

Kode>Nama Rumpun Ilmu: /Penjaskesrek

LAPORAN AKHIR PENELITIAN



**UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR
ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
LOMPAT TALI DI TPA TUANKU TAMBUSAI**

TIM PENGUSUL

**KETUA : Dedi Ahmadi, M.Pd.
ANGGOTA 1 : Dr. Nurmalina, M.Pd.
ANGGOTA 2 : Kospan Dore
ANGGOTA 3 : Rizka Maharani**

**PROGRAM STUDI S1 PENJASKESREK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
TAHUN AJARAN 2020/2021**

**HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

Judul Penelitian : Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TPA Tuanku Tambusai

Kategori Penelitian : Penjaskesrek

Ketua :
 Anak Usia Dini NIP/NIDN : 096542162/1020048602
 a. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 b. Program Studi : S1 Penjaskesrek
 c. No. Telp : 081371429802
 d. e-mail : ammardzoky@gmail.com

Anggota Peneliti (1) :
 a. Nama Lengkap : Dr. Nurmalina, M.Pd.
 b. NIDN/NIP : 10020194104/1005038504
 c. Program Studi : S1 PG PAUD

Anggota Peneliti (2) :
 a. Nama Lengkap : Kospan Dore
 b. NIDN/NIM : 1986207032
 c. Program Studi : S1 Penjaskesrek

Anggota Peneliti (3) :
 a. Nama Lengkap : Nala Suci Annisa
 b. NIDN/NIP : 2086207012
 c. Program Studi : S1 PG PAUD

Lokasi Penelitian : TPA Tuanku Tambusai
 Biaya Usulan : RP. 4. 850.000

Bangkinang, 27 Juni 2021

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai,



Dr. Nurmalina, M.Pd.
 NIP-TT 096.542.104

Ketua Pelaksana,


Dedi Ahmadi, M.Pd.
 NIP-TT 096.542.162

Menyetujui,
 Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
 Ketua


Ns. Apriza, S.Kep., M.Kep.
 NIP-TT 096.542.024

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

Judul Penelitian : **Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Animasi di TK Taqifa Bangkinang Kota**

1. Tim Peneliti :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Dedi Ahmadi, M.Pd.	Asisten Ahli	Penjaskesrek	Penjaskesrek
2.	Dr. Nurmalina, M.Pd.	Lektor	Pendidikan B. Indonesia	PG PAUD
3.	Kospan Dare	Mahasiswa	Penjaskesrek	Penjaskesrek
3.	Rizka Maharani	Mahasiswa	PG PAUD	PG PAUD

2. Objek Penelitian penciptaan (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian): anak

3. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan Februari tahun 2021

Berakhir : bulan Juni tahun 2021

5. Lokasi Penelitian Bangkinang

7. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

“TPA Tuanku Tambusai”

8. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan

“Pemanfaatan Permainan Tradisional Lompat Tali”

9. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi)

“Nasional”

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
ABSTAK	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Perumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	6
B. Penelitian yang Relevan	12
C. Kerangka Berfikir	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	15
B. Tempat dan Waktu Penelitian	15
C. Sumber Data	16
D. Teknik Pengumpulan Data.....	17
E. Teknik Pengabsahan Data.....	18
F. Teknik Analisis Data.....	18
BAB IV RANCANGAN ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN	
A. Rancangan Anggaran Penelitian	20
B. Jadwal Penelitian	20
BAB V HASIL PENELITIAN	34
BAB VI PENUTUP	54
A. Simpulan	53
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan dan stimulasi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan tujuan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan jenjang selanjutnya. Anak usia dini merupakan masa periode emas atau golden age, pada usia 4 tahun tingkat kecerdasan anak telah mencapai 50%, usia 8 tahun 80%, dan sisanya sekitar 20% diperoleh setelah usia 8 tahun. Dalam kurikulum 2013 PAUD, terdapat 6 aspek perkembangan berbasis program pengembangan seperti perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni (Fakhrudin, 2018: 10)

Pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, masa peka anak masing-masing berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosio emosional, gerak-motorik, bahasa pada anak usia dini. Usia dini merupakan masa perkembangan yang sangat menentukan masa depan bangsa.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode yang mendasar dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan merupakan masa perkembangan yang sangat menentukan masa depan bangsa (Sujiono, 2009: 2).

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode yang mendasar dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan (Wiyani & Barnawi, 2016: 32).

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pada pasal 28 menjelaskan bahwa (1) Pendidikan Anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; (2) Pendidikan Anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan atau informal;

(3) Pendidikan Anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat; (4) Pendidikan Anak usia dini pada jalur pendidikan non formal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat; (5) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan (Depdiknas, 003:21).

Dengan demikian, pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini tersebut. Pemenuhan aktivitas-aktivitas kemandirian, aktivitas bermain, dan keterampilan dalam pendidikan taman kanak-kanak akan maksimal dan baik jika diiringi dengan perkembangan motorik kasar yang baik. Motorik kasar yaitu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh dan mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang, berlari, melompat, dan melempar bola (Rudiyanto, 2016: 10). Berdasarkan observasi pertama pada tanggal 27 Oktober 2018 di kelompok B TK PKK Mulyojati Metro Barat, wali kelas kelompok B menyatakan bahwa murid dikelas tersebut berjumlah 15 orang. Peneliti menemukan kasus, bahwa beberapa anak dalam melakukan permainan masih kurang ketika melakukan gerakan motorik kasarnya. Saat bermain pada waktu istirahat permainan yang digunakan kurang menarik untuk melatih perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil observasi kedua, bahwa beberapa peserta didik dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar pada saat bermain masih kurang. Berdasarkan pada hasil pra-survey yang dilakukan di TPA Tuanku Tambusai pada tanggal 27 Februari 2021, bahwa motorik kasar anak masih kurang diterapkan. Metode dan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak masih kurang dalam penerapannya. Perkembangan motorik kasar anak harus lebih ditingkatkan dengan cara bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain dilakukan sambil belajar dengan rileks tanpa paksaan sehingga menjadi sesuatu yang menyenangkan. Untuk aktivitas kegiatan motorik kasar sudah sangat baik tetapi masih kurang dalam melatih gerakan motorik kasar secara bertahap.

Berdasarkan hasil wawancara dari kepala sekolah, bahwasanya upaya yang dilakukan untuk pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan aspek anak sudah dilakukan secara optimal oleh guru kelas masing-masing, tetapi untuk perkembangan motorik kasar anak masih perlu dilakukan upaya untuk peningkatannya. Secara keseluruhan pembelajaran di TPA Tuanku Tambusai sudah baik, akan tetapi dalam mengembangkan perkembangan aspek motorik kasar anak masih perlu variasi dan inovasi metode yang lainnya. Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu dilakukan upaya perbaikan melalui pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik ini berlanjut dari seluruh anggota tubuh. Karena itu, aktivitas-aktivitas yang melibatkan kepala dan berkembang sebelum aktivitas yang melibatkan tangan dan jari. Khususnya motorik kasar anak dapat melakukan sendirinya dengan baik,

dapat melakukan gerakan-gerakan permainan seperti berlari, melompat, dan dapat melakukan keterampilan berolahraga dan keterampilan yang di ajarkan dalam pendidikan taman kanak-kanak. Dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini, pendidik harus bisa lebih kreatif dan inovatif. Adapun upaya yang akan dilakukan adalah dengan menerapkan bermain, salah satunya adalah dengan permainan tradisional lompat tali. Sebagai suatu metode pembelajaran, permainan lompat tali mempunyai beberapa manfaat, diantaranya (Fadlillah, 2017: 109):

Melatih motorik kasar anak

- a. Melatih keberanian anak dalam mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan melompat
- b. Menciptakan emosi positif bagi anak
- c. Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi
- d. Membangun sportifitas anak

Dari permainan, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Permainan tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Permainan lompat tali yang digunakan menyerupai tali yang disusun dari karet gelang. Sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus berolahraga. Motorik kasar anak dalam bermain lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini

memang memerlukan keterampilan sendiri. Lama-lama, bila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis. Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat serta terlatih. Selain melatih fisik, permainan ini juga bisa membuat anak-anak mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan. Selain itu, anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.

Berdasarkan dari hasil penjelasan latar belakang di atas, upaya meningkatkan motorik kasar anak dapat menggunakan permainan tradisional karena permainan tradisional sangatlah bermanfaat bagi anak. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, yaitu “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK Tuanku Tambusai”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali di TK Tuanku Tambusai.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini bisa dinyatakan secara umum dengan rumusan sebagai berikut:

“Bagaimana Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK Tuanku Tambusai?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK Tuanku Tambusai.

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan, yaitu yang berkaitan dengan masalah pendidikan anak usia dini serta efektivitas pemanfaatan permainan tradisional lompat tali pada anak usia dini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini.

2. Praktis

a) Bagi Akademisi

Bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini.

b) Bagi Pembuat Kebijakan

Bagi pembuat kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan rujukan dalam membuat dan memutuskan suatu kebijakan khususnya

bagi pembuat kebijakan di Bangkinang mengenai masalah terkait yaitu pendidikan anak.

c) Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat khususnya pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pendidikan anak usia dini khususnya pendidikan dalam keluarga.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Perkembangan Motorik Kasar

a. Defenisi Motorik Kasar

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yaitu “suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak”. Dengan kata lain, gerak adalah “kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik (Samsudin, 2008: 10). Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga. Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan (Rudiyanto, 2016: 10)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar dapat mengikutkan anak pada kelompok olahraga untuk mengembangkan kesehatan fisik, psikologis serta psikososialnya. Anak menjadi senang mendapat stimulasi kreativitas yang baik untuk perkembangannya. Pendapat di atas jelas bahwa motorik kasar anak berkaitan dengan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Perkembangan motorik kasar anak

pada permulaannya tergantung dari belajar dan pengetahuan serta pengalaman. Pengalaman masa kanak-kanak akan sangat bermanfaat pada masa dewasa, di antaranya kemampuan dalam memecahkan suatu masalah, baik dalam bentuk keseharian maupun dalam bentuk kemampuan latihan dan peningkatan keterampilan anak dalam melakukan aktivitas anak. Perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

2. Perkembangan Keterampilan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Perkembangan keterampilan motorik kasar dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh.
- b. Keterampilan motorik kasar bergantung pada kekerasan dan kekuatan otot.
- c. Pola perkembangan keterampilan motorik yang khas ini mendorong para teoritis terdahulu untuk berpendapat bahwa ini merepresentasi rentangan urutan peristiwa-peristiwa yang terprogram secara genetik dimana syaraf-syaraf dan otot-otot matang dalam arah ke bawah dan keluar.
- d. Variasi individu adalah hal umum dan masa perkembangan keterampilan motorik dapat bervariasi sebanyak dua hingga empat bulan tanpa ada indikasi terjadi perkembangan yang tidak normal.

- e. Proses-proses pematangan diyakini memberikan batas-batas umur bagi bayi untuk mampu duduk tegak, merangkak atau berjalan (Upton, 2012:57).

Berdasarkan uraian di atas bahwa perkembangan keterampilan motorik kasar mencakup fungsifungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang, dan melempar bola. Perkembangan motorik ini berlanjut dari kepala ke bawah dan dari tengah kearah luar. Keterampilan motorik berkembang dalam urutan pasti, dan norma-norma umur kerap digunakan untuk mengukur kemajuan perkembangan bayi. Namun pengalaman-pengalaman dan kesempatan-kesempatan untuk berlatih yang dimiliki setiap anak sangat penting dalam mempengaruhi umur aktual ketika tonggak-tonggak perkembangan ini tercapai.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik di- pengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak sebagai berikut (Rudiyanto, 2016: 23).

- a. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)
- b. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi
- c. Organik dan psikis
- d. Aktivitas anak sebagai subjek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Di samping beberapa uraian di atas, ada beberapa faktor lainnya yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, antara lain:

a. Faktor kematangan

Kematangan adalah kesiapan fungsi. Fungsi baik fisik maupun psikis untuk melakukan aktivitas tanpa memerlukan stimulasi dari luar. Misalnya proses anak belajar duduk, merangkak, berjalan atau bercakap-cakap. Proses-proses itu memerlukan periode belajar dan berlatih, proses di atas tidak akan menunjukkan hasil yang maksimal bila anak belum mencapai kematangan.

b. Faktor keturunan

1. Tinggi Badan

Orang tua yang mempunyai postur tubuh tinggi cenderung mempunyai keturunan yang tinggi. Demikian pula, orang tua yang pendek pula akan memiliki keturunan yang pendek pula. Namun tinggi tubuh seseorang tidak dapat diramalkan secara tepat, karena faktor lingkungan, gizi, dan kesehatan mempunyai peran penting terhadap perkembangan motoriknya.

2. Kecepatan Pertumbuhan

Kecepatan pertumbuhan ternyata juga merupakan sifat yang diturunkan. Penelitian pada anak kembar identic memperlihatkan bahwa, haid pertama yang dialami kembar identic perempuan terjadi pada usia yang sama. Demikian juga pada perempuan kakak-beradik, haid mereka pada usia yang tidak begitu berbeda (Rudiyanto, 2016: 23).

4. Aspek Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik berkembang dengan baik memungkinkan

anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang lain (Susanto, 2012: 33).

Adapun aspek-aspek yang dapat di kembangkan dalam perkembangan motorik kasar anak:

- a. Kelincahan, yaitu kemampuan untuk mengubah posisi dan arah tubuh dengan cepat secara tepat waktu ketika sedang bergerak tanpa kehilangan keseimbangan maupun kesadaran akan posisi tubuhnya.
- b. Kekuatan, yaitu salah satu aktivitas pengembangan akan kemampuan daya gerak yang di lakukan, dari satu tempat ke tempat lainnya.
- c. Keseimbangan, yaitu kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan tubuh ketika di tempatkan di berbagai posisi.
- d. Ketangkasan, yaitu kualitas kecepatan dan kehandalan yang berkaitan dengan kemampuan fisik maupun mental

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa perkembangan fisik anak tidak terlepas dari asupan makanan yang bergizi, sehingga setiap tahapan perkembangan fisik anak tidak terganggu dan berjalan sesuai dengan umur yang ada. Perkembangan fisik anak ditandai juga dengan berkembngnya perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar.

5. Karakteristik Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini

Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau min- atnya. Dia menggerakkan

anggota badannya dengan tujuan yang jelas, seperti (1) menggerakkan tangan untuk menulis, menggambar, mengambil makanan, melempar bola, dan (2) menggerakkan kaki untuk menendang bola, melompat, berlari pada saat bermain (Yusuf, dan Nani M.Sugandhi, 2013: 59).

Dalam karakteristik di atas ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, baik halus maupun kasar. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu, perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Sesuai dengan perkembangan fisik atau motorik anak yang sudah siap untuk menerima pelajaran keterampilan, maka sekolah perlu memfasilitasi perkembangan motorik secara fungsional tersebut, di antaranya sebagai berikut:

- a. Sekolah merancang pelajaran keterampilan yang bermanfaat bagi perkembangan atau kehidupan anak, seperti mengetik, menjahit, merupa atau kerajinan tangan lainnya.
- b. Sekolah memberikan pelajaran senam atau olahraga kepada para siswa, yang jenisnya disesuaikan dengan usia siswa.
- c. Sekolah perlu merekrut guru-guru yang memiliki keahlian dalam bidang-bidang tersebut di atas.
- d. Sekolah menyediakan sarana untuk keberlangsungan penyelenggaraan pelajaran tersebut, seperti alat-alat yang diperlukan dan tempat atau lapangan olahraga.

2. Kajian Tentang Permainan Tradisional Lompat Tali

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur ke budayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan. Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, bahkan beberapa di antaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat di mana permainan tersebut ada. Beberapa jenis permainan tradisional ada pula yang masih dapat bertahan, itu pun disebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang lebih menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan di ajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2017: 1).

Berdasarkan penjelasan di atas, permainan ini anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesame teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-

sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya. Pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional.

Euis Kurniati, Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak, (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), 1

b. Manfaat Permainan Tradisional

Pada dasarnya, permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang dengan menggunakan bahan-bahan yang ada disekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri.

Setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran.

Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini. Beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung atau nyanyian atau aktivitas fisik, dan aktivitas psikis. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak kearah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini

dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya. Permainan ini juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua. Permainan ini juga dapat melatih anak dalam memajemenkan konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.

c. Pengertian Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang, ini merupakan permainan yang terbilang sangat populer sekitar tahun 70-an sampai 80-an. Permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak. Peralatan yang digunakan dalam permainan lompat tali sangat sederhana yaitu, karet gelang yang dirakit hingga 3 sampai 4 meter tidak terlalu panjang dan juga tidak terlalu pendek (Achroni, 2012: 71)

Lompat tali merupakan bentuk permainan tradisional dengan menggunakan tali dari karet sebagai medianya. Cara bermainnya, yaitu dengan melompati tali yang telah direntangkan oleh temannya sesuai ukuran yang telah ditentukan. Anak yang dapat melompati tali karet paling tinggi itulah yang menjadi pemenangnya. Permainan ini minimal dilakukan oleh tiga orang anak. Dimana dua orang memegang dan merentangkan talinya, sedangkan yang satu menjadi pelompatnya. Permainan lompat tali dapat bermanfaat sebagai sarana melatih kerja sama, ketangkasan, dan fisik motorik, serta sosial emosional anak

usia dini. Permainan ini sebaliknya dilakukan di tempat yang datar dan berumput, supaya tidak terluka dan sakit apabila terjatuh pada saat melompat (Fadlillah, 2017: 109).

Berdasarkan penjelasan di atas permainan lompat tali, permainan yang menjadi favorite saat keluar main di sekolah dan setelah mandi sore dirumah pada tahun 70-an sampai 80-an. Sebenarnya permainan lompat tali karet sudah bisa dimainkan semenjak anakusia TK (sekitar 4-5 tahun) karena motorik kasar mereka telah siap, apalagi bermain lompat tali dapat menjawab keingintahuan mereka akan rasanya melompat. Tapi umumnya permainan ini memang baru populer di usia sekolah (sekitar 6 tahun).

4. Manfaat Permainan Lompat Tali

Sebagai suatu metode pembelajaran, permainan lompat tali mempunyai beberapa manfaat, di antaranya (Fadlillah, 2017: 109):

- a. Melatih motorik kasar anak
- b. Melatih keberanian anak dalam mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan melompat
- c. Menciptakan emosi positif bagi anak
- d. Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi

Adapun manfaat permainan lompat tali untuk anak-anak menurut Keen Achhroni, antara lain sebagai berikut (Fadlillah, 2017: 80):

- a. Melatih semangat kerja keras anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali.

- b. Melatih kecermatan anak untuk dapat melompat tali (terutama pada posisi tinggi).
- c. Melatih motorik kasar anak yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.
- d. Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan, karena untuk melompat tali dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian untuk melakukannya.

Adapun manfaat yang dapat dikembangkan dalam permainan ini yaitu motorik kasar. Secara fisik hal itu akan membuat anak menjadi lebih terampil karena mempelajari cara dan teknik melompat (Hasanah, 2016).

Menurut Syamsidah manfaat permainan lompat tali bagi anak yaitu (Syamsidah, 2015:11):

- 1) Motorik kasar. Main lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Secara fisik anak menjadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang benar. Selain melatih fisik, mainan ini juga bisa membuat anak-anak mahir melompat tinggi dan mengembangkan kecerdasan kinestetis anak. Lompat tali juga membantu mengurangi obesitas pada anak.
- 2) Emosi. Untuk melakukan suatu lompatan dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian diri anak. Berarti, secara emosi ia dituntut untuk membuat suatu keputusan besar, mau melakukan tindakan melompat atau tidak.

- 3) Sosialisasi. Untuk bermain lompat tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman yang berarti memberi kesempatannya untuk bersosialisasi sehingga ia terbiasa dan nyaman dalam kelompok. Ia dapat belajar berempati, bergiliran, menaati, aturan dan yang lainnya.

5. Langkah-Langkah Pelaksanaan Permainan Lompat Tali

Dalam pelaksanaannya, kegiatan yang akan dilakukan mempunyai beberapa langkah-langkah dalam permainan lompat tali, di antaranya:

- a. Guru menyiapkan alat peraga yang digunakan

Alat peraga digunakan untuk mendukung pelaksanaan permainan tradisional lompat tali. Dengan adanya alat peraga diharapkan dapat menarik minat anak dalam kegiatan yang diberikan.

- b. Guru memberi bimbingan atau saran bagaimana cara bermain menurut pengalaman anak

Guru mendiskusikan cara yang akan dipakai dalam permainan tersebut, dengan tujuan menggali ide yang menarik dari anak.

- c. Anak-anak mempraktekkan permainan tradisional lompat tali

Dalam praktek bermain lompat tali, peneliti dapat mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anak sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok berbaris bersebelahan dan mempunyai ketua regu yang berada paling depan.

d. Guru mengobservasi kegiatan yang dilakukan oleh anak serta memberi kesimpulan

Pada saat mengobservasi, guru mencatat semua yang terjadi waktu pelaksanaan kegiatan (Fad, 2014: 19).

6. Jumlah Pemain dan Peraturan Permainan Lompat Tali

Permainan ini dapat dilakukan dalam bentuk kelompok maupun perorangan jika secara berkelompok minimal dilakukan 3 orang anak, 2 anak yang kalah akan memegang tali, satu anak sebelah kiri, satu anak sebelah kanan dan anak lainnya akan melompati tali tersebut.

Aturan dalam permainan lompat tali ini sangat simple yaitu bagi anak yang sedang mendapat giliran melompat, lalu gagal melompati tali maka anak tersebut akan bergantian dari posisi menjadi pemegang tali dan saat tali sedang diayunkan anak harus melakukan tujuh kali lompatan bila lebih atau kurang ia harus memegang tali tapi jumlah lompatannya dapat ditentukan sesuai tingkat perkembangan anak.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian mengenai dampak gawai terhadap perkembangan anak usia dini di TPA Tambusai adalah sebagai berikut:

1. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak Siti Nurul Fajariyah, dkk. Pendidikan Bidan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga. Gawai adalah salah satu perkembangan teknologi yang digunakan secara merata pada semua kalangan usia, termasuk anak-anak berusia di bawah 5 tahun. Penggunaan gawai pada anak balita menyebabkan anak kurang tertarik

untuk berinteraksi dengan lingkungannya atau bermain dengan teman sebaya sehingga mengganggu proses perkembangan secara alami. Mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan anak usia 24-60 bulan. Penelitian analitik observasional dengan pendekatan crosssectional dilakukan pada anak usia 24-60 bulan di Kelurahan Simomulyo Surabaya. Pengambilan sampel dilakukan dengan *consecutive sampling*. Intensitas penggunaan gawai diukur menggunakan kuesioner penelitian sedangkan perkembangan anak diukur dengan melakukan pemeriksaan perkembangan menggunakan formulir KPSP. Analisis dilakukan dengan uji korelasi Spearman. Terdapat 66 anak yang ikut serta dalam penelitian. Anak-anak dengan intensitas penggunaan gawai rendah menunjukkan hasil pemeriksaan perkembangan sesuai, sedangkan intensitas penggunaan gawai tinggi menunjukkan hasil pemeriksaan meragukan. Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan anak usia 24-60 bulan ($p=0,000$), dengan kekuatan sedang dan arah hubungan positif (koefisien korelasi = 0,521). Intensitas penggunaan gawai yang tinggi dapat mempengaruhi proses perkembangan anak usia 24-60 bulan, dibutuhkan peran aktif orang tua dan tenaga kesehatan dalam memantau dan mendukung perkembangan anak.

2. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Radliya, dkk. Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan gawai di masyarakat, termasuk penggunaan gawai oleh anak usia

dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner, observasi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Teknik analisis statistik yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi $\alpha=5\%$ (0,05). Berdasarkan hasil perhitungan uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,184 dan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,082 atau 8,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif sebesar 8,2% terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Akan tetapi, pengaruh tersebut tidak signifikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yang berupa deskriptif kualitatif. Pendekatan yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Karena penelitian ini lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dengan menggunakan logika ilmiah (Moleong, 2011).

Kemudian penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2007: 234). Dimana penelitian ini untuk mengetahui keadaan sebenarnya yang terjadi dilapangan atau ditempat penulis melakukan penelitian dengan menjabarkan data yang penulis peroleh di tempat penelitian berlangsung.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah TPA Tuanku Tambusai. TK ini menjadi daya tarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Namun demikian penelitian Kualitatif Deskriptif juga bisa berlangsung dalam jangka waktu yang pendek asalkan sudah ditemukan data yang sudah jenuh (Sugiyono, 2014: 24). Adapun penelitian ini dimulai pada bulan Februari 2020 diperkirakan sampai dengan Mei 2021.

Tabel 3.1
Perkiraan Waktu Pelaksanaan Penelitian Pada Tahun 2021

No	Kegiatan	Bulan																
		Februari			Maret			April			Mei							
1	Survei Awal		√	√	√													
2	Penyusunan proposal / seminar					√	√	√	√	√								
3	Pelaksanaan Penelitian									√	√	√	√					
4	Hasil Penelitian													√	√	√	√	

C. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Lofland dalam Moleong, 2013: 156) mengemukakan bahwa. Sumber data utama ini dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman *video/audio tapes*, pengambilan foto, atau film (Moleong, 2014: 157). Dalam penelitian ini, kata-kata dan tindakan dapat berupa hasil wawancara dan hasil observasi serta catatan lapangan dari hasil observasi yang peneliti lakukan, baik sebagai pengamat yang tidak diketahui maupun sebagai pengamat berperan serta. Dalam penelitian ini, sumber tertulis dapat berupa dokumen pribadi dari keluarga muda, seperti surat nikah suami dan istri. Dokumen-dokumen pribadi ini dijadikan sebagai sumber data yang kemudian dianalisis oleh peneliti sebagai pelengkap sumber data lainnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan mengumpulkan data langsung dari lapangan (Semiawan, 2010). Lebih lengkapnya, Arifin (dalam Kristanto, 2018) menjelaskan bahwa observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan. Kualitas penelitian ditentukan oleh seberapa jauh dan mendalam peneliti mengerti tentang situasi dan konteks dan menggambarannya sealamiah mungkin (Semiawan, 2010). Selain itu, observasi tidak harus dilakukan oleh peneliti sendiri, sehingga peneliti dapat meminta bantuan kepada orang lain untuk melaksanakan observasi (Kristanto, 2018).

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2014). Percakapan tersebut dilakukan oleh dua belah pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Sugiyono. 2014: 64). Wawancara ini dilakukan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang di wawancarai, dengan menggunakan pedoman (*guide*) wawancara. Selain itu, dengan wawancara peneliti dapat mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari narasumber.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif (Yusuf, 2014). Maksud dari teknik dokumentasi adalah dengan cara menjangkau kelengkapan data yang ada demi mendukung penelitian berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, arsip, agenda dan lain sebagainya

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono. 2014: 59). Jadi, dalam penelitian ini instrumen penelitian yang paling utama adalah peneliti sendiri, namun karena fokus penelitian sudah jelas yaitu mengenai efek gadget terhadap perkembangan anak usia dini, maka dari itu dikembangkan instrumen penelitian sederhana yang berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara.

F. Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data selama di lapangan berdasarkan model Miles dan Huberman (2014:31-33). Model ini terdiri dari tiga tahap yaitu sebagai berikut:

1) Reduksi Data

Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak, maka dari itu perlu dilakukan reduksi data yang berarti merangkum, memilih hal-hal

yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang diperoleh dapat lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mencari data selanjutnya.

2) Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyakinkan data. Penyajian data bisa berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori atau pun sejenisnya. Penyajian data ini dilakukan untuk memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya.

3) Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan awal dapat bersifat sementara, dan dapat berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, apabila telah ditemukan bukti yang mendukung, kesimpulan dapat dijadikan sebuah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

BAB IV
RANCANGAN ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN

A. Rancangan Anggaran Penelitian

Tabel 2. Rincian Anggaran Penelitian

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang diusulkan (Rp)
1	Gaji dan Upah	2.000.000
2	Bahan Habis Pakai dan Peralatan	1.000.000
3	Perjalanan	800.000
4	Lain-lain (Publikasi, Seminar, Laporan)	750.000
	Jumlah	4.850.000

B. Jadwal Penelitian

Rencana penelitian dilakukan selama 1 (satu) tahun, terhitung dari bulan Februari s.d. bulan Juni 2021.

Tabel 3. Rencana Jadwal Penelitian

No.	Penerapan	Bulan			
		Feb	Mart	Apr	Juni
1	Pembuatan Proposal dan Survei Lokasi				
2	Pengambilan data				
3	Pengumpulan data				
4	Menganalisis data				
5	Penyusunan laporan				
6	Seminar				

BAB V HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Temuan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai observer dan guru kelas sebagai pendidik yang melaksanakan proses pembelajaran dengan bermain lompat tali untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar anak melalui bermain lompat tali.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Adapun deskripsi hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Kondisi Awal

Masalah yang di kaji oleh peneliti tindakan kelas (PTK) ini adalah tentang meningkatnya perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. Sebelum dilaksanakan penelitian, perkembangan motorik kasar anak kelompok B (Usia 5-6 Tahun) terbilang rendah. Hasil perkembangan motorik kasar tersebut dapat dilihat dari tabel perkembangan motorik kasar anak kelompok B (Usia 5-6 Tahun). Dimana, dari jumlah 15 peserta didik di kelompok B2 TK PKK Mulyojati Metro Barat yang mencapai ketuntasan kriteria penilaian, seperti BSH (Berkembang Sesuai Harapan) mencapai 2 peserta didik sama dengan 13% dan BSB (Berkembang Sangat Baik)

mencapai 1 peserta didik sama dengan 7%, sedangkan yang tergolong belum mencapai ketuntasan kriteria penilaian, seperti BB (Belum Berkembang) mencapai 9 peserta didik sama dengan 60% dan MB (Mulai Berkembang) mencapai 3 peserta didik sama dengan 20%.

b. Pelaksanaan Siklus I

1) Tahap Perencanaan

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

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

2) Tahap Pelaksanaan

- a) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan hari selasa, 27 Maret 2021. Pada pertemuan pertama dilakukan proses pembelajaran untuk

meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali dengan jumlah 15 peserta didik.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

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

(2) Kegiatan Inti

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

Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan permainan lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat anak didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali.

(a) *Recolling*

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

(b) Kegiatan Penutup

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

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan hari Kamis, 8 Agustus 2019. Pada pertemuan kedua dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali dengan jumlah 15 peserta didik.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I adalah sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

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

(2) Kegiatan Inti

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

Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan permainan lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat anak didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali.

(3) *Recolling*

Kegiatan *recolling* pada pertemuan kedua siklus I, guru mengajak anak untuk merapikan mainan dan diminta untuk mengembalikan

ke dalam tempat yang telah disediakan. Anak mencuci tangan dengan baris yang tertib, makan bersama dan istirahat.

(4) Kegiatan Penutup

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

c) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus I dilaksanakan hari Sabtu, 10 Agustus 2019. Pada pertemuan ketiga dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali dengan jumlah 15 peserta didik.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I adalah sebagai berikut:

(1) *Kegiatan Awal*

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

serta dilanjutkan bernyanyi dan tepuk-tepuk. Guru mengajak anak untuk melakukan atau menirukan suatu gerakan.

(2) Kegiatan Inti

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

Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan permainan lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat peserta didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali.

(3) *Recolling*

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

(4) Kegiatan Penutup

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

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

3) Tahap Observasi (Pengamatan)

Pelaksanaan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan dan dilaksanakan setiap pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

4) Refleksi

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

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

c. Pelaksanaan Siklus II

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

1) Tahap Perencanaan

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

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

2) Tahap Pelaksanaan

a) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan hari Selasa, 20 Agustus 2019. Pada pertemuan pertama dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan

tradisional lompat tali dengan jumlah 15 peserta didik.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II adalah sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

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

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan tradisional lompat tali yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan tali karet yang akan digunakan untuk bermain, peserta didik melingkar berdialog atau tanya jawab tentang pembelajaran hari ini sesuai dengan tema pembelajaran yang dilakukan. Guru membagi 2

kelompok yang terdiri atas 7-8 anak dan membuat kesepakatan aturan bermain.

Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat peserta didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali.

Guru menghentikan kegiatan bermain lompat tali.

(3) *Recolling*

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

(4) Kegiatan Penutup

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

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan hari Kamis, 4 April 2021.

Pada pertemuan kedua dilakukan proses pembelajaran untuk

meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali dengan jumlah 15 peserta didik.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II adalah sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

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

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan tradisional lompat tali yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan tali karet yang akan digunakan untuk bermain, peserta didik melingkar berdialog atau tanya jawab tentang pembelajaran hari ini sesuai dengan tema pembelajaran yang dilakukan. Guru

membagi 2 kelompok yang terdiri atas 7-8 peserta didik dan membuat kesepakatan aturan bermain.

Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat peserta didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali.

Guru menghentikan kegiatan bermain lompat tali.

(3) *Recolling*

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

(4) Kegiatan Penutup

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

c) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan hari Sabtu, 24 Agustus 2019. Pada pertemuan ketiga dilakukan proses pembelajaran untuk

meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali dengan jumlah 15 peserta didik.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran pada pertemuan ketiga siklus II adalah sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

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

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan permainan tradisional lompat tali yang akan dilaksanakan. Guru mempersiapkan tali karet yang akan digunakan untuk bermain, peserta didik melingkar berdialog atau tanya jawab tentang pembelajaran hari ini sesuai dengan tema pembelajaran yang dilakukan. Guru membagi 2

kelompok yang terdiri atas 7-8 peserta didik dan membuat kesepakatan aturan bermain.

Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain lompat tali sesuai dengan kelompok dan guru berkeliling untuk melihat peserta didik dalam melaksanakan kegiatan bermain lompat tali.

Guru menghentikan kegiatan bermain lompat tali.

(3) *Recolling*

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

(4) Kegiatan Penutup

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

3) Tahap Observasi (Pengamatan)

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

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

4) Refleksi

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

- (1) Peserta didik ketika melakukan lompatan dalam bermain lompat tali dapat menyeimbangkan badannya ketika melompat serta kekuatan yang didapat ketika bermain lompat tali.
- (2) Pembelajaran menggunakan permainan lompat tali yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan perkembangan motorik kasar anak, yang telah memenuhi target yang diharapkan.

Proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak pada siklus II dengan menggunakan permainan lompat tali ini telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yang telah memenuhi target yang diharapkan. Sehingga, dirasa tidak perlu lagi untuk melakukan siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

Rekapitulasi persentase perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali kelompok B (Usia 5-6 Tahun) di TK PKK Metro Barat, yaitu sebagai berikut:

Tabel 15
Hasil Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Siklus	Pertemuan	Nilai Perkembangan	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Presentase
Pra Siklus	I	BB	9	60%
		MB	3	20%
		BSH	2	13%
		BSB	1	7%
I	1	BB	6	46%
		MB	4	20%
		BSH	3	20%
		BSB	2	13%
	2	BB	5	40%
		MB	4	26%
		BSH	3	25%
		BSB	3	20%
	3	BB	5	33%
		MB	4	27%
		BSH	3	27%
		BSB	3	20%
II	1	BB	3	20%
		MB	3	20%
		BSH	4	27%
		BSB	5	33%
	2	BB	1	7%
		MB	2	13%
		BSH	2	13%
		BSB	10	67%
	3	BB	1	6,5%
		MB	1	6,5%
		BSH	1	7%
		BSB	12	80%

Berdasarkan analisis pada siklus I dan II maka dapat penulis simpulkan bahwa permainan lompat tali mempunyai peranan penting dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Melalui permainan lompat tali anak dapat secara aktif mengekspresikan gerakan-gerakan motorik kasarnya secara optimal. Dengan

melakukan permainan lompat tali sebagai metode pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di TPA Tuanku Tambusai menunjukkan hasil perkembangan yang sangat baik.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat peneliti simpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain melalui permainan lompat tali sebagai metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di TPA Tuanku Tambusai.

Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan peserta didik yang mana pada pra siklus penelitian diketahui peserta didik yang mencapai standar penilaian berkembang sangat baik hanya mencapai 1 peserta didik atau 7% saja dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 15 peserta didik. Kemudian pada siklus I pertemuan ke-1 peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik bertambah menjadi 2 peserta didik atau 13%, dan pada pertemuan ke-2 peserta didik bertambah lagi menjadi 3 peserta didik atau 20%, dan pada pertemuan ke-3 tidak bertambah masih dengan hasil yang sama 20%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan ke-1 anak yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik mencapai 5 peserta didik atau 33%. Pada pertemuan ke-2 peserta didik yang mencapai BSB sebanyak 10 peserta didik atau 67%, dan pada pertemuan ke-3 peserta didik yang memiliki kemampuan motorik kasar sangat baik mencapai 12 peserta didik atau 80%. Jumlah tersebut telah mencapai standar penilaian yang telah ditentukan yaitu BSB sebanyak 80%.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan maupun secara teoritis, maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Agar kemampuan perkembangan motorik kasar peserta didik lebih baik, peneliti memberi saran bagi pendidik untuk menerapkan media permainan saat proses pembelajaran dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
2. Kepada semua pihak sekolah terutama guru, sudah seharusnya meningkatkan kompetensi serta membekali diri dengan pengetahuan luas, karena sesungguhnya kompetensi guru sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar yang pada akhirnya akan menghasilkan anak yang berprestasi, berakhlakul karimah, dan berbudi pekerti luhur. Sehingga berdampak positif pada perkembangan dan kemajuan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20*. Jakarta: Mini Jaya Abadi.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hasanah, Uswatun. 2016. "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini". Dalam Jurnal, Institut Agama Islam Negeri (IAIN): Metro, Vol.5/Juni.
- Kurniati, Euis. 2017. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nanda, Hanik. Yulianti. 2017. "Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B1 Di Taman Kanak-Kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung". Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung.
- Rudiyanto, Ahmad. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Pres Lampung.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudjiono, 2010. *Anas Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam BerbagaiAspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,.
- Suyadi, Dahlia. 2015. *Kurikulum PAUD 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsidah. 2015. *100 Permainan PAUD & TK di Luar Kelas*. Yogyakarta: Diva Kids.
- Syamsu Yusuf , Nani M. Sugandhi. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PTRaja Grafindo Persada.
- Tukiran Taniredja, Irma Pujiati. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru: Praktis dan Mudah*. Bandung:Alfabeta.
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul yang sudah Ditandatangani.

A. Identitas Diri

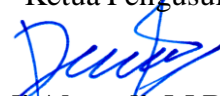
1	Nama lengkap	Dedi Ahmadi, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	NIDN	1020048602
4	Tempat, Tanggal Lahir	Sarolangun, 20 April 1986
5	E-mail	ammardzoky@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	081371429802
7	Alamat Perguruan Tinggi	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Jalan Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang, Kab. Kampar, Prop. Riau 28412
8	Nomor Telepon/Faks.	(0762) 21677 / (0762) 21677

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Padang	Universitas Negeri Padang
Tahun Masuk – Lulus	2006-2010	2011 – 2015

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian tahun 2021.

Bangkinang, 23 Maret 2021
Ketua Pengusul,



Dedi Ahmadi, M.Pd.
NIDN. 1020048602

Biodata Anggota (1)

A. Identitas Diri

1	Nama lengkap	Dr. Nurmalina, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	NIDN	1005038504
4	Tempat, Tanggal Lahir	Kualu, 05 Maret 1985
5	E-mail	nurmalina18des@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	081275081218
7	Alamat Perguruan Tinggi	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Jalan Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang,
8	Nomor Telepon/Faks.	(0762) 21677 / (0762) 21677

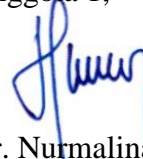
B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Riau	Universitas Negeri Padang
Tahun Masuk – Lulus	2006-2010	2010 – 2012

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

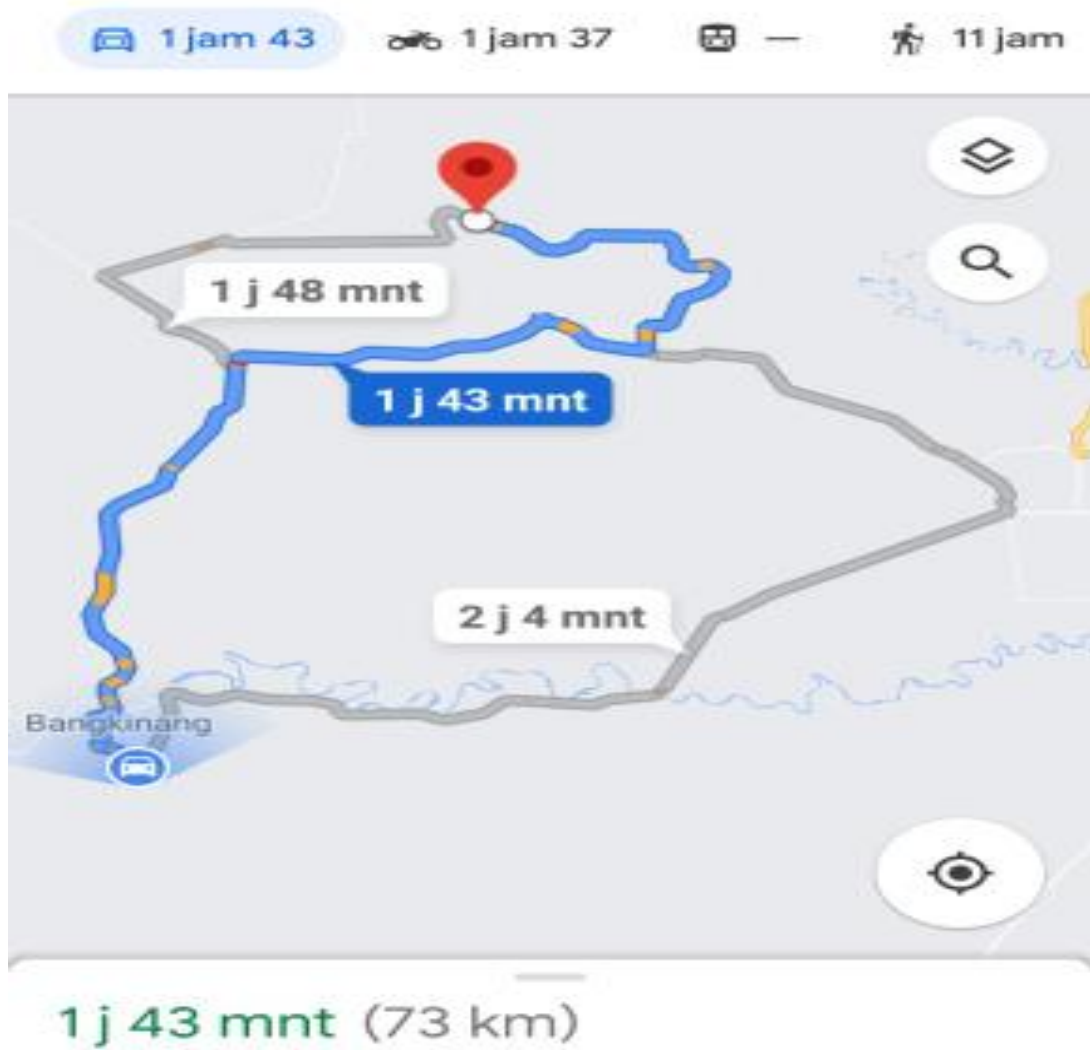
Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian tahun 2021.

Bangkinang, 23 Maret 2021
Anggota 1,



Dr. Nurmalina, M.Pd.

Lampiran 2. Peta Lokasi kegiatan.





UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

e-mail : lppm.tambusai@yahoo.co.id

Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinan, Kampar - Riau Kode Pos. 28412

Telp. (0762)21677, 085278005611, 085211804568

Bangkinang, 22 Juli 2021

Nomor : 33 \ / LPPM/UPTT/VII/2021

Lamp : -

Perihal : **Izin Pelaksanaan Penelitian**

Kepada Yth,
Bapak/ Ibu Kepala TPA Tuanku Tambusai
Di
Tempat

Assalamu'alaikum. Wr, Wb

Dengan Hormat,

Do'a dan harapan kami semoga Bapak/Ibu senantiasa dalam keadaan sehat wal'afiat dan dapat melakukan aktivitas sehari-hari. *Amin.*

Disampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa dalam memenuhi kewajiban dosen yang tertuang dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi, bahwa setiap dosen harus melaksanakan tugas penelitian setiap tahunnya. Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu Kepala TPA Tuanku Tambusai untuk dapat memberikan izin pelaksanaan penelitian di TPA Tuanku Tambusai kepada dosen :

Nama Ketua Peneliti	: Dedi Ahmadi, M.Pd
NIDN/ NIP	: 1020040602
Program Studi	: Prodi S1 Penjaskesrek
Anggota	: Dr. Nurmalina, M.Pd Kospan Dore Rizka Maharani
Judul Penelitian	: Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TPA Tuanku Tambusai

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalam..

Ketua

Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep
 NIP-TT. 086.542.024

SURAT PERINTAH TUGAS



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

e-mail : lppm.tambusai@yahoo.co.id

Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinan, Kampar - Riau Kode Pos. 28412

Telp. (0762)21677, 085278005611, 085211804568

SURAT PERINTAH TUGAS

No : 330 /LPPM/UP-TT/PD/VII/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep
 Jabatan : Ketua LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
 Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang


Menugaskan Kepada :

Nama Ketua Peneliti : Dedi Ahmadi, M.Pd
 NIDN/ NIP TT : 01020040602
 Anggota : Dr. Nurmalina, M.Pd 1005038504
 Program Studi : Prodi S1 Penjaskesrek Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
 Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TPA Tuanku Tambusai

Melaksanakan kegiatan Penelitian di TPA Tuanku Tambusai periode Maret 2021. Dengan dikeluarkannya surat tugas ini, maka yang bersangkutan wajib melaksanakan tugas dengan sebenarnya dan bertanggungjawab kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Demikian surat tugas ini dibuat, untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 22 Juli 2021
 LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
 Ketua


 Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep
 NIP-TT: 096.542.024

**KETERANGAN
DARI PEJABAT YANG MEMBERI TUGAS**

Tempat kedudukan pegawai yang memberi tugas	Berangkat	Tiba kembali
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	<p style="text-align: center;">..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p style="text-align: center;"><u>Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep</u> NIP-IT. 096.542.024</p>	<p style="text-align: center;">..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p style="text-align: center;"><u>Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep</u> NIP-IT. 096.542.024</p>

DARI PEJABAT DI TEMPAT YANG DIKUNJUNGI

Tempat kedudukan pegawai yang dikunjungi	Tiba di	Berangkat dari
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	