

**PENERAPAN PERMAINAN LOMPAT KARET DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK ANAK
KELOMPOK B DI RA ASIAH PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR) untuk Memenuhi
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh :

RIZKI NURHASANAH
NPM : 162510165

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021 M/1442 H**

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Rizki Nurhasanah
Npm : 162510165
Jurusan : Pendidikan Islam AnakUsiaDini
Pembimbing : Ida Windi Wahyuni, M.Si
Judul Skripsi : "Penerapan Permainan Lompat Karet Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Kelompok B di RA Asiah Pekanbaru"

Skripsi ini dapat diterima dan disetujui untuk munaqasahkan dalam sidang panitia ujian sarjana (SI) pada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dan memenuhi persyaratan dan tugas-tugas yang ditetapkan.

Disetujui


Dosen Pembimbing



Ida Windi Wahyuni, M.Si
NIDN.1008097501

Turut Menyetujui

Kepala Prodi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Ida Windi Wahyuni, M.Si
NIDN.1008097501

Dekan
Fakultas Agama Islam



Dr. Zulkifli, MM, M.E, Sy
NIDN.1025066901

LEMBARAN PENGESAHAN

Skripsi yang sudah dimunaqosahkan dalam sidang sarjana (S1) Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

Nama : Rizki Nurhasanah
Npm : 162510165
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing : Ida Windi Wahyuni, M.Si
Judul Skripsi : "Penerapan Permainan Lompat Karet Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Kelompok B di RA Asiah Pekanbaru"

Skripsi ini dapat diterima oleh Fakultas Agama Islam Riau sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (SI)

PANITIA UJIAN SKRIPSI

TIM PENGUJI

Ketua



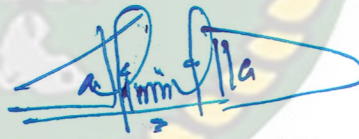
Ida Windi Wahyuni, M.Si
NIDN.1008097501

Penguji I



Alucyana, M.Psi, Psikolog
NIDN.1010078305

Penguji II



Ary Antony Putra, MA
NIDN.1004067405

Diketahui Oleh
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Riau



Dr. Zulfli, MM, M.E, Sy
NIDN.1025066901



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS AGAMA ISLAM

الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيُّونِيَّةُ

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

BERITA ACARA UJIAN MEJA HIJAU / SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau Pekanbaru tanggal 29 Januari 2021 Nomor : 057 /Kpts/Dekan/FAI/2021, maka pada hari ini Rabu Tanggal 13 Januari 2021 telah dilaksanakan Ujian Meja Hijau/Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau :

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Nama | : Rizki Nurhasanah |
| 2. NPM | : 162510165 |
| 3. Program Studi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.1) |
| 4. Judul Skripsi | : Penerapan Permainan Lompat Karet Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Kelompok B di RA Asiah Pekanbaru |
| 5. Waktu Ujian | : 09.00 – 10.00 WIB |
| 6. Lulus Yudicium / Nilai | : 83,4 (A-) |
| 7. Keterangan lain | : Ujian berjalan dengan lancar dan aman |

PANITIA UJIAN

Ketua

Ida Winda Wahyuni, M.Si

Dosen Penguji :

- | | | | |
|---------------------------------|-----------|---|--|
| 1. Ida Winda Wahyuni, M.Si | : Ketua | : | |
| 2. Alucyana, M.Psi, Psikolog | : Anggota | : | |
| 3. Ary Antony Putra, S.Pd.I, MA | : Anggota | : | |

Dekan,
Fakultas Agama Islam UIR,



Dr. Zulkifli, M.M., M.E. Sy
NIDN: 1025066901

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizki Nurhasanah
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Lompat Karet Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Kelompok B di RA Asiah Pekanbaru
NPM : 162510165
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya Skripsi yang saya buat adalah benar hasil karya sendiri dan dapat di pertanggung jawabkan bila kemudian hari ternyata Skripsi yang saya buat adalah plagiat dari orang, dan saya bersedia ijazah saya di cabut oleh Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau (UIR).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekanbaru, 27 Oktober 2020

Yang membuat pernyataan



Rizki Nurhasanah
162510165

MOTTO

Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui (Surat Al-Baqarah ayat 216).

Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman (Surat Ali Imran ayat 139).

Barang siapa yang keluar rumah untuk mencari ilmu, maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang (HR. Tirmidzi)



KATA PENGANTAR



Rasa syukur yang sedalam dalamnya kupanjatkan kepada Tuhan semesta alam, Allah Subhanahu wata'ala yang senantiasa melindungi dan menjagaku serta keluargaku dari hal-hal yang mungkin membahayakan diriku dan keluargaku. Sujud syukur yang sedalam-dalamnya, karena rasa senang bercampur bahagia serta tetesan aie mata keharuan dan kebahagiaan jatuh tidak terasa. Tetesan keharuan ketika masa-masa kuliah banyak tantangan dan hambatan yang penulis rasakan. Dan tetesan kebahagiaan ketika penulis mampu menyelesaikan skripsi yang pada awalnya tampak mudah untuk dikerjakan, tetapi sebenarnya merupakan tugas yang sangat berat karna harus berhadapan dengan rasa malas yang kadang-kadang muncul secara tiba-tiba dan sulit untuk menghilangkannya. Serta tetesan kebahagiaan ketika melihat kedua orang tua dan suami tersenyum dan menangis bahagia ketika anak keduanya dan istrinya bisa wisuda dan memperoleh sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd) yang selama ini Ayahanda, Ibunda dan Suami harap-harapkan, ternyata impian beliau tercapai..

Shalawat dan salam penulis haturkan dan persembahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi wasallam, yang dengan perjuangannya telah menegakkan agama Islam yang beliau bawa, sehingga kita umat Islam dapat merasakan indahnya agama Islam itu. Mudah-mudahan syafaat beliau akan selalu tercurahkan dan terlimpahkan kepada kita sebagai umatnya pada Yaumul Mahsyar kelak.

Penulis menyadari, bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan maupun kesalahan, hal ini tidak lain dikarenakan masih terbatasnya kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan adanya kritik serta saran yang membangun dari pembaca yang kiranya bermanfaat di masa akan datang.

Dalam penulisan skripsi ini bukanlah semata-mata hasil pemikiran penulis sendiri melainkan adanya bantuan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk moril maupun materil yang sangat penulis rasakan manfaatnya sehingga penyusunan skripsi ini bisa tercapai dengan baik. Untuk itu, izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Sosok yang paling saya banggakan, orang yang paling saya cinta, pahlawan hidup saya, penenang hati dan belahan jiwa, kedua orang tua saya Ayahanda Mistar dan Ibunda Siti Asiah. Suami saya Syaifullah Hidayat dan Anak saya Ruzain Shadiq Hidayat tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan nasehat-nasehat yang selalu membuat saya semangat dan mereka adalah alasan terbesar saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Syarifnaldi, SH.M.CL selaku Rektor Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Zulkifli Rusby, MM.ME.Sy selaku Dekan Fakultas Agama Islam
4. Ibu Ida Windi Wahyuni, M.Psi selaku kaprodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan selaku pembimbing yang sangat luar biasa, yang telah senantiasa meluangkan waktu, tenaga, pemikiran, motivasi serta berbagai masukan kepada penulis hingga skripsi ini selesai.

5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Bapak Ary Antoni Putra, M.A, Bapak H. Bahril Hidayat M.Psi, Ibu Alucyana M.Psi, Ibu Dian Tri Utami M.Pd, dan Ibu Raihana M.A yang memberikan motivasi dan menyumbangkan ilmunya, tenaganya kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Abang dan adik saya yang selalu mendo'akan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Karyawan Tata Usaha Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau yang telah menyediakan dan memberikan kemudahan dalam proses administrasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Pimpinan RA Asiah Pekanbaru, majelis guru, dan tata usaha RA Asiah Pekanbaru yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dalam memberikan data yang akurat demi kesempurnaan skripsi saya ketika melakukan penelitian.
9. Para alumni Fakultas Agama Islam yang sangat luar biasa dan teman-teman seperjuangan khususnya Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini 2016, yang telah memberikan semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang ikut serta menyukseskan penulisan skripsi ini

Akhir kata, semoga keikhlasan dari semua pihak yang memberikan doa dan bantuan, bimbingan serta dorongan kepada penulis, semoga mendapatkan

limpahan rahmat dari Allah swt dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Aamiin ya Robbal Alamin.

Pekanbaru, 23 Maret 2021

Penulis

RIZKI NURHASANAH

NPM : 162510165



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
HALAMAN ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Sistematika Penulisan	9
BAB II KAJIAN TEORITIS	11
A. Perkembangan Motorik	11
B. Motorik Kasar	13
C. Motorik Halus	17
D. Permainan Tradisional	23
E. Anak Usia Dini	25
F. Penerapan Permainan Lompat Karet	27
G. Penelitian Relevan	32
H. Konsep Operasional	34

I. Kerangka Berfikir.....	35
J. Hipotesis Tindakan	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Setting Penelitian	39
C. Subjek dan Informan Penelitian.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Indikator Kinerja.....	44
F. Prosedur Penelitian.....	44
G. Analisis Data.....	48
BAB IV Hasil DAN PEMBAHASAN	51
A. Profil Sekolah	51
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran/Rekomendasi.....	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrument Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar.....	40
Tabel 3.2 Instrument Lembar Observasi Perkembangan Motorik Halus	41
Tabel 4.1 Hasil Penilaian pra siklus Motorik halus sebelum diberikan Tindakan	58
Tabel 4.2 Rangkuman Hasil Penilaian pra Siklus Motorik halus sebelum diberikan Tindakan	59
Tabel 4.3 Hasil Penilaian pra siklus Motorik kasar sebelum diberikan tindakan.....	60
Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Penilaian pra siklus Motorik kasar sebelum diberikan tindakan.....	62
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus I Motorik Halus	69
Tabel 4.6 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Pada Siklus I	70
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus I Motorik Kasar	72
Tabel 4.8 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I.....	73
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II Motorik Halus.....	80
Tabel 4.10 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik halus Anak.....	81
Tabel 4.11 Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Halus.....	82
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II Motorik Kasar	85
Tabel 4.13 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak.....	86
Tabel 4.14 Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar	88
Tabel 4.15 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus.....	45
Gambar 4.1 Diagram Batang Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Pra Siklus	60
Gambar 4.2 Diagram Batang Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Pra Siklus	63
Gambar 4.3 Diagram Batang Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Pada Siklus I.....	71
Gambar 4.4 Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I	74
Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II	82
Gambar 4.6 Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Halus	83
Gambar 4.7 Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II	87
Gambar 4.8 Grafik Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar	45

ABSTRAK**PENERAPAN PERMAINAN LOMPAT KARET DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK ANAK KELOMPOK B
DI RA ASIAH PEKANBARU**

Oleh :

RIZKI NURHASANAH**NPM : 162510165**

Adapun tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motorik halus dan kasar anak kelompok B RA asiah Pekanbaru melalui permainan lompat karet. Penelitian ini dilakukan karena adanya masalah peningkatan motorik halus dan kasar anak di kelompok B RA Asiah Pekanbaru. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan bersama guru kelompok B RA Asiah Pekanbaru subjek penelitian adalah anaka kelompok B RA Asiah Pekanbaru yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Data yang terkumpul melalui observasi langsung dengan anak kelompok B RA Asiah Pekanbaru kemudian di analisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Adapun hasil observasi pra siklus nilai rata-rata motorik halus yang di peroleh anak adalah 6,00%, dan kasar 6,10% sedangkan pada Siklus I motorik halus anak 12,00% motorik kasar 9,00%, pada Siklus II motorik halus 20,60%, motorik kasar 18,40% adapun peningkatan perkembangan anak baik motorik halus maupun kasar adalah dari pratindakan menuju siklus II, tergolong sangat tinggi yaitu 80%. Berdasarkan data yang ada dapat diketahui bahwa melalui permainan lompat karet ternyata dapat meningkatkan motorik halus dan kasar anak kelompok B RA Asiah Pekanbaru.

Kata kunci : *motorik halus, motorik kasar, lompat karet, kelompok B*

ABSTRACT

APPLICATION OF RUBBER GAMES IN IMPROVING THE MOTOR
ABILITY OF B GROUP CHILDREN IN RA ASIAH PEKANBARU

By:

RIZKI NURHASANAH
NPM : 162510165

The purpose of this study is to improve the fine and gross motor skills of children group B RA asiah Pekanbaru through a rubber jump game. This research is in do because of the problem of improving the child's fine and gross motor skills group B RA Asiah Pekanbaru. This type of research is conducted is classroom action research (PTK) which is in do together with group B teacher RA Asiah Pekanbaru the research subject is children group B RA Asiah Pekanbaru, amounting to 10 people consisting of 6 men and women. Collected of data through observation directly with the children of group B RA Asiah Pekanbaru then analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results found are based on the results of pre-cycle observations. The average of fine motor skills obtained by the children was 6.00%, and rough was 6.10%, meanwhile in Cycle I, fine motor skills of children were 12.00% gross motoric 9.00%, in Cycle II motor fine 20.60%, gross motor 18.40% as for the improvement of good child development fine and gross motor skills are from pre-action to cycle II, classified very high at 80%. Based on existing data, it can be seen that through rubber jumping games can actually improve the fine and gross motor skills of children group B RA Asiah Pekanbaru.

Key words: fine motor, gross motor, rubber jumping, group B.

ملخص

تطبيق لعبة "قفزة مطاطية" في تحسين القدرة الحركية لأطفال المجموعة "ب" في
روضة الأطفال آسيا بكنبارو

رزقي نورحسنه

162510165

هذا البحث يهدف إلى تحسين الحركية الدقيقة والجسيمة لأطفال المجموعة "ب" في روضة الأطفال آسيا بكنبارو من خلال تطبيق لعبة القفز المطاطي. تم إجراء هذا البحث بسبب مشكلة تحسين المهارة الحركية الدقيقة والجسيمة للأطفال في المجموعة "ب" في روضة الأطفال آسيا بكنبارو. نوع البحث الذي تم إجراؤه هو البحث العملي للفصل الدراسي والذي تم إجراؤه مع معلمي المجموعة "ب" في روضة الأطفال آسيا بكنبارو. فأما الفرد في هذا البحث فهو مجموعة "ب" في روضة الأطفال آسيا بكنبارو وهم 10 طلاب يتكونون من 6 طالبون و4 طالبات. تحليل البيانات التي تم جمعها من خلال الملاحظة المباشرة مع أطفال المجموعة "ب" في روضة الأطفال آسيا بكنبارو باستخدام تقنيات وصفية كمية ونوعية. استندت النتائج التي تم العثور عليها إلى نتائج ملاحظات ما قبل الدورة، وبلغ متوسط قيمة المهارات الحركية الدقيقة التي حصل عليها الأطفال 6.00%، وكانت تقريبية 6.10%، بينما في الدورة الأولى، كانت المهارات الحركية الدقيقة للأطفال 12.00% وكانت المهارات الحركية الإجمالية 9.00%، في الدورة الثانية المحرك الدقيق 20.60%، والمحرك الإجمالي 18.40% بينما الزيادة في نمو الأطفال من المهارات الحركية الدقيقة والإجمالية، هي من مرحلة ما قبل الحركة إلى الدورة الثانية، والتي تصنف على أنها عالية جدًا وهي 80%. استنادًا إلى البيانات المتاحة، يعرف أن من خلال لعبة القفز المطاطي، يمكنها تحسين المهارات الحركية الدقيقة والإجمالية لأطفال المجموعة "ب" في روضة الأطفال آسيا بكنبارو.

الكلمات الأساسية: محرك دقيق، محرك إجمالي، القفز بالمطاط ، المجموعة ب.



Dokumen ini adalah Arsip Miilik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah generasi penerus yang sangat diharapkan orang tua, keluarga dan agama, anak perlu di bina dengan baik agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya secara sempurna. Sehingga anak nantinya akan menjadi orang yang bertanggung jawab untuk dirinya, keluarga, Negara dan agama. Dalam membina anak diperlukan cara yang tepat untuk menggerakkan pikirannya dan menyenangkan hatinya.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 (dalam Novitasari, 2019: 7) Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 8 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan, mengemukakan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu: 1) untuk melatih keseimbangan, kelenturan, dan kelincahan tubuh anak harus banyak bergerak; 2) Melakukan gerakan yang teratur mulai dari mata-kepala-tangan-kaki dan mencontoh gerakan atau tarian; 3) anak juga harus banyak bermain permainan yang menggerakkan tubuh; 4) Pandai menggunakan tangan kiri dan kanan; 5) Berusaha membersihkan diri.

Motorik kasar anak erat kaitannya dengan gerak badan yang mengimplikasikan sendi-sendi yang besar misalnya sendi tungka, lengan, punggung, perut dan sendi pinggang, yang dimotivasi oleh kesiapan jasmani

anak. Perkembangan motorik kasar dilaksanakan dengan berbagai macam cara seperti melompat, berlari, meloncat berjinjit dan berguling-guling, di antara gerakan tersebut ada pada permainan lompat karet. Perkembangan motorik condong pada pengaturan gerakan fisik melalui jalan urat syaraf, pusat syaraf dan otot-otot besar yang bekerja sama. Selanjutnya Jannah, (2015: 89) Menyatakan bahwa tugas perkembangan anak dimulai dari usia 2 tahun sampai 13 tahun. Umur anak dapat dibagi menjadi dua fase, fase sebelum sekolah dan fase usia sekolah. Anak fase sebelum sekolah disebut usia anak-anak awal dan usia anak sekolah disebut fase kanak-kanak akhir.

Sedangkan Menurut (Hurlock, 1993, dalam Jannah, 2015: 90) adapun tanggung jawab masa kanak-kanak awal yaitu: 1). Belajar mengasah keterampilan jasmani; 2) membina kesadaran diri bersikap positif, menjaga kesehatan, menjaga kemampuan diri dan harga diri; 3) bersosialisasi dengan kawan-kawan sebaya yang cocok dengan adat budaya masyarakat setempat; 4) belajar memainkan peran berdasarkan jenis kelamin; 5) mengembangkan dasar-dasar keterampilan menghitung, membaca dan menulis; 6) belajar sesuatu yang baru dan diperlukan setiap hari; 7) belajar menjadi anak yang memiliki karakter, merdeka, bebas dalam berfikir, bertanggung jawab dan mandiri.

Anak PAUD memiliki posisi yang strategis dan menjadi dasar dalam pemilihan model, pendekatan dalam metode pembelajaran. Perlu diketahui, pendidikan anak usia dini bukan hanya untuk sekedar anak bisa mendaftar masuk Sekolah Dasar (SD). adapun fungsi PAUD yang utama yaitu untuk

mengembangkan atau memaksimalkan potensi yang ada pada dirinya (bahasa, emosi, moral, agama, fisik, kognitif dan social). (Latif, dkk, 2013: 5).

Salah satu hal yang paling penting dalam perkembangan anak adalah perkembangan motoriknya, pemberian rangsangan yang paling tepat dari lingkungan yaitu pada masa kanak-kanak, sebab PAUD merupakan pondasi dasar dalam membina kepribadian anak, anak yang dibina sejak usia dini kesehatannya akan meningkat, yaitu kesehatan jasmani dan rohani, yang berdampak pada peningkatan produktifitas, etos kerja prestasi belajar serta dapat mengembangkan minat dan bakat sejak kecil. Satu hal yang paling penting dikembangkan sejak dini adalah psikomotorik karena tidak semua anak yang lancar membaca sejak dini dikatakan cerdas tetapi anak yang cerdas adalah anak yang mampu mengembangkan motorik kasarnya, karena anak usia 4-6 tahun adalah masa paling sensitif dalam menangkap rangsangan yang diberikan lingkungan sekitar.

Bermain adalah bagian penting bagi kehidupan anak-anak dan bermain juga dapat membentuk karakter anak (dalam Hesti, 2014: 13). Permainan lompat sebagai salah satu ditengah dasar kebudayaan milik bangsa yang bertebaran di berbagai penjuru daerah, namun sekarang ini wujudnya lambat laun sudah punah. Utamanya bagi anak-anak yang tinggal di kota, bahkan ada yang tidak mengenalnya lagi. Biasanya, tempat dimana permainan ini dimainkan berada jauh dari jangkauan handphone canggih dan alat bermain yang banyak dijumpai di mall.

Permainan lompat tali populer pada tahun 80 an, alat yang dipakai pada permainan lompat tali adalah karet pengikat bungkusan yang disambung-sambung hingga panjangnya kurang lebih mencapai 3 (tiga) meter. Adapun kegunaan permainan lompat tali adalah untuk mengembangkan motorik kasar anak (Keen, dalam Eriyani, 2017: 2-3).

Permainan tali yang dimaksudkan Keen sama dengan permainan karet karena sama-sama memiliki peralatan yang sama yaitu, karet yang dijalin 3 sampai 4 meter yang dimainkan anak-anak untuk melatih motorik kasar anak. Tempat yang digunakan dalam permainan lompat karet adalah tempat yang luas dan datar bisa di halaman sekolah halaman rumah dan sebagainya, permainan lompat karet dapat melatih anak dalam bergerak, berkomunikasi, bereksperimen dan lain-lain, sehingga anak tidak merasa belajar adalah sebuah beban, anak akan merasa senang dengan pembelajaran di sekolah karena pembelajaran sudah masuk dalam permainan dengan sebutan belajar sambil bermain.

Permainan lompat karet perlu dilestarikan karena permainan lompat karet bisa digunakan untuk sarana belajar yang baik dan tentunya menyenangkan anak. Permainan ini dapat mempengaruhi perkembangan jasmani anak dan khususnya pada perkembangan motorik halus dan kasarnya, dengan menerapkan permainan lompat karet ini orang tua dan guru dapat merangsang motorik halus dan kasar anak, tidak cukup sampai disitu melompat merupakan kegiatan yang baik bagi badan, gerakan melompat bisa dengan satu kaki atau dua kaki, melompat juga memiliki variasi lain yaitu

dengan menggunakan jarak sesuai kemampuan anak. Permainan lompat karet dapat dilakukan dengan berlari sambil melompat untuk melatih keseimbangan dan kekuatan otot-otot anak.

Adapun kegunaan permainan lompat karet atau tali menurut Keen (dalam Nadlifah, 2019: 61) yaitu *pertama*, anak menjadikan gembira. *Kedua*, melatih upaya kerja keras pada diri anak dengan melewati berbagai rintangan pada permainan lompat karet. *Ketiga*, melatih kecermatan anak karena untuk melompat karet yang tinggi dibutuhkan kecermatan dan kelincahan. *Keempat*, melatih motorik kasar anak, sangat berguna untuk pertumbuhan fisik yang sehat dan kuat dan juga memperkuat otot anak, juga meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dan permainan lompat karet dapat menghindarkan anak dari bahaya obesitas. *Kelima*, melatih keberanian anak untuk mengambil keputusan. *Keenam*, menciptakan sikap positif pada diri anak karena anak waktu bermain lompat tali anak tertawa dan bersuka cita, bergerak dan berteriak sangat baik untuk membangun sikap positif dalam diri anak. *Ketujuh*, sarana bagi anak untuk belajar bersosialisasi, permainan ini mengajarkan anak pandai bersosialisasi, taat aturan, bersabar, berempati dan pandai memposisikan diri di antara temannya. *Kedelapan*, membangun sportivitas pada diri anak sikap sportivitas didapat ketika anak harus bergantian melompat atau memegang tali.

Menurut Rachmawati (dalam Hasanah, 2016: 718) PAUD, adalah tempat membentuk pondasi dasar bagi perkembangan dan pertumbuhan yaitu, agama (spiritual), nilai budaya, fisik (kesesuaian motorik halus dan kasar),

pengetahuan (daya cipta dan fikir), emosi sosial (prilaku dan beragama serta bahasa), dan sikap yang sama dengan keistimewahan masing-masing anak usia dini dan langkah-langkah perkembangan yang mereka lalui, “tujuan pembelajaran di PAUD atau taman kanak kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya” .

Menurut peneliti di RA Asiah Pekanbaru kegiatan yang bersifat mengembangkan motorik masih terbatas. Anak hanya melakukan jalan santai dan senam terkadang ada lomba memindahkan bola sambil berjalan. Pada saat anak senam mereka melompat juga tapi masih malu-malu sehingga gerakan mereka tidak maksimal adapun usaha yang dapat diperbuat dalam mengembangkan motorik anak yaitu pembelajaran hendaknya dilakukan dengan bervariasi salah satunya lewat belajar sambil bermain baik outdoor maupun indoor karena dengan bermain pengalaman dan pengetahuan anak akan bertambah, terlebih ketika bermain didesain dengan baik sehingga anak akan tertarik dalam belajar, banyak sekali permainan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, mulai dari permainan tradisional sampai permainan modern. di antara permainan tradisional yang dapat diterapkan untuk perkembangan motorik yaitu permainan lompat karet yang menjadi alternatif lain dari permainan lompat tali, alat lompat karet akan dibuat langsung oleh anak sendiri sebagai media pendukung pembelajaran

motorik dan permainan lompat karet ini belum pernah dilakukan di kelompok B RA Asiah Pekanbaru.

Berkaitan dengan latar belakang di atas peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang permainan lompat karet dalam meningkatkan motorik kasar dan halus anak. Maka dari itu penulis menetapkan judul **“Penerapan Permainan Lompat Karet dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Kelompok B di RA Asiah Pekanbaru”**.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih baik, efisien dan efektif peneliti merasa perlu membatasi permasalahan. Adapun batasannya adalah:

1. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan motorik halus dalam merangkai karet.
2. Peningkatan kemampuan motorik kasar (melompat) dalam menggunakan permainan lompat karet
3. Subjek yang diteliti hanya siswa kelompok B di RA Asiah Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan penelitian adalah “ Apakah Penerapan Permainan Lompat Karet dapat meningkatkan kemampuan motorik anak kelompok B di RA Asiah Pekanbaru? “

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu: “Penerapan Permainan Lompat Karet dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Kelompok B di RA Asiah Pekanbaru.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menjadi bantuan pemikiran bagi sekolah PAUD yang ada di Indonesia khususnya PAUD yang ada di Pekanbaru tentang penerapan permainan lompat karet yang baik dan benar dalam proses pembejaran untuk meningkatkan motorik anak .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Perguruan Tinggi

Penulis berharap penelitian ini menjadi landasan dan dasar untuk peneliti selanjutnya dalam meneliti tentang permainan lompat karet.

b. Bagi Sekolah

Sabagai bahan masukan dan sebagai bahan evaluasi kebijakan pembelajaran untuk meningkatkan motorik anak dengan menggunakan sarana bermain lompat karet.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan kepada para guru di RA Asiah Pekanbaru dalam menetapkan gaya atau cara mengajar anak-anak supaya motoriknya dapat berkembang dengan baik.

d. Bagi Anak

Sebagai pengetahuan tentang kegiatan bermain lompat karet yang menggemirakan dan menyenangkan serta mampu mengembangkan motorik anak.

e. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti selanjutnya dalam mencari bahan atau rujukan penelitian yang berkaitan dengan penerapan bermain lompat karet untuk mengembangkan motorik anak.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dengan 5 bab, dengan uraian sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab satu penulis memaparkan latar belakang permasalahan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis membahas secara umum landasan terkait dengan permasalahan peneliti seperti motorik anak dan permainan tradisional lompat karet. Selanjutnya dijelaskan pula tentang beberapa hasil penelitian terdahulu.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan tentang jenis penelitian, objek penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber dan jenis data, cara mengumpulkan data, teknik pengolahan data dan teknik analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti memaparkan tentang Biografi sekolah, Deskripsi Hasil penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran-saran

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Perkembangan Motorik

Menurut Hurlock (2013: 150) pengendalian gerakan jasmani sama dengan perkembangan motorik melalui kegiatan otot dan pusat syaraf yang terorganisasi. Pengendalian tersebut adalah bawaan sejak lahir. Kalau perkembangan motorik tidak terjadi maka anak-anak akan menjadi tidak ada kekuatan.

Sedangkan menurut Hasanah (2016: 721) kematangan otot dan syaraf anak berjalan seiringan dengan perkembangan motorik. Sehingga, interaksi yang terjadi antara bagian-bagian sistem di dalam badan yang diatur otak akan menghasilkan gerakan-gerakan meskipun itu gerakan yang sederhana sekalipun.

Proses pertumbuhan kemampuan gerakan jasmani melalui otot syaraf dan pusat syaraf yang terkoordinasi merupakan perkembangan motorik. Kemampuan motorik yang dimiliki manusia dari lahir berkembang dan mengalami perubahan serta melibatkan aspek-aspek perilaku dan kemampuan motorik.

Al-Qur'an Surah Al-Mu'minin ayat 13-14 dan Al-Qur'an Surah Al-Ghafi/Al-Mu'min ayat 67 Allah SWT menjelaskan proses penciptaan manusia yang begitu menakjubkan dari setetes air mani sampai meninggal, yaitu:



Artinya:

Kemudian Kami jadikan saripati itu air mani (yang disimpan) dalam tempat yang kokoh (rahim). Kemudian air mani itu Kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging. kemudian Kami jadikan Dia makhluk yang (berbentuk) lain. Maka Maha sucilah Allah, Pencipta yang paling baik. (QS. Al-Mu'minun: 13-14).



Artinya:

Dia-lah yang menciptakan kamu dari tanah kemudian dari setetes mani, sesudah itu dari segumpal darah, kemudian dilahirkannya kamu sebagai seorang anak, kemudian (kamu dibiarkan hidup) supaya kamu sampai kepada masa (dewasa), kemudian (dibiarkan kamu hidup lagi) sampai tua, di antara kamu ada yang diwafatkan sebelum itu. (kami perbuat demikian) supaya kamu sampai kepada ajal yang ditentukan dan supaya kamu memahami(nya). (QS. Al-Ghafir/Al-Mu'min: 67).

Ayat di atas dapat disimpulkan proses pengembangan motorik anak usia dini yang kasar maupun yang halus sudah dimulai sejak dini karena itu merupakan kelebihan yang Allah SWT berikan kepada manusia sebagai

mahluk yang paling sempurna kejadiannya. Namun proses kejadian yang Allah SWT ciptakan tidak dibiarkan begitu saja harus ada upaya pendidikan sejak usia dini sebagai wujud memanusiakan manusia. Dalam upaya tersebut termasuk di antaranya dengan bermain lompat karet.

Anak usia dini perkembangannya dibagi 2 (dua) perkembangan motorik halus dan kasar.

B. Motorik Kasar

Menurut Santrock (dalam Wahyuseptiana, 2014: 7) motorik kasar adalah kepandaian anak yang bersangkutan paud dengan kenerja otot besar. misalnya berlari dan menggerak-gerakkan lengan tangan.

Menurut Hasninda (dalam Novitasari, 2019: 8) mengatakan bahwa motorik kasar adalah seluruh aktifitas jasmani yang dimotifasi oleh kesiapan anak pada setiap individu.

Sedangkan menurut Sujiono (2010: 45), mengatakan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang memakai sendi besar misalnya duduk, berguling, lompat, berjalan, merayap, merangkak, berdiri, berlari dan berbagai aktifitas melempar, menendang dan menangkap.

Berdasarkan pengertian-pengertian para ahli tersebut, dapat diambil intinya bahwa motorik kasar adalah kecakapan anak ketika beraktifitas yang membutuhkan kerjasama, memanfaatkan sendi-sendi sebagai pondasi gerakannya dalam penelitian ini maksud dari pada motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan kerja sama otot dalam tubuh anak seperti

otot kaki terkoordinasi dengan tangan ketika menyeimbangkan tubuh serta kekuatan kaki dan tangan ketika melemparkan dan menangkap bola.

1. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Anak

Menurut Rahyubi (2012: 225) menyatakan ada sejumlah factor yang memppengaruhi perkembangan motorik kasar anak yaitu:

a. Perkembangan Sistem Syaraf

System syaraf memiliki peran yang sangat besar dalam perkembangan motorik, karena system syaraf adalah motor penggerak aktifitas tubuh manusia.

b. Kondisi Tubuh

Perkembangan motorik erat kaitannya dengan badan, jadi keadaan tubuh sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik seseorang. Jadi siapa yang sempurna perkembangan tubuhnya perkembangan motoriknya lebih baik daari orang yang perkembangan tubuhnya tidak sempurna .

c. Motivasi Yang Kuat

Motovasi sangat penting bagi perkembangan motorik karena dengan motivasi seseorang akan berusaha menguasai keterampilan motoriknya dan itu merupakan modal besar bagi seseorang. Apabila seseorang mampu mengolah dengan baik aktifitas motoriknya anak

kemungkinan besar dia akan termotivasi untuk menguasai motoriknya.

d. Lingkungan Yang Kondusif

Perkembangan motorik anak akan bertumbuh secara sempurna kalau didukung dengan tempat yang baik, teman, sarana dan prasarana dan peralatan yang lainnya.

e. Aspek Psikologis

Aspek psikologis, adalah aspek yang paling baik dan efektif karena tanpa dukungan aspek ini maka perkembangan motorik anak tidak akan berkembang dengan baik.

f. Usia

Usia sangat menentukan perkembangan psikomotorik seseorang, bayi yang baru lahir, anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Mereka memiliki keterampilan psikomotorik yang berbeda-beda sesuai usianya.

2. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Adapun tujuan pengembangan motorik anak pada usia dini agar anak mampu mengoptimalkan perkembangan psikomotorik kasarnya. Rahyubi (2012: 2) menjelaskan, bahwa pengembangan motorik kasar adalah bertujuan untuk melatih dan memperkenalkan gerakan kasar, membangkitkan kemampuan pengendalian, pengatur gerakan tubuh dan koordinasinya, dan meningkatkan cara hidup sehat dan keterampilan

lainnya, sampai dapat membantu pertumbuhan badan yang terampil dan sehat.

Sedangkan menurut Samsudin (dalam Rahyubi, 2012: 11) tujuan perkembangan motorik kasar adalah kemampuan menyelesaikan satu permasalahan tertentu. Kualitas motorik yang di miliki seorang anak dapat dilihat dari hasil pekerjaannya. Jadi, jika hasil pekerjaannya mempunyai nilai tinggi maka dapat disimpulkan motoriknya berkualitas tinggi.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rudyanto dan Saputra (dalam Rahyubi, 2012: 115) adapun tujuan pengembangan motorik kasar agar mampu meningkatkan kebugaran jasmani, mampu disiplin, positif, jujur, mampu memelihara kesehatan jasmani dan mampu bergerak secara bebas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dalam pengembangan motorik kasar anak adalah agar anak mampu bergerak secara optimal, memiliki jasmani yang sehat, percaya diri, dan lainnya.

3. Manfaat Pengembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini

Adapun manfaat pengembangan motorik kasar pada anak menurut Depdiknas (dalam, Sofiah, 2012:16) adalah sebagai berikut:

- a. Melatih koordinasi tangan dan otot jari dan kelenturannya.
- b. Memesatkan perkembangan fisik, kesehatan dan rohani anak.

- c. Menumbuhkan perasaan senang dan menjaga kesehatan.
- d. Menumbuhkan perkembangan emosi anak
- e. Memperkuat perkembangan dan membentukk fisik anak.
- f. Meningkatkan perkembangan interaksi sosial anak
- g. Melatih kecakapan gerak dan berfikir anak

Pendapat lain diungkapkan oleh Sujiono (dalam, Rahyubi, 2012: 210) belia menjelaskan manfaat pengembangan motorik pada anak adalah mendongkrak kemampuan mengontrol gerakan dan koordinasinya serta meningkatkan kesehatan tubuh dan keterampilan gerak.

Dapat dilihat bahwa perkembangan motorik kasar dapat dikembangkan secara emosional, social dan melatih gerak anggota tubuhsehingga cerdas rohani, dan jasmaninya.

C. Motorik Halus

Menurut Rudyanto & Sahputra (dalam Sujiono, 2010: 118) Motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas memanfaatkan otot-otot yang halus misalnya menggambar, memasukkan kelereng, mermas, menulis, menggenggam dan menyusun balok.

Perkembangan motorik halus juga sangat penting karena dapat mempersiapkan anak dalam menulis. Pendapat lain diungkapkan oleh Pura & Asnawati, (2019:134) gerakan motorik halus adalah gerakan dari otot-otot yang tertentu, memanfaatkan pergelangan tangan dan jari tangan yang tepat, gerakannya membutuhkan kerjasama tangan dan mata yang tepat.

Gerakan motorik halus yang dapat dilihat pada saat usia dini adalah anak mulai menggosok gigi, merapikan rambut, memasang tali sepatu sendiri dan sebagainya. Perkembangan motorik halus merupakan proses mendapatkan keterampilan berbagai gerakan yang dapat dilakukan anak, misalnya dalam perkembangan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau sebagian besar anggota tubuhnya, sedangkan dalam mempelajari motorik halus anak belajar ketepatan kerjasama tangan dan mata anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah ketetrampilan dan gerakan yang memerlukan kecakapan dalam memadukan otot-otot halus dan kecil yang bersangkutan dengan gerakan mata dan tangan.

1. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.

Proses pembelajaran yang mengembangkan motorik halus perlu memperhatikan beberapa aspek dari pada factor-faktor perkembangan motorik halus anak sesuai pendapat (Sumantri, 2005 dalam Fadhilah, 2014: 14) yaitu:

- a. Cendrung pada kepentingan anak kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan motorik halus anak sebaiknya

disesuaikan dengan kemampuannya jangan terlalu sulit dan jangan terlalu mudah karena itu ada pengaruhnya bagi perkembangan.

- b. Bermain sambil belajar, Bermain sambil belajar adalah hal yang sangat disenangi anak karena memang hakikatnya dunia anak itu adalah dunia bermain, ketika bermain anak bereksplorasi dengan dirinya sendiri dan lingkungannya.
- c. Kreatif dan inovatif, anak harus memiliki kegiatan yang memotifasinya untuk kreatif dan banyak tanya, rasa ingin tahunya besar dan berfikir kritis.
- d. Lingkungan kondusif, lingkungan yang kondusif sangat penting bagi perkembangan motorik anak, lingkungan yang baik bagi perkembangan anak adalah lingkungan yang memberikan keamanan dan kenyamanan bagi perkembangannya yang sesuai dengan gerak anak ketika bermain.
- e. Tema, menentukan tema sangat penting bagi anak dan tema yang paling baik adalah tema yang paling dekat bagi kehidupan anak sehingga mudah dikenali anak.
- f. Pengembangan keterampilan anak, kegiatan pembelajaran motorik halus seorang anak harus mampu mengembangkan keterampilan hidup seperti mampu mengurus diri sendiri, mampu bersosialisasi disiplin dan sebagainya.

- g. Menggunakan kegiatan terpadu, kegiatan pembelajaran terpadu sangat cocok digunakan karena akan membuat anak antusias, karena mereka belajar dari berbagai aspek pembelajaran.
- h. Kegiatan yang tertuju pada prinsip-prinsip perkembangan anak. Anak akan mampu belajar dengan baik kalau kebutuhan fisiknya terpenuhi, tenang dan aman secara psikologis, siklus belajar anak terjadi secara berulang-ulang terkadang anak belajar melalui interaksi dengan orang dewasa terkadang dengan anak kawan sebaya yang ada disekelilingnya. Motivasi belajar anak akan menumbuhkan rasa ingin tahunya. Setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda-beda.

Faktor-faktor perkembangan anak menurut Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah (dalam Fadhilah, 2014: 15) adalah:

- a. Perkembangan motorik halus berkembang secara bertahap dan terjadi secara berangsur-angsur
- b. Kegiatan seharusnya diberikan sesuai kondisi lingkungan anak
- c. Stimulasi yang diberikan kepada anak harus melihat kondisi anak, usia dan keadaan jasmani dan rohaninya.
- d. Untuk pengembangan motorik anak harus didesain semenarik mungkin
- e. Kegiatan pengembangan motorik halus tidak boleh terlepas dari pengawasan orang dewasa disekitarnya.

- f. Untuk mengatasi kejenuhan anak ketika pengembangan motorik halus harus didesain secara bervariasi.

2. Tujuan Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Motorik halus anak usia 4-6 tahun dikembangkan dengan tujuan agar mampu menggerakkan anggota tubuh dengan baik terutama koordinasi tangan dengan mata untuk persiapan pandai menulis (Puskur, Balitbang Depdiknas 2002, dalam Sumantri, 2010: 146). Menurut Sumantri (dalam Fadhilah, 2014: 16) adapun tujuan pengembangan motorik halus anak adalah:

- a. Dapat mengembangkan keahlian motorik halus yang berkaitan dengan gerakan dua tangan
- b. Bisa mengaktifkan anggota badan yang berkaitan dengan jari-jari, misal kesiapan untuk menulis, menggunting, dan menyusun balok
- c. Dapat menyesuaikan gerakan tangan dengan mata
- d. Dapat beraktivitas motorik halus dan mengendalikan emosi

Pendapat di atas sesuai dengan pendapat Sujiono (2008: 2.12) beliau mengemukakan tujuan pengembangan motorik halus adalah:

- a. Supaya anak dapat berlatih menggerak-gerakkan pergelangan tangannya dengan cara menggambar dan mewarnai.
- b. Melatih ketepatan koordinasi tangan dan mata dan juga melatih kelenturan tangan
- c. Anak belajar berkreasi dan berimajinasi

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan motorik halus bias dilakukan dengan pemberian stimulus pada saat usia anak 5-6 tahun, hal itu berguna untuk mematangkan otot-otot kecil tangan anak yang digunakannya nanti ketika belajar menulis. Belajar anak yang efektif adalah dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan perkara yang memaksa agar dihindarkan sehingga anak bebas berkreasi untuk pengembangan motorik halus anak.

3. Manfaat Pengembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini

Menurut Sumantri (dalam Fadhilah, 2014: 16) mengatakan bahwa perkembangan motorik halus anak berfungsi untuk mendukung perkembangan aspek kognitif, social, bahasa dan emosional karena beberapa aspek itu saling terikat satu sama lain. Hurlock (dalam Fadhilah, 2014: 16) mengemukakan motorik halus berfungsi sebagai: (1) Keterampilan bermain (2) Keterampilan sekolah. (3) Keterampilan untuk membantu dirinya sendiri (4) Keterampilan interaksi sosial

Dirjen Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah (dalam Fadhilah, 2014: 17) mengemukakan tentang fungsi keterampilan motorik halus yaitu sebagai berikut: (1) Menumbuhkan cinta pada diri sendiri. (2) Meningkatkan perkembangan kepekaan sosial anak (3) Meningkatkan perkembangan emosi anak (4) Mempercepat perkembangan dan pertumbuhan motorik halus dan rohani (5) Melatih kelenturan otot jari tangan

Pengembangan motorik halus itu selalu mempengaruhi dan dipengaruhi aspek perkembangan lain tanpa dapat berdiri sendiri. Perkembangan motorik halus harus mendukung aspek perkembangan bahasa yang berguna untuk mematangkan otot-otot kecil jari anak, koordinasi mata, tangan, serta pergelangan tangan yang bermanfaat untuk keterampilan menulis anak. Koordinasi motorik halus dapat mempengaruhi aspek kognitif ketika anak mewarnai, menggambar, atau melukis.

D. Permainan Tradisional

Salah satu yang termasuk kebudayaan bangsa adalah permainan tradisional, yang berkembang luas di seluruh daerah Indonesia. Namun sekarang ini anak-anak telah disibukkan dengan permainan berteknologi canggih. Dizaman sekarang ini permainan-permainan tradisional sudah mulai dilupakan, khususnya anak yang tinggal di kota, disebahagian tempat lain mereka sudah tidak mengenali sama sekali permainan-permainan tradisional. Namun ada permainan tradisional yang masih bertahan dari serangan permainan modern, karena lokasi daerah yang bersangkutan dan anak-anak yang bermain permainan tradisional tersebut jauh dari pusat keramaian dan daerahnya terpencil sehingga susah dijangkau alat-alat canggih yang digunakan sebagai permainan. Permainan tradisional adalah permainan yang dapat membantu perkembangan fisik maupun fisiknya. (Kurniawati, 2010:1).

Provinsi Riau merupakan ladang tempat tumbuh permainan tradisional yang sesuai dengan adat budaya dan perilaku kehidupan masyarakat Riau juga kemudian permainan diajarkan dan diwariskan secara terus menerus sampai sekarang. Dari permainan tradisional anak akan belajar mengembang bakat dan potensi yang ada pada dirinya, mendapatkan pengalaman yang bermakna dan bermanfaat, mampu menjalin komunikasi yang baik antar sesama teman, membuat anak lancer berbicara serta bisa mengekspresikan bentuk perasaan-perasaan apabila ada sesuatu yang membuat dia tertekan tanpa menghilangkan kultur nbudaya bangsa.

Permainan tradisional yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia dapat membuat anak riang gembira ketika memainkannya. Permainan tradisional memiliki sifat yang umum, namun permainan tradisional bisa dimainkan secara berbeda-beda tergantung wilayah masing-masing. Menurut Atmadibrata (dalam Kurniati, 2010: 2). Warga Provinsi Riau dapat diketahui dari zaman dahulu memiliki suatu budaya yang condong kepada sebuah prestasi keterampilan yang bersifat “*entertainment*” berbagai macam permainan rakyat yang dapat di temui di mana-mana. Apabila permainan yang ada di Provinsi Riau ini diteliti maka dapat disimpulkan permainannya memiliki nilai pendidikan, yaitu pendidikan jasmani, kelincahan, apresiasi artistik (dasar seni), kecermatan, kebugaran psikologis, daya pikir dan sebagainya. Macam-macam permainan tradisional di Provinsi Riau di antaranya Permainan Lomba Kolek Permainan (1) Lu lu Cina Buta; (2) Permainan Canang; (3) Permainan Congkak(4) Permainan Galah Panjang; (5)

Permainan Goli; (6) Permainan Kelereng Batu; (7) Permainan Porok; (8) Permainan Gasing; (9) Permainan Gandu; (10) Permainan Emparik (11) Permainan Jengket (Data Dinas Kebudayaan Kepulauan Riau, 2 Mei 2019)

Permainan lompat karet termasuk dari permainan tradisional Provinsi Riau walaupun sebenarnya bukan asli milik Provinsi Riau, tapi sudah ada di Provinsi Riau sejak zaman Belanda, dalam sejarahnya yang pertama sekali permainan ini dimainkan oleh anak-anak belanda ada orang yang mengatakan permainan ini dimainkan di Eropa kemudian menyebar keseluruh dunia termasuk benua Asia terutama Indonesia.

E. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Rentang usia 0-8 tahun adalah tergolong anak usia dini. Menurut Beichler dan Snowman (dalam Yulianti, 2010: 7), anak usia 3-6 tahun tergolong anak usia dini. Menurut (Augusta, 2012) hakikat anak usia dini adalah mereka memiliki keistimewahan masing-masing dimana ia memiliki gaya perkembangan dan pertumbuhan dalam aspek jasmani, kognitif, kreatifitas, sosioemosional, komunikasi dan bahasa sesuai dengan tingkatan dan kehidupan yang sedang dilalui anak. Dari beberapa definisi diatas, dikatakan anak usia dini itu apabila berusia 0-8 tahun yang dalam tahap ini mereka sedang berkembang baik rohani maupun jasmani (Pebriana, 2017: 2).

Anak usia dini adalah individu yang motorik halusnya sedang berkembang, anak usia dini membutuhkan pembinaan rohani maupun jasmani usia mereka antara rentang 0-8 tahun segala yang yang dibutuhkan perkembangannya harus disediakan dan aktifitas belajar mereka harus menyenangkan maka harus didesain dengan sebaik mungkin.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Aisyah, dkk (2010: 14-19) ada beberapa karakter anak usia dini, yaitu:

- a. Memiliki tingkat penasaran yang sangat tinggi
- b. Mempunyai kepribadian yang istimewa
- c. Sering berimajinasi dan berfantasi
- f. Masa paling peka dan baik untuk belajar
- g. Memiliki sifat egosentris
- h. Masa konsentrasinya pendek
- i. Anak-anak merupakan makhluk sosial.

Karakteristik anak usia dini itu berbeda-beda, mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar, suka berimajinasi, aktif, egois dan suka menemukan hal-hal baru dan berpetualang. Keunikan yang dimiliki mereka berbeda-beda

F. Penerapan Permainan Lompat Karet

a. Pengertian Permainan Lompat Karet

Permainan lompat karet adalah permainan yang menggunakan alat karet gelang untuk memainkannya, permainan ini adalah permainan yang sudah tua tapi populernya tahun 70an-80an. Permainan ini sangat populer dan digemari dahulu orang sering memainkannya ketika keluar main sekolah, ketika libur sekolah dan sesudah mandi pada waktu sore hari yang dimainkan di halaman rumah. Permainan ini sangat sederhana tapi sangat berguna untuk kesehatan badan sebagai sarana olahraga.

Cara memainkannya sangat sederhana dan dapat dimainkan secara perorangan maupun kelompok, kalau dimainkan satu orang maka karet harus diikatkan di tiang, kalau berkelompok minimal dikerjakan tiga orang dua orang yang memegang tali satu orang yang bermain sampai pemainnya gagal dalam menjalankan misinya menyelesaikan stap-stap permainannya

Karet dibentangkan dengan ketinggian yang bertahap mulai dari yang paling rendahh sampai kepada ketinggian maksima, siapa yang mampu melompati ketinggian akan keluar jadi pemenang sedangkan yyang kalah akan tetap jadi pemegang karet sampai pemain gagal melompati karet. Cara memainkannya juga bias dengan cara skipping, yaitu memegang kedua ujung karet kemudian mengayunkannya dan melompati karet yang gayuh sendiri.

Permainan lompat karet dapat dimainkan juga oleh anak TK kisaran usia 3-6 tahun yang penting motorik kasar mereka telah berkembang dan siap. Permainan lompat karet dapat menjawab rasa ingin tahu anak dalam melompat, walaupun sebenarnya permainan ini dilakukan oleh anak usia SD mulai usia 6 tahun sampai 12 tahun . Permainan lompat karet ada dua macam : yang pertama, lompatan yang dilakukan secara santai dan yang kedua dilakukan secara *sport* /olahraga. Permainan lompat karet dapat dimainkan siapapun tanpa memandang jenis kelamin baik laki-laki maupun perempuan biasanya perempuan memainkannya secara santai dan laki-laki dengan sport.

b. Alat bermain Lompat karet

1. Karet Gelang

Permainan lompat karet memerlukan alat, alatnya sederhana yaitu karet gelang yang biasa dijumpai dimana-mana, dengan berbagai macam warna, kemudian karet itu disambung-sambung dengan memasukkan karet dengan karet lainnya sampai menjadi satu rangkaian karet yang panjang dan fleksibel.

c. Teman

Menurut Horton dan Hunt (dalam Damsar 2011: 74) mengatakan maksud dari teman sebaya (*peer group*) adalah kelompok anak yang memiliki usia sama, status sama, tempat bermain sama dan sepergaulan.

Lingkungan teman sebaya adalah dimana mereka memiliki usia sama dan interaksi yang sama, memiliki hobi yang sama, status social

yang sama dan memiliki pikiran yang sama. Komunikasi anak dengan sebayanya akan bergabung dan mempertimbangkan kesamaan di antara mereka (Slavin, 2011: 114).

d. Tempat

Adapun tempat yang dibutuhkan permainan ini adalah *indoor* dan *outdoor*, kalau permainan dilaksanakan di *outdoor* maka dibutuhkan lapangan yang luas dan datar supaya bisa menampung lompatan-lompatan pemain dan tidak membahayakan pemain.

e. Cara bermain lompat karet

1) Bagi Kelompok Menjadi 2

Untuk membagi kelompok biasanya anak-anak memakai cara *Hom Pim Pa* untuk membagi kelompok menjadi 2. Setelah kelompok terbagi dua maka harus dicek kesehatan para pemainnya, sesudah dicek kelompok dibagi dua secara merata dan genap kalau dimainkan secara kelompok harus berjumlah 3 keatas karena kalau dua tidak dapat dimainkan.

2) *Suten* (Suit)

Suit digunakan untuk menentukan giliran kelompok pelompat pertama melakukan permainan, sesudah dibagi dua harus ditentukan siapa yang pertama bermain maka dilakukanlah suit kelompok yang kalah akan bertindak memegang karet yang menang akan bermain duluan, cara suit bisa dilakukan “kelingking-jempol-telunjuk” atau “Gunting-kertas-batu”.

3) Menyepakati Peraturan

Ada peraturan-peraturan yang harus disepakati di antara pemain terkait dengan gerakan yang diperbolehkan atau yang diilarang.

4) Memulai Permainan

Berdoa, Hal ini mengajarkan anak-anak supaya ingat kepada Tuhannya. Cara melakukan permainannya adalah dengan melompati karet yang dibentangkan lawan jangan sampai melanggar peraturan yang disepakati kalau tidak ingin jadi pemegang karet. Kalau berhasil maka permainan akan lanjut ke padatahap barikutnya.

5) Tahapan gerakan-gerakan dalam permainan lompat karet yang harus dilewati

- a) Lutut
- b) Paha
- c) Perut
- d) Dada
- e) Telinga
- f) Kepala
- g) 1 jengkal dari kepala
- h) 2 jengkal dari kepala
- i) Merdeka mini

Apabila level 1-9 bisa pemain lalu maka kelompok pemain akan melakukan tarian mini di atas karet. pemain menari-nari dengan melilit-lilitkan karet dikakinya, jika berhasil melaksanakannya maka akan keluar jadi pemenang.

6) Gerakan-gerakan dalam Permainan Lompat Karet

a) Lompat Jauh

Untuk melakukan gerakan lompat jauh yang pertama dilakukan adalah mengambil kuda-kuda dan mengambil ancang-ancang agar larinya bertenaga, adapun jarak lari yang diambil jangan terlalu jauh dan terlalu dekat, kalau terlalu jauh dapat menguras tenaga kalau terlalu dekat tidak bertenaga dan diusahakan lompatan jangan mengenai karet atau tergantung peraturan yang disepakati bersama.

b) Kaprol (Koprol)

Gerakan koprol adalah gerakan yang memerlukan mental. Gerakan ini biasa digunakan dalam permainan lompat karet (tergantung kesepakatan peraturan). Untuk melakukan gerakan ini, pertama tama berdiri tepat di bawah karet setelah itu pemain meletakkan kedua tangan ke samping menyentuh tanah hingga kedua kaki ikut terangkat ke atas. Gerakan ini sangat mudah sekali dan tidak perlu melompat.

c) Salto

Gerakan salto adalah salah satu gerakan pada permainan lompat karet, gerakan salto hampir sama dengan gerakan kaprol, bedanya salto harus memutar kedepan, untuk melakukan salto harus mengambil tenaga dan anjang-ancang dan berlari, ketika mendekati karet, pemain melatakkan kedua tangannya di atas tanah dan mengangkat kakinya keatas sampai melewati karet.

d) *Meungkari* (Potong Kue)

Gerakan ini dipakai apabila karet sudah semakin tinggi sampai melewati kepala, caranya yaitu hamper sama juga dengan salto yaitu mengambil anjang-ancang kemudian berlari tapi pada saat hampir sampai ke karet, tangan diturunkan ketanah sambil memiringkan badan yang didahului dengan tangan kiri duluan baru tangan kanan lalu kaki diangkat keatas sampai mengenai karet dan membawanya kebawah kemudian karet dipegang dengan tangan kanan dan melompat-lompatinya.

G. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain yang di temukan peneliti di samping itu untuk menunjukkan pada keaslian bagi peneliti yang sesuai karena peneliti memperoleh lembaran dan perbandingan dari desain-desain yang telah dilaksanakan dan peneliti telah

membaca dan mempelajari karya ilmiah sebelumnya, hanya sedikit yang relevan. Di antara penelitian yang penulis buat ini relevan, beberapa peneliti di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Puspita Sari (2013), dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Pada Anak Kelompok B di TK IT Ar-Raihan”. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional kucing-kucingan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok B TK IT Ar-Raihan dengan presentase sebesar 75%.
2. Penelitian oleh Sujilah (2011), dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok A melalui Permainan Kecil Hijau Hitam, dan melempar Bola di TK ABA Karanganyar Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan mengenai keterampilan motorik kasar anak TK ABA Karang Anyar Jogjakarta melalui permainan kecil, hijau, hitam,dan melempar bola.
3. Penelitian oleh Sainah (2011), dengan judul ”Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Memantulkan Bola pada Anak Kelompok B1 TK ABA Karanganyar Yogyakarta. Hasil penelitian yang dilakukan Sainah menunjukan bahwa adanya peningkatan motorik kasar anak melalui permainan memantulkan bola.

4. Penelitian Oleh Wahyuni (2013), Skripsi dengan Judul “ Upaya Mengembangkan Motorik kasar Anak Melalui Permainan Tradisional”Terompah Tempurung” di RA Binuang Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, motorik kasar anak berkembang melalui permainan Tradisional “Terompah Tempurung” di RA Binuang Padang.

Berdasarkan keempat penelitian di atas dengan karya penelitian penulis, yaitu sama-sama mengembangkan perkembangan motorik kasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan permainan dan tempat penelitian.

H. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah pisau pembatas yang di manfaatkan untuk membatasi konsep teoritis, itu dilakukan untuk memelihara pemahaman dalam penelitian ini dan memudahkan penelitian. Selain itu, penelitian lebih mudah untuk di pahami, di aplikasikan dan di ukur. Konsep operasional digunakan untuk mengukur variable penelitian. Adapun variable yang akan di operasikan yaitu permainan lompat karet (Variable X) dan perkembangan motorik anak (Variable Y).

Berdasarkan judul yang di angkat peneliti, Penerapan Permainan lompat karet dalam mengembangkan motorik anak Kelompok B di RA Asiah Pekanbaru.

Untuk menjaga agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami judul ini, maka penulis merasa perlu menjelaskan istilah-istilah yang ada di dalam judul ini, adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Permainan Lompat Karet (Tali)

Permainan lompat tali merupakan suatu permainan Tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang anak dengan menggunakan karet gelang dengan cara karet tersebut di sambung dari satu karet ke karet yang lain hingga membentuk jalinan karet yang panjang (Dian Rahmawati dan Rosalia Destarisa, 2016: 52).

2. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang memanfaatkan otot-otot besar, baik sebagian dari tubuh maupun semuanya yang di pengaruhi umur, perkembangan fisik maupun berat badan anak. (Aep Rohendi dan Laurens Seba, 2017:11).

3. Perkembangan Motorik Halus

Menurut Pura & Asnawati, (2019:134) motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot kecil dan bagian-bagian tubuh tertentu saja, memanfaatkan pergelangan tangan dan jari tangan dengan tepat, gerakannya memerlukan kerjasama tangan dan mata yang tepat.

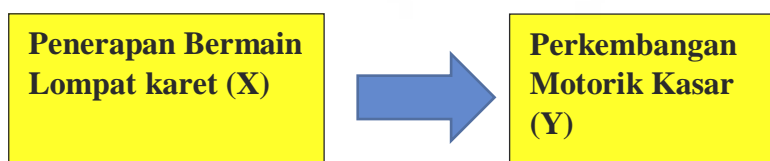
I. Kerangka Berfikir

Karakter anak usia dini berbeda dengan karakter orang dewasa, karakter anak usia dini lebih unik , lebih aktif, tidak dapat di tebak dan tidak pernah berhenti untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Pada saat inilah waktu

yang paling tepat untuk memberikan stimulus bagi anak karena usianya adalah usia sensitif.

Perkembangan motorik adalah keterampilan motorik halus dan kasar. Motorik adalah keterampilan seorang ketika beraktifitas dengan mengandalkan sendi-sendi besarnya sebagai dasar penggerakannya. Anak yang memiliki keterampilan dapat di tunjukkan ketika anak mampu mempertahankan tubuhnya secara seimbang ketika melompat pada waktu bermain karet.

Dalam penelitian ini permainannya adalah bermain lompat karet. Bermain lompat karet adalah bentuk bermain yang menggunakan karet gelang yang di sambung-sambung menjadi untaian yang menyerupai karet. Menurut Piaget (dalam Yuliani & Sujiono, 2010: 34) bermain adalah suatu tindakan yang di kerjakan secara berulang kali yang menim mendatangkan kegembiraan, kesenangan/kepuasan bagi diri anak. Berdasarkan pengertian tersebut penulis mendesain kegiatan pembelajaran untuk anak-anak yang bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar anak melalui bermain. Dengan bermain anak akan bergembira dalam proses pembelajaran. Berdasarkan paparan tersebut maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:



Bagan 2.1 Kerangka berfikir

J. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan permasalahan yang di ajukan maka hipotesis ini dapat di rumuskan sebagai berikut: Penerapan permainan lompat karet dalam meningkatkan kemampuan motorik anak kelompok B di RA Asiah Pekanbaru 2019-2020.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah langkah-langkah penelitian yang dilakukan berisikan pengetahuan yang mengkaji ketentuan metode. Penelitian ini tergolong kedalam penelitian lapangan (*field research*), dengan metode penelitian deskriptif, yaitu suatu cara dalam meneliti suatu objek, sistem pemikiran, kondisi, atau suatu kelas peristiwa pada masa sekarang atau saat penelitian dilakukan (Sanusi, 2011 : 13).

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) penelitian ini dilakukan oleh guru yang mengajar di kelas, guru sebagai pemilik utama perencanaan, PTK memiliki tujuan untuk mencari solusi masalah yang sedang di hadapi oleh seorang guru di dalam kelas, kalau guru melibatkan orang lain dalam Penelitian Tindakan Kelasnya itu hanya bersifat konsultatif untuk menjamin validitas tindakan yang dilakukannya. Jenis penelitian ini memiliki langkah-langkah, dan setiap prosedur memiliki 4 kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Sanjaya, 2009, dalam Rahma, 2018: 54).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk bagaimana hasil belajar anak dapat meningkat, dan mengangkat kualitas kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. PTK juga bertujuan untuk melihat penyebab dari permasalahan pembelajaran yang muncul di kelas, dan fungsi

utamanya adalah untuk mencari pemecahan masalah atau mencari solusinya sehingga masalah pembelajaran dapat di atasi.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian yang penulis lakukan adalah di RA Asiah Pekanbaru Kelompok B. Peneliti berencana mengadakan penelitian di RA Asiah Pekanbaru karena anak-anak masih kurang maksimal dalam mengembangkan gerakan motorik.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2020 sampai dengan bulan Juni 2020.

C. Subyek dan Informan Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Guru RA Asiah Pekanbaru Kelompok B dan subyek yang menerima tindakan adalah siswa Kelompok B RA Asiah Pekanbaru yang berjumlah 10 siswa. Yang menjadi informannya adalah guru dan kepala sekolah.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik penelitian yang peneliti lakukan yaitu turun kelapangan mengumpulkan data. Untuk mendapatkan data yang valid, akurat dan benar maka perlu teknik pengumpulan data yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu:

1. Dokumentasi

Menurut Hidayah Rahma (2018: 63) apabila ditemukan kesalahan maka teknik yang dipakai adalah dokumentasi, karena sumber datanya tidak berubah dan bersifat tetap. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu foto anak-anak ketika sedang bermain lompat karet dan ketika belajar menyusun menyambung karet, aturan atau cara bermain, dan sesudah permainan lompat karet. Teknik ini juga bisa digunakan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan pembelajaran lompat karet yang berlangsung di kelompok B RA Asiah Pekanbaru seperti silabus, RPP, prota, dan promes.

2. Observasi

Metode ini digunakan di dalam kelas untuk memperoleh data tentang proses belajar mengajar, yaitu *skill* guru dalam penerapan bermain lompat karet dalam meningkatkan motorik siswa. Metode ini juga bisa digunakan untuk melihat langsung tentang tanggapan siswa terhadap materi yang diajarkan. Respond siswa dalam belajar di regam dalam lembar observasi apakah hasilnya meningkat atau malah menurun.

Tabel 3. 1 Instrument Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

No	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Skala Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat	Mampu melakukan gerakan				

	dalam permainan lompat karet	melompat				
2.	Kelincahan gerakan tubuh dalam melompat dalam permainan lompat karet	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3.	Kecepatan gerakan tubuh dalam melompat dalam permainan lompat karet	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4.	Bangun tanpa bantuan	Mampu melakukan gerakan melompat tanpa bantuan				
5.	Melompat tanpa alat dengan satu Kaki	Mampu melompat tanpa alat dengan satu kaki				
6.	Melakukan permainan fisik dengan Aturan	Mampu Melakukan permainan fisik dengan Aturan				
7.	Berlari sambil melompat	Mampu berlari sambil melompat				

(Rahyubi, 2012:225)

Skala Penilaian:

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Tabel 3. 2 Instrument Lembar Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

No	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Skala Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Merawat dirinya tanpa pertolongan :mandi ,makan, melap dan mencuci tangan, menyisir rambut dan mengikat tali	Mampu mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan:makan, mandi , menyisir rambut, mencuci dan melap tangan,				

	sepatu.	mengikat tali sepatu.				
2.	Membuat bentuk dengan berbagai play dough, plastisin, pasir dan tanah liat.	Mampu membuat berbagai bentuk dengan berbagai plastisin, play dough, tanah liat, pasir.				
3.	Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lingkaran, lengkung dan lingkaran	Mampu meniru membuat garis tegak, datar, miring, lingkaran, lengkung dan lingkaran				
4.	Meniru melipat kertas sederhana sederhana (1-6 lipatan)	Mampu meniru melipat kertas sederhana sederhana (1-6 lipatan)				
5.	Menjahit bervariasi (jelujur dan silang) 15 lubang dengan tali rafia, benang wol	Mampu menjahit bervariasi (jelujur dan silang) 15 lubang dengan tali rafia, benang wol				
6.	Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, segi empat, segi tiga.	Mampu menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, segi empat, segi tiga.				
7.	Mencocok bentuk	Mampu mencocok bentuk				
8.	Membuat bujur sangkar dan lingkaran dengan rapi	Mampu membuat bujur sangkar dan lingkaran dengan rapi				
9.	Memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan dua jari	Mampu memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan dua jari				

(Bambang Sujiono dkk, 2010: 50)

Skala Penilaian:

- BB (1) : Belum Berkembang
 MB (2) : Mulai Berkembang
 BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan kriteria penilaian di atas diperoleh:

- Nilai tertinggi adalah 4
- Nilai terendah adalah 1

Data yang telah di kumpulkan peneliti kemudian di analisis dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan yang di capai oleh anak dalam belajar dengan memanfaatkan rumus Acep Yoni (2010: 177) yaitu:

$$\text{Persentasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

3. Test

Test atau penilaian adalah penilaian yang dilaksanakan dengan melihat langsung kegiatan siswa ketika melaksanakan suatu pekerjaan/tugas. Cara penilaian ini dianggap lebih orisinil dari pada tes tertulis, karena yang dinilai itu adalah kemampuan anak yang sesungguhnya.

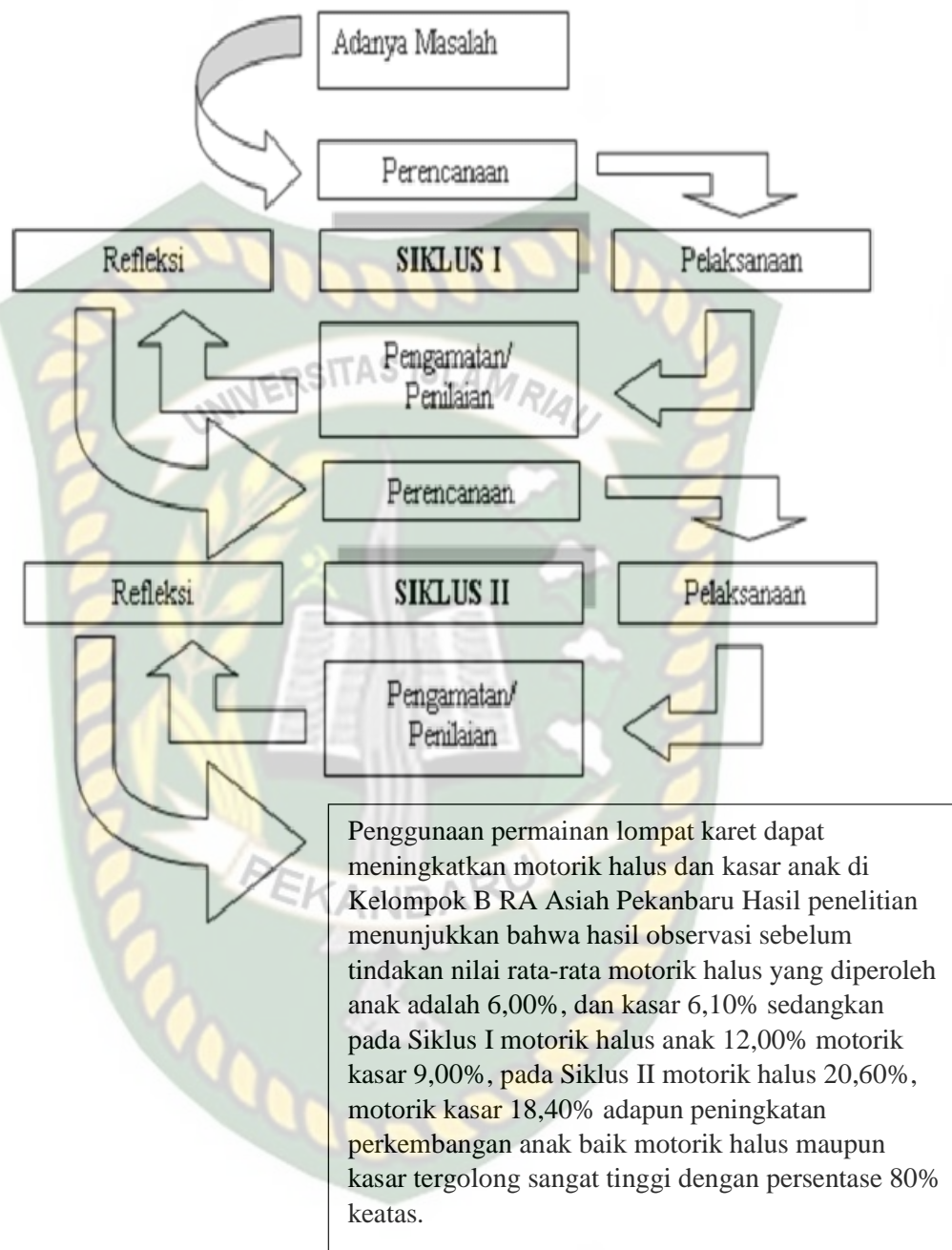
Tes yang digunakan oleh peneliti berupa tes unjuk kerja untuk mengamati dan mengumpulkan data tentang perkembangan motorik halus dan kasar anak di RA Asiah Pekanbaru.

E. Indikator Kinerja

Penelitian ini akan dikatakan berhasil kalau anak memperoleh ketuntasan nilai atau peningkatan sebesar 70% dari jumlah anak kelompok B RA Asiah Pekanbaru.

F. Prosedur Penelitian

Pertama sekali peneliti melakukan observasi awal ke RA Asiah Pekanbaru dengan mewawancarai guru yang ada di sana kemudian peneliti mengamati kemampuan/perkembangan motorik anak, berdasarkan observasi awal peneliti melihat bahwa anak-anak kurang berminat dengan permainan yang biasa dilakukan oleh guru yang mengajar di sana, yang menyebabkan motoric anak masih belum berkembang, dari situ penulis memutuskan membuat cara agar permasalahan ini dapat diselesaikan.



Gambar 3. 1 Siklus

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Dalam langkah perencanaan penulis melihat dan mengamati anak ketika bermain lompat karet. Guru menyediakan bahan penunjang

keberhasilan metode bermain lompat karet, membuat skenario dan RPP. Kemudian guru menyuruh siswa memperagakan skenario.

b. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah tindakannya sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dimulai dengan berdoa kepada Allah dan membaca ayat-ayat pendek
- 2) Guru memilih siswa yang akan menjadi pemeran skenario.
- 3) Guru menerangkan cara bermain lompat karet.
- 4) Siswa di persilahkan memainkan permainan sesuai scenario yang di jelaskan.
- 5) Siswa yang lain mengamati permainan dan menyiapkan pertanyaan apabila ada sesuatu yang tidak di mengerti.
- 6) Sebagai penutup, guru bertanya kepada siswa dan memberikan tes turtulis maupun lisan.

c. Observasi

Guru memperhatikan melaksanakan kegiatan pembelajaran siswa, pengamatan dilakukan secara sempurna atau menyeluruh ketika proses pembelajaran.

d. Refleksi

Hasil penelelitian disimpulkan dan di analisis. kemudian hasil refleksi digunakan sebagai pondasi untuk melaksanakan perencanaan pada siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II itu berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Aktifitas ini dimulai dengan penjelasan dan kepastian konsep secara nyata tentang permainan lompat karet.

b. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah tindakannya sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dimulai dengan berdoa kepada Allah dan membaca ayat-ayat pendek
- 2) Guru memilih siswa yang akan menjadi pemeran skenario.
- 3) Guru menerangkan cara bermain lompat karet.
- 4) Siswa di persilahkan memainkan permainan sesuai scenario yang di jelaskan.
- 5) Siswa yang lain mengamati permainan dan menyiapkan pertanyaan apabila ada sesuatu yang tidak dimengerti.
- 6) Sebagai penutup, guru bertanya kepada siswa dan memberikan tes tertulis maupun lisan.

c. Observasi

Setelah tindakan terlaksana maka selanjutnya akan dilakukan pengamatan seperti yang dilakukan pada siklus I kepada siswa secara keseluruhan untuk mengetahui kemampuan mereka terhadap pembelajaran.

d. Refleksi

Berdasarkan perencanaan tindakan dan pelaksanaan tindakan, observasi pada siklus II juga harus dilakukan refleksi sebagaimana siklus I. Nilai refleksi siklus II menjadi dasar pijakan untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menyederhanaan data sehingga mudah di fahami dan dibaca. teknik yang peneliti gunakan adalah teknik analisis interaktif, yang terbagi menjadi tiga komponen analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Madya, 2006: 8). Adapun ketiga komponen tersebut adalah :

1. Reduksi Data

Proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah data mentah kedalam catatan lapangan.

2. Penyajian Data

Penyajian data yaitu menyimpulkan data dari data yang terkumpul. Penyajian data dilaksanakan dengan menyusun data yang di sajikan untuk di jabarkan menjadi bentuk narasi.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan tentang perubahan dan peningkatan yang terjadi dilaksanakan dengan berangsur, dimulai dari menyimpulkan data

sementara, yang ditarik pada siklus I, ataupun kesimpulan pada akhir siklus II

Adapun rumus yang dipakai untuk menghitung persentase ketercapaian keberhasilan yang diperoleh setiap anak yaitu menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Nilai yang diperoleh anak}}{\text{Jumlah Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Indikator}} \times 100$$

Yaitu:

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

Keterangan:

Pi : hasil pengamatan

F : jumlah skor yang diperoleh anak

N : jumlah skor total (jumlah nilai tertinggi x jumlah indikator).

Untuk memperoleh nilai rata-rata peneliti menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah semua nilai anak

$\sum n$: jumlah anak

Anas Sudjino (2012) menyatakan data yang diperoleh di jelaskan kedalam 4 tingkatan yaitu:

Persentase	Keterangan
80%-100%	Kemampuan motorik halus dan kasar anak berkembang sangat baik

60%-79%	Kemampuan motorik halus dan kasar anak berkembang sesuai harapan
30%-59%	Kemampuan motorik halus dan kasar anak mulai berkembang
0%-29%	Kemampuan motorik halus dan kasar anak belum berkembang

Dengan melihat hasil peningkatan motorik halus dan kasar anak baik secara individu maupun global maka dapat diketahui peningkatan motorik yang didapatkan anak. Adapun kriteria tingkat peningkatan motorik halus dan kasar anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Kriteria Tingkat Keberhasilan lompat karet dalam meningkatkan motorik halus dan kasar anak

Tingkat Keberhasilan %	Kategori
80%-100%	Sangat Tinggi
60%-79%	Tinggi
30%-59%	Cukup
0%-29%	Rendah

Penerapan lompat karet dikatakan berhasil dalam meningkatkan motorik halus dan kasar anak jika dari hasil observasi kemampuan anak memenuhi ketuntasan belajar yaitu minimal 59%.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah

1. Latar Belakang

Melihat kecenderungan tingginya permintaan masyarakat dalam penyelenggaraan RA, terutama di Kota Pekanbaru yang hingga saat ini terus bertambah setiap tahunnya, baik yang berstandar nasional maupun internasional. Apalagi di zaman otonomi daerah dan era globalisasi dunia pada saat ini terlihat bahwa di kota Pekanbaru sudah banyak didirikan RA yang berstandar internasional.

Untuk itu perlu adanya RA yang professional, yang secara umum adalah tanggung jawab bersama baik pemerintah, masyarakat, swasta dan elemen lainnya.

2. Kondisi Objektif

Kesadaran masyarakat yang sudah tumbuh dan berkembang ingin menyekolahkan anaknya semenjak dini sampai keperguruan tinggi, melihat kondisi di lingkungan RA Asiah Pekanbaru penduduknya memiliki standar ekonomi menengah ke bawah, kondisi masyarakat yang jauh dari RA terdekat dan mereka menginginkan sekolah RA yang berkualitas dengan biaya terjangkau, maka berdirilah RA Asiah yang memunculkan inisiatif dan mewujudkan keinginan masyarakat. RA Asiah adalah sekolah Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Islam Terpadu

(TKQ IT) yang bergabung dengan LPPTKA BKPRMI pada tahun 2007 sampai akhir 2012, kemudian pada tahun 2013 bergabung dengan Kementerian Agama dan berubah menjadi Raudhatul Athfal (RA) ASIAH sampai sekarang.

3. Bentuk dan Nama Sekolah

Berdasarkan pertimbangan di atas dan sesuai dengan undang-undang dan peraturan yang berlaku maka Lembaga Pendidikan Yayasan Asiah berinisiatif untuk mendirikan Raudhatul Athfal pada tanggal 18 November 2013 yang di beri nama Raudhatul Athfal Asiah.

4. Letak

Raudhatul Athfal Asiah terletak di Jalan T. Bey Komplek. Peputra Jaya blok II No. 85 Simpang Tiga Kecamatan Bukit Raya.

5. Sumber Pembiayaan

Sumber pembiayaan meliputi biaya investasi, biaya penyelenggaraan dan biaya operasional berasal dari aliran aliran dana Lembaga Pendidikan Raudhatul Athfal Asiah.

6. Izin Operasional Raudhatul Athfal Asiah

IZIN KEMENAG : Kd 04.4/04/PP.00/2147/2013

NO. STATISTIK : 101214710072

7. Visi dan Misi

Visi : ”

Mempersiapkan anak didik berkualitas, Kreatif, Inovatif, menjadikan generasi yang Qurani

Misi: “

- a. Membawa misi dwi tunggal yaitu misi pendidikan dan misi dakwah islamiah.
- b. Melaksanakan pendidikan untuk mencerdaskan generasi bangsa.
- c. Membentuk sumberdaya manusia yang aktif dan inovatif, sesuai dengan perkembangan zaman.
- d. Membentuk generasi insan kamil yang mandiri
- e. Membentuk kerjasama dengan orang tua peserta didik dalam kegiatan parenting.

Tujuan

- a. Mengembangkan perangkat pembelajaran dan kurikulum yang inovatif
- b. Membina anak menjadi generasi yang soleh/ah, berguna bagi agama, Nusa dan Bangsa dan berkualitas.
- c. Menciptakan anak didik yang mampu melanjutkan ke jenjang Pendidikan Dasar (SD) sesuai standar ketercapaian kompetensi dasar san sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini
- d. Meningkatkan profesionalisme guru dalam manajemen pendidikan yang mengembirakan dan kompeten serta berkualitas
- e. Membangun kreatifitas anak didik dalam mengasah diri untuk berkompetisi.

- f. Menghidupkan aktifitas sekolah yang bernafaskan agama dan di siplin.

8. Dasar

- a. QS. Almaidah ayat 11



Artinya:

Hai orang-orang yang beriman, ingatlah kamu akan nikmat Allah (yang diberikan-Nya) kepadamu, di waktu suatu kaum bermaksud hendak menggerakkan tangannya kepadamu (untuk berbuat jahat), Maka Allah menahan tangan mereka dari kamu. dan bertakwalah kepada Allah, dan hanya kepada Allah sajalah orang-orang mukmin itu harus bertawakkal.

- b. Pancasila
 c. UUD 1945
 d. Undang-Undang RI NO. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional
 e. UU Nomor 14 Tahun 2005
 f. PP Nomor 19 Tahun 2005

B. Hasil Penelitian

1. Proses Pembelajaran

Adapun pengamatan perkembangan motorik halus anak yang dilakukan dalam pembelajaran selama ini, yaitu:

- a. Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan orang lain: mandi , makan, mencuci dan mengelap tangan, menyisir rambut, mengikat tali sepatu.
- b. Membentuk berbagai macam tanah liat, plastisin, dan pasir.
- c. Mencontoh membuat garis datar, lingkaran, lengkung, dan miring.
- d. Meniru melipat kertas secara sederhana (1-6 lipatan).
- e. Menjahit bervariasi (silang dan jelujur) 15 lubang dengan benang wol dan tali rafia.
- f. Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lengkung, lurus, zig zag, gelombang, segi tiga, segi empat.
- g. Mencocok bentuk.
- h. Membuat lingkaran dengan rapid an bujur sangkar.
- i. Memegang pensil dengan benar (antara dua jari dan ibu jari)

Peneliti juga melaksanakan peninjauan atau pengamatan terhadap perkembangan motorik kasar anak yaitu:

- a. Keseimbangan gerakan tubuh dalam melompat dalam permainan lompat karet
- b. Kelincahan gerakan tubuh dalam melompat dalam permainan lompat karet.
- c. Kecepatan gerakan tubuh dalam melompat dalam permainan lompat karet.

- d. Bangun tanpa bantuan
- e. Melompat tanpa alat dengan satu kaki
- f. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- g. Berlari sambil melompat

Nilai hasil yang didapat pada pra tindakan kemudian dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui permainan lompat karet. Hal ini dilakukan agar dapat diketahui apakah ada hasil atau peningkatan setelah melakukan tindakan.

2. Hasil Observasi Awal

a. **Motorik halus**

Sebelum melakukan tindakan siklus I, dalam penelitian ini peneliti melakukan terlebih dahulu observasi awal sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus I. Observasi awal dilakukan untuk melihat perkembangan motorik halus anak kelompok B di RA Asiah, yang menjadi subjek penelitiannya berjumlah 10 orang anak.

Ditemukan bahwa motorik halus anak kelompok B RA Asiah masih belum berkembang, masih jauh sekali dari kemampuan dalam kategori motorik halus yaitu, dari 10 orang anak masih terdapat 7 orang anak yang masih membutuhkan bantuan orang dewasa untuk mengurus diri sendiri, seperti anak belum mampu untuk menyisir rambut sendiri, orang tua masih menyiapkan dan menyuapkan anak saat makan, anak masih membutuhkan bantuan orang dewasa mencuci dan mengeringkan tangannya, anak masih belum mampu

untuk membuat berbagai macam bentuk dengan menggunakan tanah liat, plastisin, pasir, meniru; membuat garis datar, tegak, lingkaran, miring, dan lengkung, mencontoh melipat kertas sederhana (1-6 lipatan); menjahit bervariasi (silang dan jelujur) 15 lubang dengan benang wol, tali rafia,; belum pandai menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lengkung, lurus, zig zag, gelombang, segi tiga, segi empat; mencocok bentuk; membuat lingkaran dengan rapi dan bujur sangkar; memegang pensil dengan benar (antara dua jari dan ibu jari).

Dalam proses tindakan prasiklus anak-anak kelompok B RA Asiah belum memahami cara merangkai karet dengan benar anak masih mengikatnya sembarangan seharusnya karet yang satu dengan lain terangkai dengan melipat karetnya sehingga karet yang anak susun tidak mudah putus, dan ada anak yang melilit-lilitkannya saja. Dari 10 anak ada 3 anak yang sesuai dan mampu dalam merangkai karet sudah mulai bisa memasukkan karet yang satu dengan yang lainnya dan melipatnya, memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan dua jari). Ketiga orang anak tersebut sudah pandai memegang pensil dengan baik dan sudah mulai pandai mengikat tali sepatunya, ke 3 anak ini mungkin udah pernah diajarkan sama kakaknya atau ibunya di rumah, tapi masih tetap rendah karena dari sekian penilaian yang ada rata-rata anak-anak kelompok B RA Asiah mendapatkan nilai 1, hanya 3 anak yang mendapatkan nilai 2

Berdasarkan pengamatan sementara penulis menyimpulkan motorik halus pada anak kelompok B RA Asiah masih di kategorikan belum berkembang.

Adapun hasil pengamatan awal dapat dilihat dari tabel berikut ini dengan menggunakan rumus (Acep Yoni, 2010: 177) yaitu, :

$$\text{Persentasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian pra siklus Motorik halus sebelum diberikan tindakan

No	Pra Siklus			Keterangan
	Kode Anak	Skor	Nilai	
1	KKM	8	13,33	MB
2	AKI	6	10,00	BB
3	FIM	5	8,33	BB
4	RRA	6	10,00	BB
5	TMU	7	11,67	MB
6	FA	6	10,00	BB
7	MRR	4	6,67	BB
8	MSP	5	8,33	BB
9	NPS	6	10,00	BB
10	HKM	7	11,67	MB
Jumlah Nilai Anak		60	100	
Rata-rata		6,00	10,00	

Keterangan:

Berdasarkan tabel 4.1 tentang proses permainan lompat karet sebelum diberikan tindakan peneliti menemukan nilai rata-rata anak 6,00. Hasil observasi memperlihatkan bahwa perkembangan motorik halus anak masih kategori sangat rendah, hal ini disebabkan oleh alat permainan dan model-model permainan yang kurang memadai dan kurang efektif, maka dari itu peneliti akan mencoba permainan lompat karet untuk meningkatkan motorik halus anak kelompok B RA Asiah Pekanbaru, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel rangkuman di bawah ini:

Tabel 4. 2 Rangkuman Hasil Penilaian pra siklus Motorik halus sebelum diberikan tindakan

No	Skor rata-rata	F	Persentase Jumlah Anak	Persentase ketercapaian Nilai Anak	Keterangan
1	19-24	0	0%	80%-100%	Berkembang Sangat Baik
2	13-18	0	0%	60%-79%	Berkembang Sesuai Harapan
3	7-12	3	30%	30%-59%	Mulai Berkembang
4	1-6	7	70%	0%-29%	Belum Berkembang
Jumlah		10	100%	100%	

NB:

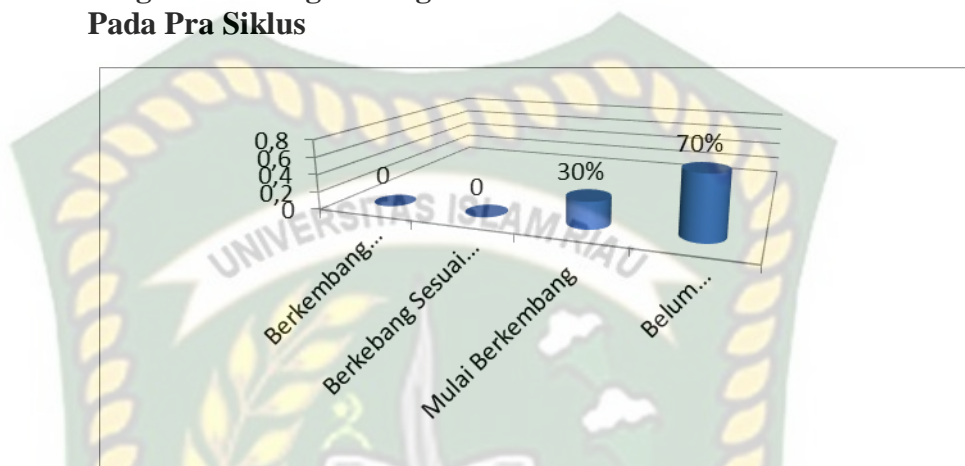
F : Frekuensi atau jumlah anak

% : Persentase jumlah dan nilai anak

Berdasarkan hasil pengamatan pada pra siklus peneliti meendapatkan data bahwa ada 3 orang anak yang memiliki kategori mulai berkembang persentase frekuensinya 30% dan selebihnya yaitu 7 orang anak atau 70% anak masih kategori belum

berkembang. Keterangan dalam bentuk Diagram untuk memudahkan pembaca melihat data, berada di bawah ini:

Diagram Batang Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Pra Siklus



Gambar 4. 1

b. Motorik Kasar

Ketika mengamati perkembangan motorik kasar anak pada pra siklus peneliti melihat bahwa motorik kasar anak kelompok B di RA Asiah masih belum berkembang, karena dari 10 orang anak ada 7 orang anak yang sama sekali belum pandai menyeimbangkan gerakan tubuhnya ketika melompat, masih mudah terjatuh, anak-anak belum mengenal permainan lompat karet, dan anak masih ragu-ragu dalam memainkannya sehingga kelincahan gerakan tubuh saat melompat sangat kurang dan di kategorikan belum berkembang, begitu juga kecepatan gerakan tubuh dalam melompat, anak merasa takut saat melompat dengan alasan takut jatuh, terluka bahkan terkilir, bahkan ada anak yang tidak berani untuk mencoba melakukan permainan lompat karet tersebut. Peneliti juga

menemukan saat bermain lompat karet ada anak yang terjatuh, anak langsung menangis dan tidak mau untuk bermain kembali. Anak-anak sangat kesulitan saat melompat dengan menggunakan satu kaki tanpa bantuan, menggunakan karet, aturan bermain lompat karet tidak ada yang dilaksanakan, dan anak-anak ketika berlari tidak pandai sambil melompat, hal itu terjadi mungkin karena anak tidak percaya diri saat melakukannya dan lainnya. Dari 10 orang anak terdapat 3 orang yang sudah mulai pandai, artinya psikomotorik kasarnya sudah mulai berkembang dengan nilai yang cukup baik dari yang lainnya, ketiga anak ini sudah mulai pandai berlari sambil melompat, berdiri satu kaki tanpa dibantu dan sudah mulai mengerti apa itu aturan.

Tabel 4. 3 Hasil Penilaian pra siklus Motorik kasar sebelum diberikan tindakan

No	Pra Siklus			
	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	KKM	6	9,84	BB
2	AKI	5	8,20	BB
3	FIM	7	11,48	MB
4	RRA	7	11,48	MB
5	TMU	8	13,11	MB
6	FA	6	9,84	BB
7	MRR	6	9,84	BB
8	MSP	5	8,20	BB
9	NPS	6	9,84	BB
10	HKM	5	8,20	BB

Jumlah Nilai Anak	61	100	
Rata-rata	6,10	10,00	

Keterangan:

Berdasarkan tabel 4.3 pada proses permainan lompat karet sebelum diberikan tindakan dari 10 orang anak diperoleh nilai rata-rata 6,10, dari 10 dapat terdapat 3 orang anak Mulai Berkembang dan 7 orang anak Belum Berkembang dan nilai rata-rata pra tindakan motorik kasar = 6,10

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak masih rendah, di karenakan model-model permainan yang dilakukan guru masih kurang tepat sehingga perkembangan motorik kasar anak menjadi lambat. Oleh karena itu untuk meningkatkan motorik kasar anak di perlukan metode yang tepat untuk menarik minat anak di antaranya permainan lompat karet, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel rangkuman di bawah ini:

Tabel 4. 4 Rangkuman Hasil Penilaian pra siklus Motorik kasar sebelum diberikan tindakan

No	Skor rata-rata	F	Persentase Jumlah Anak	Persentase ketercapaian Nilai Anak	Keterangan
1	19-24	0	0%	80%-100%	Berkembang Sangat Baik
2	13-18	0	0%	60%-79%	Berkembang Sesuai Harapan
3	7-12	3	30%	30%-59%	Mulai Berkembang
4	1-6	7	70%	0%-29%	Belum

					Berkembang
					g
Jumlah	10	100%	100%		

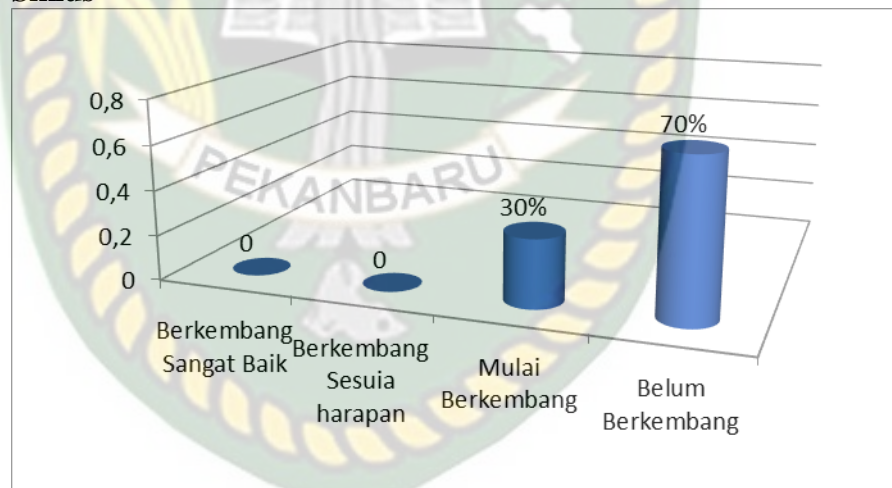
Keterangan:

F : frekuensi atau jumlah anak

% : persentase nilai anak

Dari hasil pengamatan pada pra siklus peneliti menemukan bahwa perkembangan motorik kasar anak terdapat 3 orang anak yang kategori perkembangannya mulai berkembang dengan persentase 30% dan 7 orang anak belum berkembang dengan persentase 70% sehingga terlihat dalam bentuk Diagram batang sebagai berikut:

Diagram Batang Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Pra Siklus



Gambar 4. 2

3. Deskripsi Hasil Dan Pelaksanaan Penelitian Siklus I

a. Perencanaan siklus I

Sebelum melakukan tindakan siklus I, peneliti telah menyusun perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan di luar kelas, antara lain:

- 1) Membuat judul yang akan diajarkan sesuai kurikulum
- 2) Membuat RPPH
- 3) Menyediakan lembaran observasi untuk penilaian motorik halus dan kasar anak
- 4) Mempersiapkan lembar observasi guru
- 5) Mempersiapkan alat untuk bermain permainan lompat karet (seperti: karet).

b. Pelaksanaan siklus I

Dari hasil pra siklus yang dilakukan, peneliti memperoleh data bahwa motorik halus dan kasar anak usia dini di RA Asiah Pekanbaru masih dalam kategori belum berkembang 70% dan mulai berkembang 30%, berdasarkan itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus I yang dilaksanakan 2 kali pertemuan. Berikut ini keterangan proses pelaksanaan tindakan pada siklus I, anak-anak di suruh guru keluar kelas, dengan di pimpin satu orang siswa anak-anak berdoa, melakukan gerakan-gerakan kecil merenggangkan otot-otot dan bernyanyi.

Pertemuan yang pertama tahap siklus I dilakukan pada hari selasa tanggal 2 Juni 2020. Kegiatan pembuka mulai dengan do'a bersama, kemudian bernyanyi bersama "apa kabar" kemudian pada kegiatan inti, guru memberikan pemahaman pada anak terkait dengan masalah yang akan dibahas dengan

memberikan pertanyaan kendaraan apa yang paling disukai oleh anak, lalu anak memberikan warna gambar yang disediakan guru yang sudah diberikan oleh guru.

Sesudah anak menyelesaikan kegiatan yang pertama maka dilanjutkan dengan permainan lompat karet kegiatan yang akan dilaksanakan terlebih dahulu guru memberikan arahan tentang aturan pada permainan tersebut, kemudian anak melihat dan mendengarkan keterangan tentang tata cara permainan tersebut, selanjutnya guru meminta 1 orang untuk mendemonstrasikan permainan yang telah diajarkan oleh guru agar teman-teman yang lainnya juga dapat mengerti cara memainkannya ketika permainan lompat karet dilaksanakan.

Pertemuan yang *kedua* dilakukan pada hari Rabu tanggal 10 Juni 2020 dengan judul yang sama dengan pertemuan pertama yaitu kendaraan, dengan sub tema kendaraan di udara. Aspek perkembangan motorik kasar anak pada permainan lompat karet adalah berlari, melompat, berdiri dan lain-lain. Setelah anak melaksanakan tugas yang diberikan maka mereka langsung duduk, Nampak dari wajah mereka raut penasaran dan tidak sabar dengan permainan lompat karet yang akan mereka mainkan, setelah selesai bermain lompat karet, guru meminta anak menceritakan kesan yang mereka rasakan ketika bermain lompat karet dan memperagakannya kembali, hal itu dilakukan

untuk mengetahui tingkat pemahamana anak terhadap permainan lompat karet, pelajaran disudahi dengan melatih-latih pembelajaran dan membaca do'a selesai belajar.

c. Observasi

Pelaksanaan siklus I berlangsung 1 kali tatap muka dan mengalami beberapa permasalahan. Ketika anak sedang bermain bersama dengan semangat ditemukan anak yang kurang semangat dan tidak bergairah ketika bermain, Sehingga guru harus membujuk anak yang bermasalah tadi dan mengkondisikan anak yang lain agar melanjutkan permainan lompat karet tersebut.

Ketika anak bermain lompat karet, tampak adanya kebingungan dengan cara bermainnya, namun lambat laun secara perlahan dan berangsur anak-anak mulai faham dengan langkah-langkah permainan lompat karet tersebut.

Ketika mereka sedang bermain lompat karet pada siklus I peneliti melihat, mula-mula mereka belum mengerti apa yang mau diperbuat sehingga permainan lompat karet tidak berjalan mulus, ada anak yang bingung, ada anak yang asal main, ada yang bermain sambil cerita dengan kawannya, ada yang mengganggu kawannya ketika bermain lompat karet, dan lain-lain. Sehingga guru harus menghentikan permainan sementara, dan memberikan penjelasan bagaimana cara bermainnya yang

benar. Akibat ketidak fahaman anak tersebut permainan harus dimainkan berulang kali.

Namun walaupun demikian, terlihat bahwa anak sudah mengalami peningkatan dari pada awal pelaksanaan kegiatan bermain yang dilaksanakan. Anak yang tadi nya tidak mau ikut bermain, kini sudah mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya dan ingin melakukannya, tampak beberapa anak yang tadi nya tidak mau mendengarkan guru, menjadi mau mendengarkan guru walaupun terkadang masih mengabaikannya saat kegiatan permainan berlangsung. Tetapi ada beberapa anak sudah terlihat mulai mencapai indikator penilaian. Di samping permasalahan saat proses permainan berlangsung, terdapat juga anak yang terlihat bijak dalam menghadapi masalah atau teman di kelasnya, dan mendengarkan dan memahami arahan guru dengan baik.

Sesudah observasi selesai dilakukan nampak bahwa kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Kemudian evaluasi dilakukan sesudah selesai pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan perkembangan motorik halus anak sesudah bermain lompat karet.

d. Perkembangan motorik halus pada siklus I

Sesudah diberikan penjelasan serta contoh kepada anak kelompok B RA Asiah, mulai terlihat adanya kemajuan dari 10 orang anak terdapat 4 orang anak yang perkembangannya sudah memenuhi standar sesuai harapan. Pada saat dilakukan tindakan siklus I, peneliti melihat ada 4 anak sudah mulai mandiri, anak sudah berangsur-angsur melakukan tugasnya sendiri seperti, makan sendiri, mandi sendiri, mencuci dan mengeringkan tangan sendiri, sudah mulai mampu membentuk plastisin, tanah liat, *play dough*, pasir, meniru; membuat garis tegak, miring, datar, lingkaran, dan lengkung, meniru melipat kertas sederhana (1-6 lipatan); menjahit bervariasi 15 lubang dengan tali rafia, benang wol; sudah pandai menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, segi empat, segi tiga; mencocok bentuk; membuat bujur sangkar dan lingkaran dengan rapi; memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan dua jari).

Peningkatan kemampuan anak naik 1 tingkat dari yang sebelumnya, pada pra siklus belum berkembang dan pada siklus I ini terdapat 6 orang anak yang sudah mulai berkembang, dengan nilai yang meningkat, akan tetapi masih tetap rendah karena masih tergolong kategori mulai berkembang, secara deskriptif peneliti melihat anak yang awalnya anak tidak pandai

memegang pensil dengan dua jarinya meningkat sudah mulai pandai memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan dua jari). Ke 6 orang anak tersebut sudah mulai pandai mengikat tali sepatunya, walaupun masih muncul keributan dari teman-temannya yang menertawakan saat terdapat anak yang salah memasukkan tali sepatunya, hingga akhirnya anak berhasil melakukan. Hasil observasi siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus I Motorik Halus

No	Siklus I			
	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	KKM	11	9,17	MB
2	AKI	10	8,33	MB
3	FIM	13	10,83	BSH
4	RRA	11	9,17	MB
5	TMU	14	11,67	BSH
6	FA	12	10,00	MB
7	MRR	11	9,17	MB
8	MSP	14	11,67	BSH
9	NPS	13	10,83	BSH
10	HKM	11	9,17	MB
	Jumlah Nilai Anak	120	100	
	Rata-rata	12,00	10,00	

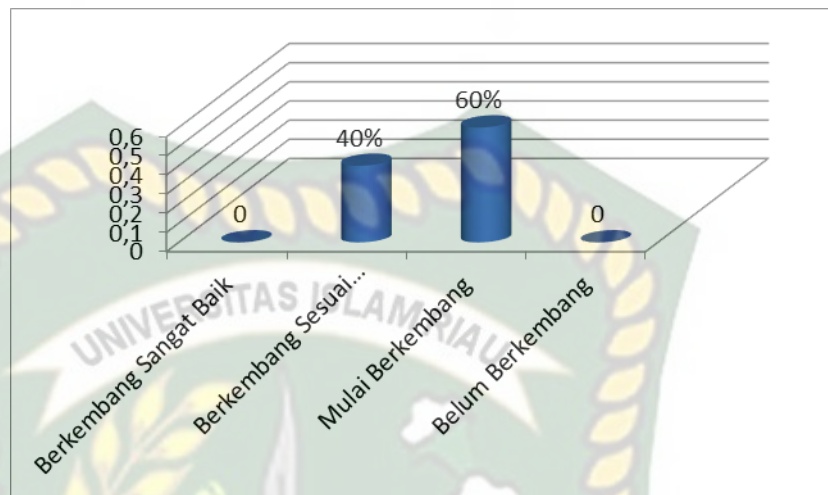
Dari tabel 4.5 dapat dilihat bahwa pada siklus I anak-anak memperoleh nilai rata-rata anak 12,00%. Dengan kategori perkembangan sesuai harapan yaitu sebanyak 4 orang anak dengan persentase 40% dan 6 orang anak memperoleh kategori mulai berkembang dengan persentasi 60%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4. 6 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Pada Siklus I

No	Skor rata-rata	F	Persentase Jumlah Anak	Persentase ketercapaian Nilai Anak	Keterangan
1	19-24	0	0%	80%-100%	Berkembang Sangat Baik
2	13-18	4	40%	60%-79%	Berkembang Sesuai Harapan
3	7-12	6	60%	30%-59%	Mulai Berkembang
4	1-6	0	0%	0%-29%	Belum Berkembang
Jumlah		10	100%	100%	

Pada tabel 4.6 di atas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria Berkembang sesuai harapan sebanyak 4 orang anak dengan persentase 40%, sedangkan anak yang Mulai Berkembang berjumlah 6 orang anak dengan persentasi 60%. Dari hasil observasi perkembangan motorik halus pada siklus I dapat digambarkan pada grafik sederhana di bawah ini:

Diagram Batang Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Pada Siklus I



Gambar 4.3

e. Refleksi

Dari hasil refleksi yang peneliti lakukan bersama guru di akhir siklus I, secara global dapat dilihat perkembangan motorik halus anak-anak kelompok B RA Asiah Pekanbaru sudah nampak adanya perkembangan. Berkembang sesuai harapan 4 orang anak dengan persentase 40% dan mulai berkembang 6 orang anak dengan persentase 60%. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siklus I belum mencapai 100% dari jumlah nilai anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

f. Perkembangan motorik kasar pada siklus I

Sesudah diberikan penjelasan, anak-anak kelompok B RA Asiah mulai terlihat adanya kemajuan dan perkembangan yang signifikan, dari 10 orang anak terdapat 9 orang anak yang

perkembangannya sudah mulai terlihat, awalnya anak belum mampu untuk menyeimbangkan tubuh dalam melompat dalam permainan lompat karet, pada siklus ini perkembangannya sudah terlihat pada saat anak melakukan gerakan yang terlihat lincah walaupun masih sedikit ragu, namun anak sudah dapat menyesuaikan. Peningkatan juga terjadi jika ada anak yang terjatuh, anak sudah mulai berdiri sendiri tanpa menangis dan tanpa bantuan dari gurunya. anak sudah mulai pandai melompat tanpa alat dengan satu kaki, melakukan permainan fisik dengan aturan, serta berlari sambil melompat.

Peningkatan kemampuan anak naik 1 tingkat dari yang sebelumnya belum pandai sama sekali sekarang 9 orang yang sudah mulai pandai, tapi masih ada 1 orang lagi yang belum menunjukkan adanya peningkatan, artinya psikomotorik kasarnya belum berkembang, masih tetap rendah. Hasil observasi siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus I Motorik Kasar

No	Siklus I			
	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	KKM	8	8,89	MB
2	AKI	7	7,78	MB
3	FIM	6	6,67	BB
4	RRA	8	8,89	MB

5	TMU	7	7,78	MB
6	FA	9	10,00	MB
7	MRR	10	11,11	MB
8	MSP	12	13,33	MB
9	NPS	11	12,22	MB
10	HKM	12	13,33	MB
Jumlah Nilai Anak		90	100	
Rata-rata		9,00	10,00	

Dari tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata anak untuk motorik kasar nilai rata-rata anak 9,00 Dengan kategori Mulai Berkembang 9 orang anak dengan persentasi 90% dan 1 orang anak Belum Berkembang dengan persentasi 10%. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat dari tabel di bawah ini:

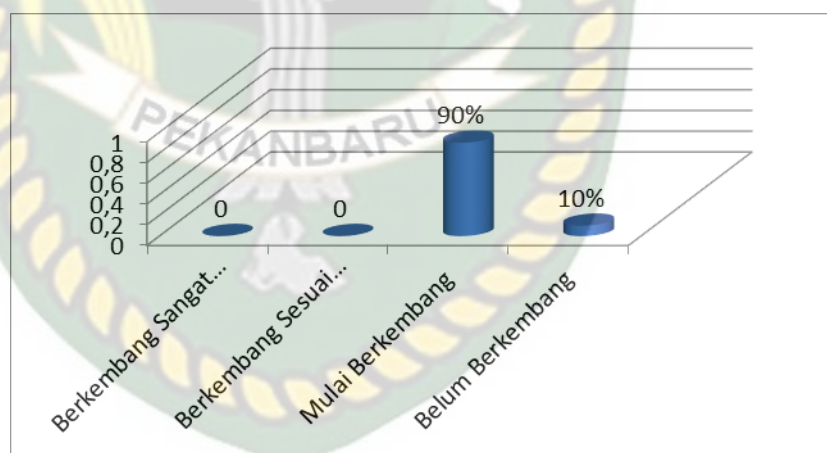
Tabel 4. 8 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I

No	Skor rata-rata	F	Persentase Jumlah Anak	Persentase ketercapaian Nilai Anak	Keterangan
1	19-24	0	0%	80%-100%	Berkembang Sangat Baik
2	13-18	0	0%	60%-79%	Berkembang Sesuai Harapan
3	7-12	9	90%	30%-59%	Mulai Berkembang
4	1-6	1	10%	0%-29%	Belum Berkembang

Jumlah	10	100%	100%	
--------	----	------	------	--

Pada tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa anak yang memperoleh kategori mulai berkembang berjumlah 9 orang anak dengan persentase 90 %, dan anak yang memperoleh kriteria belum berkembang berjumlah 1 orang anak dengan persentase 10% sedangkan anak yang berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan belum ada. Dari hasil observasi motorik kasar anak pada siklus I dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I



Gambar 4. 4

g. Refleksi

Berlandaskan hasil refleksi yang guru dan peneliti lakukan di akhir siklus I, secara garis besar perkembangan motorik kasar anak RA Asiah kelompok B belum berkembang secara optimal. Berlandaskan hasil pengamatan peneliti pada siklus I nilai anak

belum mencapai hal yang di harapkan peneliti, akhirnya peneliti dan guru memutuskan perbaikan di lanjutkan pada siklus II. Untuk memperbaiki dan mengoptimalkan hasil pembelajaran yang dicari pada siklus II diperlukan beberapa langkah-langkah. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II:

1. Guru memberikan stimulus pada anak agar tertarik untuk melakukan permainan dengan cara-cara yang benar sehingga motorik kasarnya lebih lincah.
2. Guru melaksanakan cara-cara dan strategi pada siklus II yang berbeda dari siklus I, yakni guru menerapkan peraturan bermain yang benar dengan harapan anak lebih kondusif dan tertib ketika belajar di luar kelas maupun di dalam kelas.
3. Guru memberikan motivasi pada anak dengan memberikan reward apabila anak dapat bermain dengan baik dan benar sesuai indikator selama permainan berlangsung, berupa jajanan.

4. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bekerja sama dengan guru terkait dengan materi yang akan diajarkan yang sesuai dengan

model pembelajaran yang dipakai. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dipakai oleh guru sebagai standar dalam melaksanakan pembelajaran pada Siklus II.

- 2) Menyiapkan strategi dalam bermain lompat karet untuk Siklus II
 - 3) Mencari tema yang akan dipakai ketika kegiatan permainan dilaksanakan, menyediakan bahan dan alat, merumuskan rencana penugasan oleh guru.
 - 4) Mempersiapkan segala kebutuhan dokumentasi kegiatan permainan lompat karet yang akan dilaksanakan seperti handphone ataupun kamera.
- b. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus II peneliti bersama guru bekerja sama dalam melakukan penelitian. Adapun tugas guru adalah memperhatikan, mendokumentasi dan menilai anak ketika sedang melaksanakan unsur- unsur dari indikator yang sedang diteliti. Adapun tugas peneliti adalah mengajar dengan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah di rancang. Sebelum pelaksanaan permainan lompat karet pada siklus II dimulai seperti biasanya guru mempersiapkan alat dan bahan dan

memberikan penjelasan dan pengarahan tentang kegiatan permainan, dan menjelaskan aturan permainan lompat karet.

Berikut deskripsi pelaksanaan Siklus II:

Pertemuan siklus II yang pertama di adakan pada hari senin 15 juni 2020 dengan judul kendaraan sub judul kendaraan di udara. Anak-anak melaksanakan permainan lompat karet seperti yang diterapkan pada siklus I. Guru memberikan penjelasan dan pengarahan pada anak-anak terkait dengan permasalahan permainan lompat karet, dan guru memberi penguatan di sela-sela permainan juga menjanjikan reward berupa jajan kepada anak ketika anak bersikap sesuai dengan indikator yang diteliti, seperti anak mampu melakukan gerakan kaprol, berlari, meloncat, sesuai indikator, menyeimbangkan gerakan tubuh dan sebagainya, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan mengulang kembali pembelajaran pada hari itu juga.

Pertemuan kedua dilaksanakan para hari Rabu 17 Juni 2020, dengan tema yang sama kendaraan sub tema kendaraan di udara. Petemuan kedua anak-anak sudah memahami cara bermain lompat karet dan mereka bermain dengan gembira. Selain itu anak juga sudah mengetahui aturan dan tata cara bermain lompat karet dengan benar.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung, utamanya sesudah anak-anak melaksanakan permainan lompat karet, semua anak sudah menyelesaikan kegiatan permainan lompat karet sesuai dengan RPPH yang di rancang dan di buat oleh guru dan peneliti. Mulai dari menggerakkan semua anggota badan untuk melatih motorik kasar dan halus anak. Anak-anak terlihat sangat antusias dan senang dalam bermain permainan lompat karet yang diterapkan, karena permainan lompat karet sangat mudah dimainkan dan pada siklus II ini anak-anak sudah faham dalam memainkannya di tambah lagi dengan janji guru akan memberikan reward berupa jajan pada akhir kegiatan proses pembelajaran.

Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa kegiatan permainan telah dilakukan sesuai standar RPPH. Sesudah selesai bermain lompat karet, peneliti mengoreksi kegiatan untuk melihat perkembangan motorik halus dan kasar anak.

Berikut ini hasil observasi Siklus II:

d. Peningkatan psikomotorik halus anak pada siklus II

Sesudah diberikan penjelasan, anak-anak kelompok B RA Asiah mulai mengalami kemajuan yaitu, dari 10 orang anak terdapat 7 orang anak yang perkembangannya sudah

memenuhi standar sangat tinggi, anak sudah mampu mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan dari orang lain, pada tindakan siklus II ini peneliti melihat anak sudah mandiri walaupun belum sempurna 100%: anak sudah mampu untuk makan sendiri tanpa di suapkan oleh orang tua, anak sudah bisa mandi sendiri, anak sudah bisa menyisir rambutnya dengan rapi dan menggunakan minyak rambut, anak sudah sangat mahir dan terampil mencuci tangan dengan baik dan benar, sudah pandai mengikat tali sepatu; sudah mampu membuat berbagai bentuk dengan berbagai plastisin, play dough, tanah liat, pasir, eniru; membuat garis tegak, datar, miring, lingkaran, lengkung dan lingkaran, meniru melipat kertas sederhana (1-6 lipatan); menjahit bervariasi (jelujur dan silang) 15 lubang dengan tali rafia, benang wol; sudah pandai menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, segi empat, segi tiga, mencocok bentuk, membuat bujur sangkar dan lingkaran dengan rapi, memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan dua jari).

Dalam prosesnya tindakan siklus II anak-anak RA Asiah sudah memahami cara merangkai karet dengan benar, dari 10 anak ada 7 anak yang sesuai dalam merangkai karet

tersebut mencapai level sangat tinggi atau berkembang sangat baik, selebihnya juga sudah sesuai harapan tidak ada lagi yang karetnya terlilit, tidak ada lagi yang putus, dan yang hilang, kesimpulannya motorik halus anak sudah berkembang sangat baik. Hasil observasi siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II Motorik Halus

No	Siklus II			
	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	KKM	14	6,80	BSH
2	AKI	16	7,77	BSH
3	FIM	20	9,71	BSB
4	RRA	18	8,74	BSH
5	TMU	21	10,19	BSB
6	FA	24	11,65	BSB
7	MRR	23	11,17	BSB
8	MSP	24	11,65	BSB
9	NPS	20	9,71	BSB
10	HKM	26	12,62	BSB
Jumlah Nilai Anak		206	100	
Rata-rata		20,60	10,00	

Dari tabel di atas terlihat Siklus II diperoleh nilai rata-rata anak untuk perkembangan motorik halus sebesar 20,60%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang

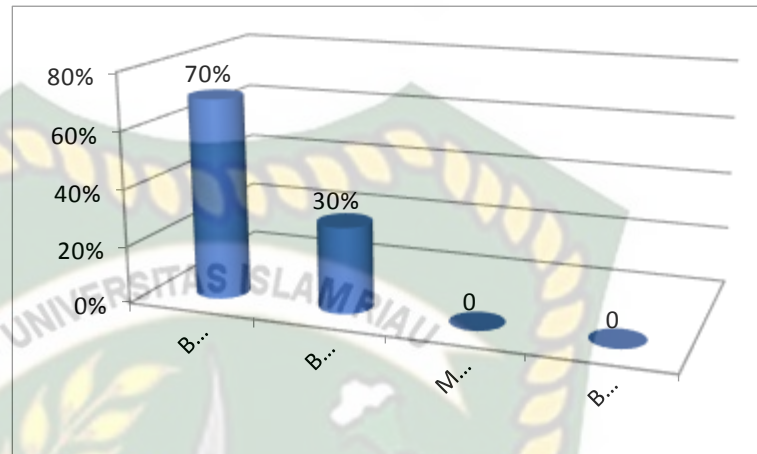
terjadi pada perkembangan motorik halus anak. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 10 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik halus Anak

No	Skor Rata-rata	F	Persentase Jumlah Anak	Persentase ketercapaian Nilai Anak	Keterangan
1	19-24	7	70%	80%-100%	Berkembang Sangat Baik
2	13-18	3	30%	60%-79%	Berkembang Sesuai Harapan
3	7-12	0	0%	30%-59%	Mulai Berkembang
4	1-6	0	0%	0%-29%	Belum Berkembang
Jumlah		10	100%	100%	

Dari tabel 4.10 di atas dapat dikatakan perkembangan motorik halus anak tergolong sudah maksimal. Dari 10 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 7 orang anak dengan persentase 70% dan berkembang sesuai harapan 3 orang anak dengan persentase 30%. Dari hasil observasi perkembangan motorik halus anak pada siklus II maka dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik halus Anak Pada Siklus II



Gambar 4. 5

e. Refleksi

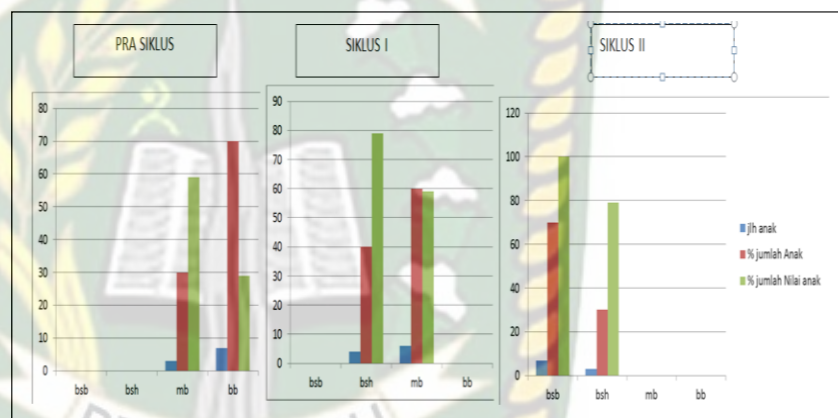
Kegiatan refleksi pada siklus II condong evaluasi pelaksanaan dan proses setiap gerakan. Secara global Siklus II berjalan dengan lancar tanpa hambatan . Peneliti dan guru melihat dan menyimpulkan bahwa permainan lompat karet untuk meningkatkan motorik halus anak telah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 11 Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Halus

Keterangan	Pra Tindakan			Siklus I			Siklus II		
	Jmlh Anak	% Jmlh Anak	% Nilai Anak	Jmlh Anak	% Jmlh Anak	% Nilai Anak	Jmlh Anak	% Jmlh Anak	% Nilai Anak
BSB	0	0	0	0	0	0	7	70	80-

									100
BSH	0	0	0	4	40	60-79	3	30	60-79
MB	3	30	30-59	6	60	30-59	0	0	0
BB	7	70	0-29	0	0	0	0	0	0

Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Halus



Gambar 4. 6

Berdasarkan kenyataan dan bukti yang diperoleh, penelitian yang berlangsung tentang perkembangan motorik halus anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat, dengan anak yang melakukan gerakan sesuai indikator pra tindakan motorik halus dengan nilai rata-rata 6.00%, 3 orang anak mulai berkembang, persentase jumlah anak 30%, persentase ketercapai nilai anak antara 30-59% dan 7 orang anak belum berkembang persentase jumlah anak 70% ketercapai nilai anak 0-29%. sedangkan pada siklus I untuk motorik halus nilai rata-rata 12,00%, 4 orang anak

berkembang sesuai harapan, persentase jumlah anak 40%, persentase ketercapai nilai anak antara 60-79% dan 6 orang anak mulai berkembang persentase jumlah anak 60% ketercapai nilai anak 30-59%, dan pada siklus II motorik halus dengan nilai rata-rata 20.60%, 7 orang anak berkembang sangat baik, persentase jumlah anak 70%, persentase ketercapai nilai anak antara 80-100% dan 3 orang anak berkembang sesuai harapan persentase jumlah anak 30% persentase ketercapaian nilai anak 60-79%. Berdasarkan nilai rata, persentase anak dan persentase ketercapaian standar nilai yang di tentukan yaitu 85 dapat disimpulkan adanya perkembangan motorik halus anak di kelompok B RA asiah Pekanbaru.

f. Perkembangan motorik kasar pada siklus II

Sesudah diberikan penjelasan, anak-anak kelompok B RA Asiah sudah nampak adanya kemajuan bahkan tergolong sangat tinggi dari 10 orang anak terdapat 7 orang anak perkembangannya sangat tinggi, koordinasi gerak tubuh anak dalam permainan lompat karet sudah sangat baik dan berkembang, anak terlihat sangat lincah dan percaya diri saat melompat, pada siklus II ini anak-anak tidak terjatuh lagi dan sudah trampil hanya tinggal 1 lagi yang masih perlu perhatian khusus karena dari sekian

indikator anaknya masih mulai belajar terus, yang lainnya sudah sangat pandai melompat tanpa alat dengan satu kaki, melakukan permainan fisik dengan aturan, berlari sambil melompat.

Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II Motorik Kasar

No	Siklus II			
	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	KKM	19	10,33	BSB
2	AKI	19	10,33	BSB
3	FIM	18	9,78	BSH
4	RRA	22	11,96	BSB
5	TMU	21	11,41	BSB
6	FA	19	10,33	BSB
7	MRR	22	11,96	BSB
8	MSP	10	5,43	BB
9	NPS	19	10,33	BSB
10	HKM	15	8,15	BSH
Jumlah Nilai Anak		184	100	
Rata-rata		18,40	10,00	

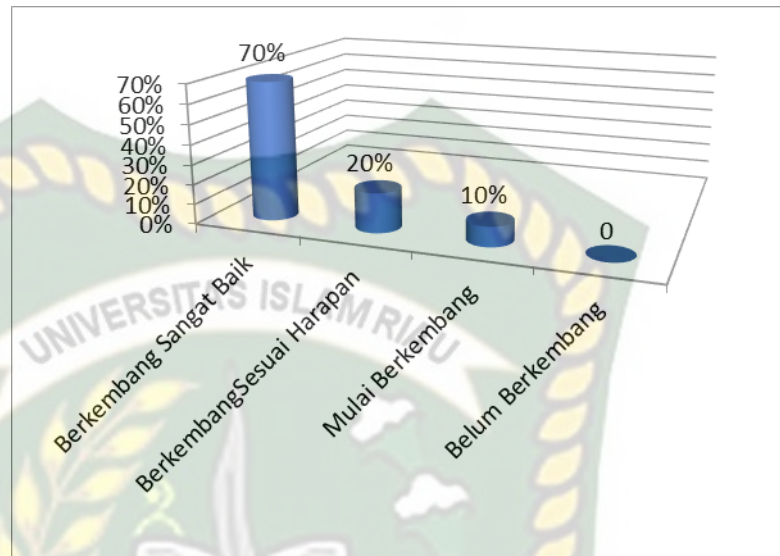
Dari tabel di atas terlihat Siklus II diperoleh nilai rata-rata anak untuk perkembangan motorik kasar sebesar 18,40%. Nampak adanya perkembangan pada motorik kasar anak. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 13 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak

No	Skor rata-rata	F	Persentase Jumlah Anak	Persentase ketercapaian Nilai Anak	Keterangan
1	19-24	7	70%	80%-100%	Berkembang Sangat Baik
2	13-18	2	20%	60%-79%	Berkembang Sesuai Harapan
3	7-12	1	10%	30%-59%	Mulai Berkembang
4	1-6	0	0%	0%-29%	Belum Berkembang
Jumlah		10	100%	100%	

Dari tabel 4.13 di atas dapat dikatakan perkembangan motorik kasar anak tergolong sudah sangat baik. Dari 10 orang anak terdapat 7 orang anak memperoleh berkembang sangat baik dengan persentase 70% dan 2 orang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase 20%, dan 1 orang anak mulai berkembang 10%, tidak terdapat anak yang memperoleh kriteria belum berkembang. Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus II maka dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II



Gambar 4. 7

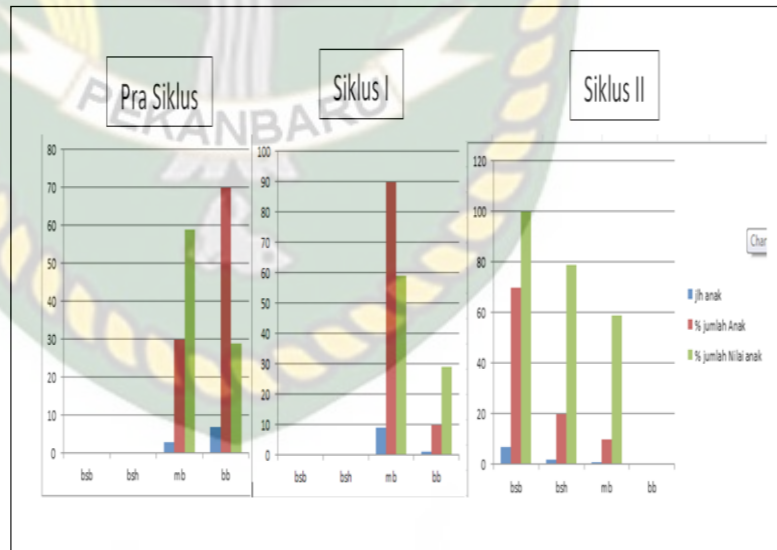
g. Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II lebih condong pada evaluasi pelaksanaan dan proses setiap gerakan. Secara global Siklus II berlangsung sukses. Peneliti dan guru melihat dan menyimpulkan bahwa menggunakan permainan lompat karet untuk meningkatkan motorik kasar anak telah menampakkan keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 14 Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar

Keterangan	Pra Tindakan			Siklus I			Siklus II		
	Jmlh Anak	% Jmlh Anak	% Nilai Anak	Jmlh Anak	% Jmlh Anak	% Nilai Anak	Jmlh Anak	% Jmlh Anak	% Nilai Anak
BSB	0	0	0	0	0	0	7	70	80-100
BSH	0	0	0	0	0	0	2	20	60-79
MB	3	30	30-59	9	90	30-59	1	10	30-59
BB	7	70	0-29	1	10	0-29	0	0	0

Grafik Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar



Berdasarkan bukti dan kenyataan yang di dapat, penelitian tentang perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat, anak yang melakukan gerakan sesuai indikator pra tindakan motorik

kasar dengan nilai rata-rata 6.00%, 3 orang anak mulai berkembang, persentase jumlah anak 30%, persentase ketercapai nilai anak antara 30-59% dan 7 orang anak belum berkembang persentase jumlah anak 70% ketercapai nilai anak 0-29%. sedangkan pada siklus I nilai rata-rata 9,00%, 9 orang anak mulai berkembang, persentase jumlah anak 90%, persentase ketercapai nilai anak antara 30-59% dan 1 orang anak belum berkembang persentase jumlah anak 10% ketercapai nilai anak 0-29%, dan pada siklus II nilai rata-rata 18.40%, 7 orang anak berkembang sangat baik, persentase jumlah anak 70%, persentase ketercapai nilai anak antara 80-100% dan 2 orang anak berkembang sesuai harapan persentase jumlah anak 20% persentase ketercapaian nilai anak 60-79% dan 1 orang anak mulai berkembang persentase jumlah anak 10% persentase ketercapaian nilai anak 0-29%. Berdasarkan nilai rata, persentase anak dan persentase ketercapaian standar nilai yang di tentukan, yaitu 80 dapat disimpulkan adanya perkembangan motorik halus anak di kelompok B RA Asiah Pekanbaru.

Dari hasil ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 80%, maka kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada siklus II (Pos Test II) dikategorikan sangat tinggi. Hal ini

sesuai dengan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa yang ditetapkan oleh Zainal Aqib (dalam Novi Yani, 2017: 70) yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 15 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
>80%	Sangat Tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

Dari hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan motorik halus dan kasar anak secara klasikal pada siklus II yaitu sebesar 80% tergolong sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa hasil lompat karet secara klasikal pada siklus II, yaitu sebesar 80% telah mencapai ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan oleh Zainal Aqib (dalam Novi Yani, 2017: 70) yaitu 80% atau dengan kata lain sudah berhasil dan sudah mencapai nilai KKM yang telah di buat oleh sekolah, hasil belajar siswa sudah meningkat oleh sebab itu, penelitian dianggap cukup sampai siklus II.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus dan kasar pada kelompok B di RA Asiah Pekanbaru dapat di tingkatkan melalui permainan lompat karet. Meningkatkan perkembangan motorik halus dan kasar anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata motorik halus yang diperoleh anak adalah 6,00%, dan kasar 6,10% standar ini tergolong sangat rendah, sedangkan pada Siklus I motorik halus anak 12,00% motorik kasar 9,00% pada siklus I ini juga peningkatannya masih tergolong rendah, pada Siklus II motorik halus 20,60%, motorik kasar 18,40%. Dari hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan motorik halus dan kasar anak secara klasikal pada siklus II, yaitu sebesar 80% tergolong sangat tinggi.

Hal tersebut menampakkan bahwa hasil lompat karet secara klasikal pada siklus II yaitu sebesar 70% telah sampai pada ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan oleh Zainal Aqib (dalam Novi Yani, 2017: 70) dengan kata lain sudah berhasil dan sudah mencapai standar nilai maksimal. Oleh sebab itu, penelitian dianggap cukup sampai siklus II.

Permainan lompat karet bermanfaat untuk melatih dan meningkatkan perkembangan motorik halus dan kasar anak. Permainan lompat karet dapat menambah ilmu pengetahuan anak dan anak akan mengetahui aturan yang berlaku dalam permainan tersebut dan satu hal positif yang muncul dari permainan ini yaitu munculnya rasa saling mengingatkan satu sama lain apabila ditemukan kesalahan dalam memainkan lompat karet.

Selanjutnya manfaat dari permainan lompat karet tersebut, yaitu anak berkesempatan untuk bermain secara berkelompok. Hal ini akan mempengaruhi dan menndidik jiwa anak untuk hidup bersosial dan berdampingan dengan orang lain dan tidak individualis yang mengakibatkan hanya memikirkan dirinya sendiri.

Manfaat Lompat karet juga bisa memunculkan keberanian pada diri anak. Melompat karet dengan ketinggian tertentu menjadikan anak akan berani mencoba sesuatu hal yang ditakutinya tidak bisa di a laksanakan. Melompati karet dengan ketinggian tertentu juga bisa menumbuhkan rasa percaya diri pada diri anak. Langkah-langkah lompatan yang teratur dari yang lompatan terendah sampai lompatan yang tertinggi sangat cocok dengan teori pembelajaran yang memakai konsep spiral, artinya anak-anak yang belajar dari suatu hal yang dari sederhana ke rumit, mudah ke suatu hal yang sulit. Ini adalah suatu teori belajar yang sangat membantu perkembangan belajar anak secara psikologis. Di mana-mana dalam peraturan permainan ini anak-anak selalu melakukan gerakan permainan dari yang termudah ke yang tersulit itulah yang menyebabkan mereka nyaman dalam memainkannya.

Permainan lompat karet memiliki unsur kebudayaan dan juga mengandung unsur rasa senang bagi yang memainkannya, yang mengakibatkan perkembangan anak terbanu kearah yang lebih baik di kemudian hari, dan anak-anak yang memainkannya juga akan merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa kegembiraan dan keceriaan dapat tercermin pada saat anak memainkannya. Permainan lompat karet

sesungguhnya adalah merupakan olahraga. Gerakan melompat umpamanya dalam lompat karet, melompat menjadikanseluruh anggota tubuh akan beraktivitas. Gerakan-gerakan yang terjadi akan membuat badan jadi sehat. Maka dari itu dapat diketahui bahwa bermain lompat karet dapat melenturkan otot-otot dan mengembangkan motoric halus dan kasar anak.

Permainan ini juga dapat membantu anak untuk menjalin atau mencari relasi sosial dan berkawan dengan teman sebayanya (*peer group*) tidak menutup kemungkinan anak juga akan mampu membangun relasi dengan teman yang usianya lebih mudah atau lebih tua, permainan lompat karet juga bisa membuat anak mampu menyelesaikan permasalahannya sendiri dan mencari solusinya dan anak akan pandai manajemen konflik yang di hadapinya.

Penerapan permainan lompat karet yang dilakukan oleh anak-anak RA Asiah Pekanbaru di nyatakan dapat meningkatkan motorik halus dan kasar anak khususnya di kelompok B RA Asiah Pekanbaru, selain dari pada itu anak juga dapat menemukan sesuatu yang baru terkait dengan langkah-langkah bermain lompar karet yang tak biasanya anak lakukan di sekolah maupun di rumah, kemudian melalui permainan lompat karet ini, guru dapat mendapatkan solusi dalam mengatasi sifat anak yang tidak mau mengikuti permainan, akhirnya keinginan anak timbul dan mau bermain melalui permainan lompat karet, permainan tersebut juga dapat meningkatkan anggota kolektif seperti kaki, tangan, dan lain sebagainya,

Sesuai dengan penjelasan di atas maka untuk meningkatkan motorik halus dan kasar anak usia dini salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan permainan lompat karet.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti selama dua siklus diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pada saat sebelum diterapkan permainan lompat karet dari 10 orang anak di Kelompok B terdapat 10 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dengan nilai rata-rata motorik halus 6,00% motorik kasar 6,10%. Peningkatan motorik halus anak pada siklus I terdapat 4 orang anak berkembang sesuai harapan dengan persentase 40%, dan 6 orang anak mulai berkembang dengan persentase 60% dan motorik kasar anak terdapat 9 orang anak mulai berkembang dengan persentase 90%, dan 1 orang anak belum berkembang 10%. Pada Siklus II perkembangan motorik halusnya terdapat 7 orang anak berkembang sangat baik dengan persentase 70% dan 3 orang anak berkembang sesuai harapan dengan persentase 30%, dan pada motorik kasar terdapat 7 orang anak berkembang sangat baik 70%, dan 2 orang anak berkembang sesuai harapan 20% dan 1 orang anak Mulai Berkembang 10% dan pada pelaksanaan permainan lompat karet berjalan dengan baik dan dilakukan sesuai dengan indikator perkembangan, sesuai tingkat keberhasilan yang di rumuskan zainal aqib maka tingkat keberhasilan yang di capai anak 80 % . Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan lompat karet pada Siklus I ke Siklus II memperoleh peningkatan, inilah yang

menunjukkan bahwa peningkatan motorik halus dan kasar anak kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan permainan lompat karet di RA Asiah Pekanbaru 2019-2020.

B. Saran/Rekomendasi

Adapun saran peneliti yang dapat disampaikan bagi lembaga RA Asiah Pekanbaru atau siapa saja yang membutuhkan terkait mengenai upaya guru dalam meningkatkan motorik halus dan kasar anak usia dini melalui permainan lompat karet, yaitu:

1. Bagi anak harus memperbanyak latihan dan mengulang-ulang terus permainan lompat karet yang telah dipelajari dari guru agar motorik halus dan kasarnya meningkat.
2. Bagi guru diharapkan agar mengembangkan permainan lompat karet yang bervariasi dalam meningkatkan motorik halus dan kasar anak usia dini.
3. Bagi sekolah perlu mengadakan rapat dengan orang tua murid agenda membicarakan mempersiapkan sarana prasarana bagi murid untuk menunjang perkembangan motorik halus dan kasar anak.
4. Bagi peneliti berikutnya, penelitian tentang cara meningkatkan motorik halus dan kasar anak usia dini lewat permainan lompat karet masih belum sempurna dan masih banyak kekurangan di sana sini, oleh sebab itu peneliti berikutnya haruslah termotivasi untuk melengkapi dan melanjutkan penelitian dengan menggunakan permainan lompat karet yang lebih bervariasi untuk meningkatkan motorik halus dan kasar anak. Bagi peneliti selanjutnya perlu mencoba meneliti permainan tali juga,

tapi tidak menggunakan karet melainkan menggunakan tali dari serat batang daun pisang.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aisyah, S, dkk, (2010). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta, Persada, 2010.
- Bambang, S., dkk. (2014) *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Damsar. (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Eriyani, L, (2017). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B. 2 di TK Dharma Wanita Suka Rame Bandar Lampung. *Skripsi*. Tidak di terbitkan. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fadhilah, N. (2014). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai di Kelompok B TK KKLKMD Sedyo Rukun Banglipo Bantul. *Skripsi*. Tidak di terbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harlock, B. E. (2013) *Child Development*, (Terjemahan: Med Meitasari Tjandrasa Dan Muchicah Zarkasih), Jakarta: Erlangga.
- Hasanah U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5 (1), 717-733.
- Jannah, M. (2015) Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak. *Internasional Journal of Child and Gender Studi es*, 1 (2), 87-98.
- Kurniawati. (2010). *Main Yuk! 30 Permainan Tradisional Provinsi Riau*. Bandung: PG PAUD UPI.
- Latif, M., dkk. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Nadlifah K. A. M. (2019). Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4 (1), 57-68.
- Nurani, Y., dkk. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Novitasari, R., dkk (2019) Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4 (1), 6-12

- Pebriana P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1), 1-11.
- Pura, D. N., dan Asnawati. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia* 4 (2), 131-140
- Rahmawati D., Destarisa, R. (2016) *Aku Pintar dengan Bermain*, Solo: Metagraf.
- Rahma, H. (2018). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B di RA Asiah Jl.Karya Ujung Dusun 1 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*. Tidak di terbitkan. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Bandung: Referens.
- Rohendi , A., Seba, L. (2017) *Perkembangan Motorik*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sanusi, A (2011). *Metode Penelitian Bisnis*, Jakarta: Salemba Empat.
- Sari A. P. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Pada Anak Kelompok B di TK IT Ar-Raihan. *Skripsi*. Tidak di terbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujiono, B., dkk, (2012) *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Sofiah, N. (2012). Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Bermain Papan Titian Pada Anak Kelompok B TK Piri Nitikan Yogyakarta. *Skripsi*. Tidak di terbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahyuseptiani Y. I. (2014). Tingkat Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak di Gugus Sido Mulyo Kecamatan Mantrijeron Kota Yogyakarta. *Skripsi*. Tidak di terbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yani, N. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Shalat Jum'at di Kelas VII MTs Al-Hasanah Medan. *Skripsi*. Tidak di terbitkan. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Yulianti, D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS AGAMA ISLAM

الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيُّوْنِيَّةُ

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoayan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

Nomor : 2046 /E-UIR/27-FAI/2021
Lamp. : -
Hal : Permohonan Riset / Penelitian

Pekanbaru, 25 Agustus 2020

Kepada Yth.
Bapak / Ibu Kepala Sekolah RA. Asiah
Di-
Tempat

Assalamu'alaikum Warohmatulohi Wabarokatuh.

Dengan hormat, teriring salam dan do'a kami panjatkan kehadiran Allah SWT semoga Bapak/Ibu beserta staf berada dalam keadaan sehat wal'afiat dan semoga sukses dalam menjalankan tugas sehari-hari. Amin yarabbal'amin.

Bersama ini datang menghadap Bapak/Ibu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau bermaksud untuk melaksanakan Riset / Penelitian di **Sekolah RA Asiah**, guna untuk melengkapi data penulisan skripsi Mahasiswa/i kami dibawah ini.

No.	NAMA	NPM	PRODI
1.	Rizki Nurhasanah	162510165	PIAUD (S.1)
Judul Skripsi : “ Penerapan Permainan Lompat Karet dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Kelompok B di RA Asiah Pekanbaru ”.			

Besar harapan kami kiranya Bapak/Ibu dapat menerima mahasiswa/i kami tersebut untuk melaksanakan riset/pengambilan data yang berkaitan dengan judul skripsi mahasiswa/i kami tersebut diatas.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.



Dr. Zulkifli, MM. ME.Sy
NIDN .1025066901

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS AGAMA ISLAM
Nomor :139/Kpts/FAI/2019
TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA/I
FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU PEKANBARU
DEKAN FAKULTAS AGAMA ISLAM UIR

Menimbang : 1. Bahwa bagi setiap Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau yang akan menyelesaikan studinya pada jenjang strata Satu (S1) diwajibkan menulis Karya Ilmiah (Skripsi) karena itu perlu ditunjuk dan ditetapkan Dosen Pembimbingnya.
2. Bahwa Saudara-saudara yang tersebut namanya dibawah ini dipandang mampu untuk melaksanakan tugas dimaksud. Oleh sebab itu perlu ditetapkan dengan suatu Surat Keputusan Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi
3. Surat Keputusan Menteri P dan K Republik Indonesia
a. Nomor 0378/O/1986
b. Nomor 0379/O/1990
4. Surat Keputusan Dirjen Dikti Depdikbud R.I
a. Nomor 164 tahun 1967
b. Nomor 1 tahun 1969
5. Surat Keputusan Pimpinan YLPI Daerah Riau
a. Nomor 007/Kep.D/YLPI-I/1993
b. Nomor 037/Kep.A/YLPI-VI/1997
6. Statuta Universitas Islam Riau tahun 2018

MEMUTUSKAN

Menetapkan : 1. Menunjuk dan mengangkat Saudara :

Ida Winda Wahyuni, S.Ag., M.Si : Sebagai Pembimbing

Tulisan Karya Ilmiah/ Skripsi Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau

Nama : **Rizki Nurhasanah**
NPM : 162510165
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) S.1
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Lompat Karet Dalam Meningkatkan Kemampuan Motoric Anak Kelompok B di RA Asiah Pekanbaru

Kutipan : 2. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan dengan ketentuan bila terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali
Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dapat diketahui dan dimaklumi.



Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada tanggal : 25 September 2019

Dr. Zulkirli, MM., M.E. Sy
NIDN 10 25 06 69 01

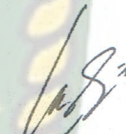
Tembusan :

1. Koordinator Kopertais WII. XII Pekanbaru
2. Dewan Pimpinan YLPI Daerah Riau
3. Rektor Universitas Islam Riau
4. Arsip

**PENDAFTARAN JUDUL DAN CALON DOSEN PEMBIMBING
PENULISAN SKIRIPSI
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Nama Mahasiswa	:	Rizki Nurhasanah
NPM	:	162510165
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Sarjana)
Jumlah SKS Yang Selesai	:	144
Tanggal Pendaftaran	:	25 September 2019
Judul Usulan Penelitian	:	Penerapan Permainan Lompat Karet Dalam Meningkatkan Kemampuan Motoric Anak Kelompok B Di RA Asiah Pekanbaru

Ketua Prodi PIAUD FAI UIR


Ida Winda Wahyuni, M.Si.
NIDN: 1008097501

Calon Pembimbing:
Pembimbing : **Ida Winda Wahyuni, M.Si.**
Jabatan Fungsional: **Lektor**

Disetujui Oleh:
Wakil Dekan I Bidang Akademik


Dr. Syahraini Tambak, S. Ag., M.A.
NIDN: 1018087501



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS AGAMA ISLAM

الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيُّوِيَّةُ

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: fai@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor: 2000 /A-UIR/5-FAI/2021

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama	Rizki Nurhasanah
NPM	162510165
Program Studi	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi:

Penerapan Permainan Lompat Karet Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Kelompok B di RA Asiah Pekanbaru.

Dinyatakan telah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 30% pada setiap sub bab naskah skripsi yang disusun dan dicek oleh pertugas yang ditunjuk Dekan. Surat keterangan ini digunakan sebagai persyaratan untuk ujian Skripsi.

Demikian surat keterangan diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 13 Juli 2021
an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Syahraini Tambak, S.Ag., M.A.
NIDN: 1018087501

Lompat karet

ORIGINALITY REPORT

30%

SIMILARITY INDEX

29%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsu.ac.id Internet Source	14%
2	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
4	bahanajar.ut.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universiti Utara Malaysia Student Paper	1%
6	core.ac.uk Internet Source	1%
7	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
8	repository.unib.ac.id Internet Source	1%
9	ejournal.unib.ac.id Internet Source	1%



Lampiran 1



Dokumen ini adalah Arsip Miitik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Lampiran II



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Lampiran III



Dokumen ini adalah Arsip Miilik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau