MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA ANAK KELOMPOK A TK KUSUMA BAKTI GAYAM KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PG-PAUD

Oleh:

NUR KUMALASARI
NPM . 11. 1. 01.11.0052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi oleh :

NUR KUMALASARI
NPM. 11.1.01.11.0052

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA ANAK KELOMPOK A TK KUSUMA BAKTI GAYAM KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 15 Mei 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Veny Iswantiningtyas, M.Psi	**Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi**
NIDN. 0704118202	**NIDN. 0717015501**

Skripsi Oleh :

NUR KUMALASARI

NPM. 11.1.01.11.0052

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA ANAK KELOMPOK A TK KUSUMA BAKTI GAYAM KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah Dipertahankan di depan Panitia Dalam Ujian/Sidang

Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri

pada tanggal: 8 Juni 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.
2. Penguji I : Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi
3. Penguji II : Veny Iswantiningtyas, M.Psi

Mengetahui
Dekan FKIP;

Dr.Hj.Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI PADA ANAK KELOMPOK A TK KUSUMA BAKTI GAYAM KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

NUR KUMALASARI

NPM. 11.1.01.11.0052

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 776706 Kediri 64112

Email : sarikumala92@gmail.com

Pembimbing I	Pembimbing II
Veny Iswantiningtyas, M.Psi	**Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi**
NIDN. 0704118202	**NIDN. 0717015501**

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Nur Kumalasari: Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali pada Anak Kelompok A TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi, PG PAUD, FKIP UNP Kediri, 2015.

Kata Kunci : Kemampuan motorik kasar, permainan lompat tali

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kurangnya peningkatan kemampuan motorik kasar anak, hal ini dapat dilihat dari kondisi proses pembelajaran yang pasif, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan efisien dan strategi pembelajaran yang kurang menarik sehingga dalam proses pembelajaran anak merasa bosan. Kurangnya guru dalam memberikan stimulasi-stimulasi dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak.

Permasalahan penelitian ini adalah Apakah permainan lompat tali dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A Tk Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri?

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A TK Kusuma Bakti Gayam. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus.Menggunakan instrumen berupa RKH dan RKM. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan penilaian hasil unjuk kerja dan lembar observasi aktifitas guru.

Hasil pelaksanaan proses permainan lompat tali ini menunjukkan bahwa anak mulai dapat melompat dengan baik dari siklus I, II dan siklus III semakin meningkat. Proses kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, hasil peningkatan permainan lompat tali siklus I sebesar 30 %, siklus II sebesar 55 %, dan siklus III sebesar 85%. sehingga hasil belajar anak dalam proses kegiatan tersebut dapat mencapai ketuntasan.

Maka hipotesis yang berbunyi melalui permainan lompat tali dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Diterima.

Berdasarkan kesimpulan peneliti mengajukan saran kepada : 1) Guru, hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pengembangan motorik kasar untuk anak usia dini misal : permainana lompat tali. 2) Kepala Sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak salah satunya menyediakan media permainan lompat tali.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia Taman Kanak-kanak (4-6 tahun) tergolong kedalam anak usia dini, yaitu anak yang usianya berada pada rentang 0-6 tahun. Anak usia dini dikatakan pada masa keemasan, karena pada usia ini anak dapat merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan secara optimal.

Masa lima tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembangpesat. Salah satu kemampuan anak usia dini yang berkembang pesat adalah kemampuan motoriknya.

Perkembangan motorik kasar yang baik tidak hanya didukung melalui pertumbuhan gizi saja, akan tetapi didukung juga oleh stimulasi yang diberikan. Pemberian stimulasi yang dapat meningkatkan perkembanganmotorik kasar dapat dilakukan melalui permainan, senam ataupun olahraga.

Pada anak didik kelompok A TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun 2014/2015 proses pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar masih mengalami kesulitan. Berdasarkan hasil penelitian observasi dilapangan kemampuan anak untuk permainan lompat tali, dari 20 anak didik yang mendapatkan bintang 4 = 2 anak, bintang 3 = 4 anak, bintang 2 = 9 anak, serta yang mendapat bintang 1 = 5 anak. Penelitian diatas membuktikan kemampuan motorik kasar anak didik belum berkembang dengan optimal.

Adapun penyebab belum berkembangnya kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri tahun 2014/2015 adalah dikarenakan fasilitas untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di lembaga pendidikan tersebut masih kurang serta dalam penggunaan metode dan media ini anak lebih cepat bosan, sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru masih kurang bervariasi dan monoton serta membuat anak merasa kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan anak kurang berminat dan kurang termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah perlu diadakannya perbaikan dalam pembelajaran, baik berkaitan dengan media pembelajaran maupun keragaman kegiatan pembelajaran sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar khusu dalam permainan lompat tali.

Lompat merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, karena dengan lompat dapat melatih otot-otot besar bekerja dengan terkoordinasi. Lompat merupakan suatu gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh linnya dengan keseimbangan yang baik.

Lompat merupakan salah satu pengembangan dari kegiatan melompat.Salah satu variasi dari gerakan melompat adalah permainan lompat tali, dimana dalam permaian tersebut dimainkan scara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak. Alat yang digunakan dalam permainan lompat tali berupa tali gelang karet yang dironce yang direntangkan melintang untuk dilompati.

Dengan permaian lompat tali tersebut diatas, maka anak akan lebih bersemangat melakukan kegiatan-kegiatan pengembangan motorik kasar, karena dalam permainan lompat tali terdapat unsure kegembiraan, kerja keras, melatih keberanian anak, media bagi anak untuk bersosialisasi, dan membangun sportivitas anak. Dengan demikian tujuan penelitin untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan lompat tali dapat tercapai.

Dari kenyataan yang ditemui di lapangan, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang cara yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan lompat tali diharapkan anak dapat mengembangkan motorik kasarnya lebih baik lagi.Disamping itu untuk menjawab dan mengungkapkan permasalahan serta hambatan yang ditemui di lapangan maka guru selaku peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut malalui penelitian tindakan kelas dengan judul "**Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali Pada Anak Kelompok A TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun 2014/2015".**

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1.Kemampuan Motorik Kasar

a.Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Motorik Kasar adalah kemampuan gerakan yang dilakukan melibatkan sebagian besar bagian tubuh, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Sujiono (2008: 1.13) berpendapat bahwa motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Sedangkan menurut Hurlock (dalam Sujiono, 2008:) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

b. Fungsi Motorik Kasar

Depdiknas (2008 : 43) menjelaskan fungsi motorik kasar bagi anak adalah sebagai berikut :

1) Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
2) Memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik/ motorik, rohani dan kesehatan anak.
3) Membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak.
4) Melatih ketrampilan / ketangkasan gerak dan berpikir anak.
5) Meningkatkan perkembangan emosional anak.
6) Meningkatkan perkembangan social anak.
7) Menumbuhkan perasaan menyenang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

c. Faktor - factor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar Anak.

Menurut Hurlock (dalam Sujiono, 2009: 2.15) ada 8 faktor penting yang berpengaruh dalam mempelajari ketrampilan motorik kasar, yaitu :

1) Kesiapan belajar
   Apabila pembelajaran dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka ketrampilan yang dipelajari dengan waktu dan usaha yang sama oleh orang yang sudah siap, akan lebih unggul daripada oleh orang yang belum siap untuk belajar.
2) Kesempatan belajar
   Banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari ketrampilan motorik kasar karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak.
3) Kesempatan berpraktik
   Anak harus diberi kesempatan berpraktik sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu ketrampilan.
4) Model yang baik
   Karena dalam mempelajari suatu ketrampilan motorik kasar meniru suatu model memainkan peran yang penting, maka untuk mempelajari suatu ketrampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik.

5) Bimbingan
Bimbingan juga membantu anak dalam membetulkan sesuatu kesalahan, sebelum kesalahan tersebut terlanjur dipelajari dengan baik sehingga sulit dibetulkan kembali.
6) Motivasi
Motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat dari ketertinggalan.Untuk mempelajari ketrampilan, sumber motivasi umum adalah kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kegiatan tersebut.

d. Metode Pengembangan Motorik Kasar di Taman Kanak- kanak

Menurut Gunarti (2010: 57) dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dapat menggunakan metode sebagai berikut :

1) Metode bercerita
Metode bercerita adalah cara penyampaian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik..
2) Motode Tanya jawab
Metode Tanya jawab merupakan suatu cara penyampaian materi kepada anak didik dengan cara memberikan pertanyaan kepada anak didik, baik pertanyaan tertutup maupun pertanyaan terbuka.
3) Metode pemberian tugas
Metode pemberian tugas merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak yang harus dilaksanakan dengan baik.
4) Motode karya wisata
Metode karya wisata adalah metode pembelajaran dengan cara mengamati dunia sesuai kenyataan yang ada secara langsung, meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya.
5) Metode demonstrasi
Metode demonstrasi adalah suatu strategi pengembangan dengan cara memberikan pengalaman belajar melalui perbuatan melihat dan mendengarkan yang diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan.
6) Metode bermain peran
Bermain peran menurut Depdikbud (dalam Gunarti, 2010:67) merupakan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.

e. Media untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar

Menurut Zaman (2009:7.10) Media untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Media *Visual*
Media *visual* adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat
2) Media *Audio*
Media *audio* adalah media yang Mengandung pesan dalam bentuk *Auditif* atau hanya dapat didengar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.

3) Media *Audiovisual*
Media ini merupakan kombinasi dari Media *audio* dan media *visual* atau biasa disebut media pandang- dengar, dengan kata lain media yang dapat dilihat dan didengar.

2. Permainan Lompat Tali

a. Pengertian Permainan Lompat Tali

Menurut Montolalu (2009:1.2) mengatakan bahwa pengertian permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Lompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik. (dalam Sujiono,dkk.2009:5.25).

Adapun pengertian tali menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2008 : 236) dapat diartikan barang yg berutas-utas panjang, dibuat dari bermacam-macam bahan (sabut kelapa, ijuk, plastik, karet dsb) ada yang dipintal ada yg tidak, gunanya untuk mengikat, mengebat, menghela, menarik, dsb.

b.Kelengkapan yang Dibutuhkan untuk Permainan Lompat Tali

Peralatan yang diperlukan dalam permainan lompat tali menurut Achroni (2012:71) adalah karet gelang warna warni yang dironce hingga panjangnya mencapai sekitar 3 sampai 4 meter.

c.Prosedur Permainan Lompat Tali

Achroni (2012:73) beberapa hal yang harus diperhatikan dalam permainan lompat tali agar mendapatkan hasil yang maksimal

1) Guru memberikan arahan pada anak tentang cara melakukan kegiatan melompat tali dengan benar.
2) Siapkan bahan tali karet gelang yang berwarna-warni yang disukai anak.
3) Guru menunjuk 2 anak untuk memegang tali secara bergantian , anak yang lain berbaris terlebih dahulu.
4) Mulailah melakukan kegiatan Lompatan dengan cara berlari kemudian melompat di atas tali karet gelang.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aminah, dan dilaksanakan pada bulan April-Oktober 2013. Penelitian tersebut berjudul Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan lompat tali pada anak kelompok A Tk Kusuma Mulia Slubung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun 2012/2013.

C. Kerangka Berfikir

Melalui penerapan permainan lompat tali pada anak didik kelompok A Tk Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun 2014/2015, maka anak akan melakukan kegiatan tersebut dengan penuh semangat, sehingga kemampuan motorik kasar anak didik Kelompok A Tk Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun 2014/2015 dapat berkembang dengan optimal.

III.METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014 / 2015 yang berjumlah 20 anak.

B. Prosedur Penelitia

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan dan 4) Refleksi.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan Instrumen penggumpulan menggunakan teknik unjuk kerja anak dan penilaian observasi untuk guru.

Tabel 3.1

Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan anak Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali

No	Nama Anak	Melompat dengan Tali				Kriteria Ketuntasan Minimal 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1							
2							
3							
4							
	Jumlah						
	Prosentase						

Tabel 3.2

Lembar Observasi Guru Dalam Kegiatan Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali

No	Aspek yang dinilai	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
2	Guru aktif menjelaskan dalam pembelajaran mengenai permaianan lompat tali			
3	Guru dapat memberikan contoh permainan lompat tali			
4	Guru mengadakan tanya jawab dengan anak			
5	Guru berhasil atau tidak dalam pembelajaran			

D. Teknik Analisis Data

Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :
P : prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
f : jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu
N :jumlah anak keseluruhan

E. Rencana Jadual Penelitian

1. Pelaksanaan siklus I, tanggal 2 Pebruari 2015
2. Pelaksanaan siklus I, tanggal 10 Pebruari 2015
3. Pelaksanaan siklus I, tanggal 21 Pebruari 2015

1V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri pada anak kelompok A dengan jumlah 20 anak.

B. Diskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Kegiatan dilaksanakan pada hari Senin, 2 Februari 2015 dengan tema Pekerjaan dengan subtema Macam-macam Pekerjaan. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan pertama sebanyak 20 anak.

Tabel 4.3

Hasil PenilaianUnjuk Kerja
Kemampuan Motorik Kasar Dalam Permainan Lompat Tali Anak Siklus I

No	Nama	Melompat Dengan Tali				Kriteria Ketuntasan: Minimal Bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Manda		✓				✓
2.	Sasa	✓					✓
3.	Lyta			✓		✓	
4.	Putri		✓				✓
5.	Dini	✓					✓
6.	Fitri			✓		✓	
7.	Meisya			✓		✓	
8.	Merisa	✓					✓
9.	Keyza		✓				✓
10	Andi	✓					✓
11.	Ardi		✓				✓
12.	Felix				✓	✓	
13.	Manta	✓					✓
14.	Iqbal			✓		✓	
15.	Abi		✓				✓
16.	Fauzan			✓		✓	
17.	Made	✓					✓
18.	Farid		✓				✓
19.	Yogi		✓				✓
20.	Andika	✓					✓
Jumlah		7	7	5	1	6	14
Prosentase		35%	35%	25%	5%	30%	70%

Berdasar Tabel 4.3 menjelaskan bahwa prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (☆) sebesar 35% atau sebanyak 7 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang dua (☆☆) sebesar 35% atau sebenyak 7 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga (☆☆☆) 25% sebanyak 5 anak dan Prosentase anak yang mendapatkan bintang empat (☆☆☆☆) **5%** sebanyak 1 anak.

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan motorik kasar lompat tali anak pada siklus I masih dalam kategori kurang meningkat atau masih rendah yaitu dengan rata-rata prosentase kemampuan motorik kasar lompat tali sebesar 30% dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Februari 2015 dengan tema Pekerjaan dengan subtema peralatan pekerjaan.

Tabel 4.6
Hasil PenilaianUnjuk Kerja
Kemampuan Motorik Kasar Dalam Permainan Lompat Tali Anak Siklus II

No	Nama	Lompat Tali				Kriteria Ketuntasan: Minimal Bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Manda			✓		✓	
2.	Sasa		✓				✓
3.	Lyta			✓		✓	
4.	Putri		✓				✓
5.	Dini			✓		✓	
6.	Fitri				✓	✓	
7.	Meisya			✓		✓	
8.	Merisa	✓					✓
9.	Keyza			✓		✓	
10	Andi		✓				✓
11.	Ardi			✓		✓	
12.	Felix				✓	✓	
13.	Manta	✓					✓
14.	Iqbal				✓	✓	
15.	Abi		✓				✓
16.	Fauzan				✓	✓	
17.	Made		✓				✓
18.	Farid			✓		✓	
19.	Yogi		✓				✓
20.	Andika	✓					✓
Jumlah		3	6	7	4	11	9
Prosentase		15%	30%	35%	20%	55%	45%

Berdasar Tabel 4.6 menjelaskan bahwa prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (☆) sebesar 15% atau sebanyak 3 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang dua (☆☆) sebesar 30% atau sebenyak 6 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga (☆☆☆) 35% sebanyak 7 anak dan terjadi peningkatan jumlah anak yang mendapatkan bintang empat (☆☆☆☆) 20% sebanyak 4 anak.

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan motorik kasar lompat tali anak pada siklus II telah menunjukkan kategori meningkat dengan prosentase kemampuan motorik kasar lompat tali sebesar 50% dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari Sabtu, 21 Februari 2015 dengan tema Pekerjaan dengan subtema tempat pekerjaan.

Tabel 4.9
Hasil PenilaianUnjuk Kerja
Kemampuan Motorik Kasar Dalam Permainan Lompat Tali Anak Siklus III

No	Nama	Lompat Tali				Kriteria Ketuntasan: Minimal Bintang 3	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Manda				✓	✓	
2.	Sasa		✓				✓
3.	Lyta			✓		✓	
4.	Putri				✓	✓	
5.	Dini			✓		✓	
6.	Fitri				✓	✓	
7.	Meisya				✓	✓	
8.	Merisa		✓				✓
9.	Keyza			✓		✓	
10	Andi			✓		✓	
11.	Ardi			✓		✓	
12.	Felix				✓	✓	
13.	Manta			✓		✓	
14.	Iqbal			✓		✓	
15.	Abi		✓				✓
16.	Fauzan				✓	✓	
17.	Made			✓		✓	
18.	Farid				✓	✓	
19.	Yogi			✓		✓	
20.	Andika			✓		✓	
Jumlah		0	3	10	7	17	3
Prosentase		-	15%	50%	35%	85%	15%

Berdasar Tabel 4.9 menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar anak pada siklus III menunjukkan peningkatan yang segnifikan dari kondisi pada siklus I dan II. Dimana sudah tidak anak yang mendapatkan bintang satu (☆) namun masih terdapat prosentase jumlah anak yang mendapatkan bintang dua (☆☆) sebesar 15% atau sebenyak 3 anak, sedangkan prosentase anak
yang mendapatkan bintang tiga (☆☆☆) 50% sebanyak 10 anak dan terjadi peningkatan jumlah anak yang mendapatkan bintang empat (☆☆☆☆) 35% sebanyak 7 anak.

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan motorik kasar lompat tali anak pada siklus III telah menunjukkan kategori sangat meningkat dengan prosentase kemampuan motorik kasar lompat tali sebesar 85% melebihi dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Tabel 4.12

Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Pra Tindakan sampai Siklus III Anak Kelompok A TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	★	45%	35%	15%	-
2	★ ★	35%	35%	30%	15%
3	★ ★ ★	20%	25%	35%	50%
4	★ ★ ★ ★	-	5%	20%	35%
	JUMLAH	100%	100%	100%	100%

Seperti yang dijelaskan pada Tabel 4.12 di atas bahwa peningkatan prosentase kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan lompat tali meningkat dari pra tindakan sebesar 20%, siklus I sebesar 30% dengan nilai peningkatan sebesar 10% dan siklus II sebesar 55% dengan nilai peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 25% serta siklus III sebesar 85% dengan nilai peningkatan antara siklus II dan siklus III sebesar 30%.

Keberhasilan terjadi pada siklus III dengan diperoleh data prosentase kemampuan motorik kasar lompat tali anak sebesar 85%, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75%, Berarti tindakan guru berhasil dengan demikian hipotesis yang berbunyi melalui permainan lompat tali dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Kendala yang dialami yaitu tempat halaman yang kurang luas serta keterbatasan waktu yang kurang sehingga tidak optimal dalam permainan lompat tali.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, bahwa dengan demikian hipotesis dalam penelitian yang berbunyi melalui permainan lompat tali dapat

mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, ini membuktikan bahwa hipotesis diterima.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

   Sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak salah satunya menyediakan media permainan lompat tali.

2. Bagi Guru TK

   Guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pengembangan motorik kasar untuk anak usia dini misal : permainana lompat tali.

3. Para Orang tua

   Bagi para orangtua, sebaiknya juga ikut membantu dalam usaha pengembangan kemampuan motorik kasar anak, terutama saat anak berada dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak.2007. *Bidang Pengembangan Motorik di Taman Kanak-Kanak*.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
3. Depdiknas.2008. *Pedoman Pembelajaran Bidang Fisik/Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembina TK dan SD.
4. Gunarti, W. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
5. Ismail. 2009. *Pengertian Permainan* (online). Tersedia http://permainan.anak.blogspot.com/2012/09/.html (diakses pada tanggal 10 November 2014).
6. Kamus Besar Bahasa Indonesia.2008.Jakarta: PT Gramedia
7. Keen, Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permaianan Tradisional*. Jogjakarta : Javalitera.
8. Montolalu, Dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.

9. Natural Skin Care. 2 Oktober 2012. *Aktifitas Fisik untuk Anak Balita 4-5 Tahun*. Majalah Wanita. Tersedia http://artikel kesehatananak.com/aktivitas-fisik-anak-balita-4-5-tahun.html.2012 (diakses pada tanggal 10 Oktober 2014).
10. Nuning, S. 2012. *Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Bermain Papan Titian Pada Anak Kelompok B TK Piri Nitikan*. Yogyakarta. (Online) Tersedia : http://eprints.uny.ac.id/7873/3/bab2%20%200911124700.pdf. (Diakses pada tanggal 15 November 2014).
11. Sujiono, Bambang. dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Cet. 10. Jakarta: Universitas Terbuka.
12. Wahyuni, Sri.2008. *Pengertian Motorik Kasar* (online). Tersedia http://*pustakahidayah*.co.id/buku-pendidikan/buku-motorik-kasar-penulissdr-sri-wahyuni-m-pd.com.html (diakses pada tanggal 17 November 2014)
13. Zaman, Badru, 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka