

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang ada pada rentang usia antara 0-8 tahun, yang sedang menjalankan suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental untuk kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan akan sangat cepat dan akan mencakup berbagai aspek, yaitu pertumbuhan dan perkembangan pada fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku), bahasa dan komunikasi.

Anak Usia Dini adalah kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan unik, 5 tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak sering disebut sebagai masa keemasan (*The Golden Years*)¹ Pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang cepat. Salah satu kemampuan pada anak usia dini yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik atau motoriknya. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat

¹ Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta :Universitas Terbuka, 2009), h.1

terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat dilakukan.

Gerakan motorik kasar itu melibatkan koordinasi antara otot-otot besar pada anak dan dikendalikan oleh otak/pusat syaraf. Hurlock mengungkapkan bahwa : Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.² Motorik adalah semua gerakan yang dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua bagian, yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus. Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak atau otot-otot besar pada tubuh. Gerakan motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu dan hanya melibatkan sebagian kecil otot tubuh. Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih dahulu dari pada motorik halus.

Pada usia 5-6 tahun umumnya anak sudah mampu untuk berlari, melompat, meloncat, dan semua kegiatan yang melibatkan kaki dan tangan bahkan seluruh anggota tubuhnya. Seperti yang ditulis oleh Sujiono bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah

“Anak sudah mampu berlari dan langsung menendang bola, melompat-lompat dengan kaki bergantian, melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan, berjalan pada garis yang sudah ditentukan, berjinjit dengan tangan dipinggul, menyentuh jari kaki

² Elizabet B. Hurlock. Terj. Meitasari tjandrasa, *Perkembangan Anak* (Jakarta:Erlangga,1998), h.150

tanpa menyentuh lutut, mengayuhkan satu kaki kedepan atau kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan.”³

Apabila anak pada usia 5-6 tahun tidak aktif dalam bergerak dan dalam bermain, sebagai orang tua atau guru hendaknya waspada karena anak-anak seperti itu berarti mengalami gangguan dalam kemampuan motorik kasarnya. Walaupun gangguan tersebut bukanlah sesuatu yang fatal dan dapat di berikan tindakan agar kemampuan motorik kasarnya dapat sesuai dengan perkembangan dan usianya.

Banyak anak-anak yang kurang terampil atau terhambat kemampuan gerak motorik kasarnya karena berbagai macam faktor. Perkembangan motorik yang terhambat dapat disebabkan oleh kurangnya kesempatan untuk berlatih menggunakan anggota tubuhnya atau disebabkan oleh adanya perlindungan yang berlebihan. Pada masyarakat kita, hingga kini masih sering orang tua yang banyak sekali menerapkan larangan dan aturan . Orang tua terkadang lebih senang apabila anak-anaknya duduk manis membaca buku, duduk didepan televisi menonton acara kesukaan mereka atau bermain komputer dan *videogames* yang mereka miliki.

Mereka juga melarang anak-anaknya untuk melakukan aktivitas motorik di lingkungan rumah seperti berlari-lari, melompat, meloncat, bersepeda atau kegiatan fisik lainnya dengan alasan takut anaknya akan jatuh atau terluka.

³ Bambang Sujiono,dkk, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta:Universitas Terbuka,2009), h.1.16

Alasan orang tua melarang anak-anaknya adalah bahwa bermain itu merupakan kegiatan yang membuang-buang waktu. Hal ini seperti dijelaskan dalam sebuah artikel, bahwa :

Orang tua menyadari kalau bermain dengan aktif (*active play*) sangat menyenangkan dan punya banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak-anak, namun bisa jadi orang tua membatasinya karena sejumlah kekhawatiran. Misalnya, orang tua khawatir anak-anaknya terluka, terlalu lelah, serta tubuhnya menjadi kotor, bau asam, dan tidak segar saat ia bermain di luar ruangan. Padahal jika diantisipasi dengan benar, kekhawatiran ini kemungkinan besar tidak terjadi.⁴

Kurangnya pemahaman orang tua dan keinginan untuk melindungi anak yang berlebihan akan mengakibatkan kemampuan motorik anak terhambat dan perkembangannya tidak sesuai dengan tahapan usianya.

Hambatan lain yang terjadi pada anak-anak dalam melakukan gerak motorik kasar adalah karena lingkungan fisik mereka yang terbatas. Rumah yang sempit seringkali dijadikan alasan utama dari para orang tua untuk melarang anak-anak mereka untuk beraktivitas fisik dirumah. Kesempatan untuk bermain bersama dengan anak-anak sebayanyapun menjadi terhambat

⁴*Balita-bermain-permainan/aktif-bermain-menyenangkan-dan-menyehatkan-bagi-balita*, (<http://www.ayahbunda.co.id>) di unduh minggu, 24 Januari 2016.pukul 10.00 WIB

yang mengakibatkan kurangnya keterampilan dalam mengekspresikan gerak dan cenderung menjadi obesitas pada anak-anak.

Hasil observasi menunjukkan bahwa di PAUD Ceria Cempaka Cipayung khususnya pada anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan berjalan di atas papan titian setinggi 50 cm dari 16 anak, 1 anak yang belum mampu meniti, 6 anak masih dibantu dengan berpegangan tangan dan 9 orang yang sudah mampu sendiri. Kegiatan melompat dengan rintangan, dari 16 anak diketahui 11 anak yang masih menyanggol rintangan dan 5 orang yang mampu melompati rintangan tanpa menyentuh. Selanjutnya dalam kegiatan berjalan dengan tumit, dari 16 anak yang sudah mampu 8 anak dan 8 anak ketika berjalan posisi telapak kaki masih sering menapak pada tanah.

Di PAUD Ceria Cempaka Kegiatan motorik kasar yang dilakukan sebatas hanya melakukan senam saja setiap hari Rabu, sekali dalam satu minggu. Senam yang dilaksanakan tidak bervariasi, monoton hanya dengan satu macam senam saja dan tidak pernah diganti. Kegiatan bermain lompat tali di PAUD Ceria Cempaka sudah pernah dilakukan dalam beberapa kali pada saat kegiatan diluar ruangan sebelum masuk kelas, tetapi dalam prakteknya kepada anak belum maksimal. Yang mengakibatkan kemampuan motorik kasar anak belum sesuai dengan tahapan usia 5-6 tahun. Kurang maksimalnya guru dalam memberikan kegiatan lompat tali kepada anak dikarenakan guru belum

memahami kalau olahraga lompat tali itu dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak.⁵

Pengembangan kemampuan motorik kasar anak di lembaga PAUD masih sangat kurang dan metode pembelajaran yang dilakukan belum memenuhi standar pembelajaran yang benar. Mereka masih mengabaikan menggunakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan, melalui aktivitas yang menganggap bahwa kemampuan motorik kasar bagi anak usia dini hanyalah materi pelengkap, karena motorik kasar anak akan berkembang secara alamiah.

Salah satu cara untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan memberi motivasi dan dorongan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Permainan lompat tali adalah cara yang dipergunakan oleh peneliti untuk memberikan stimulasi agar anak lebih lincah, tangkas, dan kuat. Unsur-unsur tersebut akan terkoordinasi dengan baik jika stimulasinya dilakukan dengan intensif. Adapun aspek-aspek tolak ukur yang akan dinilai yaitu menjaga keseimbangan, kekuatan kaki, kekuatan tangan, koordinasi tangan dan kaki dan kelincahan anak. Dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar anak PAUD peran guru sangatlah penting. Guru perlu

⁵ Hasil observasi . Rabu,3 Februari 2016 pukul 08.00 WIB

mempelajari tingkat kemampuan anak didiknya sehingga dapat menentukan jenis kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Manfaat lompat tali untuk anak usia dini secara fisik anak menjadi lebih kuat dan tangkas. Selain membakar lemak tubuh yang akan mengurangi obesitas pada anak usia dini, lompat tali juga bermanfaat melatih keseimbangan otot pergelangan tangan, kelincahan dan pernapasan. Semakin sering anak-anak bermain lompat tali mereka akan semakin sigap dan terampil. Belum lagi manfaat emosional, intelektual, sosialnya dan juga ketelitian serta akurasi.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka melalui bermain lompat tali. Area penelitian ini antara lain :

1. Apakah bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan keseimbangan tubuh anak usia 5-6 tahun ?
2. Apakah bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun ?
3. Apakah bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan gerak non lokomotor anak usia 5-6 tahun ?

4. Apakah bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan gerak manipulatif anak usia 5-6 tahun ?

Adapun fokus penelitian ini adalah Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Lompat Tali pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka Cipayung.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka peneliti membatasi ruang lingkup tindakan ini pada fokus Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Cempaka melalui Bermain Lompat Tali.

Kemampuan motorik kasar yang dimaksud adalah kemampuan menggerakkan sendi-sendi otot besar, dan kemampuan untuk meningkatkan sejumlah gerakan jasmani. Kemampuan motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan. Dengan menggunakan bermacam-macam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak akan belajar untuk merangkak, melempar, berlari, meloncat atau melompat. Dalam penelitian ini kemampuan anak dalam melakukan gerak motorik kasar mencakup kemampuan lari dan lompat, sehingga anak memiliki

kemampuan dalam mengolah tubuh melalui permainan yang dilakukan diluar ruangan. Kemampuan ini disesuaikan dengan Standar Kompetensi PAUD.

Permainan lompat tali adalah kegiatan bermain diluar ruang kelas yang dilakukan melalui aktifitas bermain sambil belajar. Olahraga lompat tali yang dilakukan dengan menggunakan bantuan tali/karet yang diputar atau digerakkan sebagai rintangan dari lompatan, yang dilakukan dengan menggunakan kedua tangan kita sebagai porosnya. Olahraga lompat tali ini dilakukan dengan menggunakan bantuan tali yang diputar atau digerakkan sebagai rintangan dari lompatan yang dilakukan dengan menggunakan kedua tangan kita sebagai porosnya. Cara bermainnya dengan dua cara, yakni ; yang pertama dengan bermain sendiri yaitu memegang kedua ujung tali kemudian mengayunkannya melewati kepala dan kaki sambil melompatinya. Yang kedua dengan cara bermain bersama teman-teman paling sedikit 3 orang, yang dua orang memegang tali/karetnya, kemudian anak lainnya yang lompat.

Dalam penelitian dibatasi pada kegiatan Lokomotor dan Non Lokomotor. Penelitian dilaksanakn pada anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka Cipayung Jakarta Timur yang karakteristiknya bervariasi tingkat keaktifannya.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perumusan

masalah yang akan dicari pemecahannya melalui penelitian tindakan ini adalah:
“ Bagaimana penggunaan tali/karet dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 di PAUD Ceria Cempaka?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Pendidik/Guru.

Melalui penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan menambah pengetahuan bagi para guru/pendidik anak usia dini dengan memilih variasi jenis permainan di luar ruangan yang dapat membantu menstimulasi dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Orang Tua

Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan informasi kepada orang tua dan masyarakat umum agar dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anaknya secara optimal.

3. Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat anak menjadi lebih senang dan gembira pada saat mereka bermain sehingga dapat meningkatkan kemampuan motoriknya khususnya motorik kasar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan pemecahan masalah penelitian terkait atau lanjutan khususnya yang berhubungan dengan meningkatkan kemampuan motorik kasar.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Diskripsi Teori

1. Hakikat Kemampuan Motorik Kasar

a. Pengertian Kemampuan

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu, hanya kadar kemampuan antara orang yang satu dengan lainnya berbeda. Ketika seseorang tidak sanggup melakukan sesuatu yang menurut perhitungan umum seharusnya sanggup ia lakukan, maka orang tersebut dikatakan tidak punya kemampuan. Sesungguhnya setiap orang mempunyai kemampuan, tetapi kemampuan tersebut belum mencapai tingkat maksimal yang disyaratkan. Untuk memiliki sebuah kemampuan maka dibutuhkan latihan yang bersifat *continue* dan dimulai dari hal termudah sampai tersulit.

Kemampuan dapat diukur secara bertahap, seperti yang diungkapkan oleh Woodworth dan Marquis dalam Sumardi Suryobroto menyatakan bahwa kemampuan sebagai *achievement* yang merupakan *actual ability* (kecakapan nyata) dan dapat diukur dengan alat atau test tertentu.⁶ Maksud dari teori tersebut bahwa kemampuan sesungguhnya adalah kemampuan nyata yang dimiliki setiap manusia. Kemampuan tersebut dapat diukur sehingga kita bisa membedakan tingkat kemampuan antara satu anak dengan anak lainnya.

Secara sederhana, kemampuan (*ability*) dipandang sebagai perbuatan dari suatu indikator. Menurut Cronbach yang dikutip Hurlock, kemampuan dapat diuraikan dengan kata otomatis, cepat, dan akurat.⁷ Seseorang dapat dikatakan mampu apabila dia dapat melakukan suatu perbuatan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan secara cepat dan akurat. Untuk mencapai tingkat “mampu”, seorang anak tentu saja memerlukan stimulus dan latihan yang sesuai.

Banyak ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai kemampuan. Salah satunya adalah Wortham yang mengatakan “*ability refers to the current level of knowledge or skill in a particular area*”.⁸ Wortham mengatakan bahwa kemampuan berarti tingkatan pengetahuan saat ini atau keterampilan pada

⁶ Sumardi Suryobroto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Grasindo Persada, 2001),h. 161

⁷ Elizabet G. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Ke-Enam*, Alih Bahasa: Meitasari, et.al. (Jakarta: Erlangga, 2001), h.154

⁸ Sue C. Wortham, *Assesment in Early Childhood Education 4th Edition*, (New Jersey : Pearson, 2005), h.39

bidang tertentu. Berdasarkan paparan Wortham tersebut, peneliti mengartikan bahwa kemampuan dapat diartikan sebagai suatu tingkat pengetahuan seseorang secara umum atau kemampuan keterampilan seseorang dari suatu bidang tertentu dari bakatnya dan hasil belajar atau berlatih.

Kemampuan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti yang diungkapkan oleh Munandar bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan sesuatu tindakan sebagai suatu hasil dari pembawaan dan juga latihan.⁹ Hal tersebut menyatakan bahwa, suatu kemampuan tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal, tetapi tidak menutup kemungkinan pula bahwa faktor internal seperti pembawaan juga dapat mempengaruhi suatu kemampuan yang dimiliki seseorang. Oleh karena itu, kedua faktor tersebut akan maksimal jika dapat digunakan dan distimulus dengan optimal.

Kemampuan seseorang berdasarkan atas pembawaan yang ada dalam dirinya dan latihan yang terbiasa dilakukannya. Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.¹⁰ Kemampuan yang dimiliki oleh seseorang itu bisa merupakan bawaan sejak lahir dan juga bisa di dapat dari hasil latihan-latihan yang ia lakukan.

Seseorang memiliki kemampuan untuk mendapatkan sesuatu yang diharapkan untuk mencapai suatu tujuan dalam hidupnya. Jhonson yang dikutip

⁹ Utami. Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah* (Jakarta: PT. Gramedia, 1999), hal. 17

¹⁰ Utami Munandar, *loc.cit.*,

oleh Wijaya dkk, mengartikan kemampuan adalah sebagai perilaku rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai kondisi yang diharapkan.¹¹ Hal ini dapat diartikan sebagai suatu keadaan di mana untuk mencapai tujuan diperlukan usaha agar sesuai dengan apa yang diinginkan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai sesuatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakan yang nyata yang dapat diukur dengan indikator tertentu secara cepat dan akurat.

b. Pengertian Motorik Kasar

Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak berbeda antara satu dengan yang lain, ini disebabkan oleh pola perkembangan seorang anak yang berbeda pula. Pola perkembangan ini dipengaruhi oleh keadaan fisik, emosi, serta mental dan intelektualnya. Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Dengan keadaan fisik dan motorik yang baik tentunya anak juga akan lebih mudah untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Banyak aspek yang dapat mendukung perkembangan motorik anak, seperti yang di sampaikan oleh Corbin dalam Sumantri menyatakan bahwa

¹¹ Cecep Wijaya, *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung:Remaja Rosdakarya, 1992), h.8

perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak.¹² Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otak, dan otot, yang merupakan unsur untuk menentukan perkembangan motorik. Unsur yang satu akan melengkapi dan menunjang unsur yang lain sehingga terbentuk kondisi motorik yang lebih baik. Kemampuan tersebut melibatkan berbagai aspek perilaku dan gerakan mulai dari bayi hingga akhir hayat.

Kegiatan motorik tidak hanya bergantung kepada kematangan otot saja melainkan dipengaruhi pula oleh kondisi fisik. Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik berarti pengembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.¹³ Artinya apabila anak mengalami gangguan pertumbuhan otak akan nampak kurang terampil menggerakkan tubuh karena perkembangan motorik anak tersebut lebih lambat.

Gerakan motorik kasar seutuhnya dikontrol oleh otot-otot besar. Lebih lanjut Sumantri mengatakan motorik kasar adalah kemampuan anak usia dini yang beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besar.¹⁴ Kemampuan otot-otot

¹² MS.Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Dirjen Perguruan Tinggi DEPDIKNAS 2015),h.48

¹³ Elizabet B. Hurlock. Terj. Meitasari tjandrasa, *Perkembangan Anak* (Jakarta:Erlangga,1998), h.150

¹⁴ MS.Sumantri, *op.cit.*,hh.98-99

besar ini termasuk dalam golongan pada kemampuan gerak dasar, yang terdiri menjadi tiga kategori, yakni : lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Kemampuan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup mereka.

Pendapat yang sama di nyatakan oleh Santrock bahwa keterampilan motorik kasar (*gross motor skills*) meliputi kegiatan otot-otot besar seperti mengerakkan lengan dan berjalan.¹⁵ Dengan kata lain ketrampilan motorik kasar meliputi gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar untuk menggerakkan sendi-sendi otot yang tidak akan dapat berkembang dengan baik tanpa memperoleh bimbingan. Kemampuan ini dilakukan anak untuk meningkatkan kualitas hidup yang memungkinkan tubuh melakukan fungsi berjalan, mendaki, melompat, berlari, menendang, melempar dan sebagainya.

Kemampuan motorik kasar ini erat kaitannya dengan gerakan sebagian besar otot-otot tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan Decaprio bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri.¹⁶ Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan motorik kasar merupakan keterampilan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang

¹⁵ Santrock, J. W. (2002). *Life-span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Edisi ke-5. Jakarta: Erlangga, h. 145.

¹⁶ Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah* (Jogjakarta: Diva Press, 2013),.h. 18

ada dalam tubuh yang dipengaruhi kematangan diri seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, memukul dan sebagainya.

Gerakan lengan dan kaki merupakan gerakan sebagian besar otot tubuh. Hal ini sesuai pendapat Smith yang menyatakan bahwa "*gross motor abilities is skill that require the use of large muscles in the legs or arms, as well as general strength and stamina. Examples of such skill include running, jumping, throwing, climbing and kicking.*"¹⁷ Artinya bahwa kemampuan motorik kasar adalah keterampilan yang memerlukan penggunaan otot-otot besar di kaki atau lengan, serta kekuatan dan daya tahan. Contohnya, berlari, melompat, melempar, memanjat dan menendang.

Kemampuan motorik kasar dipahami sebagai kecakapan gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar. Keterampilan motorik ini dapat dibedakan menjadi tiga jenis gerakan seperti yang pendapat Gallahue, yakni : "*Movement may be grouped into three : stabilizing movement, locomotor movement, and manipulative movements, or combinations of the three*"¹⁸. Yang artinya Gerakan dapat dikelompokkan menjadi tiga: menstabilkan gerakan (*stability*), gerakan alat gerak (*locomotor*), dan gerakan manipulatif (*manipulative*), atau kombinasi dari ketiganya.

¹⁷ Jeffrey Trawick Smith, *Early Childhood Development a Multicultural Perspective-Third Edition* (New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2003), h. 197

¹⁸ David L Gallahue, *Understanding Motor Development Infan, Children, Adolescents, Adults, Fourth edition*, (USA: McGraw-Hill, 1998), h. 80

Berdasarkan pendapat tersebut gerakan stabilitas mengacu pada setiap gerakan yang mendapatkan dan mempertahankan keseimbangan dalam kaitannya dengan gaya gravitasi. Kategori ini termasuk pada gerakan berputar, berpaling, mendorong dan menarik. Gerak Lokomotor adalah gerak yang meliputi perubahan letak tubuh terhadap suatu titik tertentu diatas tanah seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat atau melompat-lompat (skip). Sedangkan gerakan manipulatif adalah pengendalian gerak baik motorik kasar maupun motorik halus. Pengendalian gerak motorik kasar melibatkan kekuatan memberi dan menerima benda, seperti; melempar, menangkap, menendang dan memukul benda.

Perkembangan motorik kasar tidak boleh diabaikan oleh orang tua maupun guru karena kemampuan motorik ini berkembang sejalan dengan penambahan usia kematangan syaraf serta otot-otot anak. Dalam Standar Kompetensi Anak Usia Dini dijelaskan mengenai pengembangan fisik motorik kasar anak usia dini, bahwa: motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan.¹⁹ Kemampuan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan

¹⁹ Kurtilas 2013 (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014) h. 5

koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi yang dapat berguna bagi kehidupan kelak.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat dideskripsikan bahwa kemampuan motorik kasar adalah suatu gerakan yang menggunakan otot-otot besar/ sebagian besar otot-otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh, yang berupa gerakan lokomotor, gerakan non lokomotor/ keseimbangan, dan gerakan manipulatif.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar.

Pencapaian suatu keterampilan di pengaruhi oleh banyak faktor, begitu pula tentang keterampilan motorik kasar, untuk mencapai keterampilan motorik kasar yang lebih optimal terdapat beberapa faktor yang saling berkaitan, menunjang dan melengkapi satu sama lain. Faktor tersebut antara lain :

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan sifat dasar genetik, yaitu potensi yang dibawa anak baik secara fisik maupun psikis dari kedua orang tuanya. Kondisi pra dan pasca lahir, dimana keadaan fisik dan psikologis seorang ibu sangat memberi pengaruh. Menurut Rahyubi, ada beberapa faktor yang mempengaruhi pada perkembangan motorik individu. Faktor-faktor ini antara lain; perkembangan

sistem syaraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologi, usia, jenis kelamin, serta bakat dan potensi.²⁰

Faktor-faktor tersebut saling mempengaruhi perkembangan motorik anak. Anak yang sehat sudah tentu akan berbeda tingkat perkembangan motorik kasarnya di bandingkan dengan anak yang mempunyai penyakit tertentu. Anak laki-laki dan anak perempuan dalam memilih permainan juga akan berbeda: kalau anak laki-laki lebih kepada permainan yang menantang/penuh resiko dibandingkan dengan anak perempuan.

2) Faktor Eksternal.

Faktor eksternalnya seperti asupan gizi yang seimbang serta lingkungan dalam memberikan stimulasi yang proporsional sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Dengan asupan gizi yang seimbang maka akan diserap tubuh dan menghasilkan tenaga. Pernyataan tersebut didukung oleh Petterson, yang berbunyi ;

“During middle childhood, the body and brain undergo important growth changes, leading to better motor coordinator, greater strength and more skillful problem solving. Health and nutrition play an important part in these biological development.”

Artinya selama masa pertengahan, tubuh dan otak mengalami perubahan pertumbuhan yang penting yang mengarah pada koordinator motorik yang baik, kekuatan yang lebih besar dan trampil dalam memecahkan masalah. Kesehatan dan nutrisi berperan penting dalam kebutuhan biologis.

²⁰ Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (bandung, nusa media 2012)., h. 225

Stimulasi juga memberi peran penting dalam mengembangkan kemampuan motorik anak selain gizi yang seimbang. Menurut Mahendra dalam Sumantri, menyatakan bahwa pencapaian suatu ketrampilan dianggap dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain : (1) Faktor proses belajar (*Learning proces*), (2) Faktor pribadi (*Perconal Factor*), (3) Faktor Situasional (*Situatonal Factor*)²¹. Dalam pembelajaran motorik, proses belajar yang harus diciptakan adalah dilakukan berdasarkan nilai manfaatnya, dimana dapat memberikan berbagai perubahan dalam perilaku anak ketika sedang belajar gerak motorik.

Kemampuan seseorang berbeda-beda baik dalam fisik maupun mentalnya. Ini merupakan pertanda bahwa anak adalah individu-individu yang memiliki ciri, kemampuan, minat, kecenderungan serta bakat yang berbeda-beda pula. Dan diperlukan lingkungan yang berbeda pula dalam tujuan memberikan perubahan makna serta situasi pada kondisi pembelajaran. Hurlock dalam pendapatnya bahwa perkembangan ketrampilan seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya :

Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf, belajar ketrampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, perkembangan motorik mengikuti pola yang diramalkan, dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik berdasarkan umur rata-rata, meskipun perkembangan motorik mengikuti pola yang serupa untuk semua orang, namun tetap terdapat perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.²²

²¹ Sumantri, Op. Cid, h.110-113

²² Elizabeth Hurlock, Op. Cit.,h.151-152.

Walaupun laju pertumbuhan dan perkembangan motorik anak berbeda-beda, akan tetapi dalam perkembangan motoriknya akan melewati tahapan-tahapan yang sama apabila pada diri anak tersebut otot dan syarafnya sudah matang. Anak juga akan mengikuti pola yang serupa antara anak yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat dideskripsikan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik kasar seorang anak secara garis besar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat pada diri anak, seperti perkembangan sistem syaraf, bakat, psikologi, jenis kelamin, usia dan lain sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah yang berasal dari luar diri anak atau lingkungan sekitar anak, misalnya : kesempatan belajar dan praktek, model yang baik, stimulasi yang baik, asupan gizi, dan lain sebagainya.

3. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun.

Ciri-ciri keterampilan motorik anak usia lima tahun menurut Cauglin dalam Sumantri menjelaskan diantaranya, yaitu:

- (1) Berdiri diatas satu kaki yang lainnya selama 10 detik,
- (2) Berjalan di atas papan keseimbangan ke depan, kebelakang dan kesamping,
- (3) Melompat ke belakang dengan kaki berturut-turut,
- (4) Melompat dengan salah satu kaki,
- (5) Mengambil salah satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola,
- (6) Melempar bola dengan memutar badan dan melangkah ke depan,
- (7) Mengayun tanpa bantuan,
- (8) Menangkap dengan mantap,
- (9) Menulis nama depan,
- (10) Membangun menara setinggi 12 kotak,
- (11) Mewarnai dengan garis-garis,
- (12) Memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari
- (13) Menggambar orang

beserta rambut dan hidung, (14) menjiplak persegi panjang dan segi tiga, (15) Memotong bentuk-bentuk sederhana. Sedangkan usia 6 tahun ciri-ciri perkembangan keterampilan motoriknya yaitu: (1) Melompati tali setinggi lututnya tanpa menyentuh, (2) Menunjuk dua keterampilan rumit dalam menguasai bola: memantulkan, melambungkan, memukul bola dengan raket, (3) Menggambar orang termasuk leher, tangan dan mulut, (4) Menjiplak gambar wajik.²³

Pada usia 5-6 tahun apabila anak tidak ada masalah dari dalam diri anak tersebut (faktor internal), niscaya anak usia 5-6 tahun sudah dapat melaksanakan tugasnya sesuai tahapan dan perkembangannya. Apabila di usia tersebut anak belum mencapai kemampuan sesuai standarnya, tugas orang dewasa yang harus memberikan stimulasi supaya jangan sampai ada tahapan yang terlewatkan.

Pada umumnya anak-anak usia 5-6 tahun sudah mampu melempar, menangkap, dan menendang bola, memanjat tangga, dan naik sepeda roda tiga. Seperti yang diungkapkan oleh Laura E. Berk bahwa "*Gross Motor Skill Development in Early Childhood age 5–6 years: Runs more quickly, skips more effectively, throws and catches a ball like older children, makes a running jump of 28 to 36 inches, rides bicycle with training wheels*".²⁴

Yang artinya bahwa : Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini 5-6 tahun diantaranya: Berjalan lebih cepat, melompat lebih efektif,

²³ Sumantri, *op.cit*, h.105.

²⁴ Laura E. Berk, *Exploring Lifespan Development* (Pearson Education, Limited, 2017)., h.

melempar dan menangkap bola seperti anak-anak yang lebih tua, membuat lompatan saat berjalan dari 28 sampai 36 inci, mengendarai sepeda.

Mereka secara fisik lebih kuat, dengan peningkatan tulang dan kekuatan otot. Anak-anak sudah mampu dalam mengkoordinasikan gerakan-gerakan untuk keterampilan sensorik dan motorik supaya lebih berkembang. Sekarang mereka bisa bermain lebih keras dan terlibat dalam kegiatan bermain lebih rumit.

B. Acuan Teoritik Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain-desain Alternatif Tindakan yang Dipilih

1. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain identik dengan dunia anak. Bagi seorang anak tiada hari tanpa bermain, dan waktu habis hanya untuk bermain. Pernyataan tersebut didukung oleh Yuliani bahwa bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain²⁵. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

²⁵ Yuliani Nurani Sujono, *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: indeks 2009), h.144.

Sangat wajar apabila anak-anak selalu mengisi waktunya dengan bermain. Santrock mengungkapkan bahwa bermain (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.²⁶ Bahwa dunia anak itu hanyalah bermain, dengan begitu anak-anak akan selalu merasa kegembiraan apabila mereka dapat menghabiskan waktunya hanya dengan bermain.

Lebih lanjut Santrok mengungkapkan bahwa :

Fungsi permainan bagi pemainnya memberikan kontribusi dalam meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya menjelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya.²⁷

Pada saat bermain anak memperoleh banyak kontribusi yang akan membantunya dalam memasuki yang lebih kompleks dan formal, baik di lingkungan masyarakat (diluar dari lingkungan keluarga) dan lingkungan sekolah.

Bermain sering dipandang sebagai aktivitas atau kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Akan tetapi, bermain bisa juga bermanfaat untuk kesehatan mental dan fisik. Bermain bisa memberikan dukungan terhadap berbagai aspek perkembangan, seperti perkembangan pengetahuan baru, perkembangan keterampilan sosial, perkembangan kecakapan untuk

²⁶ John W.Santrock, *Life-Span Development* (Perkembangan Masa Hidup) Jilid I.(Jakarta.Erlangga, 1995) h.272.

²⁷ John W.Santrock, *Op.Cit*, h. 272.

mengatasi kesulitan, perkembangan rasa memiliki kemampuan, dan perkembangan kemampuan motorik. Rubin, Fein & Vandenberg dalam Mayke mengungkapkan bahwa kegiatan bermain bagi anak, paling tidak memiliki makna sebagai berikut :

- (1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif; (2) Menumbuhkan motivasi intrinsik; (3) Bersifat spontan dan sukarela; (4) Melibatkan peran serta aktif anak; dan (5) Memiliki hubungan sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi, menumbuhkan disiplin, mengendalikan emosi, dan lain-lain.²⁸

Bermain juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, sosial, psikomotorik, dan fisik serta mampu melatih kreativitas anak dalam bersosialisasi dan bereksperimen dengan lingkungannya. Martini Jamaris mengungkapkan, walaupun kegiatan bermain itu lebih ditekankan pada pengembangan koordinasi gerakan motorik, akan tetapi kegiatan bermain ini secara bersamaan juga mengembangkan kemampuan kognitif anak.²⁹ Hal tersebut menyatakan bahwa keterkaitan antara gerakan motorik dengan aktivitas kognitif dapat dilihat pada saat anak memperkirakan bagaimana caranya supaya pada saat dia melompat kaki tidak tersangkut/menginjak tali.

²⁸ Mayke S. Tejasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta:Grasindo,2003), p. 16

²⁹ Dr. Martini Jamaris, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*,(Jakarta:Grasindo,2006), h.121.

Berdasarkan uraian diatas dapat dideskripsikan bahwa bermain mempunyai arti; kegiatan anak yang dilakukan sepanjang hari yang dapat menimbulkan kesenangan pada diri anak, secara langsung maupun tidak langsung bermain memberikan kontribusi positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak.

b. Ciri-Ciri Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain memiliki ciri-ciri yang akan membedakan dengan kegiatan-kegiatan yang lain yang dilakukan oleh seorang anak. Dworetzky dalam Sofia Hartati menyatakan beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut: (1) Motivasi intrinsik. (2) Pengaruh Positif. (3) Bukan dikerjakan sambil lalu. (4) Cara dan tujuan. (5) Kelenturan.³⁰ Bahwa bermain untuk anak-anak itu tidak menggunakan aturan yang jelas/pasti sebagai mana permainan yang dilakukan oleh anak-anak yang sudah remaja/dewasa.

Apabila seorang anak sedang bermain dengan cara yang fleksibel tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, kegiatannya berputra-pura, menyenangkan bagi dirinya, dan melakukan kegiatannya hanya untuk mengisi kesenggangan, maka dapat dikatakan ia sedang bermain. Selain itu bermain yang tanpa aturan juga dinyatakan oleh Mayke, bahwa ciri dari kegiatan bermain ini dilakukan di mana saja, dengan cara apa saja dan berdasarkan

³⁰ Sofia Hartati, *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*, (Jakarta:Enno,2007), h.57.

apa yang ingin dilakukan.³¹ Artinya bahwa bermain itu tidak ada aturannya. Selama anak mau melakukan permainan, maka ia akan langsung melakukan permainan dimana ia mau. Tidak melihat waktu, tempat, atau berdasarkan apapun. Ketika anak ingin bermain, dengan spontan ia akan langsung melakukannya.

c. Jenis-Jenis Kegiatan Bermain.

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif yang banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal dan bermain pasif yang lebih didominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan sebagainya. Di jelaskan oleh Elizabet B Hurloch karena banyaknya kegiatan bermain, maka dapat dibagi menjadi dua kategori utama yaitu bermain aktif dan bermain pasif yang umumnya disebut hiburan.³² Bermain baik itu yang terjadi di masa anak anak maupun di masa remaja bahwa pada dasarnya tujuan mereka bermain adalah untuk hiburan dan mendapatkan kesenangan diri. Hanya saja usia yang membedakan bagaimana mereka menciptakan permainan tersebut dan dengan siapa mereka bermain.

Kegiatan bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui bermacam-macam aktivitas

³¹ Mayke S. Tedjasaputra, op.cit, h. 55

³² Elizabeth B Hurlock, Op.Cit, h.326.

yang mereka lakukan sendiri. Dijelaskan oleh Mayke bahwa kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.³³ Anak-anak masih banyak mempunyai tenaga yang lebih sehingga semua kegiatan akan banyak melibatkan aktivitas fisik sehingga mereka akan merasakan kesenangan dan kepuasan walaupun mereka tidak akan memikirkan resiko/bahaya yang sewaktu waktu dapat dialaminya.

Bermain pasif yang lebih didominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja, lebih bersifat untuk hiburan (*amusement*) yakni anak hanya untuk mencari kesenangan, tetapi bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri. Mayke melanjutkan pernyataannya tentang bermain pasif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan kegiatan fisik.³⁴ Sebagai contoh kegiatan bersama-sama dengan teman-temannya untuk menonton film, mereka tinggal duduk dan menikmati film tanpa dengan melibatkan aktivitas fisik.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Semua anak menyukai kegiatan bermain, tetapi tidak semua anak bermain dengan cara yang sama. Beberapa anak ada yang menyukai bermain aktif, namun ada juga yang menyukai permainan pasif. Bila diamati dengan

³³ Mayke S. Tejasaputra, *Op.Cit.*, h. 53

³⁴ Mayke S. Tejasaputra, *Op.Cit.*, p. 63

cermat ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam memilih kegiatan bermainnya, seperti yang di uraikan oleh Elizabet B Hurlock antara lain : (1) Kesehatan, (2) Perkembangan Motorik, (3) Intelegensi, (4) Jenis Kelamin, (5) Lingkungan, (6) Status Sosial Ekonomi, (7) Jumlah Waktu Bebas, (8) Peralatan Bermain.³⁵ Semua anak suka bermain, tetapi jenis permainannya pastilah berbeda dan akan menyesuaikan dengan faktor-faktor yang ada pada diri anak-anak. Kondisi yang ada pada tubuh mereka yang akan menentukan jenis permaina apa dan bagaimana, permainan itu akan mereka mainkan.

Anak yang sehat akan lebih banyak bermain dibandingkan dengan anak yang sedang sakit, karena anak sehat dengan sendirinya akan memiliki banyak tenaga yang lebih sehingga permainannya lebih kepada jenis permainan aktif dan sifatnya mengeksplor yang merangsang daya berpikir anak. Jenis kelamin juga akan mempengaruhi ragam permainan yang mereka senangi.

Anak yang dibesarkan yang kurang menyediakan peralatan, waktu dan ruang bermain bagi anak akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang. Hal ini biasanya disebabkan latar belakang status sosial ekonomi orang tua. Aktivitas yang dilakukan anak dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak terlepas dari kehidupan lingkungan dimana anak itu bersekolah atau tempat tinggal seperti di desa atau dikota dan juga alat permainan yang tersedia.

³⁵ Elizabeth B Hurlock, Op.Cit, h.327

e. Hakikat Permainan Lompat Tali

Lompat merupakan gerakan yang dapat dilakukan menggunakan satu kaki atau dua kaki. Gerakan melompat dapat divariasikan dengan menggunakan rintangan atau jarak sesuai dengan kemampuan anak. Tahap melompat yaitu tahap persiapan, lepas landas, dan pendaratan. Gerakan melompat dapat dilakukan dengan variasi ketinggian yang berbeda dan jarak variasi. Dalam penelitian ini kegiatan lompat yang dilakukan adalah lompat tali.

Lompat tali itu suatu permainan dalam cabang olahraga yang sederhana yang dilakukan dengan cara melompat yang dilakukan berulang-ulang dengan tali sebagai medianya, dan dapat dilakukan di mana saja. Menurut Tim Bina Karya Guru, dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Nur Samsiar yang berjudul Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Anak, bahwa :

Lompat tali adalah berdiri tegak, ke dua kaki rapat, letakkan tali di belakang badan, kedua tangan di samping dengan memegang ujung-ujung tali, putarlah tali dari belakang, atas, depan, bawah, belakang, dan begitu seterusnya, serta sebelum tali menyentuh kaki, melompatlah dan latihan atletik/anak didik sampai benar.³⁶

Untuk menghasilkan lompatan yang benar sebaiknya anak terlebih dahulu diberikan arahan cara penggunaan lompat tali, kemudian diberikan contoh cara menggunakannya dan cara melompat dengan benar setelah itu anak diberikan kesempatan untuk mencobanya.

³⁶ Nur Samsiar, *Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak*, <https://www.google.com/search?q=pdf+permainan+lompat+tali&ie=utf-8&oe=utf-8>, diunduh; Minggu, 05 Juni 2016, pukul 19.00 wib.

Kegiatan lompat tali merupakan kegiatan motorik kasar yang dilakukan oleh anak berkaitan dengan kemampuan atau keterampilan kaki dalam melompati seutas tali dengan ketinggian tertentu. Tali yang dimaksud adalah berupa untaian karet gelang yang dirangkai menjadi panjang atau dengan ukuran tertentu. Tali yang digunakan rangkaian karet, karena aman untuk anak. Lompat tali yang dilakukan anak adalah anak melakukan lompatan dengan satu kaki atau dua kaki bersamaan kemudian melompati tali tanpa menyentuh tali tersebut. Menurut Harsono bahwa Permainan lompat tali adalah permainan melompat dengan halang rintang berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang.³⁷ Permainan lompat tali diberikan pada siswa dengan tujuan meningkatkan kemampuan kerja dari otot tungkai, dimana otot tungkai tersebut akan mengalami perubahan akibat permainan yang diberikan.

Lompat tali sudah bisa dimainkan sejak anak usia 4-5 tahun karena motorik kasar mereka sudah siap. Bermain lari; kejar-kejaran, melompat, dan semua aktivitas di luar ruangan sudah sangat digemari oleh mereka. Seperti dalam penjelasan yang disampaikan oleh Anggani, dalam sebuah jurnal yang berjudul “ Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B Ra Al-Muhajirin Palu ” yang ditulis oleh Nur Samsiar bahwasannya : Lompat tali/*skipping* sudah bisa dimainkan semenjak anak usia dini (TK). Jadi sekitar 4-5 tahun

³⁷ Harsono, *Permainan Lompat Tali*. (Jakarta: Grasindo,1988), h.45.

karena motorik kasar mereka telah siap. Apalagi bermain tali dapat menutupi keingintahuan mereka akan bagaimana rasanya melompat.³⁸ Pada usia 4-5 tahun sudah diperbolehkan untuk diperkenalkan bermain lompat tali, akan tetapi cara bermainnya dibedakan berdasarkan tingkat kesulitan.

Anak usia 4-5 tahun motorik kasarnya sudah kuat untuk kegiatan/permainan yang memerlukan tenaga dan otot, misalnya berlari, melompat, meloncat, menendang, dan lain sebagainya. Salah satunya adalah permainan lompat tali. Karena permainan tersebut menggunakan otot untuk melompat, dalam hal ini permainan lompat tali merupakan permainan yang salah satunya sebagai stimulasi dalam mematangkan motorik kasar anak.

Agar pengembangan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat berkembang dengan optimal maka salah satu cara yang dapat digunakan dengan belajar gerak melalui permainan di luar ruangan yang dapat merangsang setiap anak untuk dapat bereksplorasi melalui berbagai macam gerak yang mereka lakukan. Dalam permainan lompat tali, hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik termasuk didalamnya perkembangan kreativitas, berimajinasi, bereksplorasi untuk dapat mengenal dirinya sendiri, orang lain juga lingkungannya. Seperti dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Chen, Chao-Chien Lin, Yi-Chun;

Jumping rope is a simple exercise which only requires a rope, and could be performed anytime or anywhere. Moreover, jumping rope will not be constrained by weather, place, or age, and is recognized as to its

³⁸ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan alat Permainan* (Jakarta:Grasindo,2000).

*effectiveness in improving health status. Not only the general population, but also physically and mentally disabled individuals could jump rope, and this exercise brings significant improvements in the physical ability in physically and mentally disabled students.*³⁹

Yang artinya, lompat tali adalah latihan sederhana yang hanya membutuhkan tali, dan bisa dilakukan kapan saja atau di mana saja. Selain itu, lompat tali tidak akan dibatasi oleh cuaca, tempat, atau usia, dan diakui untuk efektivitas dalam meningkatkan status kesehatan. Tidak hanya masyarakat umum, tetapi cacat fisik dan mental juga bisa lompat tali, dan latihan ini membawa perbaikan yang signifikan dalam kemampuan fisik dan mental siswa penyandang cacat. Olahraga lompat tali ini dilakukan dengan menggunakan bantuan tali yang diputar atau digerakkan sebagai rintangan dari lompatan yang dilakukan dengan menggunakan kedua tangan kita sebagai porosnya. Permainan lompat tali tidak memerlukan tempat khusus sebagaimana permainan yang lain, dapat dilakukan diluar ruangan maupun di dalam ruangan. Lompat tali juga dapat dimainkan oleh siapa saja, baik laki-laki maupun perempuan, bahkan dalam suasana/cuaca apapun juga bisa dilaksanakan. Permainan ini sangat fleksibel.

Berdasarkan uraian diatas dapat di deskripsikan bahwa permainan lompat tali adalah suatu permainan yang dilakukan oleh seorang anak dengan

³⁹ Chen, *Jumping Rope Intervention on Health-Related Physical Fitness in Students with Intellectual Impairment*, (<http://www.hraljournal.com/Page/6%20Chen,%20Chao-Chien.pdf>), diunduh Minggu, 5 Mei 2016 jam 12.35

bantuan seutas tali yang dapat dilakukan menggunakan satu kaki atau dua kaki dengan gerakan melompat yang dapat divariasikan dengan menggunakan rintangan atau jarak sesuai dengan kemampuan anak.

2. Langkah-Langkah Bermain Lompat Tali

Peraturan dalam sebuah permainan lompat tali sebaiknya dijelaskan terlebih dahulu, agar anak-anak memahami tata cara permainannya. Bermain lompat tali ada beberapa variasi, seperti yang disampaikan oleh Gallagher dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Andreas Aji Sukmawan yang berjudul “Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Power Tungkai Siswi Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis”, yaitu :

(1) Angkat satu lutut sambil melompat, (2) Melompat maju mundur, setelah itu ke samping, (3) Lompat tali dengan kedua kaki secara bersamaan, (4) Lompat tali dengan lompatan *zig –zag*, (5) Lakukan lompatan yang tinggi di atas tali, dan (6) Melakukan lompatan bintang (*star jump*) diantara waktu ketika tali berada dibawah. Menurut Muhamad Muhyi Faruq sebagaiberikut: (1) Melompat tali ditempat dengan menggunakan dua kaki, (2) Melompat tali dengan salah satu kaki bergantian, (3) Melompat tali dengan satu kaki bergantian sambil berjalan.⁴⁰

⁴⁰ Andreas Aji Sukmawan, *Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Power Otot Tungkai Siswi Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis*, (<http://eprints.uny.ac.id/25760/1/SKRIPSI.pdf>), diunduh : Minggu, 05 Juni 2016

Sebelum melakukan lompatan diawali dengan melakukan pemanasan terlebih dahulu. Kemudian berdiri sambil menginjak bagian tengah tali dan tarik ujung-ujungnya atau tali-nya di samping badan sesuaikan tali dengan tinggi badan. Setelah itu baru anak dapat melakukan permainan lompat tali. Yang harus dihindari pada saat kegiatan permainan lompat tali adalah ; tidak dibenarkan untuk melompat terlalu tinggi, mendarat dengan tumit menyentuh lantai. Hal itu dapat menyebabkan cedera pada lutut dan pergelangan kaki serta menyebabkan cepat lelah.

3. Manfaat Bermain Lompat Tali

Setiap permainan sudah tentu ada tujuannya, begitu juga permainan lompat tali. Manfaat lompat tali diantaranya : (1) Untuk meningkatkan kekuatan kaki serta kemampuan koordinasi antara anggota badan, selain memperkuat sistem kardiovaskuler dan stamina, (2) Melatih otot betis, paha, abdominal, punggung, dada, dan bahu, (3) Meningkatkan konsentrasi dan memaksimalkan hasil latihan, (4) Untuk menguatkan jantung dan paru-paru.

Lompat tali sepertinya sebuah permainan yang sederhana, tetapi setelah diteliti oleh beberapa ahli ternyata banyak manfaatnya, karena permainan lompat tali itu melibatkan beberapa organ tubuh dalam diri kita. Seperti yang dinyatakan oleh Brancazio dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Chen, Chao-Chien Lin, Yi-Chun, menyatakan bahwa;

A foreign researcher indicated that jumping rope involved the muscles of the arms and the legs, and improved cardiovascular functions and metabolism. In addition, it helped develop coordination, balance, agility, rhythm, and speed in the lower limbs, and built static and dynamic muscular endurance; which were especially important for performing stable gestures and repetitive movements .⁴¹

Yang artinya seorang peneliti asing menunjukkan bahwa lompat tali melibatkan otot-otot lengan dan kaki, dan meningkatkan fungsi kardiovaskular dan metabolisme. Dan membantu mengembangkan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, irama, dan kecepatan di tungkai bawah, dan dibangun daya tahan otot statis dan dinamis; yang sangat penting untuk melakukan gerakan yang stabil dan gerakan berulang.

Bermain lompat tali untuk anak usia dini akan menambah anak menjadi lebih gesit dan lincah dalam bergerak karena otot-otot kaki dan lengan senantiasa terlatih untuk bergerak dan menjadikan anak lebih percaya diri dalam melakukan setiap aktivitasnya.

4. Aspek-Aspek yang Dikembangkan dari Permainan Lompat Tali

Permainan Lompat Tali dapat mengembangkan beberapa aspek, seperti yang diungkapkan oleh Anggraini dkk, dalam sebuah Jurnal yang ditulis oleh Baridi dengan judul “Pembelajaran Latihan Lompat Tali Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Mini Siswa Kelas V “ menjabarkan beberapa

⁴¹ Chen, Op.Cit.

perkembangan anak yang dapat distimulasi dengan permainan lompat tali ini diantaranya: (1) Aspek motorik kasar, (2) Aspek emosi, (3) Aspek ketelitian dan akurasi, (4) Aspek Sosialisasi, dan (5) Aspek intelektual.⁴² Dengan diadakannya kegiatan bermain lompat tali anak akan menjadi lebih sehat badannya, lebih terampil, mampu mengampil keputusan, mampu bekerja sama, tidak mudah putus asa, percaya diri, optimis dan suka membantu teman. Karena permainan lompat tali mengembangkan semua aspek perkembangan yang terdapat pada anak usia dini.

Untuk lebih jelasnya diuraikan dalam setiap aspeknya, yakni : (1) Aspek motorik kasar ; dengan bermain lompat tali motorik kasar akan terstimulasi sehingga secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan tersendiri. Apabila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat serta terlatih. Lompat tali juga dapat membantu mengurangi kejadian obesitas pada anak. (2) Emosi ; untuk melakukan suatu lompatan dengan ketinggian tertentu dibutuhkan keberanian dari anak. Berarti, secara emosi anak dituntut untuk membuat suatu keputusan besar; untuk melakukan lompatan.

⁴² Baridi, *Pembelajaran Latihan Lompat Tali Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Mini Siswa Kelas V Sd Negeri Trans Muara Megang Kecamatan Megang Sakti Kabupaten Musi Rawas* , (<http://repository.unib.ac.id/9132/1/I,II,III,I-14-bar-FK.pdf>), diunduh : Minggu,22 Mei 2016 pukul 13.37

(3) Ketelitian dan akurasi; Anak juga belajar melihat suatu ketepatan dan ketelitian. Misalnya, bagaimana ketika tali diayunkan, anak dapat melompat sedemikian rupa sehingga tidak sampai terjerat tali dengan berusaha mengikuti ritme ayunan. Semakin cepat gerak ayunan tali, semakin cepat ia harus melompat. (4) Sosialisasi; untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman yang berarti memberi kesempatannya untuk bersosialisasi. Ia dapat belajar berempati, bergiliran, menaati aturan, dan lainnya. (5) Intelektual; saat melakukan lompatan, terkadang anak perlu berhitung agar lompatannya sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan dalam aturan permainan. Umpamanya, anak harus melakukan tujuh kali lompatan saat tali diayunkan. Bila anak belum mampu dalam memperhitungkan antara ayunan tali dengan lompatan/waktu yang ditentukan, maka kegiatan lompat tali dapat diulang kembali.

C. Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan tentang upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain lompat tali yaitu, penelitian dari Andolasmi dalam skripsinya yang berjudul Kemampuan Motorik Kasar Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Yang Dikembangkan Melalui Kegiatan Menari Kreasi, menyatakan bahwa dari hasil penelitian terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan menari kreasi, yang materinya

disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun berdasarkan Permen 58.⁴³ Anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan kegiatan menari kreasi dan kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat. Anak juga diberi kesempatan untuk mengeksplor gerakan motorik kasar dengan kegiatan menari kreasi.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hj. Sholatul Hayati dengan judul Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun melalui bermain diluar ruangan (outdoor) adalah dapat melatih anak untuk keseimbangan, kekuatan, ketangkasan, koordinasi tubuh yang dilakukan kerjasama antara guru dan orang tua sehingga dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasilnya dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak⁴⁴. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Arry Alphalia Arnantho dengan judul Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar anak Usia 4-5 tahun melalui Permainan Kucing dan Tikus, terlihat adanya peningkatan dan adanya hubungan yang positif antara keterampilan motorik kasar anak dengan permainan kucing dan tikus.⁴⁵ Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini dapat berkembang dengan maksimal apabila di berikan suatu tindakan dengan melalui berbagai macam permainan yang berkaitan dengan permainan *outdoor*. Karena akan melatih

⁴³ Andolasmis, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menari Kreasi* (Jakarta : Universitas Negri Jakarta, 2012), hh. 184-185

⁴⁴ Hj. Sholatul Hayati, (*Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 tahun melalui bermain diluar ruangan /outdoor*, (Jakarta: Universitas Negri Jakarta, 2011), h.137

⁴⁵ Arry Alphalia Arnantho, *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar anak Usia 4-5 tahun melalui Permainan Kucing dan Tikus*, (Jakarta: Universitas Negri Jakarta, 2011), h 167

keseimbangan, kekuatan, ketangkasan, koordinasi tubuh pada anak dengan baik.

Ketiga penelitian tersebut diatas menjadi refrensi peneliti bahwa dalam menentukan dan mengajarkan permainan lompat tali kepada anak usia 5-6 tahun harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan tiap-tiap anak. Hasil-hasil penelitian diatas juga semakin meyakinkan peneliti bahwa ada hubungan yang positif antara bermain lompat tali dengan tingkat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan analisis teoritik dapat dikatakan bahwa pengertian kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan menggerakkan sendi-sendi otot besar, dan kemampuan untuk merangkaikan sejumlah gerak gerak jasmani, sampai menjadi suatu keseluruhan yang dilakukan dengan baik.

Kemampuan motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan. Dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak belajar untuk berjalan, berlari, melempar, dan menangkap. Keterampilan motorik kasar merupakan sesuatu yang dapat berkembang seiring dengan tingkat kematangan otot anak.

Namun demikian kemampuan motorik tidak semata-mata dapat berkembang dengan sendirinya, seiring tingkat kematangan otot seseorang

tetapi perlu dipelajari, dirangsang dan ditingkatkan melalui latihan pengembangan motorik sangat efektif bisa dilakukan sejak usia dini. Karena anak pada usia ini memiliki banyak kelebihan sehingga lebih mudah untuk dapat meningkatkan keterampilan motorik.

Penggunaan media karet/tali yang dipergunakan sebagai sarana dalam bermain lompat tali dapat digunakan sebagai salah satu *treatment* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Dalam bermain lompat tali, cara bermainnya juga bervariasi dengan dua cara, yaitu dengan bermain sendiri dan berkelompok/melibatkan anak-anak lainnya. Lompatan yang dilakukan juga bervariasi dari lompatan yang rendah, bertahap naik sampai ketinggian yang diperkirakan anak mampu dalam melompat. Dan juga dalam mempermainkan karet/tali, dengan cara direntangkan dan juga diputar sehingga anak melompat diantara perputaran tali yang dilakukan oleh anak yang lain yang belum mendapatkan giliran untuk melompat.

Lompat tali ini sifatnya bermain, sehingga anak-anak akan merasakan nyaman dan kegembiraan. Anak-anak tidak merasakan kalau lompat tali adalah suatu tindakan untuk meningkatkan salah satu kemampuan anak. Akan tetapi anak-anak lebih merasakan lompat tali itu suatu olah raga yang sifatnya bermain dan menggembirakan, bukan suatu kompetisi. Anak-anak dengan senang hati melakukan kegiatan lompat tali yang dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori rancangan alternatif atau desain alternatif intervensi tindakan yang dipilih serta pengembangan konseptual perencanaan tindakan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan hipotesis penelitian tindakan ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain lompat tali pada anak usia 5-6 tahun dengan metode penelitian tindakan kelas di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka Cipayung melalui bermain lompat tali.

Adapun tujuan khusus pada penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan secara empirik prosentase peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka Cipayung.
2. Menganalisis secara deskriptif peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka Cipayung melalui bermain lompat tali
3. Mengetahui apakah bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka Cipayung.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Ceria Cempaka, yang terletak di Jln. Raya Cipayung No 1-2 Rt 004/02 Cipayung Jakarta Timur. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2015-2016, yakni pada bulan Februari-Juni 2016. Penelitian

dilaksanakan pada tanggal 20 Mei sampai tanggal 2 Juni 2016, dengan frekuensi 5 kali tatap muka setiap minggu. Berikut adalah jadwal rencana penelitian.

44 |
**Jadwa |
Penelitian**

No	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	Merecanakan penelitian dengan kolaborator.	Februari 2016
2.	Observasi awal (pra penelitian)	Maret 2016
4.	Observasi lanjutan	April 2016
5.	Penelitian	Mei-Juni 2016

Penelitian diawali dengan perencanaan yang dilakukan dengan kolaborator pada bulan Februari, pada bulan Maret-Aprill observasi dilaksanakan. Bulan Mei-Juni pelaksanaan pra-penelitian kemudian dilanjutkan dengan penelitian. Frekuensi pembelajaran 5 kali tatap muka dalam satu minggu dengan durasi 45 menit setiap kali pertemuan. Penelitian dillaksanakan dengan 2 kali siklus yaitu siklus I sebanyak 8 kali pertemuan dan dilanjutkan siklus II sebanyak 4 kali pertemuan.

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan

1. Metode Intervensi Tindakan/ Rancangan Siklus

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dalam bentuk penelitian tindakan kolaboratif. Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan

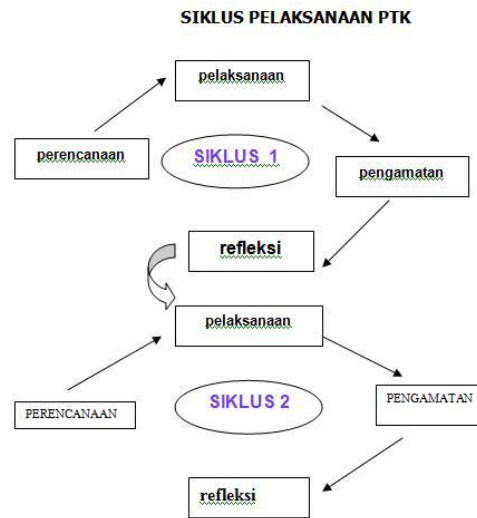
memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya.⁴⁶ Pada penelitian kolaboratif peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan. Dengan demikian sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi peneliti senantiasa terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitian.

2. Desain Intervensi Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian

Desain intervensi tindakan/rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Prosedur kerja dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam Suharsimi Arikunto pada dasarnya merupakan suatu siklus yang meliputi tahap-tahap : (a) perencanaan (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi. Dilanjutkan dengan perencanaan ulang, tindakan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya.⁴⁷

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h.124

⁴⁷ Nurhidayah, *Panduan Praktis Penyusunan dan Pelaporan PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2013), h. 18



Gambar 3.1 : (Rangkaian Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Taggart).⁴⁸

Rangkaian model ini dapat diartikan, bahwa siklus yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model ini merupakan siklus yang hubungannya saling berkaitan erat, dimana satu sama lain mempunyai peran tersendiri yang saling berpengaruh dalam kegiatan satu dengan kegiatan lainnya.

D. Subjek/ Partisipan yang Terlibat dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah siswa sendiri. Jamal Ma'mur mengatakan bahwa subjek penelitian adalah orang yang dikenai tindakan.⁴⁹ Arikunto menegaskan bahwa subjek penelitian ditentukan dengan mengingat apa dan siapa yang akan diteliti dan dianalisis pada sebuah penelitian.

⁴⁸ Nurhidayah, op.cip., h.19

⁴⁹Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Pintar PTK : Penelitian Tindakan Kelas*(Yogyakarta : Laksana, 2011),p.184

⁵⁰ Maka dapat diartikan bahwa subjek penelitian adalah suatu objek dalam sebuah kelompok yang akan menerima tindakan yang kemudian hasilnya akan dianalisis dari penelitian tersebut. Jadi, subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun PAUD Ceria Cempaka Rt 004/02 Cipayung Jakarta Timur. Subjek penelitian dilakukan pada 15 orang anak.

E. Peran Dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian

1. Peran Peneliti

Peran peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai peneliti utama yang berperan sebagai pemimpin perencanaan (*planning leader*), pengamat peserta dimana para pengamat memiliki hubungan yang akrab dengan pihak yang diamati. Sebagai pelaku dalam proses penelitian tindakan ini, peneliti dibantu oleh teman sejawat sebagai *participant observer*. Sebagai peneliti aktif, peneliti berperan penuh dalam menyusun instrument, pengambilan data, pengumpulan data dan membuat kesimpulan.

2. Posisi Peneliti

⁵⁰ SuharsimiArikunto, *Manajemen Penelitian*(Jakarta : Rineka Cipta, 2009),p.89

Sebagai pemimpin tindakan maka sejak perencanaan berlangsung, peneliti terlibat langsung dalam semua kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti memantau, mencatat, mengumpulkan data serta menganalisis data terakhir sampai hasil laporan selesai. Peran peneliti yang sebagai pelaksana utama, dimana tingkat keikutsertaan peneliti dikategorikan pada tingkat peran serta aktif, yaitu peneliti sebagai pengamat sekaligus pelaksana tindakan. Dengan keikutsertaan ini, peneliti berusaha melihat dan mencari, serta mempelajari perilaku subjek dari awal sampai akhir kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini dilakukan agar diperoleh data yang nyata dan akurat untuk kemudian hasil dari pengamatan tersebut dievaluasi secara kolaboratif.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Tahapan intervensi tindakan ini dilakukan sesuai dengan siklus yang telah direncanakan sebelumnya. Tahap pelaksanaan penelitian tindakan yang direncanakan hendaknya cukup fleksibel guna mencapai perbaikan yang diinginkan. Siklus penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Secara umum tahapan intervensi tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pra Penelitian

Sebelum melaksanakan kegiatan di siklus I, peneliti melakukan persiapan pra penelitian sebagai salah satu cara untuk mengetahui kemampuan motorik kasar yang selama ini ada pada anak-anak di PAUD Ceria Cempaka yang meliputi:

- a. Meminta ijin kepada kepala sekolah.
- b. Memperoleh data pra penelitian untuk mengetahui kemampuan motorik kasar melalui kegiatan observasi.
- c. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian, yaitu pada bulan Juni 2016 dengan pemberian tindakan sebanyak 8 kali pertemuan pada siklus I dan 4 kali pertemuan pada siklus II. Pemberian tindakan ini disesuaikan dengan jadwal pembelajaran sekolah tersebut. Setiap pertemuan berdurasi 45 menit.
- d. Bersama kolaborator menyiapkan format catatan lapangan untuk melihat hasil dari setiap tindakan yang diberikan.
- e. Menentukan indikator keberhasilan yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar dan membuat instrumen pelaksanaan kegiatan bermain lompat tali.
- f. Mempersiapkan media atau alat yang digunakan selama penelitian, yakni tali/karet.
- g. Asessmen hasil data pra penelitian data kuantitatif berupa prosentase instrumen kemampuan motorik kasar dan diperkuat dengan data kualitatif berupa catatan dokumen, catatan wawancara, dan catatan observasi.

2. Kegiatan Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Perencanaan Umum

Perencanaan umum merupakan perencanaan yang disusun untuk keseluruhan aspek kegiatan pembelajaran. Perencanaan disusun berdasarkan permasalahan penelitian yaitu terkait dengan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan lompat tali di PAUD Ceria Cempaka Cipayung, Jakarta Timur. Pada tahapan ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran, rencana pembelajaran, menyiapkan media yang ingin digunakan, dan membuat instrumen pemantau tindakan, serta pengumpulan data.

2) Perencanaan Khusus

Perencanaan khusus penelitian ini dirumuskan sesuai dengan siklus dan memuat secara komperhensif perencanaan masing-masing siklus. Pada perencanaan khusus ini peneliti bersama kolaborator menyiapkan format catatan lapangan untuk melihat hasil dari setiap tindakan yang diberikan, menentukan indikator keberhasilan yang digunakan untuk mengetahui proses pencapaian kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain lompat tali. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka Cipayung baik yang sudah direfleksikan dalam data pemantauan tindakan maupun berdasarkan data hasil penelitian.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Dalam tahapan ini, peneliti bersama kolaborator melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang sudah direncanakan, yaitu upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan lompat tali. Pelaksanaan tindakan dilakukan 12 kali pertemuan, yang dilakukan dalam dua siklus dan dilakukan selama satu jam (45 menit). Pada siklus I terdiri dari 8 kali pertemuan. Berikut ini deskripsi program tindakan yang akan dilakukan pada siklus I.

Tabel 3.2
Satuan Perencanaan Tindakan Siklus I

Materi : Bermain Lompat tali			
Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Lompat Tali			
Tema : Binatang			
Waktu : 8 x pertemuan (@ 1x 45 menit)			
Pertemuan	Kegiatan Bermain Lompat Tali	Media / Alat	Alat Pengumpulan Data
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berkumpul dilapangan, dibuat dua barisan, saling berhadapan dan sambil memegang tali/karet milik masing-masing. Peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan. 2. Peneliti menjelaskan tema minggu ini yaitu Binatang, dengan sub tema cara binatang berjalan, sub-sub tema jenis-jenis binatang yang melompat. Diantaranya binatang katak. Peneliti menjelaskan tentang alat yang dipergunakan dalam permainan lompat tali dan bagaimana memainkannya. 3. Peneliti mencontohkan permainan lompat tali yang caranya yaitu 	Karet/ Tali <i>Skipping</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>karet/tali dipegang oleh 2 anak dan tali/karet ditarik sampai vertikal (tali/karet jangan sampai kendur), setinggi lutut lalu satu persatu anak melompat bergantian.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Anak di persilahkan untuk mencoba satu persatu sampai semua anak melakukan lompatan. Setelah anak mencoba semua, peneliti melakukan pendinginan bersama. 5. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan untuk yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat. 		
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berkumpul dilapangan, dibuat dua barisan, peneliti menyiapkan dan membuka kegiatan dengan salam. Peneliti bersama anak-anak melakukan pemanasan bersama sebelum memulai kegiatan permainan lompat tali. 2. Peneliti menjelaskan tema tentang binatang yang melompat yaitu kelinci. Peneliti juga memberi penjelasan tentang bermain lompat tali yaitu melompati tali dengan bolak balik dengan ketinggian sebetis/selutut, lompatan tidak jauh dari tali/karet. Kemudian dilanjutkan lompatan tali/karet setinggi paha anak-anak. 3. Peneliti memberikan contoh dan anak-anak dipersilahkan mencobanya satu persatu. Setelah anak mencoba semua, peneliti melakukan pendinginan bersama. 4. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat dengan benar. 	Tali	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berkumpul dilapangan, dibuat dua barisan, peneliti menyiapkan barisan dan membuka kegiatan dengan salam. Peneliti bersama anak-anak melakukan pemanasan bersama sebelum memulai kegiatan permainan lompat tali. 2. Peneliti menjelaskan tema tentang binatang yang melompat yaitu kangguru. Dan menjelaskan permainan lompat tali dengan tali/karet yang diputar searah oleh dua orang anak. 3. Peneliti memberikan contoh cara melompatnya dan siswa diminta untuk mencoba satu persatu. Setelah siswa mencoba semua, peneliti melakukan pendinginan bersama. 4. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat 	Tali	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berkumpul dilapangan, dibuat dua barisan, peneliti menyiapkan dan membuka kegiatan dengan salam. Peneliti bersama anak-anak melakukan pemanasan bersama sebelum memulai kegiatan permainan lompat tali. 2. Peneliti menjelaskan tema tentang binatang yang melompat yaitu jangkrik dan memberikan contoh melompatnya. 3. Peneliti mengulang permainan lompat tali di hari ke tiga supaya anak benar-benar terampil. Peneliti menambahkan bahwa dalam melompat dapat menggunakan kaki satu, ataupun dengan kedua kaki. 4. Peneliti memberikan contoh cara melompatnya, dan anak-anak dipersilahkan mencobanya satu 	Tali	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>persatu. Setelah anak mencoba semua, peneliti melakukan pendinginan bersama. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat dengan benar.</p>		
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berkumpul dilapangan, dibuat dua barisan, peneliti menyiapkan dan membuka kegiatan dengan salam. Peneliti bersama anak-anak melakukan pemanasan bersama sebelum memulai kegiatan permainan lompat tali. 2. Peneliti menjelaskan tema tentang binatang yang melompat yaitu kuda dan memberikan contoh cara melompatnya. 3. Peneliti menjelaskan materi lompatan yang berbeda yaitu dengan lompatan sendiri dengan alat yang dipengang sendiri-sendiri. Peneliti memberikan contoh cara melompatnya, dan anak-anak dipersilahkan mencobanya satu persatu. 4. Setelah anak mencoba semua, peneliti melakukan pendinginan bersama. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat dengan benar. 	Tali	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berkumpul dilapangan, dibuat dua barisan, peneliti menyiapkan dan membuka kegiatan dengan salam. Peneliti bersama anak-anak melakukan pemanasan 	Tali	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

6	<p>bersama sebelum memulai kegiatan permainan lompat tali.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peneliti menjelaskan tema tentang binatang yang melompat yaitu tupai dan memberikan contoh cara melompatnya. 3. Peneliti menjelaskan materi dihari ke enam yaitu pengulangan lompatan dari hari pertama sampai hari ke lima. Peneliti memberikan contoh cara melompatnya, dan anak-anak dipersilahkan mencobanya satu persatu. 4. Setelah anak mencoba semua, peneliti melakukan pendinginan bersama. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat dengan benar. 		
7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berkumpul dilapangan, dibuat dua barisan, peneliti menyiapkan dan membuka kegiatan dengan salam. Peneliti bersama anak-anak melakukan pemanasan bersama sebelum memulai kegiatan permainan lompat tali. 2. Peneliti menjelaskan tema tentang habitat binatang yang melompat yaitu kehidupan katak. Peneliti menjelaskan materi dihari ke tujuh yaitu pengulangan lompat yang talinya dipegang oleh dua anak dan diputar searah dan lompatan sendiri-sendiri. Peneliti memberikan contoh 	Tali	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>cara melompatnya, dan anak-anak dipersilahkan mencobanya satu persatu.</p> <p>3. Setelah anak mencoba semua, peneliti melakukan pendinginan bersama. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat dengan benar.</p>		
8	<p>1. Anak berkumpul dilapangan, dibuat dua barisan, peneliti menyiapkan dan membuka kegiatan dengan salam. Peneliti bersama anak-anak melakukan pemanasan bersama sebelum memulai kegiatan permainan lompat tali.</p> <p>2. Peneliti menjelaskan tema tentang binatang yang melompat yaitu tupai dan memberikan contoh cara melompatnya.</p> <p>3. Peneliti menjelaskan materi yaitu berjalan diatas garis lurus dengan berjinjit tanpa dan dengan membawa beban, berlari ditempat dan berlari melewati rintangan. Melompat dengan satu kaki/engklek dan melompat dengan dua kaki, melompat dari ketinggian 30 dan 50 cm. Dilanjutkan dengan bermain tali dengan cara sendiri maupun bersama dengan dua teman yang bertugas memutar tali/karet.</p> <p>4. Peneliti memberikan contoh cara melompatnya, dan anak-</p>		•

	<p>anak dipersilahkan mencobanya satu persatu. Setelah anak mencoba semua, peneliti melakukan pendinginan bersama. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat dengan benar.</p>		
--	---	--	--

Berikut ini akan dideskripsikan lebih lanjut mengenai program tindakan pada siklus I yang akan dilaksanakan pada setiap pertemuannya, adalah sebagai berikut :

1. Pertemuan ke – 1

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang olah raga /permainan lompat tali, tentang alatnya yaitu tali/karet dan tema yang sedang dipelajari dalam minggu ini. Peneliti menjelaskan tema minggu ini yaitu Binatang, dengan sub tema cara binatang berjalan, sub-sub tema jenis-jenis binatang yang melompat. Untuk hari pertama yang dibahas tentang binatang katak.

Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan berlari ditempat. Setelah itu peneliti mencontohkan bagaimana katak melompat dan anak-anak mencobanya satu per satu. Selanjutnya peneliti mulai mencontohkan permainan lompat tali. Caranya karet/tali dipegang oleh 2 anak dan tali/karet ditarik sampai vertikal

(tali/karet jangan sampai kendur), setinggi lutut lalu satu persatu anak melompat bergantian.

Anak di persilahkan untuk mencoba satu persatu sampai mereka semua melakukan lompatan. Setelah selesai semua, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

2. Pertemuan ke – 2

Pertemuan kedua, peneliti melakukan pemanasan dengan berlari ditempat. Dilanjutkan dengan tanya jawab tentang binatang yang melompat yaitu kelinci. Peneliti memberi penjelasan tentang bermain lompat tali lanjutan dari hari pertama. Sebelum melanjutkan lompatan yang lebih tinggi dari hari pertama, lompatan yang seperti di hari pertama diulang kembali sampai anak-anak faham.

Peneliti menambahkan lompatan yaitu lompatannya dengan berulang/bolak-balik, dengan lompatan tidak jauh dari tali/karet, tidak memakai ancang-ancang seperti lompatan sebelumnya. Setelah itu peneliti melanjutkan lompatan dengan cara yang sama hanya bedanya lebih tinggi dari hari pertama. Di hari ke dua tinggi lompatan setinggi paha anak. Untuk cara mempergunakan tali/karetnya masih sama dengan hari pertama. Peneliti memberikan contoh melompat dengan ketinggian selutut anak yang memegang tali. Supaya tinggi tali sama maka anak yang memegang tali seharusnya tinggi badannya juga yang sama.

Siswa diminta untuk mencoba satu persatu dan bergantian dalam memegang tali/karet. Setelah siswa mencoba semua, peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat dengan ketinggian setinggi lutut anak.

3. Pertemuan ke – 3

Pertemuan ketiga, peneliti melakukan pemanasan dengan merentangkan tangan sambil memutar pergelangan tangan dengan hitungan tertentu. Dilanjutnya dengan tanya jawab tentang binatang yang melompat yaitu kangguru. Sebelum peneliti memberikan penjelasan selanjutnya, peneliti mengulang permainan lompatan yang hari kedua agar anak benar-benar mampu dalam melompat dengan ketinggian setinggi paha.

Peneliti memberi penjelasan tentang cara-cara bermain lompat tali/karet dengan cara yang berbeda dari hari pertama dan kedua. Yaitu bermainnya dengan cara melompat tapi ditempat dengan rintangan tali yang diputar-putar oleh dua orang yang memegang ujung tali/karet. Caranya tali /karet dipegang ujungnya dan diputar searah antara dua anak yang bertugas memegang tali.

Peneliti memberikan contoh dengan beberapa lompatan. Kemudian anak-anak mencoba satu persatu dan saling bergantian dalam memegang tali/karet, sampai semua mencoba melompat semua, peneliti memberikan

komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

4. Pertemuan ke – 4

Pertemuan keempat, peneliti melakukan pemanasan dengan merentangkan tangan dan memutar tangan kedepan dan kebelakang dengan hitungan. Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang binatang yang melompat yaitu jangkrik. Peneliti masih mengulangi permainan lompat tali di hari ke tiga supaya anak-anak benar terampil dalam melompat dengan cara melompat diantara putaran tali yang dilakukan oleh dua anak. Peneliti hanya menambahkan bahwa dalam melompat dapat menggunakan kaki satu, ataupun dengan kedua kakinya. Cara bermainnya masih sama tetapi variasi lompatannya di perbanyak.

Anak di berikan contoh terlebih dahulu, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

5. Pertemuan ke – 5

Pertemuan kelima, peneliti melakukan pemanasan dengan berjalan mengelilingi lapangan. Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang binatang yang melompat yaitu kuda. Peneliti mengulangi permainan lompat tali di hari ke empat supaya anak-anak benar terampil dalam melompat

dengan cara melompat diantara putaran tali yang dilakukan oleh dua anak, tetapi variasi lompatannya di perbanyak dan bervariasi.

Peneliti memberikan materi lompatan yang berbeda yaitu dengan lompatan sendiri dengan alat yang dipengang sendiri-sendiri. Di hari ke lima anak diberi tali/karet sendiri-sendiri untuk bermain lompatan sendiri-sendiri. Peneliti memberikan contoh, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

6. Pertemuan ke – 6

Pertemuan ke enam, peneliti melakukan pemanasan dengan berjalan mengelilingi lapangan sambil berjinjit. Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang binatang yang melompat yaitu tupai. Di hari ke enam peneliti memberikan materi pengulangan gerakan melompat dalam permainan lompat tali seperti yang dilakukan di hari pertama sampai hari kelima. Dari lompatan yang talinya dipegang oleh dua anak pada ujung tali setinggi lutut. Anak melompat satu persatu, satu arah, kemudian dilanjutkan untuk lompatan yang bolak-balik dengan posisi karet tetap setinggi lutut.

Dilanjutkan lompatan yang sama (searah) dengan ketinggian sepaha; dan saling bergantian dalam memegang tali. Kemudian dilanjutkan dengan lompatan yang tali/karetnya diputar searah oleh kedua anak yang memegang tali/karet. Dengan lompatan kaki satu dan lompatan kedua kaki bersamaam.

Setelah itu dilanjutkan dengan bermain tali/karet dengan sendiri-sendiri dan lompatan yang bervariasi (kaki bergantian).

Peneliti memberikan contoh, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

7. Pertemuan ke – 7

Pertemuan ke tujuh, peneliti melakukan pemanasan dengan berlari mengelilingi lapangan. Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang habitat kehidupan katak sebagai binatang yang melompat. Dihadari ke tujuh peneliti memberikan materi pengulangan gerakan melompat dalam permainan lompat tali yang diputar searah oleh kedua anak yang memegang tali/karet. Dengan lompatan kaki satu / lompatan kedua kaki bersamaan. Setelah itu dilanjutkan dengan bermain tali/karet dengan sendiri-sendiri dan lompatan yang bervariasi (kaki bergantian).

Peneliti memberikan contoh, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

8. Pertemuan ke – 8

Pertemuan kedelapan, diawali dengan pemanasan dengan merentangkan tangan, memutar pergelangan tangan dan memutar tangan. Kemudian peneliti

menjelaskan tema, tanya jawab tentang habitat kehidupan kelinci dan manfaat dari kelinci sebagai binatang yang melompat. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan hari ke delapan yaitu berjalan diatas garis lurus dengan berjinjit tanpa dan dengan membawa beban, berlari ditempat dan berlari melewati rintangan. Melompat dengan satu kaki/engklek dan melompat dengan dua kaki, melompat dari ketinggian 30 dan 50 cm.

Dilanjutkan dengan bermain tali dengan cara sendiri maupun bersama dengan dua teman yang bertugas memutar tali/karet. Setiap permainan peneliti mencontohkan terlebih dahulu, kemudian anak-anak baru mencoba satu persatu sampai semua jenis kegiatan selesai. Setelah itu pendinginan dan peneliti memberikan komentar serta memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

c. Pengamatan Tindakan (*Observing*)

Pengamatan tindakan yang digunakan adalah observasi partisipan, yakni peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka.⁵¹ Hal ini dilakukan agar data yang dikumpulkan dapat saling melengkapi. Peneliti dan kolaborator bersama-sama mengamati tindakan yang dilakukan oleh anak kemudian dicatat dalam

⁵¹Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2005), p. 65.

lembar catatan lapangan. Selain itu peneliti dan kolaborator mengamati setiap peningkatan kemampuan motorik kasar yang muncul dan memberikan tanda checklist (√) pada lembar pedoman observasi peningkatan kemampuan motorik kasar.

Objek yang diamati adalah peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada saat kegiatan permainan lompat tali berlangsung. Laporan hasil observasi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat rencana program perbaikan selanjutnya. Alat bantu dokumentasi berupa foto kegiatan anak juga digunakan sebagai bukti konkrit selama kegiatan berlangsung.

Berikut adalah garis besar kegiatan observasi terhadap tindakan yang dilaksanakan pada siklus 1:

1. Mengamati kemajuan yang telah dicapai oleh setiap anak.
2. Melakukan asesmen kemampuan motorik setelah tindakan siklus 1.

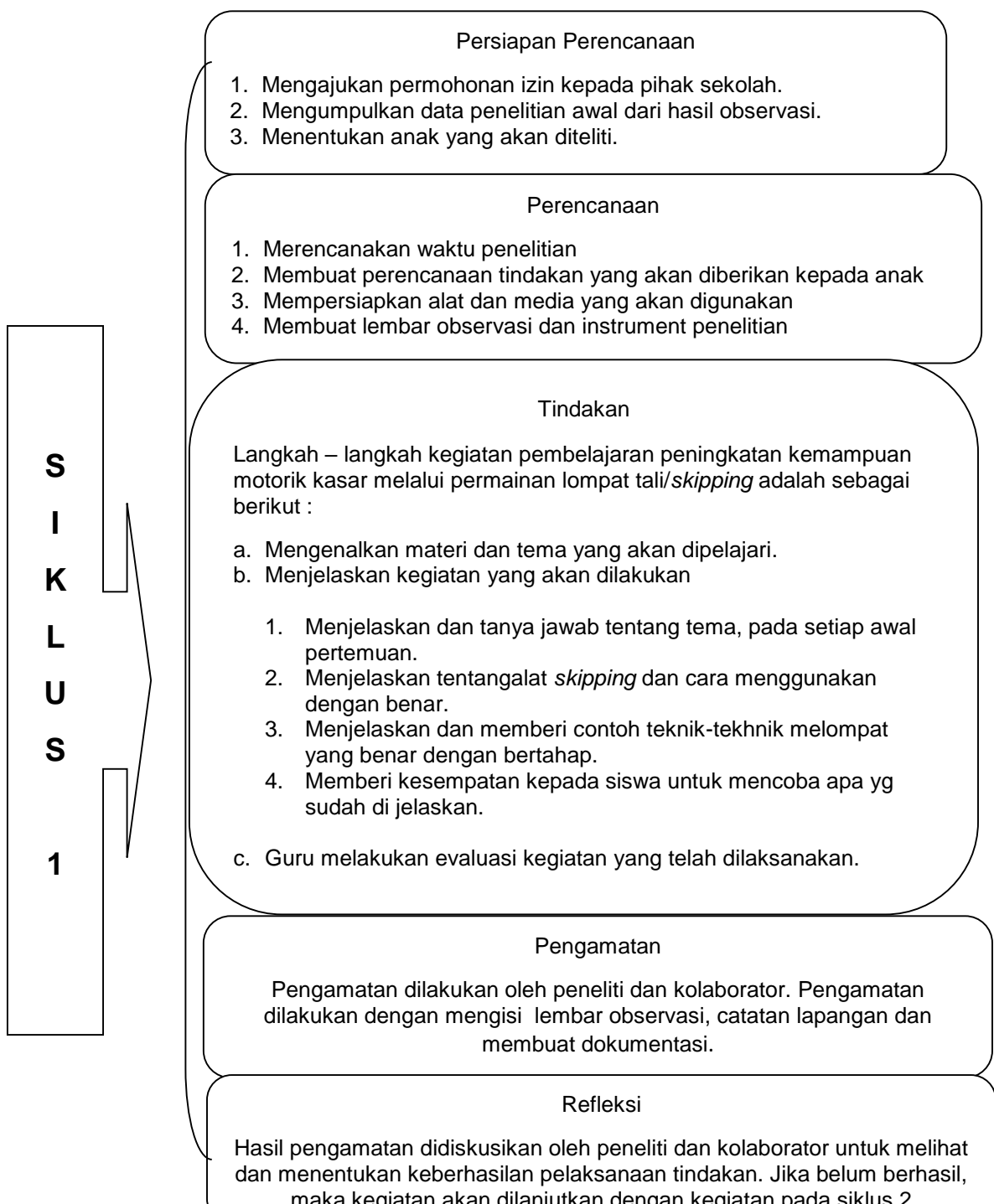
d. Refleksi Tindakan (*Reflecting*)

Refleksi adalah evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Refleksi mempunyai tujuan untuk menganalisa ketercapaian proses pemberian tindakan dan untuk menganalisa penyebab belum tercapainya tindakan. Refleksi dilakukan dengan membandingkan hasil pembelajaran yang dilakukan sebelum ada sesudah diberikan tindakan, dan menemukan sejauh mana keberhasilan dari tindakan yang diberikan. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah

peningkatan kemampuan motorik kasar anak baik dari refleksi dalam data pemantau tindakan maupun berdasarkan data hasil penelitian.

Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan pengolahan data. Setiap selesai melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi hasil dari meningkatnya kemampuan motorik kasar setelah melakukan kegiatan permainan lompat tali. Data hasil observasi tindakan diolah pada refleksi siklus 1. Apabila hasil dari siklus 1 belum tercapai keberhasilannya, maka peneliti akan membuat rancangan mengenai tindakan baru yang akan dilaksanakan pada siklus 2. Rancangan siklus 2 dibuat dan didiskusikan bersama kolaborator. Setelah terjadi kesepakatan bersama mengenai tindakan siklus 2, maka dilaksanakan tindakan seperti siklus 1. Pada refleksi siklus 2, peneliti akan melakukan perbandingan antara data refleksi pra penelitian, siklus 1 dan siklus 2.

Bagan 3.1 Rancangan Siklus 1



3. Kegiatan Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

1) Perencanaan Umum

Perencanaan umum merupakan perencanaan yang disusun untuk keseluruhan aspek kegiatan pembelajaran. Perencanaan disusun berdasarkan permasalahan penelitian yaitu terkait dengan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan lompat tali di PAUD Ceria Cempaka Cipayung, Jakarta Timur. Pada tahapan ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran, rencana pembelajaran, menyiapkan media yang ingin digunakan, dan membuat instrumen pemantau tindakan, serta pengumpulan data.

2) Perencanaan Khusus

Perencanaan khusus penelitian ini dirumuskan sesuai dengan siklus dan memuat secara komperhensif perencanaan masing-masing siklus. Pada perencanaan khusus ini peneliti bersama kolaborator menyiapkan format catatan lapangan untuk melihat hasil dari setiap tindakan yang diberikan, menentukan indikator keberhasilan yang digunakan untuk mengetahui proses pencapaian kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain lompat tali. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan

motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka Cipayung baik yang sudah direfleksikan dalam data pemantauan tindakan maupun berdasarkan data hasil penelitian.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Dalam tahapan ini, peneliti bersama kolaborator melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang sudah direncanakan, yaitu upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan lompat tali. Pelaksanaan tindakan dilakukan 4 kali pertemuan, yang dilakukan dalam siklus 2 dan dilakukan selama satu jam (45 menit).

Tabel 3.3
Satuan Perencanaan Tindakan Siklus II

Materi : Bermain Lompat tali			
Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Bermain Lompat Tali			
Tema : Binatang			
Waktu : 4 x pertemuan (@ 1x 45 menit)			
Pertemuan	Kegiatan Bermain Lompat Tali	Media/ Media	Alat Pengumpulan Data
1	Pertemuan pertama pada Siklus II peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang jenis-jenis binatang yang melompat, tetapi tentang kehidupannya. Peneliti	Karet/ tali <i>skipping</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>menjelaskan tentang kehidupan jangkrik, tempat hidupnya dan warnanya. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan melompat ditempat dengan kedua kaki. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali yakni melompat dengan rintangan tali/melompati tali setinggi betis dengan berulang-ulang dengan dua kaki dengan posisi berdiri disebelah tali/karet.</p> <p>Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah selesai semua, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak</p>		
--	--	--	--

	baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.		
2	<p>Pertemuan kedua, peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupannya. Peneliti menjelaskan tentang kehidupan jangkrik, tempat hidupnya dan warnanya. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan berjalan ditempat dengan penuh semangat. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali yakni melompat dengan tali setinggi pangkal paha. Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah semua</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>anak mencoba melompat, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.</p>		
3	<p>Pertemuan ke tiga, peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupan kangguru, asal dari mana dan keunikan dari kangguru. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan berlari mengelilingi lapangan. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali dengan tali yang diputar oleh dua anak dan bermain lompat tali sendiri. Dilanjutkan dengan mengulang</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>kegiatan dihari pertama dan kedua. Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah semua anak mencoba melompat, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.</p>		
4	<p>Pertemuan ke empat, peneliti melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupannya kehidupan kuda, tempat hidupnya, makanannya dan kegunaanya. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan merentangkan tangan dan memutar</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Lapangan • Lembar Pedoman Observasi • Dokumentasi

	<p>pergelangan tangan juga memutar tangan.</p> <p>Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu asesment untuk bermain lompat tali selama tiga hari yakni dengan berjalan diatas garis lurus baik dengan membawa beban maupu tidak, berlari ditempat dan berlari melalui rintangan, melompat dengan satu kaki/engklek dan dengan kedua kaki dengan jarak tertentu. Anak diajak meloncat dari ketinggian 30 dan 50 cm, melompat dengan tali/karet dipegang sendiri dan melompat dengan karet diputr oleh teman.</p> <p>Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah semua</p>		
--	--	--	--

	<p>anak mencoba melompat, setelah selesai semua peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar</p>		
--	---	--	--

Berikut ini akan dideskripsikan lebih lanjut mengenai program tindakan pada siklus I yang akan dilaksanakan pada setiap pertemuannya, adalah sebagai berikut :

1. Pertemuan ke – 1 (Selasa, 31 Mei 2016)

Pertemuan pertama pada Siklus II peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang jenis-jenis binatang yang melompat, tetapi tentang kehidupannya. Peneliti menjelaskan tentang kehidupan jangkrik, tempat hidupnya dan warnanya. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan berjalan ditempat dengan penuh semangat. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali yakni melompat dengan rintangan tali/melompati tali setinggi betis dengan berulang-ulang dengan dua kaki dengan posisi berdiri disebelah tali/karet.

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah selesai semua, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

2. Pertemuan ke – 2 (Rabu, 1 Juni 2016)

Pertemuan kedua, peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupannya. Peneliti menjelaskan tentang kehidupan jangkrik, tempat hidupnya dan warnanya. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan melompat ditempat dengan kedua kaki. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu n

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah semua anak mencoba melompat, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

3. Pertemuan ke – 3 (Kamis, 2 Juni 2016)

Pertemuan ke tiga, peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupan kangguru, asal dari mana dan keunikan dari kangguru. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan berlari mengelilingi lapangan. Setelah itu

peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali dengan tali yang diputar oleh dua anak dan bermain lompat tali sendiri. Dilanjutkan dengan mengulang kegiatan dihari pertama dan kedua.

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah semua anak mencoba melompat, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

4. Pertemuan ke – 4 (Jumat, 3 Juni 2016)

Pertemuan ke empat, peneliti melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupannya kehidupan kuda, tempat hidupnya, makanannya dan kegunaannya. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan merentangkan tangan dan memutar pergelangan tangan juga memutar tangan.

Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu asesment untuk bermain lompat tali selama tiga hari yakni dengan berjalan diatas garis lurus baik dengan membawa beban maupu tidak, berlari ditempat dan berlari melalui rintangan, melompat dengan satu kaki/engklek dan dengan kedua kaki dengan jarak tertentu. Anak diajak meloncat dari ketinggian 30 dan 50 cm, melompat dengan tali/karet dipegang sendiri dan melompat dengan karet diputr oleh teman.

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah semua anak mencoba melompat, setelah selesai semua peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

c. Pengamatan Tindakan (*Observing*)

Pengamatan tindakan yang digunakan adalah observasi partisipan, yakni peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka.⁵² Hal ini dilakukan agar data yang dikumpulkan dapat saling melengkapi. Peneliti dan kolaborator bersama-sama mengamati tindakan yang dilakukan oleh anak kemudian dicatat dalam lembar catatan lapangan. Selain itu peneliti dan kolaborator mengamati setiap peningkatan kemampuan motorik kasar yang muncul dan memberikan tanda checklist (√) pada lembar pedoman observasi peningkatan kemampuan motorik kasar.

Objek yang diamati adalah peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada saat kegiatan permainan lompat tali berlangsung. Laporan hasil observasi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat rencana program

⁵²Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2005), p. 65.

perbaikan selanjutnya. Alat bantu dokumentasi berupa foto kegiatan anak juga digunakan sebagai bukti konkrit selama kegiatan berlangsung.

Berikut adalah garis besar kegiatan observasi terhadap tindakan yang dilaksanakan pada siklus II:

1. Mengamati kemajuan yang telah dicapai oleh setiap anak.
2. Melakukan asesmen kemampuan motorik setelah tindakan siklus II.

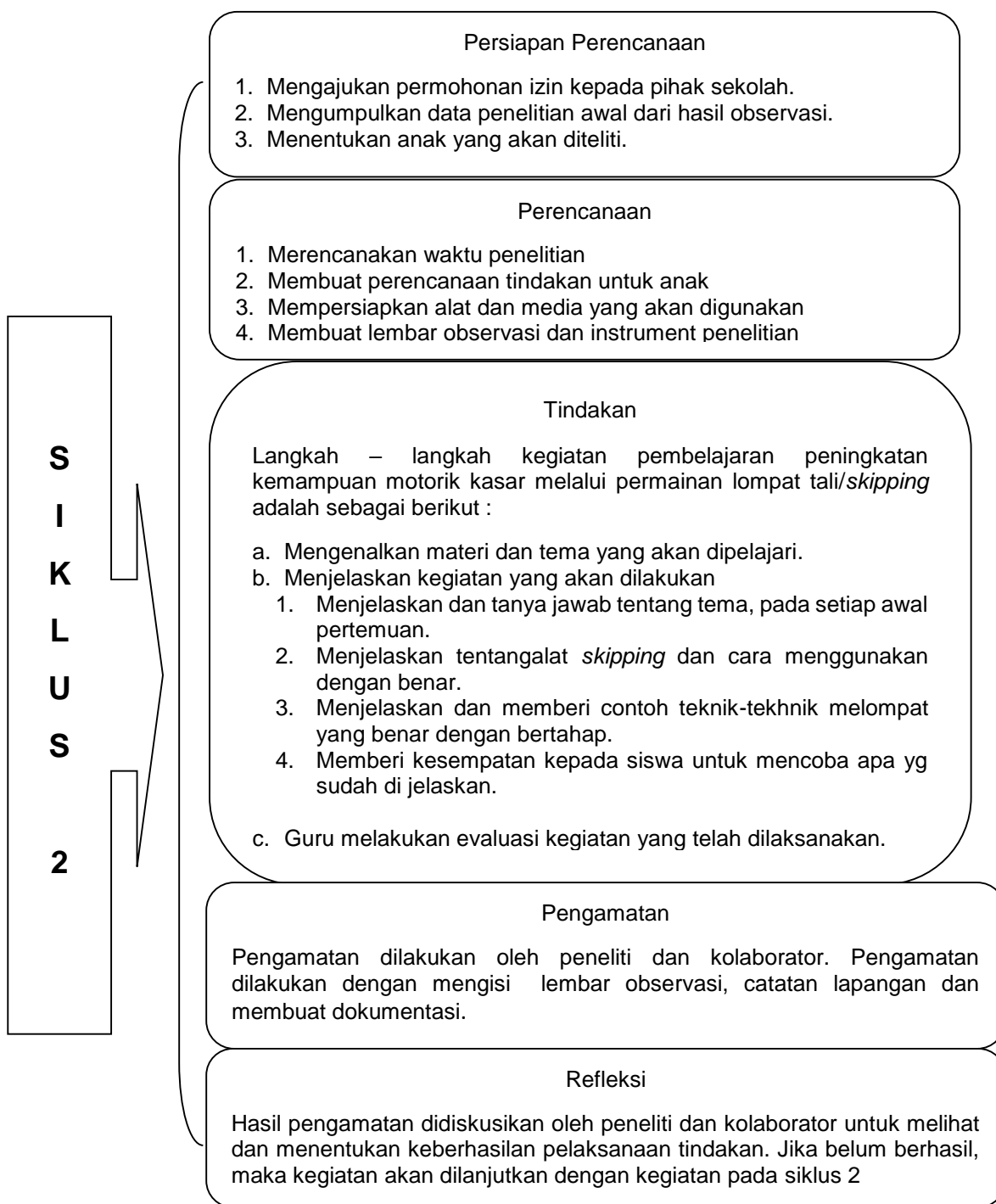
d. Refleksi Tindakan (*Reflecting*)

Refleksi adalah evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Refleksi mempunyai tujuan untuk menganalisa ketercapaian proses pemberian tindakan dan untuk menganalisa penyebab belum tercapainya tindakan. Refleksi dilakukan dengan membandingkan hasil pembelajaran yang dilakukan sebelum dan sesudah diberikan tindakan, dan menemukan sejauh mana keberhasilan dari tindakan yang diberikan. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah peningkatan kemampuan motorik kasar anak baik dari refleksi dalam data pemantau tindakan maupun berdasarkan data hasil penelitian.

Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan pengolahan data. Setiap selesai melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi hasil dari meningkatnya kemampuan motorik kasar setelah melakukan kegiatan permainan lompat tali. Data hasil observasi tindakan diolah pada refleksi siklus 2. Apabila hasil dari siklus 2 belum tercapai keberhasilannya, maka peneliti akan membuat rancangan mengenai tindakan baru yang akan

dilaksanakan pada siklus 3. Rancangan siklus 3 dibuat dan didiskusikan bersama kolaborator. Pada refleksi siklus 2, peneliti akan melakukan perbandingan antara data refleksi pra penelitian, siklus 1 dan siklus 2.

Bagan 3.2 Rancangan Siklus II



G. Hasil Intervensi yang Diharapkan

Hasil intervensi yang diharapkan dari penelitian tindakan yang dilakukan adalah meningkatnya kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain lompat tali pada anak usia 5-6 tahun yang berada di PAUD Ceria Cempaka, Jakarta Timur. Perubahan yang diharapkan diantaranya adalah meningkatnya kemampuan motorik kasar anak yang ditandai dengan adanya peningkatan motorik kasar anak yang dapat diamati saat anak melakukan aktivitas sehari – hari pada saat anak-anak bermain di luar ruangan.

Indikator keberhasilan tindakan ini, merupakan kesepakatan antara kolaborator dan peneliti. Kolaborator dan peneliti membuat kesepakatan dengan menentukan besarnya presentase kenaikan minimal sebesar 71%. Hal ini sesuai dengan pendapat Mills yang menyatakan bahwa: *the end-of survey revealed that 71% of student agreed.*⁵³ Pendapat ini menyatakan bahwa penelitian berakhir apabila 71% siswa/anak setuju atau mengalami kenaikan. Jika presentase yang diperoleh kurang dari 71% seperti yang telah disepakati bersama maka penelitian tindakan ini akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

⁵³Geoffrey E. Mills, *Action Research: A Guide For Teacher Research* (New Jersey: Pearson Education, 2003,p.101.

H. Data dan Sumber Data

Data menurut Arikunto adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta maupun angka.⁵⁴ Data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data pemantau tindakan dan data penelitian. Data tersebut digunakan sebagai pengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana, yaitu tentang kegiatan pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran di kelas. Adapun data penelitian (*research*) yang dilihat yaitu data tentang variabel penelitian berupa kemampuan motorik kasar anak untuk menganalisis penelitian mengenai gambaran peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Cerita Cempaka Cipayung, Jakarta Timur.

Sumber data dalam penelitian ini berupa populasi ataupun sampel yang merupakan hal yang sangat penting dalam pengumpulan data, Sumber data dalam penelitian ini berupa populasi ataupun sampel yang merupakan hal yang sangat penting dalam pengumpulan data, keduanya menentukan ketepatan dan mutu data yang dikumpulkan. Adapun sumber data yang didapat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sumber data pemantau tindakan, yaitu berupa proses dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi V, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.96.

PAUD Ceria Cempaka dengan melalui bermain lompat tali. Data yang diperoleh akan digunakan untuk analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran adanya hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

I. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut Suharsimi Arikunto adalah semua alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran, jadi bukan hanya proses tindakan saja.⁵⁵ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun.

1. Definisi Konseptual

Kemampuan motorik kasar adalah suatu keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar/ sebagian besar otot-otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh, yang berupa gerakan Lokomotor, gerakan Keseimbangan/Non Lokomotor, dan gerakan Manipulatif.

2. Definisi Operasional

Motorik kasar adalah skor yang menunjukkan suatu keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar/ sebagian besar otot-otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh, yang berupa gerakan Lokomotor, gerakan Keseimbangan/Non Lokomotor, dan gerakan Manipulatif. Adapun yang termasuk

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas, Edisi Revisi*, (Jakarta: Bumi Aksara), h.85

gerakan-gerakan lokomotor adalah ; berjalan, berlari, melompat/*skip* dan meloncat, untuk gerakan-gerakan keseimbangan/non lokomotor adalah ; menarik, berputar dan merentang, dan gerakan-gerakan manipulatif adalah; menangkap dan mengayun.

3. Kisi-Kisi Instrumen

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian observasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Observasi Kemampuan
Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Aspek	Indikator	Butir Soal	Jml
Kemampuan Motorik Kasar	Lokomotor	<p>1. Berjalan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu berjalan diatas garis lurus sambil berjinjit. ➤ Anak mampu berjalan diatas garis dengan berjinjit dan membawa beban. <p>2. Berlari</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu berlari ditempat dengan benar. ➤ Anak mampu berlari dengan rintangan. <p>3. Melompat/Skip</p>	1 2 3 4 5	8

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan jarak tertentu. ➤ Anak mampu melompat dengan satu kaki/engklek dengan jarak tertentu. 	6	
		<p>4. Meloncat</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu meloncat dari ketinggian 30 cm. ➤ Anak mampu meloncat dengan ketinggian 50 cm 	7	
			8	
	Non Lokomotor	<p>1. Menarik</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu menarik tali/karet sesuai aturan permainan yaitu tali/karet dalam posisi vertikal. ➤ Anak mampu menarik tali/karet yaitu tali/karet dalam keadaan yang kendur sehingga tali/karet mudah untuk diputar. <p>2. Memutar</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu memutar tali/karet secara bersamaan dan searah. ➤ Anak mampu memutar tali/karet sambil melompat, sehingga tidak terinjak oleh kaki. <p>3. Merentang</p>	9	6
			10	
			11	
			12	

		➤ Anak mampu merentangkan tangan sambil memutar pergelangan tangannya dengan hitungan waktu.	13	
		➤ Anak mampu merentangkan dan memutar tangan kedepan dan kebelakang dengan hitungan waktu.	14	
Jumlah			14	

Indikator kemampuan motorik kasar akan diperinci menjadi sebuah instrumen, maka penilaian instrumen tersebut dilakukan dengan cara scoring. Berikut merupakan petunjuk dalam penilaian instrumen yang akan dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Setelah skor didapat maka dikalkulasikan untuk mendapatkan presentase kenaikan yang terjadi setelah melakukan tindakan di kelas tersebut.

4. Instrumen Pemantau Tindakan

Pemantauan tindakan kelas dalam proses pembelajaran akan menggambarkan peningkatan keterampilan motorik kasar berdasarkan komponen penerapan kegiatan bermain lompat tali. Adapun instrumen pemantauan tindakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5
Instrumen Pemantau Tindakan

No	Aktivitas Guru	Hasil Pengamatan		Aktivitas Anak	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Guru/peneliti mengatur barisan menjadi dua dan saling berhadapan sambil memegang tali/karet masing.			Anak mengikuti arahan guru/peneliti		
3.	Guru/peneliti mengajak siswa untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum mulai kegiatan.			Anak mengikuti perintah guru/peneliti		
4.	Guru/peneliti menjelaskan kegiatan permainan lompat tali			Anak menyimak penjelasan guru /peneliti		
5.	Guru/peneliti menjelaskan cara memegang tali dan cara melompat.			Anak memperhatikan penjelasan guru/peneliti		
6.	Guru/peneliti memberikan contoh cara bermain lompat tali.			Anak memperhatikan gerakan-gerakan yang dicontohkan guru /peneliti		
7.	Guru/peneliti membimbing selama proses kegiatan berlangsung			Anak satu persatu mencoba melaksanakan permainan lompat tali/ <i>skipping</i>		
8	Guru/peneliti mengajak untuk melakukan pendinginan setelah selesai melakukan permainan lompat tali.			Anak melakukan pendinginan bersama.		

9.	Guru/peneliti mereview kegiatan permainan lompat tali.			Anak menanggapi dan menjawab pertanyaan guru		
10.	Guru/peneliti memberikan motivasi dan apresiasi kepada anak baik yang sudah mampu maupun yang belum mampu melompat dengan benar dan mengakhiri kegiatan permainan lompat tali			Anak menyampaikan perasaannya terhadap kegiatan saat permainan lompat tali yang telah dilaksanakan.		
11.	Guru/peneliti menutup kegiatan dengan berbaris kembali dan mempersilahkan anak untuk beristirahat			Anak dengan tertib mengikuti arahan guru/peneliti		

Tabel 3.6
Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

No	Pilihan Jawaban	Skor
1.	BSB	4
2.	BSH	3
3.	MB	2
4.	BB	1

Penilaian yang diberikan memiliki beberapa ketentuan yang telah disepakati bersama peneliti dan kolaborator, yaitu :

Tabel 3.7
Ketentuan Penilaian Skala Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

No	Skala	Ketentuan
1	BB	Belum Berkembang
2	MB	Mulai Berkembang
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan

4	BSB	Berkembang Sangat Baik
---	-----	------------------------

Deskripsi Ketentuan Penilaian Skala Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

1. BB (Belum Berkembang)

Jika anak belum menampakan indikator yang dimaksud selama kegiatan berlangsung.

2. MB (Mulai Berkembang)

Jika anak mulai menampakan indikator yang dimaksud selama kegiatan berlangsung.

3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Jika anak sudah menampakan indikator yang dimaksud selama kegiatan berlangsung.

4. BSB (Berkembang Sangat Baik)

Jika anak sudah menampakan indikator yang dimaksud selama kegiatan berlangsung dengan fokus.

J. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam menjaring data tentang pemantauan tindakan (action) adalah berbentuk catatan lapangan, catatan wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

adalah dengan melakukan observasi atau melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Berdasarkan keterlibatan peneliti dalam penelitian tindakan ini, maka jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan. Dapat dikatakan, peneliti merupakan bagian dari kelompok yang diamati.⁵⁶ Jadi, keberadaan peneliti sangat dirasakan hadirnya oleh subjek penelitian dan kehadirannyapun tidak mungkin dapat diwakilkan, karena penelitian tindakan kelas ini melibatkan peran penuh peneliti dari awal sampai akhir penelitian.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian tindakan ini, antara lain :

1. Catatan Lapangan

Catatan lapangan dibuat secara sistematis tentang situasi kelas, baik selama maupun segera setelah kegiatan pembelajaran usai. Catatan – catatan ini akan didiskusikan bersama dengan kolaborator dan dilakukan secara langsung.

2. Dokumentasi

Dokumentasi menjadi salah satu teknik pengumpul data yang digunakan untuk melengkapi data. Catatan dokumentasi antara lain: foto dan rekaman video. Alat yang digunakan adalah kamera. Teknik diatas digunakan untuk menjanging data penelitian (*research*) dengan bantuan pedoman

⁵⁶ S Nasution, *Metode Research* (Penelitian Ilmiah), (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal.107.

observasi, dimana pedoman observasi tersebut terdiri atas butir-butir indikator yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar.

3. Catatan Wawancara

Catatan wawancara dilakukan dengan mewawancarai orang tua dan beberapa anak. Dalam pengisian lembar observasi, peneliti memberikan *chek list* (✓) pada skala keterampilan motorik kasar yang sesuai. Model yang digunakan adalah model skala *Likert*, yaitu untuk mengukur keterampilan motorik kasar anak ketika melakukan permainan. Setiap butir indikator diberi tanda *chek list* (✓) pada kolom baik, cukup dan kurang. Setiap butir indikator diberi skor 1-3 sesuai dengan tingkat jawabannya. Penilaian yang diberikan memiliki beberapa ketentuan yang telah disepakati bersama antara peneliti dan kolaborator.

K. Analisa Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kuantitatif ini dilakukan secara terus menerus setiap siklus dengan statistik deskriptif, statistik deskriptif ini digunakan untuk menghitung peningkatan kemampuan motorik kasar anak dan untuk menguji hipotesis tindakan yaitu dengan menggunakan studi proporsi nilai rata – rata

anak sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Proporsi /perbandingan antara jumlah sample dengan kemampuan yang dicapai oleh anak.

$\sum x$ = Jumlah nilai/skor yang diperoleh subjek

N = Skor maksimal ⁵⁷

Presentasi Kenaikan = Presentasi Siklus I – Presentasi Pra Penelitian

$$\text{Presentase kemampuan motorik kasar anak} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh anak}}{\text{Jumlah total skor maksimum}} \times 100\%$$

Analisis data kualitatif yang dilakukan yaitu dengan cara menganalisis setiap data yang didapat dari hasil catatan lapangan, dan catatan dokumentasi selama penelitian. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis peningkatan melalui pemberian tindakan berupa kegiatan bermain lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Analisis data kualitatif

⁵⁷ Anas Sujiono, 2005, h. 43

dilakukan secara tertulis mengikuti perkembangan yang terjadi pada anak setiap pertemuan.

Analisis data kualitatif tindakan menurut Hubberman dan Miles bahwa dalam penelitian ini harus melewati tiga tahapan penting, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data/display data, dan (3) verifikasi/kesimpulan.⁵⁸ Reduksi data merupakan proses penyederhanaan data yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data mentah sehingga data tersebut menjadi informasi bermakna. Penyajian data/display data berkenaan dengan proses penampilan data secara sederhana dalam bentuk paparan atau penjelasan naratif, representasi tabular, termasuk dalam format matriks, representasi grafik, dan sebagainya. Penyimpulan meliputi proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat atau formula singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas dan lebih mendalam.

2. Interpretasi Hasil Analisis

Setelah tindakan selesai, hasil pengamatan berupa catatan lapangan dan instrumen penelitian dilanjutkan pada tahap analisis kuantitatif. Perhitungan statistik ini bertujuan untuk melihat presentasi kenaikan dan taraf signifikansi dari perbedaan antara hasil pengamatan sebelum dan sesudah pemberian tindakan pada akhir siklus. Peneliti dan kolaborator

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*(Bandung: Alfabeta, 2009),p.246

menyepakati bahwa kenaikan presentase menjadi 71%. Dengan demikian, hipotesis tindakan diterima jika prosentase kenaikan antara pra penelitian dan siklus I mencapai lebih dari 71%, tetapi jika kurang maka hipotesis ditolak dan dilakukan penelitian tambahan pada siklus kedua.

L. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan pemeriksaan didasarkan pada empat kriteria yang digunakan, yaitu kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Seperti yang dikatakan oleh Guba's,

“Criteria for assessing the Trustworthiness of Naturalistic Inquiries” speaks directly to qualitative researches. Guba argued that the trustworthiness of qualitative inquiry could be established by addressing the following characteristics of a study: credibility, transferability, dependability, and confirmability.⁵⁹

Keempat kriteria tersebut diharapkan mampu memberikan kepercayaan sebuah penyusunan hasil penelitian tindakan. Agar data yang didapat dan disajikan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya sehingga mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan yang ada.

1. Credibility (kepercayaan)

⁵⁹ Geoffrey E. Mills, *Action Research, A guide The Teacher Researcher* (2003), h.78

Kredibilitas yang dilakukan peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah dengan teknik triangulasi yaitu dengan melakukan observasi, dan dokumentasi. Peneliti juga memperpanjang serta menambah waktu keikutsertaan dan pertemuan, melakukan pengamatan secara terus menerus dan berkala, dan melakukan tanya jawab juga diskusi baik dengan teman sejawat ataupun dengan dosen.

Peneliti bersama kolaborator membuat catatan lapangan dan mendiskusikan seluruh keadaan yang ada. Diskusi tersebut ditujukan untuk melakukan refleksi yang nantinya akan membahas sebuah masalah sehingga menemukan pemecahan masalah tersebut. Catatan lapangan yang dibuat berupa narasi yang berisi seluruh kegiatan dalam proses belajar mengajar dan interaksi anak selama mengikuti kegiatan bermain lompat tali. Selain catatan lapangan, peneliti juga memperkuat data berupa catatan dokumentasi. Hal tersebut dilakukan agar keabsahan data dalam penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

2. *Transferability* (keteralihan)

Laporan data hasil penelitian ini ditulis dengan detail, secara terinci, jelas, sistematis, dan dipercaya. Hal ini dibuktikan dengan adanya uji Validitas instrumen yang dilakukan dengan bertanya kepada pakar (*expert judgment*). Semua instrument yang ditentukan diperoleh dari teori yang didapat dan dirinci kembali oleh peneliti dengan bimbingan ahli. Hal tersebut dilakukan, untuk menilai kevalidan instrumen yang akan digunakan untuk

mengobservasi anak. Peneliti juga melampirkan lembar observasi yang telah diisi, data yang diperoleh kemudian ditransfer ke dalam angka dan peneliti menganalisis dan mengolah data tersebut sehingga dapat terlihat prosentase kenaikan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

3. *Dependability* (kebergantungan)

Uji dependability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian yang dilakukan oleh audito independen atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian.⁶⁰ Dosen pembimbing telah membimbing peneliti mulai dari penentuan masalah, menentukan sumber data, dan menganalisa data hasil penelitian. Dosen pembimbing yang membimbing peneliti dalam pembuatan instrument penelitian, dan mengevaluasi langkah – langkah kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun melalui media bermain lompat tali.

4. *Confirmability* (kepastian)

Memastikan bahwa data yang diperoleh adalah netral atau objektif, menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Kepastian penelitian ini akan dilakukan melalui pengujian secara objektif oleh dosen pendidikan anak usia dini pada sidang skripsi diakhir penulisan. Pengujian ini dilakukan dengan melihat proses maupun data hasil penelitian yang telah didapat.

⁶⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*(Bandung: Alfabeta, 2010), p.377

M. Tindak Lanjut/Pengembangan Perencanaan Tindakan

Adapun tindak lanjut dari penelitian ini adalah menjadikan kegiatan bermain lompat tali dalam pembelajaran mampu menjadi alternatif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun, khususnya di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur. Apabila program tindakan yang diberikan belum mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, maka akan dilakukan pengkajian yang lebih mendalam kembali untuk mencari faktor ketidakberhasilan program tersebut.

Pengembangan perencanaan tindakan ini akan lebih difokuskan pada kegiatan permainan lompat tali yang lebih baik lagi dalam penelitian selanjutnya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan lebih menginovasikan dan memvariasikan media yang digunakan dalam membantu berlangsungnya kegiatan diluar ruangan, serta telah disesuaikan dengan perkembangan karakteristik dan kemampuan anak. Sehingga kegiatan pada siklus 1 dan 2 yang akan dilakukan ini dapat memberikan pengalaman belajar baru yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

BAB IV

DESKRIPTIF, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN TEMUAN PENELITIAN

A. Profil Lembaga

Lembaga PAUD Ceria Cempaka merupakan suatu lembaga pendidikan anak usia dini yang bersifat umum yang berdiri di naungan PKK Kelurahan. Terletak di Jl. Raya Cipayung No 1-2 Rt 004/02 Cipayung Jakarta Timur. PAUD Ceria Cempaka menerima siswa mulai usia 2-6 tahun, yang dibagi menjadi 3 kelompok yaitu Kelas Jeruk usia 2-4 tahun, kelas Mangga usia 4-5 tahun, dan kelas Strawberry usia 5-6 tahun ada 2 kelas A dan B. Yang masing masing kelas dengan satu guru. Jumlah siswa dalam satu kelas berkisar antara 10-20 siswa. PAUD Ceria Cempaka terdiri dari 1 Kepala Sekolah, 4 guru, dan 1 Staf Tata Usaha. PAUD Ceria Cempaka menempati sebuah gedung sebuah yayasan yang tidak terpakai. Yang terdiri dari 3 ruang kelas, 1 ruang untuk pertemuan, 1 ruang kantor, 1 kamar mandi dan halaman yang luas untuk parkir dan juga untuk kegiatan *outdoor*.

Jadwal belajar dari hari Senin-Jum'at, dari jam 08.00-10.00 WIB. Untuk hari Senin, Selasa dan Kamis pembelajaran fokus di dalam kelas. Untuk hari Rabu jadwal olahraga dan kegiatan belajar melalui bermain di luar kelas. Hari Jum'at pembelajaran keagamaan; sholat, membaca Iqro', hafalan surat-surat pendek, hafalan doa-doa, dan pembelajaran yang berkaitan dengan akidah. PAUD Ceria Cempaka juga mempunyai program Jumantik Kecil, yang diadakan setiap hari rabu pertama setelah olahraga. Kegiatan ini bertujuan untuk membelajarkan anak hidup sehat, dengan pemeriksaan jentik pada setiap rumah. Kegiatan ini di bantu oleh ibu-ibu PKK yang bertugas sebagai Jumantik dalam Team PKK Kelurahan. Dan juga ada kegiatan untuk orang tua murid yang dilaksanakan sebulan sekali setiap hari Rabu ke 3, yaitu parenting, ataupun pendidikan tentang kesehatan. Nara sumber dari orang-orang yang berkompetensi di bidangnya; ada dokter, praktisi AUD, ustadzah, yang masing-masing disesuaikan dengan materi yng akan diberikan oleh orang tua murid.

B. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/Hasil Intervensi Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua belas kali pertemuan. Penyajian pelaksanaan terbagi dalam beberapa tahapan, diantaranya : tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

1. Deskripsi Data Pra Penelitian

Sebelum peneliti melaksanakan siklus I, peneliti melakukan persiapan-persiapan pra penelitian dengan mencari dan mengumpulkan data-data anak yang diteliti melalui observasi langsung, analisis dokumen dan diskusi dengan kolaborator di PAUD Ceria Cempaka. Kegiatan Pra Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17-18 Mei 2016. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar pada pra penelitian belum berkembang secara optimal, artinya kemampuan tersebut masih dapat ditingkatkan lagi. Hal ini dapat dilihat pada waktu kegiatan pembelajaran di luar ruangan, seperti dalam kegiatan melompat sebagian besar anak-anak belum mampu melompat dengan media karet/tali. Ketika anak2 di minta untuk berjalan dengan satu kaki/engklek, beberapa anak yang kakinya masih turun sebelum sampai garis yang ditentukan.

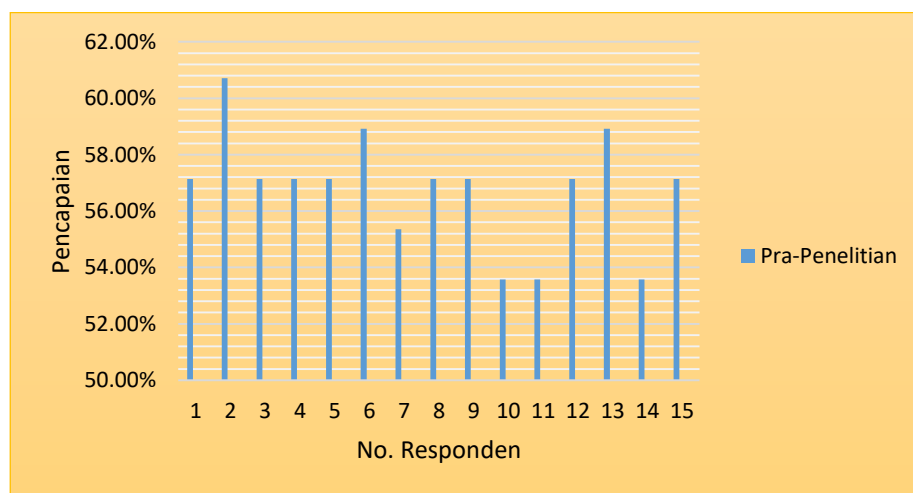
Kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka belum berkembang secara optimal, yang disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya pelaksanaan kegiatan motorik kasar yang masih jarang dilaksanakan, tingkat pemahaman guru akan makna dari kegiatan motorik kasar untuk anak usia dini masih kurang.

Tabel 4.1
Data Prosentase Kemampuan Motorik Kasar Anak
Usia 5-6 Tahun Pra Penelitian

No.Responden	Pre-Test
1	57,14 %
2	60,71 %
3	57,14 %
4	57,14 %

5	57,14 %
6	58,92 %
7	55,35 %
8	57,14 %
9	57,14 %
10	53,57 %
11	53,57 %
12	57,14 %
13	58,92 %
14	53,57 %
15	57,14 %
Rata-Rata	15,11 %

Gratik 4.1.
Data Prosentase Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pada Saat Pra Penelitian



Tabel dan grafik diatas menunjukkan data hasil belajar siswa sebelum diberi tindakan sebesar 15,11%. Hasil pengamatan yang ditemukan terkait

dengan hasil belajar kemampuan motorik kasar selama pra penelitian bahwa siswa mendapatkan hasil yang kurang baik dalam belajar motorik kasar karena kegiatan motorik kasar jarang sekali dilakukan oleh guru yang mengakibatkan kurangnya kemampuan motorik kasar, sehingga masih ada beberapa anak yang perkembangan motoriknya masih kurang sesuai dengan tahapan usianya.

Dari hasil observasi yang didapat menjadi dasar untuk melaksanakan penelitian tindakan yaitu dengan kegiatan menggunakan media tali/karet. Penerapan kegiatan menggunakan media tali/karet ini diberikan kepada siswa PAUD Ceria Cempaka usia 5-6 tahun. Kegiatan motorik kasar dengan menggunakan media tali/karet dilakukan sebagai alat melompat, meloncat, berlari, dan memutar. Penerapan kegiatan motorik kasar melalui bermain lompat tali diharapkan dapat memberikan pengaruh dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

2. Deskripsi Data Siklus I

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan/pengamatan peneliti dan kolaborator mengadakan refleksi tindakan-tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Siklus I dilakukan secara bertahap selama delapan kali pertemuan sejak tanggal, Jum'at, 20 Mei - 2 Juni 2016 setiap pertemuan berlangsung 45 menit. Adapun peran peneliti pada penelitian ini sebagai *planner leader*, pemberi tindakan dan pengamat, sehingga peneliti terlibat langsung bersama siswa dalam kegiatan motorik kasar melalui bermain lompat tali. Sebelum melakukan

tindakan, peneliti dan kolaborator mendiskusikan kegiatan yang akan dilakukan. Selain itu peneliti juga menggunakan instrumen pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa kamera digital.

a. Perencanaan (Planning)

Peneliti mengadakan penelitian dengan perencanaan sebagai berikut :

1. Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan oleh anak yang telah disusun dan terlebih dahulu dan didiskusikan dengan kolaborator. Dengan demikian pada silus I ini kegiatan motorik kasar yang akan dilakukan disetiap pertemuannya adalah sebagai berikut : 1) pertemuan I peneliti menjelaskan mengenai permainan lompat tali, alat-alat yang dipergunakan dalam bermain lompat tali dan aturan serta cara bermain lompat tali. 2) Pertemuan II, peneliti menjelaskan cara bermain lompat tali dengan ketinggian tali setinggi anak-anak, 3) pertemuan ke III, peneliti mengajarkan lompatan dengan rintangan tali yang diputar oleh dua anak. 4) pertemuan ke IV, peneliti masih mengajarkan dengan permainan yang sama dengan hari ke tiga, hanya saja peneliti mengajarkan bahwa lompatannya dengan variasi lompatan yang berbeda.

5) pertemuan ke V, anak dengan tali/karet sendiri-sendiri untuk bermain lompatan sendiri-sendiri. 6) pertemuan ke VI, peneliti mengulang semua permainan dari hari pertama sampai hari ke lima. 7) pertemuan ke VII, peneliti melakukan pengulangan kembali khusus lompatan yang dengan tali diputar-putar dan lompatan dengan tali dipegang sendiri-sendiri. 8)

pertemuan ke VIII, yaitu berjalan diatas garis lurus dengan berjinjit tanpa dan dengan membawa beban, berlari ditempat dan berlari melewati rintangan. Melompat dengan satu kaki/engklek dan melompat dengan dua kaki, melompat dari ketinggian 30 dan 50 cm. Dilanjutkan dengan bermain tali dengan cara sendiri maupun bersama dengan dua teman yang bertugas memutar tali/karet.

2. Menyiapkan media yang akan dipergunakan untuk tindakan yang akan diberikan kepada anak. Media tersebut berupa karet/tali.
3. Menyiapkan alat pengumpulan data berupa catatan lapangan, catatan wawancara, dan dokumentasi (kamera).

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Adapun tindakan pada siklus I yang akan diberikan kepada anak usia 5-6 tahun sebagai berikut : pada penelitian yang dilakukan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke delapan. Pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti, kolaborator adalah guru yang merupakan teman mengajar dan seorang partisipan yaitu teman peneliti yang merupakan mahasiswa jurusan PG PAUD, serta 15 anak yang akan diberikan tindakan dan akan menjadi subjek penelitian. Kegiatan yang dilakukan dalam setiap pertemuannya adalah sebagai berikut :

1) Pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Mei 2016 pukul 08.00 di PAUD Ceria Cempaka. Seluruh siswa berkumpul dilapangan

berbaris menjadi 2 barisan, dengan merentangkan tangan untuk mengatur jarak. Peneliti mengucapkan salam, bermain tepuk untuk memberikan semangat kepada anak-anak.

Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan delapan hari kedepan dan menjelaskan kegiatan dihari itu. Juga menjelaskan alat/media yang dipergunakan untuk bermain lompat tali. Setelah itu peneliti menjelaskan dan melakukan tanya jawab tentang tema yakni binatang yang melompat yaitu katak. Selanjutnya peneliti mulai mencontohkan cara melompat yang benar tanpa alat. Lalu anak-anak di persilahkan untuk mencoba melompat satu persatu. Selanjutnya penjelasan tentang tata cara bermain lompat tali yang benar. Caranya karet/tali dipegang oleh 2 anak dan tali/karet ditarik sampai vertikal (tali/karet jangan sampai kendur), setinggi lutut lalu satu persatu anak melompat bergantian.

Anak di persilahkan untuk mencoba satu persatu sampai mereka semua melakukan lompatan. Setelah selesai semua, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

2) Pertemuan II

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Senin, 24 Mei 2016 pukul 08.00, peneliti melakukan pemanasan dengan berlari ditempat. Dilanjutkan dengan pemberian contoh bagaimana kelinci melompat. Peneliti memberi

penjelasan tentang bermain lompat tali lanjutan dari hari pertama. Sebelum melanjutkan lompatan yang lebih tinggi dari hari pertama, lompatan yang seperti di hari pertama diulang kembali sampai anak-anak dapat untuk melakukannya.

Peneliti menambahkan lompatan yaitu lompatannya dengan berulang/bolak-balik, dengan lompatan tidak jauh dari tali/karet, tidak memakai ancang-ancang seperti lompatan sebelumnya. Setelah itu peneliti melanjutkan lompatan dengan cara yang sama hanya bedanya lebih tinggi dari hari pertama. Di hari ke dua tinggi lompatan setinggi paha anak. Untuk cara mempergunakan tali/karetnya masih sama dengan hari pertama. Peneliti memberikan contoh melompat dengan ketinggian sepaha anak yang memegang tali. Supaya tinggi tali sama maka anak yang memegang tali seharusnya tinggi badannya juga yang sama.

Siswa diminta untuk mencoba satu persatu dan bergantian dalam memegang tali/karet. Setelah siswa mencoba semua, peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat dengan ketinggian setinggi lutut anak.

3) Pertemuan III

Pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Mei 2016 pukul 08.00, peneliti melakukan pemanasan dengan merentangkan tangan sambil memutar pergelangan tangan dengan hitungan tertentu. Dilanjutnya dengan

pemberian contoh bagaimana kangguru melompat. Sebelum peneliti memberikan penjelasan selanjutnya, peneliti mengulang permainan lompatan yang hari kedua agar anak benar-benar mampu dalam melompat dengan ketinggian setinggi paha.

Peneliti memberi penjelasan tentang cara-cara bermain lompat tali/karet dengan cara yang berbeda dari hari pertama dan kedua. Yaitu bermainnya dengan cara melompat tapi ditempat dengan rintangan tali yang diputar-putar oleh dua orang yang memegang ujung tali/karet. Caranya tali /karet dipegang ujungnya dan diputar searah antara dua anak yang bertugas memegang tali.

Peneliti memberikan contoh dengan beberapa lompatan. Kemudian anak-anak mencoba satu persatu dan saling bergantian dalam memegang tali/karet, sampai semua mencoba melompat semua, peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

4) Pertemuan IV

Pertemuan ke empat dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Mei 2016 pukul 08.00, peneliti melakukan pemanasan dengan merentangkan tangan dan memutar tangan kedepan dan kebelakang dengan hitungan. Kemudian peneliti menjelaskan tema, dan memberikan contoh bagaimana jangkrik itu melompat. Peneliti masih mengulangi permainan lompat tali di hari ke tiga supaya anak-anak benar terampil dalam melompat dengan cara melompat

diantara putaran tali yang dilakukan oleh dua anak. Peneliti hanya menambahkan bahwa dalam melompat dapat menggunakan kaki satu, ataupun dengan kedua kakinya. Cara bermainnya masih sama tetapi variasi lompatannya di perbanyak.

Anak di berikan contoh terlebih dahulu, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

5) Pertemuan V

Pertemuan ke lima dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Mei 2016 pukul 08.00, peneliti melakukan pemanasan dengan berjalan mengelilingi lapangan. Kemudian peneliti menjelaskan tema, dilanjutkan dengan memberikan contoh bagaimana kuda itu berlari. Peneliti mengulangi permainan lompat tali di hari ke empat supaya anak-anak benar terampil dalam melompat dengan cara melompat diantara putaran tali yang dilakukan oleh dua anak, tetapi variasi lompatannya di perbanyak dan bervariasi.

Peneliti memberikan materi lompatan yang berbeda yaitu dengan lompatan sendiri dengan alat yang dipengang sendiri-sendiri. Di hari ke lima anak diberi tali/karet sendiri-sendiri untuk bermain lompatan sendiri-sendiri. Peneliti memberikan contoh, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan

komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

6) Pertemuan VI

Pertemuan ke enam dilaksanakan pada hari Jum'at, 28 Mei 2016 pukul 08.00, peneliti melakukan pemanasan dengan berjalan mengelilingi lapangan sambil berjinjit. Kemudian peneliti menjelaskan tema, dilanjutkan dengan memberikan contoh bagaimana tupai melompat. Dihari ke enam peneliti memberikan materi pengulangan gerakan melompat dalam permainan lompat tali seperti yang dilakukan di hari pertama sampai hari kelima. Dari lompatan yang talinya dipegang oleh dua anak pada ujung tali setinggi lutut. Anak melompat satu persatu, satu arah, kemudian dilanjutkan untuk lompatan yang bolak-balik dengan posisi karet tetap setinggi lutut.

Dilanjutkan lompatan yang sama (searah) dengan ketinggian sepaha; dan saling bergantian dalam memegang tali. Kemudian dilanjutkan dengan lompatan yang tali/karetnya diputar searah oleh kedua anak yang memegang tali/karet. Dengan lompatan kaki satu dan lompatan kedua kaki bersamaam. Setelah itu dilanjutkan dengan bermain tali/karet dengan sendiri-sendiri dan lompatan yang bervariasi (kaki bergantian).

Peneliti memberikan contoh, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

7) Pertemuan VII

Pertemuan ke tujuh dilaksanakan pada hari Senin, 31 Mei 2016 pukul 08.00. Pertemuan ke tujuh, peneliti melakukan pemanasan dengan berlari mengelilingi lapangan. Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang habitat kehidupan katak sebagai binatang yang melompat. Di hari ke tujuh peneliti memberikan materi pengulangan gerakan melompat dalam permainan lompat tali yang diputar searah oleh kedua anak yang memegang tali/karet. Dengan lompatan kaki satu / lompatan kedua kaki bersamaan. Setelah itu dilanjutkan dengan bermain tali/karet dengan sendiri-sendiri dan lompatan yang bervariasi (kaki bergantian).

Peneliti memberikan contoh, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

8) Pertemuan VIII

Pertemuan ke delapan dilaksanakan pada hari Kamis, 1 Juni 2016 pukul 08.00. Pertemuan kedelapan, diawali dengan pemanasan dengan merentangkan tangan, memutar pergelangan tangan dan memutar tangan. Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang habitat kehidupan kelinci dan manfaat dari kelinci sebagai binatang yang melompat. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan hari ke delapan yaitu berjalan diatas garis lurus dengan berjinjit tanpa dan dengan membawa beban, berlari ditempat dan

berlari melewati rintangan. Melompat dengan satu kaki/engklek dan melompat dengan dua kaki, meloncat dari ketinggian 30 dan 50 cm.

Dilanjutkan dengan bermain tali dengan cara sendiri maupun bersama dengan dua teman yang bertugas memutar tali/karet. Setiap permainan peneliti mencontohkan terlebih dahulu, kemudian anak-anak baru mencoba satu persatu sampai semua jenis kegiatan selesai. Setelah itu pendinginan dan peneliti memberikan komentar serta memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat.

c. Implementasi dan Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan di lapangan oleh peneliti, dan kolaborator dengan panduan instrumen. Peneliti dan kolaborator melakukan analisis proses dalam melakukan tindakan dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

1) Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanan pada hari Kamis, 20 Mei 2016 pukul 08.00 di PAUD Ceria Cempaka. Seluruh siswa berkumpul dilapangan berbaris menjadi 2 barisan, dengan merentangkan tangan untuk mengatur jarak. Peneliti mengucapkan salam, bermain tepuk untuk memberikan semangat kepada anak-anak. (CL.1,p.1,k.3).

Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan delapan hari kedepan dan menjelaskan kegiatan dihari itu. (CL.1,p.2,k.4). Juga

menjelaskan alat/media yang dipergunakan untuk bermain lompat tali. (CL.1,p.2,k.5). Setelah itu peneliti menjelaskan dan melakukan tanya jawab tentang tema yakni binatang yang melompat yaitu katak. Selanjutnya peneliti mulai mencontohkan cara melompat yang benar tanpa alat. (CL.1,p.2,k.7) Lalu anak-anak di persilahkan untuk mencoba melompat satu persatu. (CL.1,p.2,k.8). Selanjutnya penjelasan tentang tata cara bermain lompat tali yang benar. Caranya karet/tali dipegang oleh 2 anak dan tali/karet ditarik sampai vertikal (tali/karet jangan sampai kendur), setinggi lutut lalu satu persatu anak melompat bergantian. (CL.1,p.2,k.9).

Anak di persilahkan untuk mencoba satu persatu sampai mereka semua melakukan lompatan. (CL.1,p.2,k.10). Setelah selesai semua, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar(. CL.1,p.2,k.11).



Gambar 4.1 Anak melompat setinggi lutut. (CD.5, K.9)

Di hari pertama anak melakukan lompatan setinggi lutut dengan tali/karet, kegiatan itu dilakukan setelah diberikan contoh oleh peneliti. Anak lalu melakukan lompatan satu persatu sampai semua anak melakukan lompatan. Peneliti melakukan pengamatan dan peneliti memberikan komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. Kegiatan lompatan dengan ketinggian lutut anak dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

2) Pertemuan 2

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Senin, 24 Mei 2016 pukul 08.00, peneliti melakukan pemanasan dengan berlari ditempat. (CL.2,p.1,k.1) Dilanjutkan dengan tanya jawab tentang binatang yang melompat yaitu kelinci. (CL.2,p.1,k.2) Peneliti memberi penjelasan tentang bermain lompat tali lanjutan dari hari pertama. (CL.2,p.1,k.3) Sebelum melanjutkan lompatan yang lebih tinggi dari hari pertama, lompatan yang seperti di hari pertama diulang kembali sampai anak-anak faham. (CL.2,p.1,k.4)

Peneliti menambahkan lompatan yaitu lompatannya dengan berulang/bolak-balik, dengan lompatan tidak jauh dari tali/karet, tidak memakai ancang-ancang seperti lompatan sebelumnya. (CL.2,p.2,k.1) Setelah itu peneliti melanjutkan lompatan dengan cara yang sama hanya

bedanya lebih tinggi dari hari pertama. (CL.2,p.2,k.2) Di hari ke dua tinggi lompatan setinggi paha anak dan untuk cara mempergunakan tali/karetnya masih sama dengan hari pertama. (CL.2,p.2,k.3) Peneliti memberikan contoh melompat dengan ketinggian sepaha anak yang memegang tali, agar supaya tinggi tali sama maka anak yang memegang tali seharusnya tinggi badannya juga yang sama. (CL.2,p.2,k.4)

Siswa diminta untuk mencoba satu persatu dan bergantian dalam memegang tali/karet. (CL.2,p.3,k.1) Setelah siswa mencoba semua, peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat dengan ketinggian setinggi lutut anak. (CL.2,p.3,k.2)



Gambar 4.2. Anak melompat setinggi paha. (CD.10, K.4)

Di hari kedua anak melakukan lompatan setinggi paha dengan tali/karet, kegiatan itu dilakukan setelah diberikan contoh oleh peneliti. Anak-anak lalu melompat satu persatu sampai semua anak melakukan lompatan. Peneliti melakukan pengamatan dan memberikan komentar kepada semua

anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. Kegiatan melompat setinggi paha dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

3) Pertemuan 3

Pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Mei 2016 pukul 08.00. Peneliti melakukan pemanasan dengan merentangkan tangan sambil memutar pergelangan tangan dengan hitungan tertentu. (CL.3,p.1,k.2) Dilanjutnya dengan tanya jawab tentang binatang yang melompat yaitu kangguru. (CL.3,p.1,k.3) Sebelum peneliti memberikan penjelasan selanjutnya, peneliti mengulang permainan lompatan yang hari kedua agar anak benar-benar mampu dalam melompat dengan ketinggian setinggi paha. (CL.3,p.1,k.4)

Peneliti memberi penjelasan tentang cara-cara bermain lompat tali/karet dengan cara yang berbeda dari hari pertama dan kedua, yaitu bermainnya dengan cara melompat tetapi ditempat dengan rintangan tali yang diputar-putar oleh dua orang yang memegang ujung tali/karet. (CL.3,p.2,k.1) Caranya tali /karet dipegang ujungnya dan diputar searah antara dua anak yang bertugas memegang tali. (CL.3,p.2,k.2)

Peneliti memberikan contoh cara melompatnya, kemudian anak-anak mencoba satu persatu dan saling bergantian dalam memegang tali/karet,

sampai semua mencoba melompat semua. (CL.3,p.3,k.1) Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat. (CL3.,p3,k.2)



Gambar 4.3. Anak bermain lompat tali dengan karet/tali diputar. (CD.13, K.7)

Di hari ketika anak melakukan lompatan dengan tali/karet diputar-putar. kegiatan itu dilakukan setelah diberikan contoh oleh peneliti. Anak-anak lalu melakukan melompat satu persatu sampai semua anak melakukan lompatan. Peneliti melakukan pengamatan dan peneliti memberikan komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. Kegiatan lompatan dengan tali diputar dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

4) Pertemuan 4

Pertemuan ke empat dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Mei 2016 pukul 08.00, peneliti melakukan pemanasan dengan merentangkan tangan dan memutar tangan kedepan dan kebelakang dengan hitungan. (CL.4,p.1,k.1) Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang binatang yang melompat yaitu jangkrik. (CL.4,p.1,k.2)

Peneliti masih mengulangi permainan lompat tali di hari ke tiga supaya anak-anak benar terampil dalam melompat dengan cara melompat diantara putaran tali yang dilakukan oleh dua anak. (CL.4,p.2,k.1) Peneliti hanya menambahkan bahwa dalam melompat dapat menggunakan kaki satu, ataupun dengan kedua kakinya, dan cara bermainnya masih sama tetapi variasi lompatannya di perbanyak. (CL.4,p.2,k.2)

Anak di berikan contoh terlebih dahulu, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. (CL.4,p.3,k.1) Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat. (CL.4,p.3,k.2)



Gambar 4.4. Anak bermain lompat tali dengan lompatan kaki satu maupun dua kaki dan tali diputar oleh teman . (CD.15, K.2)

Di hari keempat anak melakukan lompatan dengan tali/karet dengan melakukan lompatan satu kaki maupun dua kaki dengan tali diputar. kegiatan itu dilakukan setelah diberikan contoh oleh peneliti. Anak-anak lalu melakukan kegiatan lompatan satu persatu sampai semua anak melakukan lompatan dengan lompatan kaki satu maupun dua kaki. Peneliti melakukan pengamatan dan peneliti memberikan komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. Kegiatan lompatan seperti itu dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

5) Pertemuan 5

Pertemuan ke lima dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Mei 2016 pukul 08.00, peneliti melakukan pemanasan dengan berjalan mengelilingi lapangan. (CL.5,p.1,k.1) Peneliti dan dilanjutkan dengan menjelaskan tema,

tanya jawab tentang binatang yang melompat yaitu kuda. (CL.5,p.1,k.2)
 Peneliti mengulangi permainan lompat tali di hari ke empat supaya anak-anak benar terampil dalam melompat dengan cara melompat diantara putaran tali yang dilakukan oleh dua anak, tetapi variasi lompatannya di perbanyak dan bervariasi. (CL.5,p.1,k.3)

Peneliti memberikan materi lompatan yang berbeda yaitu dengan lompatan sendiri dengan alat yang dipengang sendiri-sendiri. (CL.5,p.2,k.1)
 Di hari ke lima anak menggunakan tali/karet sendiri-sendiri untuk bermain lompatan sendiri dan peneliti memberikan contoh. (CL.5,p.2,k.2) Kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. (CL.5,p.2,k.3) Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat. (CL.5,p.2,k.4)



Gambar 4.5. Anak melompat tali sendiri tetapi ditempat. (CD.17, K.1)

Di hari kelima anak melakukan lompatan dengan tali/karet dengan melakukan lompatan diputar-putar/dipengang sendiri. Anak-anak melakukan

lompatan dan diputar/dipegang sendiri setelah diberikan contoh oleh peneliti. Anak-anak lalu melakukan kegiatan lompatan satu persatu sampai semua anak melakukan lompatan dengan tali/karet yang diputar sendiri. Peneliti melakukan pengamatan dan peneliti memberikan komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. Kegiatan lompatan dengan tali diputar dan dipegang sendiri dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

6) Pertemuan 6

Pertemuan ke enam dilaksanakan pada hari Jum'at, 28 Mei 2016 pukul 08.00, peneliti melakukan pemanasan dengan berjalan mengelilingi lapangan sambil berjinjit. (CL.6,p.1,k.1) Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang binatang yang melompat yaitu tupai. (CL.6,p.1,k.2) Dihadari ke enam peneliti memberikan materi pengulangan gerakan melompat dalam permainan lompat tali seperti yang dilakukan di hari pertama sampai hari kelima. (CL.6,p1,k.3) Dari lompatan yang talinya dipegang oleh dua anak pada ujung tali setinggi lutut. (CL.6,p.1,k.4) Anak melompat satu persatu, satu arah, kemudian dilanjutkan untuk lompatan yang bolak-balik dengan posisi karet tetap setinggi lutut. (CL.6,p.1,k.5)

Dilanjutkan lompatan yang sama (searah) dengan ketinggian sepaha; dan saling bergantian dalam memegang tali. (CL.6,p.2,k.1) Kemudian dilanjutkan dengan lompatan yang tali/karetnya diputar searah oleh kedua anak yang memegang tali/karet. (CL.6,p.2,k.2) Dengan lompatan kaki satu dan lompatan kedua kaki bersamaan. Setelah itu dilanjutkan dengan bermain tali/karet dengan sendiri-sendiri dan lompatan yang bervariasi (kaki bergantian). (CL.6.p,2,k.3)

Peneliti memberikan contoh, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. (CL.6,p.3,k.1) Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat. (CL.6,p.3,k.2)



Gambar 4.6. Anak melompat dengan lompatan kaki satu maupun dua kaki dan tali diputar oleh teman . (CD.24, K.3)

Di hari keenam anak melakukan lompatan dengan tali/karet dengan melakukan lompatan bervariasi dengan cara lompatan kaki satu dan

lompatan kedua kaki bersamaan. Anak-anak melakukan lompatan bervariasi secara bergiliran setelah diberikan contoh oleh peneliti. Anak-anak lalu melakukan kegiatan lompatan satu persatu sampai semua anak melakukan lompatan dengan tali/karet. Peneliti melakukan pengamatan dan peneliti memberikan komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. Kegiatan lompatan tersebut dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

7) Pertemuan 7

Pertemuan ke tujuh dilaksanakan pada hari Senin, 31 Mei 2016 pukul 08.00, peneliti melakukan pemanasan dengan berlari mengelilingi lapangan. (CL7.,p1.,k1) Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang habitat kehidupan katak sebagai binatang yang melompat. (CL7.,p1.,k2) Dihadari ke tujuh peneliti memberikan materi pengulangan gerakan melompat dalam permainan lompat tali yang diputar searah oleh dua anak yang memegang tali/karet. (CL.7,p.1,k.3) Dengan lompatan kaki satu / lompatan kedua kaki bersamaan. Setelah itu dilanjutkan dengan bermain tali/karet dengan sendiri-sendiri dan lompatan yang bervariasi (kaki bergantian). (CL.7,p.1,k.4)

Peneliti memberikan contoh, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk mencoba satu persatu sampai berani mencoba semua. (CL.7,p.2,k.1) Peneliti memberikan komentar dan memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat. (CL.7,p.2,k.2)



Gambar 4.7 Anak melompat dengan tali diputar oleh teman lainnya. (CD.19, K.3)

Di hari ketujuh anak melakukan pengulangan lompatan seperti hari ketiga dan keempat tetapi lompatan bervariasi dengan cara lompatan kaki satu persatu dan dengan lompatan kedua kaki bersamaan. Agar anak benar-benar mampu untuk melakukan lompatan dengan tali/karet diputar-putar yang dilakukan oleh dua temannya yang belum melompat, dan bergantian dalam melompat juga yang bertugas memegang tali/karet. Serta lompatan dengan karet yang dipegang sendiri. Kegiatan lompatan dengan tali diputar dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

8) Pertemuan 8

Pertemuan ke delapan dilaksanakan pada hari Kamis, 1 Juni 2016 pukul 08.00, diawali dengan pemanasan dengan merentangkan tangan, memutar pergelangan tangan dan memutar tangan. (CL.8,p.1,k.1) Kemudian peneliti menjelaskan tema, tanya jawab tentang habitat kehidupan kelinci dan manfaat dari kelinci sebagai binatang yang melompat. (CL.8,p.1,k.2) Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan hari ke delapan yaitu berjalan diatas garis lurus dengan berjinjit tanpa dan dengan membawa beban. (CL.8,p.1,k.3) Berlari ditempat dan berlari melewati rintangan. (CL.8,p.1,k.4) Melompat dengan satu kaki/engklek dan melompat dengan dua kaki, (CL.8,p.1,k.5) melompat dari ketinggian 30 dan 50 cm. (CL.8,p.1,k.6)

Dilanjutkan dengan bermain tali dengan cara sendiri maupun bersama dengan dua teman yang bertugas memutar tali/karet. (CL.8,p.2,k.1) Setiap permainan peneliti mencontohkan terlebih dahulu, kemudian anak-anak baru mencoba satu persatu sampai semua jenis kegiatan selesai. (CL.8,p.2,k.2) Setelah itu pendinginan dan peneliti memberikan komentar serta memberi penjelasan buat yang belum mampu dalam melompat dan juga memberikan apresiasi untuk yang sudah mampu melompat. (CL.8,p.2,k.1)



Gambar 4.8 Anak berlari rintangan. (CD.25, K.4)

Di hari kedelapan anak melakukan lari rintangan. Di sela-sela berlari ada gerakan melompat, yakni gerakan melompati rintangan dalam kegiatan berlari. Kegiatan berlari rintangan dengan menggunakan rintangan dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya dan konsentrasi pada saat melompat/lari dengan rintangan sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

d. Refleksi Tindakan (Reflecting)

Peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi di akhir program siklus I, dalam setiap akhir tindakan peneliti dan kolaborator selalu mengadakan evaluasi. Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat dampak dari proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui bermain lompat tali terhadap anak. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari delapan tindakan yang setiap harinya dengan materi yang berbeda. Pemberian

materi berbeda dilakukan dengan tujuan supaya anak senang dalam melakukan permainan lompat tali yang dengan berbagai variasi lompatan sehingga anak tidak bosan dalam mempelajari kemampuan motorik kasar.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa karet yang dirangkai dan tali yang sudah jadi yang biasa disebut *skipping*. Pemakaian media dengan dua macam ini akan memberikan variasi kepada anak ketika mereka sedang bermain lompat tali. Ketika permainan lompat tali dilaksanakan sendiri-sendiri mereka lebih memilih dengan tali *skipping* dan ketika bermain lompat tali yang beregu mereka lebih nyaman menggunakan karet, karena karet sifatnya lebih lentur.

Pada akhir siklus I peneliti bersama kolaborator melakukan perhitungan terhadap hasil belajar motorik kasar anak. Berdasarkan data hasil dan pengamatan yang telah dilakukan terhadap 15 anak responden pada akhir siklus I, dapat diketahui bahwa hasil belajar motorik kasar anak PAUD usia 5-6 tahun, mengalami peningkatan prosentase standar kenaikan minimal 71% dari pra-penelitian ke akhir siklus I. Hal ini didapatkan dengan membandingkan prosentase hasil pra-penelitian dengan akhir siklus I dapat dilihat terjadinya peningkatan hasil belajar motorik kasar pada siswa usia 5-6 tahun.

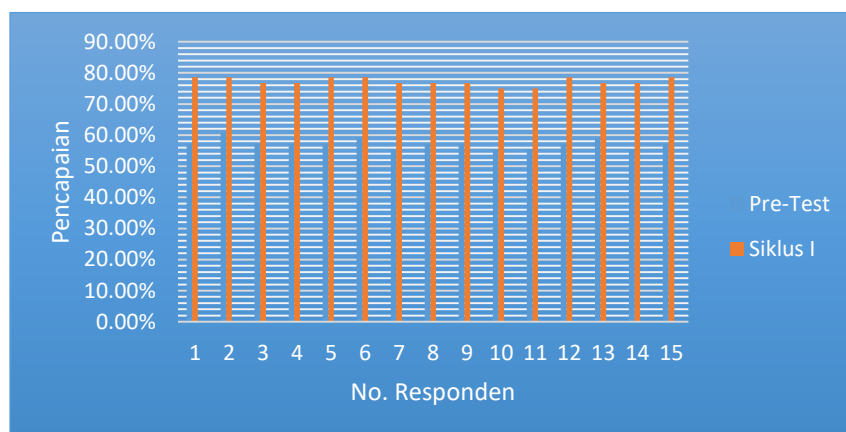
Tabel 4.2
Data Prosentase Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pra Penelitian-Siklus I

No Responden	Pre-Test	Siklus I	Prosentase Pre-S1
1	57,14 %	78,57 %	21,43 %
2	60,71 %	78,57 %	33,39 %
3	57,14 %	76,78 %	33,39 %
4	57,14 %	76,78 %	33,39 %
5	57,14 %	78,57 %	21,43 %
6	58,92 %	78,57 %	19,65 %
7	55,35 %	76,78 %	21,43 %
8	57,14 %	76,78 %	33,39 %
9	57,14 %	76,78 %	33,39 %
10	53,57 %	75 %	21,43 %
11	53,57 %	75 %	21,43 %
12	57,14 %	78,57 %	21,43 %
13	58,92 %	76,78 %	17,86 %
14	53,57 %	76,78 %	23,21 %
15	57,14 %	78,57 %	33,39 %
Rata-Rata	56,18 %	77,23 %	25,97 %

Tabel tersebut menunjukkan hasil prosentase kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada siklus I bervariasi, dengan titik terendah sebesar 75% dan titik tertinggi sebesar 78,57%. Umumnya anak-anak berada pada rentang 76,78%.

Grafik 4.2
Data Prosentase Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Pra Penelitian-Siklus I



Berdasarkan grafik diatas, perbandingan prosentase hasil belajar motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada pra penelitian didapatkan prosentase sebesar 56,18 % dan dengan data pada akhir siklus I sebesar 77,23 %. Hal tersebut telah terjadi peningkatan hasil kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka setelah tindakan pembelajaran dengan menggunakan media tali/karet. Presentasi hasil peningkatan motorik kasar sudah meningkat sesuai dengan kreteria keberhasilan penelitian yang telah peneliti sepakati dengan kolaborator yaitu sebesar 71%. Akan tetapi peneliti merasa belum maksimal, sehingga memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II.

Hal tersebut dilakukan karena kemampuan motorik anak semakin diberikan *treatment* kemampuan tersebut akan semakin berkembang, dan jika diadakan tindakan selanjutnya kemampuan motorik anak akan berkembang secara maksimal. Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh peneliti untuk

memantau kestabilan dan prosentase kemampuan motorik kasar anak agar sesuai yang diharapkan peneliti dan kolaborator, diantaranya adalah :

- 1) Anak masih perlu diberikan tindakan supaya kemampuan motorik anak meningkat semaksimal mungkin.
- 2) Beberapa anak masih kurang luwes dalam menyesuaikan gerakan lompatan dengan gerakan tangan ketika sedang memutar karet/tali.

Dengan demikian peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ini ke siklus II.

3. Deskripsi Data Siklus II

Pada siklus II tindakan yang dilakukan secara bertahap selama empat kali pertemuan sejak tanggal, Selasa, 31 Mei sampai Jum'at, 3 Juni 2016 setiap pertemuan berlangsung 45 menit. Adapun peran peneliti pada penelitian ini sebagai planner leader, pemberi tindakan dan pengamat, sehingga peneliti terlibat langsung bersama siswa dalam kegiatan motorik kasar melalui bermain lompat tali. Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolaborator mendiskusikan kegiatan yang akan dilakukan. Selain itu peneliti juga menggunakan instrumen pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa kamera digital.

a. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti mengadakan penelitian dengan perencanaan sebagai berikut :

1. Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan oleh anak yang telah disusun terlebih dahulu dan didiskusikan dengan kolaborator. Dengan demikian pada silus II ini kegiatan motorik kasar yang akan dilakukan disetiap pertemuannya adalah sebaga berikut : 1) Pertemuan 1, peneliti menjelaskan bermain lompat tali yakni melompat dengan rintangan tali/melompati tali setinggi betis dengan berulang-ulang dengan dua kaki dengan posisi berdiri disebelah tali/karet. 2) Pertemuan 2, peneliti menjelaskan cara bermain lompat tali yakni melompat dengan tali setinggi pangkal paha. 3) Pertemuan 3, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali dengan tali yang diputar oleh dua anak dan bermain lompat tali sendiri.
4) Pertemuan 4, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu asesment untuk bermain lompat tali selama tiga hari yakni dengan berjalan diatas garis lurus baik dengan membawa beban maupu tidak, berlari ditempat dan berlari melalui rintangan, melompat dengan satu kaki/engklek dan dengan kedua kaki dengan jarak tertentu. Anak diajak meloncat dari ketinggian 30 dan 50 cm, melompat dengan tali/karet dipegang sendiri dan melompat dengan karet diputar oleh teman.
2. Menyiapkan media yang akan dipergunakan untuk tindakan yang akan diberikan kepada anak. Media tersebut berupa karet/tali.
3. Menyiapkan alat pengumpulan data berupa catatan lapangan, catatan wawancara, dan dokumentasi (kamera).

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Adapun tindakan pada siklus II yang akan diberikan kepada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka adalah sebagai berikut :

1) Pertemuan ke – 1 (Selasa, 31 Mei 2016)

Pertemuan pertama pada Siklus II peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang jenis-jenis binatang yang melompat, tetapi tentang kehidupannya. Peneliti menjelaskan tentang kehidupan jangkrik, tempat hidupnya dan warnanya. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan melompat ditempat dengan kedua kaki. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali yakni melompat dengan rintangan tali/melompati tali setinggi paha dengan berulang-ulang dengan dua kaki dengan posisi berdiri disebelah tali/karet.

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah selesai semua, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

2) Pertemuan ke – 2 (Rabu, 1 Juni 2016)

Pertemuan kedua, peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupannya. Peneliti menjelaskan tentang kehidupan jangkrik, tempat hidupnya dan warnanya. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan berjalan ditempat dengan penuh semangat. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali yakni melompat dengan tali setinggi pinggang.

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah semua anak mencoba melompat, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

3) Pertemuan ke – 3 (Kamis, 2 Juni 2016)

Pertemuan ke tiga, peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupan kangguru, asal dari mana dan keunikan dari kangguru. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan berlari mengelilingi lapangan. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali dengan tali yang diputar oleh dua anak dan bermain lompat tali sendiri. Dilanjutkan dengan mengulang kegiatan dihari pertama dan kedua.

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah semua anak mencoba melompat, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

4) Pertemuan ke – 4 (Jumat, 3 Juni 2016)

Pertemuan ke empat, peneliti melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupannya kehidupan kuda, tempat hidupnya, makanannya dan kegunaanya. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan merentangkan tangan dan memutar pergelangan tangan juga memutar tangan.

Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu asesment untuk bermain lompat tali selama tiga hari yakni dengan berjalan diatas garis lurus baik dengan membawa beban maupu tidak, berlari ditempat dan berlari melalui rintangan, melompat dengan satu kaki/engklek dan dengan kedua kaki dengan jarak tertentu. Anak diajak meloncat dari ketinggian 30 dan 50 cm, melompat dengan tali/karet dipegang sendiri dan melompat dengan karet diputr oleh teman.

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. Setelah semua anak mencoba melompat, setelah selesai semua peneliti melakukan

pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar.

c. Implementasi dan Tindakan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan di lapangan oleh peneliti, dan kolaborator dengan panduan instrumen. Peneliti dan kolaborator melakukan analisis proses dalam melakukan tindakan dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

1. Pertemuan ke – 1

Pertemuan pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 31 Mei 2016 pukul 08.00. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan berjalan ditempat dengan penuh semangat. (CL.1,p.1,k.2). Setelah itu peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang jenis-jenis binatang yang melompat, tetapi tentang kehidupannya. (CL.1,p.1,k.3.) Peneliti menjelaskan tentang kehidupan jangkrik, tempat hidupnya dan warnanya. (CL.1,p.1,k.4) Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali yakni melompat dengan rintangan tali, dimana talinya dipegang oleh dua orang teman yang akan dipergunakan untuk melompat setinggi paha. (CL.1,p.1,k.5)

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, sampai anak mengerti cara melompatnya. (CL.1,p.2,k.1) Dan juga peneliti mengingatkan bagaimana cara memegang tali/karet yang benar. (CL.1,p.2,k.2) Setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. (CL.1,p.2,k.3) Setelah selesai semua, peneliti melakukan pendinginan. (CL.1,p.2,k.4) Peneliti menanyakan apakah anak-anak senang dan dapat melompat. (CL.1,p.2,k.5) Anak-anak menjawab, kalau mereka senang dan dapat melompat sesuai yang diajarkan peneliti. (CL.1,p.2,k.6) Setelah itu peneliti memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. (CL.1,p.2,k.7)



Gambar 4.9 Anak melompat setinggi paha. (CD.26, K.5)

Di hari pertama siklus II anak melakukan lompatan setinggi paha dengan tali/karet. Anak-anak melakukan lompatan setinggi paha secara bergiliran setelah diberikan contoh oleh peneliti. Anak-anak lalu melakukan

kegiatan lompatan satu persatu sampai semua anak melakukan lompatan dengan tali/karet. Peneliti melakukan pengamatan dan peneliti memberikan komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. Kegiatan lompatan setinggi paha sudah dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

2. Pertemuan ke – 2

Pertemuan kedua, Rabu, 1 Juni 2016 pukul 08.00-08.45. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak melakukan pemanasan dengan melompat ditempat dengan kedua kaki. (CL.1,p.1,k.1). Peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupannya. (CL.2,p.1,k.2) Peneliti menjelaskan tentang kehidupan jangkrik, tempat hidupnya dan warnanya. (CL.2,p.1,k.3) Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali yakni melompat dengan tali setinggi pinggang. (CL.2,p.1,k.4) Peneliti mengingatkan kepada anak-anak tentang penggunaan tali yang benar, yaitu cara menarik tali supaya tidak terlalu kendur ketika akan dipakai untuk melompat. (CL.2,p.1,k.5)

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. (CL.2,p.2,k.1) Setelah semua anak mencoba melompat, peneliti melakukan

pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. (CL.2,p.2,k.2)



Gambar 4.10 Anak melompat setinggi pinggang. (CD.27, K.4)

Di hari kedua siklus II anak melakukan lompatan setinggi pinggang dengan tali/karet. Anak-anak melakukan lompatan setinggi pinggang secara bergiliran setelah diberikan contoh oleh peneliti. Anak-anak lalu melakukan kegiatan lompatan satu persatu sampai semua anak melakukan lompatan dengan tali/karet. Peneliti melakukan pengamatan dan peneliti memberikan komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. Kegiatan lompatan setinggi pinggang dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

3. Pertemuan ke – 3

Pertemuan ke tiga, Kamis, 2 Juni 2016 pukul 08.00-08.45. Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan berlari mengelilingi lapangan (CL.3,p.1,k.2). Peneliti langsung melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupan kangguru, asal dari mana dan keunikan dari kangguru. (CL.3,p.1,k.3) Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali dengan tali yang diputar oleh dua anak dan bermain lompat tali sendiri. (CL.3,p.1,k.4) Dilanjutkan dengan mengulang kegiatan dihari pertama dan kedua. (CL.3,p.1,k.5)

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. (CL.3,p.2,k.1) Setelah semua anak mencoba melompat, peneliti melakukan pendinginan dan memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. (CL.3,p.2,k.2)



Gambar 4.11 Anak sedang melompat dengan tali di pegang oleh 2 orang teman. (CD.27, K.4)

Di hari ketiga siklus II anak melakukan lompatan diantara putaran tali/karet yang dipengang sendiri/temannya. Anak-anak melakukan lompatan dengan putaran secara bergiliran setelah diberikan contoh oleh peneliti. Anak-anak lalu melakukan kegiatan lompatan satu persatu sampai semua anak melakukan lompatan dengan tali/karet. Peneliti melakukan pengamatan dan peneliti memberikan komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. Kegiatan lompatan tersebut dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

4. Pertemuan ke – 4

Pertemuan ke empat, Jumat, 3 Juni 2016 pukul 08.00-08.45. (CL.4,p.1,k.1). Peneliti melakukan tanya jawab terlebih dahulu tentang kehidupannya kehidupan kuda, tempat hidupnya, makanannya dan kegunaannya. (CL.4,p.1,k.2) Mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan merentangkan tangan dan memutar pergelangan tangan juga memutar tangan. (CL.4,p.1,k.3)

Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu asesment untuk bermain lompat tali selama tiga hari yakni dengan berjalan

diatas garis lurus baik dengan membawa beban maupun tidak. (CL.4,p.2,k.1)
Berlari ditempat dan berlari melalui rintangan. (CL.4,p.2,k.2) Melompat dengan satu kaki/engklek dan dengan kedua kaki dengan jarak tertentu. (CL.4,p.2,k.3) Anak diajak meloncat dari ketinggian 30 dan 50 cm. (CL.4,p.2,k.4) Melompat dengan tali/karet dipegang sendiri dan melompat dengan karet diputar oleh teman. (CL.4,p.2,k.5)

Peneliti memberikan contoh terlebih dahulu, setelah itu anak dipersilahkan mencoba satu persatu sampai semuanya mencoba. (CL.4,p.3,k.1) Setelah semua anak mencoba melompat, setelah selesai semua peneliti melakukan pendinginan. (CL.4,p.3,k.2) Memberi apresiasi juga komentar kepada semua anak baik yang sudah mampu melompat maupun yang belum mampu melompat dengan benar. (CL.4,p.3,k.3)



Gambar 4.12 Anak-anak melakukan kegiatan lari rintangan . (CD.35, K.2)

Di hari keempat siklus II anak melakukan berlari rintangan dengan rintangan berupa tali/karet. Anak-anak melakukan lari dengan rintangan

secara bergiliran setelah diberikan contoh oleh peneliti. Di sela-sela berlari ada gerakan melompat, yakni gerakan melompati rintangan dalam kegiatan berlari. Kegiatan berlari rintangan dengan menggunakan rintangan dapat dilakukan oleh anak-anak berusia 5-6 tahun karena anak usia 5-6 tahun kekuatan pada ototnya dan konsentrasi pada saat melompat/lari dengan rintangan sudah sesuai dengan perkembangan motorik kasar.

d. Refleksi Tindakan

Peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi di akhir program siklus II, tetapi dalam setiap akhir tindakan peneliti dan kolaborator selalu mengadakan evaluasi. Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat dampak dari proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui bermain lompat tali terhadap anak. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari empat kali tindakan, yang setiap harinya dengan materi yang berbeda. Kemampuan motorik kasar anak pada siklus II ini terus mengalami peningkatan. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, peneliti merasa peningkatan kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan sangat meningkat dengan presentase dari siklus I sebesar 56,18% menjadi 90,82 %.

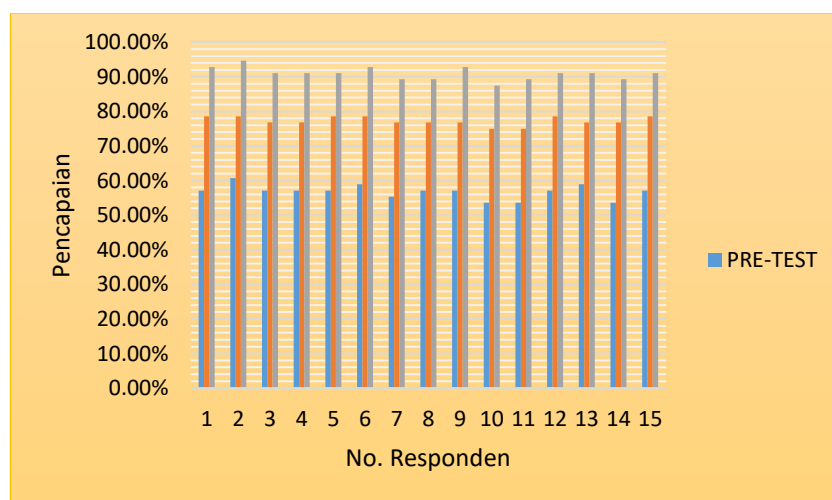
Tabel 4.3
Data Prosentase Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pra Penelitian-Siklus I-Siklus II

No Responden	Pre-Test	Siklus I	Siklus II
1	57,14 %	78,57 %	92,85 %
2	60,71 %	78,57 %	94,64 %
3	57,14 %	76,78 %	91,07 %
4	57,14 %	76,78 %	91,07 %
5	57,14 %	78,57 %	91,07 %
6	58,92 %	78,57 %	92,85 %
7	55,35 %	76,78 %	89,28 %
8	57,14 %	76,78 %	89,28 %
9	57,14 %	76,78 %	92,85 %
10	53,57 %	75 %	87,5 %
11	53,57 %	75 %	89,28 %
12	57,14 %	78,57 %	91,07 %
13	58,92 %	76,78 %	91,07 %
14	53,57 %	76,78 %	89,28 %
15	57,14 %	78,57 %	91,07 %
Rata-Rata	56,18 %	77,23 %	90,94 %

T

Tabel tersebut menunjukkan hasil prosentase kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun bervariasi, dengan titik terendah sebesar 87,5% dan titik tertinggi sebesar 94,64%. Umumnya anak-anak berada pada rentang 91,07%.

Grafik 4.3
Data Prosentase Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pra Penelitian-Siklus I-Siklus II



Berdasarkan tabel dan grafik diatas bahwa kemampuan motorik kasar anak pada siklus II ini terus mengalami peningkatan. Setelah dilaksanakan tindakan siklus II, peneliti merasa peningkatan kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan sangat meningkat dengan prosentase dari siklus I sebesar 77,23 % menjadi 90,94 %. Prosentase hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebesar 90,94 % sudah melebihi kreteria keberhasilan penelitian yang telah peneliti sepakati dengan kolaborator yaitu sebesar 71%. Berdasarkan kenaikan yang signifikan dan kemampuan motorik kasar anak sudah melebihi pencapaian yang telah ditetapkan, maka peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan siklus berikutnya. Maka dari itu peneliti dan kolaborator sepakat berhenti pada siklus II.

C. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan disetiap siklus dengan presentase yang menunjukkan peningkatan. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama penelitian berlangsung.

Setelah melakukan berbagai kegiatan mulai pra penelitian sampai dengan pemberian tindakan yang dilakukan dalam dua siklus, maka diperoleh data kuantitatif berupa prosentase peningkatan kemampuan motorik kasar dan

pada data kualitatif berupa penjabaran pelaksanaan tindakan bermain lompat tali

1. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu prosentase peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka. Hasil observasi peneliti dianalisis secara kuantitatif sebagai bentuk pengujian hipotesa tindakan dengan menggunakan standar prosentase ketercapaian 71% untuk melihat pengaruh bermain lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun PAUD Ceria Cempaka. Data yang dianalisis berupa data tentang kemampuan motorik kasar yaitu lokomotor dan non lokomotor. Berikut data presentase kemampuan motorik kasar anak pada pra-prenelitian dan siklus I:

Tabel 4.4
Data Peningkatan Prosentase Kemampuan
Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pra Penelitian-Siklus I-Siklus II

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai kemampuan motorik kasar

NO. RESPONDEN	PROSENTASI			PENINGKATAN PROSENTASI	PENINGKATAN PROSENTASI
	PRE-TEST	SIKLUS I	SIKLUS II		
1	57,14 %	78,52 %	92,85 %	14,33 %	35,71 %
2	62,50 %	78,52 %	94,69 %	16,17 %	29,19 %
3	57,14 %	76,78 %	91,07 %	14,29 %	33,93 %
4	57,14 %	76,78 %	91,07 %	14,29%	33,93 %
5	57,14 %	78,52 %	91,07 %	12,55 %	33,93 %
6	58,92 %	78,52 %	89,28 %	10,76 %	30,36 %
7	55,35 %	76,78 %	91,07 %	14,29 %	35,73 %
8	57,14 %	76,78 %	89,28 %	12,5 %	32,14%
9	57,14 %	76,78 %	92,85 %	16,07 %	35,71 %
10	48,21 %	75 %	87,50 %	10,7 %	39,59 %
11	48,21 %	75 %	89,28%	14,28 %	41,07 %
12	58,92 %	78,52 %	91,07 %	12,55 %	32,15 %
13	60,71 %	76,78 %	87,50 %	10,72 %	26,79 %
14	51,78 %	76,78 %	92,85 %	16,07 %	41,07 %
15	55,35 %	78,52 %	91,07 %	12,55 %	35,72 %
RATA-RATA KELAS	56,18 %	77,23 %	90,82 %	13,47 %	34,46 %

anak pada saat pra-penelitian adalah 56,18 %. Hal tersebut disebabkan karena guru belum menerapkan bermain lompat tali sebagai proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar sehingga anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerak motorik seperti dalam gerakan lokomotor dan non lokomotor.

Perubahan mulai terlihat setelah tindakan pada siklus II, kemampuan motorik kasar anak semakin meningkat. Terlihat dari data yang disampaikan setelah tindakan siklus II. Kemampuan motorik kasar anak diukur dari prosentase pra-penelitian adalah 56,18 % lalu pada siklus II meningkat

sebesar 90,82 %. Kemampuan motorik kasar anak dari pra-penelitian sampai siklus II mengalami peningkatan sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yang telah disepakati yaitu sebesar 71 %.

2. Analisis Data Kualitatif

Kegiatan bermain lompat tali dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam penelitian yaitu gerakan lokomotor dan non lokomotor. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan didasarkan pada catatan lapangan dan dokumentasi.

a. Locomotor

1) Reduksi Data.

Gerakan lokomotor terdiri atas lima indikator. Indikator yang pertama adalah anak mampu berjalan. Anak mampu berjalan diatas garis lurus sambil berjinjit tanpa beban dan dengan membawa beban. Ketika peneliti mengadakan kegiatan motorik kasar sebelum dilaksanakan tindakan sebagian anak sudah mampu berjalan lurus, tetapi belum dapat berkonsentrasi.

Pada siklus I pertemuan ke lima anak melakukan pemanasan dengan berjalan mengelilingi lapangan bulu tangkis sebanyak dua kali putaran. (CL.5,p.1,k1). Pada putaran pertama adak-anak berjalan dengan keadaan belum rapi, sambil bercanda dan saling mendorong

tetapi peneliti selalu mengingatkan agar dalam berjalan tidak bercanda dan berjalannya dengan teratur.

Pada hari keenam peneliti juga melaksanakan pemanasan dengan berjalan mengelilingi lapangan bulu tangkis sambil berjinjit. (CL.6,p.1,k.1) Dan hari ke delapan yaitu berjalan diatas garis lurus dengan berjinjit tanpa dan dengan membawa beban. (CL.7,p.1,k.3) dihari kedelapan anak anak sudah mampu untuk berjalan lurus dengan benar dan dengan konsentrasi.

Pada siklus II,pertemuan ke 2 peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan berjalan ditempat dengan penuh semangat. (CL.2,p.1,k.3) Kemudian di hari ke 4 anak-anak berjalan diatas garis lurus baik dengan membawa beban maupun tidak. (CL.4,p.2,k.1)

Indikator kedua dari gerakan lokomotor adalah berlari ; anak mampu berlari ditempat dengan benar dan mampu berlari dengan rintangan. Ketika gerakan ini dilaksanakan pada saat pra-penelitian gerakannya masih belum teratur dan anak-anak masih sambil bercanda dalam melakukannya. Peneliti melakukan tindakan dihari yang ke dua, dengan melakukan pemanasan yaitu dengan berlari ditempat. (CL.2,p.1,k.1) Masih ada beberapa anak yang dalam melaksanakan gerakan ini sambil bercanda, sehingga belum maksimal kebenaran gerakannya. Pada hari ke tujuh peneliti juga melakukan pemanasan dengan berlari mengelilingi lapangan sebanyak dua kali putaran.

(CL7.,p1.,k1) Dihari ke delapan Berlari ditempat dan berlari melewati rintangan. (CL.7,p.1,k.4) Berlari ditempat dan berlari melewati rintangan. (CL.7,p.1,k.4) Berlari ditempat dan berlari melewati rintangan. (CL.7,p.1,k.4)

Pada siklus II, pertemuan 2 peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan dengan berlari mengelilingi lapangan (CL.1,p.1,k.2). Kemudian pada pertemuan ke 4 anak-anak berlari ditempat dan berlari melalui rintangan. (CL.4,p.21,k.2)

Indikator ketiga dari gerakan lokomotor adalah melompat/*skip* ; anak mampu melompat dengan dua kaki dan satu kaki/engklek dengan jarak tertentu. Ketika gerakan ini dilaksanakan pada saat pra-penelitian, anak-anak belum mampu melompat sampai jarak yang ditentukan. Gerakan melompat, dapat di stimulasi dengan permainan lompat tali yang divariasikan dengan berbagai cara baik dengan cara ketinggian tali yang dibedakan, maupun variasi gerakan yang berbeda pula. Peneliti dalam memberikan tindakan motorik kasar dengan permainan lompat tali setiap hari dengan berbagai variasi. Pada hari pertama peneliti mulai mencontohkan cara melompat yang benar tanpa alat. (CL.1,p.2.,k.7) Selanjutnya penjelasan tentang tata cara bermain lompat tali yang benar, dengan karet/tali setinggi lutut lalu satu persatu anak melompat bergantian. (CL.1,p.2,k.9). Di hari kedua peneliti melanjutkan lompatan dengan cara yang sama hanya bedanya lebih tinggi dari hari pertama.

(CL.2,p.2,k.2) Di hari ketiga lompatan di stimulasi dengan cara melompat tetapi ditempat dengan rintangan tali yang diputar-putar oleh dua orang yang memegang ujung tali/karet. (CL.3,p.2,k.1) Di hari ke empat lompatannya peneliti hanya menambahkan bahwa dalam melompat dapat menggunakan kaki satu, ataupun dengan kedua kakinya, dan cara bermainnya masih sama tetapi variasi lompatannya di perbanyak. (CL.4,p.2,k.2) Di hari ke lima peneliti memberikan materi lompatan yang berbeda yaitu dengan lompatan sendiri dengan alat yang dipengang sendiri-sendiri. (CL.5,p.2,k.1) Dihari ke enam peneliti memberikan materi pengulangan gerakan melompat dalam permainan lompat tali seperti yang dilakukan di hari pertama sampai hari kelima. (CL.6,p1,k.3) Dihari ke tujuh peneliti memberikan materi pengulangan gerakan melompat dalam permainan lompat tali yang diputar searah oleh dua anak yang memegang tali/karet. (CL.7,p.1,k.3) Dengan lompatan kaki satu / lompatan kedua kaki bersamaan. Setelah itu dilanjutkan dengan bermain tali/karet dengan sendiri-sendiri dan lompatan yang bervariasi (kaki bergantian). (CL.7,p.1,k.4) Di hari kedelapan peneliti mengassessen lompatan dengan satu kaki/engklek dan melompat dengan dua kaki, (CL.7,p.1,k.5)

Pada siklus 2, dalam pertemuan I peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan melompat ditempat dengan kedua kaki. (CL.1,p.1,k.2).dan pertemuan 4, peneliti mengajak anak-anak untuk

pemanasan dengan melompat ditempat dengan kedua kaki. (CL.1,p.1,k.2). kemudian anak-anak melompat dengan tali/karet dipegang sendiri dan melompat dengan karet diputar oleh teman. (CL.4,p.2,k.5)

Indikator ke empat dari gerakan lokomotor adalah meloncat ; Anak mampu meloncat dari ketinggian 30 - 50 cm. Sebelum peneliti melakukan tindakan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, untuk melakukan gerakan meloncat dari ketinggian tertentu dengan melalui beberapa kali permainan lompat tali yang di utamakan dengan gerakan lompatan, dengan sendirinya anak mempunyai keberanian yang lebih dalam melompat, sehingga ketika anak diminta untuk meloncat dari ketinggian 30-50 cm, anak sudah berani dan mampu melakukan loncatan dengan benar. Seperti yang dilakukan pada siklus I hari ke delapan, yaitu melakukan gerakan melompat dari ketinggian 30 dan 50 cm. (CL.7,p.1,k.6) Dalam siklus II pertemuan ke 4, anak diajak meloncat dari ketinggian 30 dan 50 cm. (CL.4,p.2,k.4)

Aspek penilaian kemampuan motorik kasar (Lokomotor) juga di dukung dengan catatan dokumentasi :



Gambar 18. Anak-anak berlari mengelilingi lapangan bulu tangkis. (CD.18, K.1)



Gambar 23. Anak berjalan diatas garis lurus dengan berjinjit. (CD.23, K.



Gambar 29. Anak sedang melakukan jalan diatas garis lurus dengan kaki jinjit sambil membawa beban. (CD.29, K1)



Gambar 23. Anak-anak melakukan pemanasan dengan jalan ditempat. (CD.23, K.2)



Gambar 7. Pemanasan dengan lari ditempat. (CD.7, K.1)



Gambar 25. Anak berlari rintangan. (CD.25, K.4)



Gambar 5. Melompat setinggi lutut. (CD.5, K.9)



Gambar 13. Permainan lompat tali dengan tali diputar. (CD.13, K.7)



Gambar 17. Anak melompat tali sendiri tetapi ditempat. (CD.17, K.4)



Gambar 24. Anak melompat dengan 1 kaki/engklek. (CD.24, K.5)



Gambar 32. Anak diajak melompat dari ketinggian 30 dan 50 cm. (CD.32, K.4)

2) Display Data

Setelah diberikan tindakan, anak mengalami peningkatan motorik kasar pada siklus I. Hal ini di gambarkan pada saat kegiatan permainan lompat tali dengan berbagai variasi lompatan yang dilakukan di luar kelas/ruangan. Kemampuan anak dalam kegiatan aspek lokomotor yang terdiri dari indikator berjalan; anak terlihat mampu berjalan diatas garis

lurus sambil berjinjit dan anak mampu berjalan diatas garis dengan berjinjit dan membawa beban. (CD.23, K.3); (CD.28, K1); (CD.29, K1); (CL.5,p.1,k1); . (CL.6,p.1,k.1); (CL.7,p.1,k.3); . (CL.2,p.1,k.3); (CL.4,p.2,k.1).

Berlari ; anak mampu berlari ditempat dengan benar dan mampu berlari dengan rintangan. (CD.25, K.4); (CD.35, K.2); (CL.2,p.1,k.1); (CL7.,p1.,k1); (CL.7,p.1,k.4); (CL.7,p.1,k.4); (CL.7,p.1,k.4) ; (CL.1,p.1,k.2); (CL.4,p.21,k.2). Melompat/skip ; anak mampu melompat dengan dua kaki dan satu kaki/engklek dengan jarak tertentu. (CD.31, K.3); (CD.24, K5); (CL.1,p.2.,k.7); (CL.1,p.2,k.9); (CL.2,p.2,k.2); (CL.3,p.2,k.1); (CL.4,p.2,k.2); (CL.5,p.2,k.1); (CL.6,p1,k.3); (CL.7,p.1,k.3); (CL.7,p.1,k.4); (CL.7,p.1,k.5); (CL.1,p.1,k.2). (CL.1,p.1,k.2); (CL.4,p.2,k.5). Meloncat ; anak mampu meloncat dari ketinggian 30 - 50 cm. (CD.32, K.4); (CL.7,p.1,k.6); (CL.4,p.2,k.4)

Bagan 4.1
Konstelasi Triangulasi Kemampuan Motorik Kasar (Lokomotor)
Anak Usia 5-6 Tahun

CATATAN LAPANGAN

1. Anak mampu berjalan diatas garis lurus sambil berjinjit dan membawa beban (CL.5,p.1,k; CL.6,p.1,k.1; CL.7,p.1,k.3; CL.2,p.1,k.3; CL.4,p.2,k.1).
2. Anak mampu berlari ditempat dengan benar dan dengan rintangan. (CL.2,p.1,k.1; CL7.,p1.,k1; CL.7,p.1,k.4; CL.7,p.1,k.4; CL.7,p.1,k.4; CL.1,p.1,k.2; CL.4,p.21,k.2).
3. Anak mampu melompat dengan dua kaki dan satu kaki/engklek dengan jarak tertentu. (CL.1,p.2.,k.7; CL.1,p.2,k.9; CL.2,p.2,k.2; CL.3,p.2,k.1; CL.4,p.2,k.2; CL.5,p.2,k.1; CL.6,p1,k.3; CL.7,p.1,k.3; CL.7,p.1,k.4; CL.7,p.1,k.5; CL.1,p.1,k.2 ; CL.1,p.1,k.2; CL.4,p.2,k.5).
4. Anak mampu meloncat dari ketinggian 30 - 50 cm. (CL.7,p.1,k.6; CL.4,p.2,k.4).

FENOMENA YANG MUNCUL :

1. Siswa sangat bersemangat dan senang sekali.
2. Masing-masing siswa mempunyai media sendiri.
3. Lompatan yang bervariasi.
4. Kerja sama antara peneliti dan orang tua siswa.
5. Ada dukungan dari orang tua

LOKOMOTOR

CATATAN WAWANCARA :

1. Anak mampu berjalan (CW.1, K.8)
2. Anak mampu berlari (CW.2, K.5)
3. Anak mampu melompat (CW.3, K.4); (CW.4, K.4)
4. Anak mampu menoncat (CW.5, K.7)

CATATAN DOKUMENTASI:

1. Anak mampu berjalan (CD.23, K.3); (CD.28, K1); (CD.29, K1)
2. Anak mampu berlari (CD.25, K.4); (CD.35, K.2)
3. Anak mampu melompat (CD.31, K.3); (CD.24, K5)
4. Anak mampu menoncat (CD.32, K.4);

3) Verifikasi

Motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka kususnya gerakan lokomotor sudah mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi setelah diberikan tindakan permainan lompat tali dengan media tali/karet oleh peneliti. Peningkatan tersebut terlihat pada perbedaan prosentase peningkatan motorik kasar dari pemberian materi pada pra-penelitian dan dilanjutkan ke siklus II meningkat pada prosentase 90,82%.

Hasil temuan di lapangan bahwa, faktor yang mempengaruhi peningkatan motorik kasar anak terjadi karena beberapa faktor, diantaranya yang pertama yaitu, faktor dari diri sendiri. Ketika peneliti mengatakan kalau akan diadakan kegiatan olahraga dengan permainan lompat tali yang akan dilaksanakan di PAUD Ceria Cempaka, anak-anak sangat senang dan sangat antusias sekali. Terbukti dengan penuh semangat dalam kesehariannya setiap peneliti melakukan tindakan dengan permainan lompat tali selama siklus I dilaksanakan dengan jumlah delapan kali pertemuan.

Faktor yang kedua, yaitu dukungan dari orang tua siswa. Mereka memberikan fasilitas dengan membelikan media karet/ tali *skipping*. Mereka dengan senang hati membelikan untuk anak-anak mereka belajar bermain lompat tali selain di sekolah juga untuk bermain dirumah. Terbukti dalam setiap kali pertemuan ada saja anak yang kemampuan

melompatnya meningkat, juga keberaniannya dalam melompat, berlari dan staminanya semakin kuat setiap kali peneliti melakukan tindakan.

Faktor yang ketiga adalah, dalam bermain lompat tali peneliti memberikan ragam lompatan yang berbeda-beda dalam kesehariannya. Faktor ke empat, kerja sama antara peneliti dengan orang tua siswa. Ketika ada anak yang kemampuan motoriknya masih lambat, peneliti menanyakan kepada orang tua ada apa dengan siswa tersebut. Seperti contohnya ada yang sedang sakit, ada yang malu karena gemuk jadi ketika bergerak mudah lelah. Ketika peneliti sudah mengetahui faktor-faktor penghambatnya, peneliti bekerja sama dengan orang tua siswa untuk sama-sama memberikan solusi dan motivasi buat siswa yang kemampuan motoriknya lambat.

Faktor ke lima adalah sarana/media; anak-anak semua mempunyai media tali/karet sendiri-sendiri, sehingga dengan leluasa mereka bermain sendiri-sendiri jika sambil menunggu waktu giliran untuk melompat. Dan juga karena mereka semua mempunyai medianya, maka ketika mereka dirumah, mereka juga melakukan hal yang sama bermain lompat tali bersama teman-teman mereka dirumah.

Faktor-faktor tersebut diatas membantu keberhasilan peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain lompat tali. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan melalui reduksi data dan display data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan

motorik kasar dalam aspek lokomotor. Hal ini terlihat dalam setiap pertemuan dalam siklus I.

b. Non Locomotor

1) Reduksi data memaparkan semua data yang digunakan.

Gerakan Non lokomotor terdiri atas tiga indikator. Indikator yang pertama adalah menarik ; anak mampu menarik karet/tali *skipping* untuk memanjang dan memendekkan tali sehingga anak merasa nyaman dalam memakainya. Awal peneliti mengadakan tindakan, anak-anak belum faham cara memegang tali/karet yang benar dalam sebuah permainan lompat tali, baik yang bermain dengan berkelompok maupun yang sendiri-sendiri. Dalam siklus I di hari pertama peneliti menjelaskan alat/media yang dipergunakan untuk bermain lompat tali. (CL.1,p.2.,k5). Memberi penjelasan tentang tata cara bermain lompat tali yang benar. Caranya karet/tali dipegang oleh 2 anak dan tali/karet ditarik sampai vertikal (tali/karet jangan sampai kendur), setinggi lutut lalu satu persatu anak melompat bergantian. (CL.1,p.2,k.9)

Di hari kedua peneliti memberikan contoh melompat dengan ketinggian sepaha anak yang memegang tali, agar supaya tinggi tali sama maka anak yang memegang tali seharusnya tinggi badannya juga yang sama. (CL.2,p.2,k.4) Siswa diminta untuk mencoba satu persatu dan bergantian dalam memegang tali/karet. (CL.2,p.3,k.1) Di hari ketiga

peneliti menjelaskan bermain lompat tali dengan cara yang berbeda yaitu dengan rintangan tali yang diputar-putar oleh dua orang yang memegang ujung tali/karet. (CL.3,p.2,k.1) Caranya tali /karet dipegang ujungnya dan diputar searah antara dua anak yang bertugas memegang tali. (CL.3,p.2,k.2) Di hari ke empat peneliti masih mengulangi permainan lompat tali di hari ke tiga supaya anak-anak benar terampil dalam melompat dengan cara melompat diantara putaran tali yang dilakukan oleh dua anak. (CL.4,p.2,k.1) Di hari kelima peneliti mengulangi gerakan dengan cara melompat diantara putaran tali yang dilakukan oleh dua anak, tetapi variasi lompatannya di perbanyak dan bervariasi. (CL.5,p.1,k.3) dan melakukan lompatan sendiri dengan alat yang dipegang sendiri-sendiri. (CL.5,p.2,k.1)

Di hari ke enam peneliti memberikan materi pengulangan dari hari pertama sampai hari kelima. (CL.6,p1,k.3) Dari lompatan yang talinya dipegang oleh dua anak pada ujung tali setinggi lutut. (CL.6,p.1,k.4) Anak melompat satu persatu, satu arah, kemudian dilanjutkan untuk lompatan yang bolak-balik dengan posisi karet/tali tetap setinggi lutut. (CL.6,p.1,k.5) Dilanjutkan lompatan yang sama (searah) dengan ketinggian sepaha; dan saling bergantian dalam memegang karet/tali. (CL.6,p.2,k.1) Kemudian dilanjutkan dengan lompatan yang tali/karetnya diputar searah oleh kedua anak yang memegang tali/karet. (CL.6,p.2,k.2) Setelah itu dilanjutkan dengan bermain tali/karet dengan sendiri-sendiri

dan lompatan yang bervariasi (kaki bergantian). (CL.6,p.2,k.3) Di hari ketujuh peneliti mengulang permainan lompat tali yang diputar searah oleh dua anak yang memegang tali/karet. (CL.7,p.1,k.3) Setelah itu dilanjutkan dengan bermain tali/karet dengan sendiri-sendiri. (CL.7,p.1,k.4) Di hari ke delapan peneliti melakukan permainan lompat tali dengan cara sendiri maupun bersama dengan dua teman yang bertugas memutar tali/karet. (CL.8,p.2,k.1)

Dalam siklus II peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali yakni melompat dengan rintangan tali, dimana talinya dipegang oleh dua orang teman yang akan dipergunakan untuk melompat setinggi betis dengan berulang-ulang dengan dua kaki dengan posisi berdiri disebelah tali/karet. (CL.1,p.1,k.5) Peneliti mengingatkan kepada anak-anak tentang penggunaan tali yang benar, yaitu cara menarik tali supaya tidak terlalu kendur ketika akan dipakai untuk melompat. (CL.2,p.1,k.5) Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali dengan tali yang diputar oleh dua anak dan bermain lompat tali sendiri. (CL.3,p.1,k.4) Melompat dengan tali/karet dipegang sendiri dan melompat dengan karet diputar oleh teman. (CL.4,p.2,k.5)

Indikator yang kedua yakni memutar; anak mampu memutar karet/tali *skipping* kedepan terus kebelakang. Anak mampu memutar karet/tali *skipping* sambil melompat, sehingga tidak terinjak oleh kaki. Di

awal pemberian tindakan beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam memutar tali/karet dan bermain lompat tali. Pada tindakan siklus I di hari pertama peneliti menjelaskan alat/media yang dipergunakan untuk bermain lompat tali. (CL.1,p.2.,k5). Di hari ketiga peneliti menjelaskan bermain lompat tali dengan cara yang berbeda yaitu dengan rintangan tali yang diputar-putar oleh dua orang yang memegang ujung tali/karet. (CL.3,p.2,k.1) Caranya tali /karet dipegang ujungnya dan diputar searah antara dua anak yang bertugas memegang tali. (CL.3,p.2,k.2) Di hari ke empat peneliti masih mengulangi permainan lompat tali di hari ke tiga supaya anak-anak benar terampil dalam melompat dengan cara melompat diantara putaran tali yang dilakukan oleh dua anak. (CL.4,p.2,k.1) Di hari kelima peneliti mengulangi gerakan dengan cara melompat diantara putaran tali yang dilakukan oleh dua anak, tetapi variasi lompatannya di perbanyak dan bervariasi. (CL.5,p.1,k.3) dan melakukan lompatan sendiri dengan alat yang dipengang sendiri-sendiri. (CL.5,p.2,k.1) Kemudian dilanjutkan dengan lompatan yang tali/karetnya diputar searah oleh kedua anak yang memegang tali/karet. (CL.6,p.2,k.2) Setelah itu dilanjutkan dengan bermain tali/karet dengan sendiri-sendiri dan lompatan yang bervariasi (kaki bergantian). (CL.6.p,2,k.3) Di hari ketujuh peneliti mengulang permainan lompat tali yang diputar searah oleh dua anak yang memegang tali/karet. (CL.7,p.1,k.3) Setelah itu dilanjutkan dengan bermain tali/karet dengan sendiri-sendiri.

(CL.7,p.1,k.4) Di hari ke delapan peneliti melakukan permainan lompat tali dengan cara bersama dengan dua teman yang bertugas memutar tali/karet. (CL.8,p.2,k.1)

Pada siklus kedua dihari yang ke tiga peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain lompat tali dengan karet/tali yang diputar oleh dua anak dan bermain lompat tali sendiri. (CL.3,p.1,k.4) Hari ke empat, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu asesment untuk bermain lompat tali selama tiga hari yakni melompat dengan tali/karet dipegang sendiri dan melompat dengan karet/tali diputar oleh teman. (CL.4,p.2,k.5)

Indikator ketiga yakni merentang ; anak mampu merentangkan tangan sambil memutar pergelangan tangannya dengan hitungan waktu. Anak mampu merentangkan dan memutar tangan kedepan dan kebelakang dengan hitungan waktu. Gerakan ini dilakukan untuk kegiatan pemanasan sebelum kegiatan motorik kasar anak dilaksanakan. Saat siklus I peneliti melaksanakan pada hari ke pertama, seluruh siswa berkumpul dilapangan berbaris menjadi 2 barisan, dengan merentangkan tangan untuk mengatur jarak. (CL.1,p.1,k.3)

Di hari ketiga peneliti melakukan pemanasan dengan merentangkan tangan sambil memutar pergelangan tangan dengan hitungan tertentu. (CL.3,p.1,k.2) Di hari ke empat peneliti melakukan pemanasan dengan merentangkan tangan dan memutar tangan kedepan

dan kebelakang dengan hitungan. (CL.4,p.1,k.1) Di hari ke delapan diawali dengan pemanasan dengan merentangkan tangan, memutar pergelangan tangan dan memutar tangan. (CL.8,p.1,k.1) Dalam siklus II dihari ke 4 mengawali dari kegiatan permainan lompat tali, peneliti mengajak anak-anak untuk pemanasan dengan merentangkan tangan dan memutar pergelangan tangan juga memutar tangan. (CL.4,p.1,k.3)

Aspek penilaian kemampuan motorik kasar (Non Lokomotor) juga di dukung dengan catatan dokumentasi :



Gambar 3. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan .media yang di pergunakan (CD.3, K.4)



Gambar 4. Peneliti memberi tahu bagaimana cara memegang tali yang benar. (CD.4, K.5)



Gambar 9. Peneliti mengajarkan bagaimana memegang tali yang benar untuk lompatan setinggi paha. (CD.9, K.7)



Gambar 12. Peneliti memberikan penjelasan menggunakan tali/karet, jika untuk permainan lompat tali yang talinya diputar oleh 2 orang teman. (CD.12, K.6)



Gambar 16. Peneliti menjelaskan cara memegang karet yang benar ketika akan memainkan tali sendir-sendiri. (CD.16, K.3)



Gamabar 22. Peneliti menjelaskan kegiatan di hari ke 8 (CD.22, K.3)

2) Display Data

Setelah diberikan tindakan, anak mengalami peningkatan motorik kasar (gerakan non lokomotor) pada siklus I. Hal ini di gambarkan pada saat kegiatan permainan lompat tali dengan berbagai variasi lompatan yang dilakukan di luar kelas/ruangan, dan juga di saat awal permainan untuk kegiatan pemanasan. Gerakan Non lokomotor terdiri atas tiga indikator. Indikator yang pertama adalah menarik ; anak mampu menarik karet/tali *skipping* untuk memanjang dan memendekkan tali sehingga anak merasa nyaman dalam memakainya. . (CD.4, K.5); (CL.1,p.2.,k5);

CL.1,p.2,k.9); (CL.2,p.2,k.4); (CL.2,p.3,k.1); (CL.3,p.2,k.1);

(CL.3,p.2,k.2); (CL.4,p.2,k.1); (CL.5,p.1,k.3); (CL.5,p.2,k.1);

(CL.5,p.2,k.1); (CL.6,p.2,k.2); (CL.6,p.2,k.3); (CL.7,p.1,k.3);

(CL.7,p.1,k.4); (CL.8,p.2,k.1) (CL.1,p.1,k.5); (CL.2,p.1,k.5);
(CL.3,p.1,k.4); (CL.4,p.2,k.5).

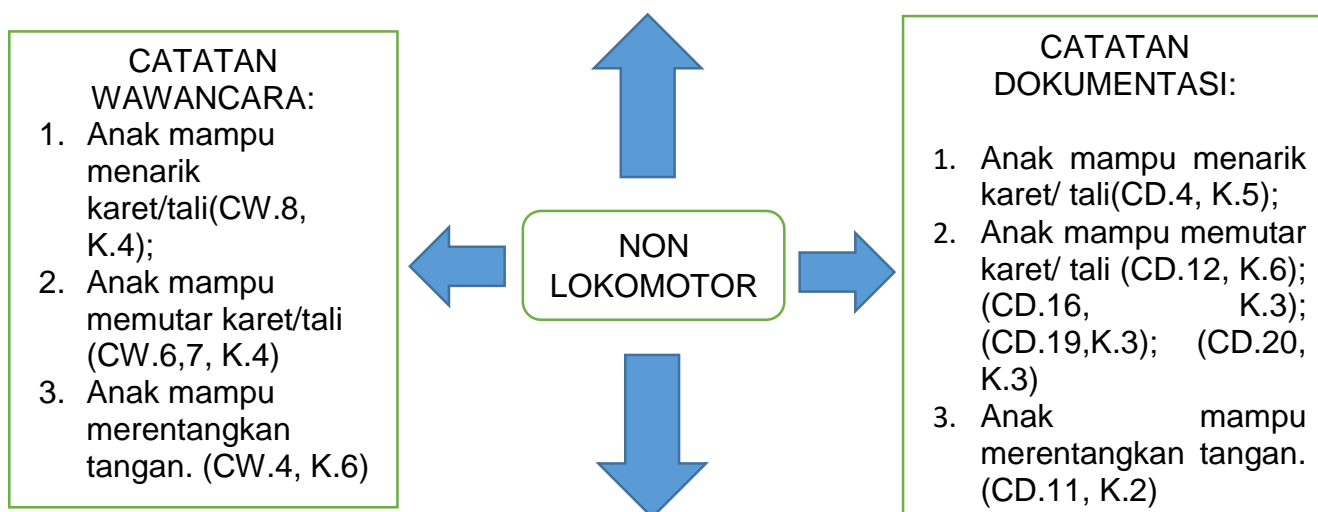
Indikator yang kedua yakni memutar; anak mampu memutar karet/tali *skipping* kedepan terus kebelakang. Anak mampu memutar karet/tali *skipping* sambil melompat, sehingga tidak terinjak oleh kaki.
(CD.12, K.6); (CD.16, K.3); (CD.19,K.3); (CD.20, K.3); (CL.1,p.2.,k5);
(CL.3,p.2,k.1) (CL.3,p.2,k.2); (CL.4,p.2,k.1); (CL.5,p.1,k.3);
(CL.5,p.2,k.1); (CL.6,p.2,k.2); (CL.6.p,2,k.3); (CL.7,p.1,k.3);
(CL.7,p.1,k.4); (CL.8,p.2,k.1); (CL.3,p.1,k.4); (CL.4,p.2,k.5).

Indikator ketiga yakni merentang ; anak mampu merentangkan tangan sambil memutar pergelangan tangannya dengan hitungan waktu.
. (CD.11, K.2); (CL.1,p.1,k.3); (CL.3,p.1,k.2); (CL.4,p.1,k.1);
(CL.8,p.1,k.1); (CL.4,p.1,k.3).

Bagan 4.2 **Konstelasi Triangulasi Kemampuan Motorik Kasar** **(Non Lokomotor) Anak Usia 5-6 Tahun**

CATATAN LAPANGAN.

1. Anak mampu menarik karet/tali untuk memanjang dan memendekkan tali sehingga anak merasa nyaman dalam memakainya. (CL.1,p.2.,k.5; CL.1,p.2,k.9; CL.2,p.2,k.4; CL.2,p.3,k.1; CL.3,p.2,k.1; CL.3,p.2,k.2; CL.4,p.2,k.1; CL.5,p.1,k.3; CL.5,p.2,k.1; CL.5,p.2,k.1; CL.6,p.2,k.2; CL.6.p,2,k.3; CL.7,p.1,k.3; CL.7,p.1,k.4; CL.8,p.2,k.1 CL.1,p.1,k.5; CL.2,p.1,k.5; CL.3,p.1,k.4; CL.4,p.2,k.5).
2. Anak mampu memutar karet/talikedep an terus kebelakang. Anak mampu memutar karet/tali sambil melompat. sehingga tidak



FENOMENA YANG MUNCUL :

➤ Gerakan non lokomotor dikombinasikan dengan melalui permainan lompat tali yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasakan sebagai beban tetapi yang mereka rasakan hanyalah suatu permainan yang bervariasi yang menyenangkan buat mereka.

3) Verifikasi

Motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka

khususnya gerakan non lokomotor sudah mengalami peningkatan.

Peningkatan terjadi setelah diberikan tindakan melalui bermain lompat tali

dengan media tali/karet oleh peneliti. Peningkatan tersebut terlihat pada

perbedaan prosentase peningkatan motorik kasar (non lokomotor) dari pemberian materi pada pra-penelitian dan dilanjutkan ke siklus II meningkat pada presentase 90,82%.

Hasil temuan di lapangan bahwa, faktor yang mempengaruhi peningkatan motorik kasar anak (non lokomotor) terjadi karena beberapa faktor, diantaranya yang pertama yaitu, faktor dari diri sendiri. Bagi anak-anak bermain lompat tali adalah permainan yang sangat menyenangkan. Sehingga bermain lompat tali yang merupakan suatu cara untuk memberi tindakan, tidak mereka rasakan sebagai beban tetapi mereka merasakan bahwa itu suatu permainan yang menyenangkan.

Gerakan menarik, memutar dan merentang termasuk gerakan yang sulit bagi sebagian anak, tetapi oleh peneliti gerakan-gerakan tersebut di gabungkan dalam permainan lompat tali. Sebelum bermain lompat tali dimulai terlebih dahulu peneliti melakukan pemanasan. Dalam pemanasan tersebut gerakan yang dilakukan adalah menggunakan gerakan merentang dan memutar, yakni gerakan tangan dan pergelangan tangan. Untuk gerakan menarik peneliti menggabungkan gerakan cara menarik tali/karet sebelum lompatan di mulai untuk menyesuaikan panjang pendek tali, dan kelenturan tali, supaya dapat menyesuaikan tinggi rendahnya pelompat/anak. Karena anak-anak merasa senang dengan permainan tersebut maka kemampuan non lokomotor anak sangat cepat dalam perkembangannya.

D. Interpretasi Hasil Analisis

Data penelitian menunjukkan hasil penilaian dari instrumen kemampuan motorik kasar anak pada data awal pra-penelitian adalah 56,18 %, pada akhir siklus II mencapai 90,28 %. Hal ini berarti telah mencapai indikator ketercapaian yang ditetapkan sebesar 71%, bahkan melampaui target yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil analisa dapat diinterpretasikan dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5
Interprestasi Hasil Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak

No	Siklus	Kemampuan Motorik Kasar	Interprestasi Hasil Analisis
1	Awal	56,18 %	Hasil rata-rata instrumen ini termasuk dalam kreteria kemampuan motorik kasar rendah
2	I	77,23 %	Hasil rata-rata instrumen ini termasuk dalam kreteria kemampuan motorik kasar cukup

3	II	90,82 %	Hasil rata-rata instrumen ini termasuk dalam kriteria kemampuan motorik kasar tinggi
---	----	---------	--

Berpedoman pada data interpretasi hasil analisis, terjadi peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak setelah mengalami tindakan pembelajaran melalui bermain lompat tali. Berdasarkan hasil prosentase yang didapat pada akhir siklus II maka peneliti dan kolaborator pun bersepakat untuk menghentikan penelitian pada akhir siklus II. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka dapat diterima. Tindakan yang dapat dilakukan selanjutnya adalah mengembangkan permainan lompat tali agar kemampuan motorik kasar anak seperti pada gerakan lokomotor dan non lokomotor dapat dikembangkan secara optimal.

E. Pembahasan Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh presentasi kenaikan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada siklus II yaitu 90,82 %. Hasil tersebut sudah menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yang telah ditetapkan yaitu dengan minimal prosentasi kenaikan menjadi 71 % agar hipotesis dapat diterima. Dalam memberikan tindakan bahwa kemampuan

motorik kasar anak mengalami peningkatan melalui bermain lompat tali, dengan 12 kali pertemuan. Dengan demikian, penggunaan media tali/karet dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan diterima.

Saat kegiatan motorik kasar berlangsung pada siklus I, peningkatan motorik kasar anak sudah mulai terlihat dari awal kegiatan. Anak-anak sangat antusias sekali ketika peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu bermain lompat tali. Terlihat dari raut wajah mereka yang sangat senang dan mereka mengatakan kalau besok akan membawa tali/karet sendiri dan mau minta dibelikan sama orang tua mereka. Anak-anak mendengarkan penjelasan peneliti mengenai cara bermain lompat tali dan ketika dipersilahkan untuk mencoba anak-anak sangat antusias dan mengulang-ulang.

Pertemuan hari kedua terbukti anak-anak sudah membawa tali/karet masing-masing dan wajah-wajah mereka terlihat sangat senang dan semangat sekali ketika mereka membawa media masing-masing. Ketika peneliti menanyakan apakah anak-anak dirumah juga bermain lompat tali. Mereka menjawab dan sebagian besar mereka juga bermain lompat tali dirumah masing-masing.

F. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya mencapai kesempurnaan sehingga tidak menutupi adanya kekurangan dalam pelaksanaan

penelitian dan penyusunan hasil penelitian. Peneliti telah berupaya untuk melakukan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas. Penelitian yang dilakukan telah berhasil menguji hipotesis. Penelitian dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian. Walaupun penelitian ini belum dapat dikatakan sempurna. Hal ini disebabkan oleh adanya keterbatasan yaitu penelitian ini dilakukan dalam waktu yang terbatas.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pada pra penelitian didapat prosentase kemampuan motorik kasar sebesar 56,18 %, dan pada siklus I didapat prosentase sebesar 77,23%, data-data tersebut dapat dikatakan

prosentase dari pra penelitian ke siklus I mengalami peningkatan. Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai prosentase ketercapaian sebesar 71% dari jumlah anak, maka penelitian ini dikatakan berhasil karena seluruh anak atau sebanyak 15 anak mengalami kestabilan setelah diberikan tindakan. Namun untuk melihat konsistensi dan kestabilan peningkatan yang terjadi pada kemampuan motorik kasar anak, maka penelitian melanjutkan ke siklus II untuk membuktikan bahwa adanya kenaikan yang signifikan.

Peneliti dan kolaborator melaksanakan tindakan untuk siklus II dengan segala perencanaan yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil dari siklus II diperoleh rata-rata prosentase sebesar 90,82 % dari keseluruhan anak. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa prosentase kenaikan kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan dan stabil, sehingga pemberian tindakan atau penelitian dihentikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka Cipayung, Jakarta Timur.

173

Penelitian diawali dengan observasi yang kemudian dilanjutkan dengan pemberian tugas melakukan gerakan motorik lari dan lompat untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum diberi tindakan oleh peneliti. Pada kegiatan selanjutnya, peneliti dan kolaborator memberikan tindakan yang dilaksanakan dalam satu siklus dengan 8 kali pertemuan.

Dalam setiap pertemuan, tindakan bermain lompat tali dilaksanakan dengan berbagai macam gerakan yang bervariasi. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan 1-12 ini memperlihatkan peningkatan kemampuan gerakan lokomotor dan non lokomotor. Berdasarkan hasil penelitian secara kualitatif, terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak yaitu lokomotor dan non lokomotor setelah diberikan dua belas kali tindakan berupa bermain lompat tali. Peningkatan ini terjadi karena peneliti dan kolaborator melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan bermain lompat tali.

Berdasarkan hasil pemantauan tindakan, kolaborator sudah terlibat aktif dalam pelaksanaan tindakan. Peneliti dapat mengembangkan kemampuannya dalam memberikan stimulasi kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan belajar sambil bermain diluar ruang kelas.

156

B. Implikasi

Penelitian ini dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penting bagi anak untuk menguasai kemampuan motorik kasar agar anak berani tampil percaya diri dan tidak canggung ketika bergerak sewaktu berada ditengah lingkungannya, sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dimanapun berada.

Implikasi dari penelitian ini adalah penerapan kegiatan bermain lompat tali dapat digunakan sebagai salah satu bahan acuan bagi guru dalam upaya

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan pemberian tindakan bermain lompat tali, anak akan lebih terasah kemampuan motorik kasarnya, sehingga anak dapat berlari dan melompat dengan lebih baik serta belajar untuk mengikuti setiap aturan permainan yang telah ditetapkan bersama. Bermain lompat tali yang disajikan juga memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat anak karena dilakukan sambil bermain. Dalam kegiatan motorik kasar ini, dapat dilakukan berbagai macam variasi tema, yang disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung dikelas untuk menghindari anak dari rasa bosan.

Mengingat pentingnya penguasaan kemampuan motorik kasar anak, maka guru perlu membuat suatu strategi pembelajaran yang tepat dengan cara yang kreatif dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak agar berkembang lebih optimal. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui penerapan bermain lompat tali, sebab melalui permainan ini anak akan terlatih untuk melakukan koordinasi gerak tubuh seperti gerakan lokomotor dan non lokomotor. Langkah langkah yang dilakukan oleh pendidik adalah dalam melakukan kegiatan bermain lompat tali antara lain; 1) memilih tema permainan, 2) membuat aturan permainan, 3) melaksanakan kegiatan bermain lompat tali sesuai dengan tema, 4) menyediakan media yang akan digunakan dalam bermain lompat tali seperti : tali *skipping*, karet.

Dengan dilakukan penerapan bermain lompat tali ini dapat menambah kemampuan anak dalam melakukan gerak motorik kasar dalam aspek

lokomotor dan non lokomotor. Dengan demikian implikasi dari hasil penelitian yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah melalui bermain lompat tali.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan sebelumnya, beberapa saran yang dapat dikemukakan peneliti ialah sebagai berikut:

1. Guru lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran dan pengembangan kemampuan motorik kasar melalui konsep permainan, misalnya bermain lompat tali dalam tujuan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak agar dapat meningkat lebih optimal.
2. Kepala sekolah hendaknya dapat memanfaatkan metode bermain lompat tali sebagai alternatif dalam meningkatkan kompetensi dan kreatifitas guru dalam mengajar khususnya dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak.
3. Peneliti selanjutnya untuk lebih berusaha mengembangkan aspek-aspek lain yang dapat diteliti sehingga dapat memperoleh hasil penelitian yang lebih optimal dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.