSH			✓	
5.	FSS	MB	MB	MB	BB		✓		
6.	DR	BB	MB	BB	BB	✓			
7.	MSH	BSH	BSH	BSB	BSH			✓	
8.	NS	MB	MB	BB	MB		✓		
9.	SFH	BB	MB	MB	BB	✓			
10.	ARR	BSH	MB	MB	MB		✓		
11.	IM	BSB	BSB	BSH	BSB				✓
12.	MAS	BSH	BSH	BSH	BSB			✓	
13.	REN	BSH	BSB	BSB	BSB				✓
14.	IND	BSB	BSB	BSB	BSH				✓
15.	MEH	BSH	BSB	BSH	BSB			✓	

Keterangan Indikator:

1. Anak tidak mampu seimbang
2. Anak tidak dapat mempertahankan posisi badan setelah melakukan lompatan
3. Anak mampu melompat tanpa menyentuh tali dengan ketinggian 20 cm
4. Anak mempertahankan posisi badan tanpa terjatuh setelah melakukan lompatan dengan ketinggian lebih dari 20 cm

Keterangan Penilaian:

BB: Belum Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

MB: Mulai Berkembang

BSB: Berkembang Sangat Baik

Padangsidempuan, 11 September 2023
Observer,

Naila Bintang Harahap
1920600008

Lembar Observasi Penilaian Anak Selama Kegiatan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap

Siklus/ Pertemuan : II/II

Hari/ Tanggal : Selasa, 12 September 2023

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
1.	PSH	BB	BB	BB	BB	✓			
2.	YD	BSB	BSB	BSH	BSB				✓
3.	TF	BSB	BSH	BSB	BSB				✓
4.	MYL	BSH	BSB	BSH	BSB				✓
5.	FSS	MB	MB	BSB	MB		✓		
6.	DR	BSB	BSH	BSB	BSH				✓
7.	MSH	BSH	BSH	BSB	BSH				✓
8.	NS	MB	MB	BSB	MB		✓		
9.	SFH	BSB	BSB	BSH	BSB				✓
10.	ARR	BSH	BSH	BSH	BSB			✓	
11.	IM	BSH	BSB	MB	MB				✓
12.	MAS	BSH	BSB	BSH	BSH			✓	
13.	REN	BSB	BSH	BSB	BSB				✓
14.	IND	BSB	BSH	BSB	BSB				✓
15.	MEH	BSB	BSB	BSH	BSB				✓

Keterangan Indikator:

1. Anak tidak mampu seimbang
2. Anak tidak dapat mempertahankan posisi badan setelah melakukan lompatan
3. Anak mampu melompat tanpa menyentuh tali dengan ketinggian 20 cm
4. Anak mempertahankan posisi badan tanpa terjatuh setelah melakukan lompatan dengan ketinggian lebih dari 20 cm

Keterangan Penilaian:

BB: Belum Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

MB: Mulai Berkembang

BSB: Berkembang Sangat Baik

Padangsidempuan, 12 September 2023
Observer,

Naila Bintang Harahap
1920600008

Lembar Observasi Penilaian Anak Selama Kegiatan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap

Siklus/ Pertemuan : II/III

Hari/ Tanggal : Rabu, 13 September 2023

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian				Keterangan			
		1	2	3	4	BB	MB	BSH	BSB
1.	PSH	MB	BB	BB	BB	✓			
2.	YD	BSB	BSB	BSH	SBB				✓
3.	TF	BSH	BSB	BSB	BSB				✓
4.	MYL	MB	MB	MB	BSH		✓		
5.	FSS	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
6.	DR	BSH	BSB	BSH	BSB				✓
7.	MSH	BSH	BSB	BSB	BSB				✓
8.	NS	BSB	BSB	MB	BSB			✓	
9.	SFH	BSB	BSB	BSH	BSB				✓
10.	ARR	BSH	BSB	BSH	BSB				✓
11.	IM	BSB	BSB	BSB	MB				✓
12.	MAS	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
13.	REN	BSH	BSB	BSB	MB				✓
14.	IND	BSB	MB	BSB	BSH				✓
15.	MEH	BSB	BSB	BSH	BSB				✓

Keterangan Indikator:

1. Anak tidak mampu seimbang
2. Anak tidak dapat mempertahankan posisi badan setelah melakukan lompatan
3. Anak mampu melompat tanpa menyentuh tali dengan ketinggian 20 cm
4. Anak mempertahankan posisi badan tanpa terjatuh setelah melakukan lompatan dengan ketinggian lebih dari 20 cm

Keterangan Penilaian:

BB: Belum Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

MB: Mulai Berkembang

BSB: Berkembang Sangat Baik

Padangsidempuan, 13 September 2023

Observer,

Naila Bintang Harahap

192060008

LAMPIRAN DOKUMENTASI



Gambar 1
Anak melakukan lompatan setinggi 30 cm



Gambar 2
Anak melakukan lompatan dengan seimbang



Gambar 3
Anak melakukan lompatan sebelum penilaian (pra tindakan)



Gambar 4
Foto bersama kepala sekolah dan guru kelompok setelah selesai kegiatan



Gambar 5
Anak melakukan lompatan setinggi 20 cm



Gambar 6
Anak melakukan lompatan dengan seimbang



Gambar 7
Anak melakukan lompatan dengan seimbang



Gambar 8
Foto bersama murid setelah selesai kegiatan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : **B/4030 /Un.28/E.1/PP.00.9/07/2023**

Agustus 2023

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth:

- 1. Ali Asrun Lubis, S.Ag, M.Pd** (Pembimbing I)
- 2. Anita Angraini Lubis, M.Hum** (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Naila Bintang Harahap
NIM : 1920600008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Khalili Desa Ujung Gurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua

berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
an.Dekan
WakilDekan Bidang Akademik

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi., M.A
NIP 19801224 200604 2001

Ketua Program Studi PIAUD

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP 199106292019032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B-4266 /In.28/E.1/TL.00/08/2023
Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi

16 Agustus 2023

Yth. Kepala TK RA. Al-Khalili
Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Naila Bintang Harahap
NIM : 1920600008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan IlmuKeguruan
Alamat : Desa baruas , Kecamatan Padangsidempuan
Batunadua

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad AddaryPadangsidempuan Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul " **Upaya Peningkatan Kemmapuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA. Al-Khalili Desa Ujung Gurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikiandisampaikan, ataskerjasama yang baikdiucapkanterimakasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.
NIP19801224 290604 2 001



YAYASAN PENDIDIKAN AL KHALILI (YPA)

RAUDHATUL ATHFAL (RA) AL QUR'AN AL KHALILI

Notaris: Manahan Harahap, SH., M.Kn. No. AUH – 505.AH.0201. Tahun 2012 Tgl. 26 Desember 2012
Kep. Menkumham RI : AUH-0020610.AH.01.04. Tahun 2015 Tgl. 03 November 2015
Jl. Jend. Besar A. H. Nasution Ujung Gurap, Kec. Padangsidempuan Batunadua, Padangsidempuan 22732

Nomor: 35/RA.AKH/IX/2023

Padangsidempuan, September 2023

Hal : Persetujuan Izin Penelitian
Penyelesain Skripsi

Kepada Yth.:

Dekan Bidang Akademik
Universitas Islam Negeri Syekh Ali
Hasan Ahmad Addary Padangsidimuan

di-

Padangsidempuan

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat Dekan Bidang Akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimuan nomor: B-4266/In.28/E.1/TL.00/08/2023 perihal izin Penelitian mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Naila Bintang Harahap
NIM : 1920600008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak usia Dini
Fakultas : tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami sampaikan kepada Dekan Bidang Akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimuan bahwa RA Al Qur'an Al Khalili Padangsidimpuan tidak keberatan menerima mahasiswa tersebut melaksanakan Penelitian Sesuai dengan surat permohonan Saudara dengan syarat mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku di RA Al Qur'an Al Khalili Padangsidimpuan.

Demikian kami sampaikan perhatiannya diucapkan terima kasih.



Kepala RA Al Qur'an Al Khalili

Muhammad Lubis, S.Pd.