

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI KEGIATAN MELONCAT DENGAN PAPAN LONCAT di KB AZ ZAHRA

Lisatus Sobah, Benny Prasetya
Institut Ahmad Dahlan

lisatussobah20@gmail.com, Prasetyabenny@gmail.com

Abstract

This research aims to improve the gross motor skills of children aged 3-4 years through jumping activities using a recycled cardboard diving board game (APE) at KB Az Zahra during the first semester of the 2023-2024 academic year. The study follows the Kemmis and MC. Taggart model of Classroom Action Research, conducted over two cycles, each comprising 5 sessions. These cycles involve four primary phases: planning, implementation, observation, and reflection. Qualitative analysis involves tracking the development of children's gross motor skills criteria from pre-cycle to the second cycle, with a target of 50% set for children's gross motor skills. Pre-cycle data averaged 57%, while Cycle I data averaged 79%, and Cycle II data averaged 83%. The final results of Cycle II revealed children achieving the highest score of 83%, while Raja scored the lowest with an average percentage of 46%. In summary, the diving board game combined with jumping activities is shown to effectively enhance the gross motor skills of 3-4-year-old children at KB Az Zahra.

Keywords: Classroom Action Research, Gross Motor Ability, Jumping Activities,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan melompat menggunakan permainan papan loncat (APE kardus bekas) di KB Az Zahra pada semester pertama tahun 2023-2024. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas berdasarkan model Kemmis dan MC. Taggart, yang terdiri dari dua siklus dengan lima sesi di setiap siklusnya. Setiap siklus melibatkan empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Analisis data kualitatif dilakukan dengan memperhatikan kriteria perkembangan motorik kasar anak dari satu siklus ke siklus berikutnya. Standar kinerja untuk kemampuan motorik kasar anak ditetapkan sebesar 50% sebelum dimulainya siklus, dengan hasil rata-rata persentase mencapai 57%. Data dari siklus I menunjukkan peningkatan rata-rata persentase menjadi 79%, sementara pada siklus II, persentase rata-rata mencapai 83%. Pada akhir Siklus II, anak-anak mencapai hasil tertinggi sebesar 83%. Namun, Raja mencatat poin terendah dengan rata-rata skor 46. Kesimpulannya, permainan melompat menggunakan papan loncat di KB Az Zahra terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3 sampai 4 tahun.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Kemampuan Motorik Kasar, Kegiatan Meloncat,

PENDAHULUAN

Anak-anak pada usia dini merupakan individu yang masih polos dengan potensi yang perlu dikembangkan. Menurut Pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003, usia mereka berkisar antara 0-6 tahun. Oleh karena itu, pada tahap ini diperlukan pendidik yang kompeten untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, baik keterampilan motorik kasar maupun halus, karena setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda (Fadlillah, 2014)

Kemampuan tersebut harus dikembangkan melalui pendidikan aktif. Pendidikan pada usia dini adalah periode krusial yang membutuhkan perhatian dan penanganan sejak awal. Memberikan stimulasi pada anak usia 3-6 tahun sangat penting untuk mengembangkannya keterampilan motorik mereka. Usia ini dikenal sebagai usia emas (Golden Age) karena sangat berperan dalam mendukung perkembangan anak secara optimal, sehingga tidak menghambat perkembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, dan aspek lainnya (Mursid, 2015)

Dalam Pasal 1 butir 14 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan yang dimulai sejak kelahiran hingga usia enam tahun. Proses ini melibatkan pemberian rangsangan atau stimulus pendidikan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta rohani anak, agar mereka siap mengikuti pendidikan berikutnya. Esensi dari pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, dengan fokus pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2013)

Pengembangan yang dilakukan harus melibatkan pembiasaan pembelajaran motorik bagi anak-anak di sekolah untuk mengasah kemampuan mereka. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana kemampuan motorik anak tersebut telah berkembang dan memperbaikinya jika diperlukan. Sebagai anak usia dini, mereka membutuhkan perhatian khusus dari pendidik. Semakin banyak perhatian yang diberikan, semakin termotivasi anak-anak untuk belajar dan mengeksplorasi hal-hal baru yang akan mereka pelajari di pertemuan-pertemuan selanjutnya.

Dalam pertemuan tersebut, seorang pendidik harus berusaha untuk menyelenggarakan pembelajaran yang dapat merangsang perkembangan keterampilan hidup anak dari segala sudut pandang. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui berbagai jenis permainan. Selama proses bermain, pertumbuhan anak pada usia dini dapat berlangsung dengan kecepatan yang berbeda-beda, tergantung pada perkembangan individual masing-masing anak. Masa sekolah merupakan waktu yang sangat berharga bagi anak untuk belajar dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Potensi tersebut akan berkembang seiring dengan berjalannya waktu dan tahapan perkembangan anak (Suyadi, 2013).

Maka, pengajaran kepada anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat kesulitannya melalui berbagai metode. Ini termasuk mendorong rasa ingin tahu mereka melalui latihan fisik motorik (memberi mereka kebebasan untuk mengeksplorasi minat mereka sendiri karena pada usia ini, rasa ingin tahu anak sangat tinggi, dan membiarkan mereka mengeksplorasi minat mereka sendiri dengan bimbingan yang tepat); dan menggunakan gerakan terkoordinasi untuk merangsang lingkungan agar memberikan dukungan dan rangsangan yang dibutuhkan. Tujuannya adalah agar perkembangan motorik, terutama pada anak usia dini, menjadi optimal dan mereka bisa bergerak dengan lebih leluasa (*Senada Dengan Heri Rahyubi, 2012*)

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dianggap sebagai pendekatan terbaik dalam pendidikan anak usia dini, yang memiliki peranan utama dalam proses pembelajaran pada masa tersebut. Terdapat regulasi yang mengatur hal ini, seperti UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dan Permendikbud No. 137 Tahun 2014, yang menegaskan bahwa PAUD harus mematuhi Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Dalam STPPA untuk anak usia dini, terdapat penekanan pada pentingnya perkembangan fisik motorik dalam membentuk perkembangan anak di masa depan (*Riza & Swaliana, 2018*)

Peran yang dimaksud adalah dalam mengembangkan keterampilan motorik anak. Pertumbuhan motorik anak pada masa dini bisa dipacu dengan memberikan mereka waktu untuk bermain. Saat bermain, anak akan bergerak bebas dan melakukan aktivitas sensorimotor dengan melibatkan otot besar dan kecil. Pada tahap ini, anak cenderung lebih responsif terhadap rangsangan dan stimulasi, serta termotivasi untuk mengulangi gerakan, sehingga otot-otot dapat dilatih dengan lebih efektif.

Jika anak menikmati melakukan gerakan tersebut, maka biarkan mereka menikmati waktu bermainnya. Sebaiknya, pendidik menghindari memberikan larangan yang kasar atau tegas, karena hal tersebut dapat menghambat perkembangan rasa ingin tahu anak. Anak mungkin akan merasa tertekan dan kesulitan dalam mengembangkan rasa ingin tahu mereka jika mereka terlalu sering dilarang dengan cara yang keras.

Tujuan dari gerakan tersebut adalah untuk menggalakkan aktivitas fisik pada tahap awal kehidupan, sehingga anak-anak usia dini dapat mempercepat perkembangan keterampilan motorik kasar mereka. Gerakan dasar ini menjadi dasar bagi mereka dalam membangun keyakinan diri dan keterampilan yang penting untuk masa depan mereka. Disarankan untuk melakukan aktivitas fisik semacam itu secara rutin untuk mendukung optimalisasi perkembangan keterampilan motorik kasar. Keterampilan motorik meliputi sejumlah kemampuan fisik yang beragam, termasuk keseimbangan, stabilitas, koordinasi gerakan, dan manipulasi benda. Dibutuhkan koordinasi dan kontrol yang efektif terhadap beragam jenis gerakan dan bentuk agar anak-anak usia dini dapat mengembangkan hubungan yang kompleks antara keterampilan motorik halus dan kasar. Anak-anak yang

terlibat dalam pembelajaran fisik mengembangkan dasar keterampilan motorik mereka melalui program gerak yang dirancang dengan cermat dan terencana, memanfaatkan keterampilan motorik halus dan kasar yang mereka pelajari secara alami melalui bermain (Novan Ardy Wiyani Dan Barnawi, 2012).

Bermain memang menjadi kesenangan bagi anak usia dini, dan pembelajaran yang terjadi sambil bermain adalah pendekatan yang tepat untuk mereka karena anak-anak cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan banyak permainan daripada belajar yang monoton. Mereka biasanya lebih cepat memahami konsep-konsep saat belajar sambil bermain. Ketika anak-anak sedang bermain, penting untuk membiarkan mereka mengeksplorasi sesuai dengan minat mereka sendiri, dan sebaiknya hindari memberikan larangan yang terlalu keras karena larangan semacam itu dapat memengaruhi motivasi belajar anak.

Keterlibatan dalam aktivitas yang mengharuskan banyak gerakan merupakan aspek penting dari bermain dan memainkan peran kunci dalam perkembangan keterampilan fisik motorik. Hal ini karena masa anak usia dini merupakan waktu yang optimal untuk melatih keterampilan motorik dasar yang akan menjadi dasar bagi kemampuan fisik yang lebih kompleks di masa depan. Aktivitas fisik juga memiliki dampak yang besar dalam hal pendidikan, kesehatan, dan perkembangan anak, seperti melalui partisipasi dalam kegiatan yang melibatkan komunitas.

Pendidikan merupakan proses transformasi sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui upaya pengajaran, dengan tujuan untuk mematangkan manusia. Perkembangan anak pada masa-masa awal sangat krusial dan akan membentuk kualitasnya di masa yang akan datang. Tiap anak memiliki kelebihan dan kekurangan yang unik, sehingga pendidik perlu mengimplementasikan berbagai metode untuk mengembangkan anak usia dini, termasuk melalui gabungan belajar dan bermain (Novan Ardy Wiyani Dan Barnawi, 2012)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bentuk pendidikan yang mengedepankan upaya pemberian dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk nilai-nilai moral dan spiritual, kemampuan fisik (motorik halus dan kasar), proses berpikir (kognitif), aspek sosial-emosional (akhlak), dan bahasa, yang disesuaikan dengan fase perkembangan anak PAUD. Hal ini bertujuan untuk membantu menciptakan fondasi yang dibutuhkan bagi perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka dan tumbuh dengan baik (Yeni Rachmawati, 2011)

Setiap anak pada usia dini akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara alami ketika mereka terpapar oleh berbagai jenis rangsangan. Salah satu aspek penting dari perkembangan tersebut adalah perkembangan motorik, yang memiliki

dampak luas terhadap perkembangan aspek lainnya secara keseluruhan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penting untuk menanamkan fondasi pembentukan kepribadian yang komprehensif, termasuk pembentukan karakter, moralitas yang baik, kecerdasan, kebahagiaan, keterampilan, dan kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa(*Permendiknas, 2009*)

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009, Pendidikan Taman Kanak-kanak memiliki tujuan untuk mendukung anak dalam pengembangan potensi mereka secara holistik, baik dari segi psikis maupun fisik. Potensi ini meliputi berbagai bidang, termasuk pertumbuhan nilai-nilai agama dan moral, kemampuan motorik atau fisik, aspek kognitif, bahasa, serta perkembangan sosial, emosional, dan kemampuan mandiri”(*Permendiknas, 2009b*)

Aisyah menjelaskan bahwa motorik kasar melibatkan gerakan yang memanfaatkan otot-otot besar atau bagian tubuh lainnya, yang dipengaruhi oleh tingkat perkembangan fisik anak itu sendiri. Contoh-contoh dari motorik kasar termasuk kemampuan anak dalam meningkatkan keseimbangan tubuh saat melompat, memperkuat otot kaki saat melompat, dan mengembangkan ketangkasan tubuh saat melompat(*Aisyah, 2009*)

Melompat merupakan elemen penting dalam pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Ini melibatkan seluruh tubuh dalam melakukan lompatan pada titik yang telah ditentukan. Keterampilan ini mencerminkan kemampuan kinestetik yang dapat ditingkatkan sejak usia dini, serta memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan atletik di masa mendatang, yang akan membantu mereka menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih efektif. Oleh karena itu, Karena itu, penting untuk mengenalkan kemampuan melompat kepada anak-anak usia dini agar mereka tertarik pada gerakan tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan motorik anak prasekolah melalui latihan yang terstruktur dan terencana, sesuai dengan model pengembangan gerak anak yang optimal(*Roza Yenita, 2023*)

Karena itu, penting bagi pendidik untuk memberikan perhatian yang memadai dalam memenuhi kebutuhan perkembangan motorik kasar anak-anak. Ini bisa dilakukan dengan memberikan latihan dan arahan melalui kegiatan olahraga dan bermain. Bermain di sini mencakup aktivitas seperti melompat, berjinjit, berlari, dan berbagai permainan lain yang mendukung perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan konteks masalah, pertanyaan penelitian ini mencari apakah pemanfaatan permainan papan loncat (APE kardus bekas) dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Az Zahra. Tujuannya adalah untuk

meningkatkan kemampuan motorik kasar, terutama dalam hal melompat, dengan menggunakan permainan papan loncat (APE kardus bekas) di KB Az Zahra.

Dari implementasi suatu tugas yang dimulai dengan prosedur yang terstruktur, akan memberikan keuntungan baik secara langsung maupun tidak langsung, termasuk:

1. Manfaat teoritis

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting dalam memperluas dan memperkaya pemahaman tentang pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun di KB Az Zahra melalui implementasi pembelajaran yang efektif.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berharga dalam pengkajian pelaksanaan pembelajaran motorik kasar.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan sumber inspirasi untuk penelitian mengenai topik sejenis, serta menjadi acuan untuk menyelidiki permasalahan lain dalam bidang ini.

2. Secara praktis

- a. Bagi para pendidik:
 - a) Memberikan solusi untuk mengatasi kendala dalam mengembangkan keterampilan melompat dengan menggunakan APE kardus bekas pada anak usia 3-4 tahun di KB Az Zahra.
 - b) Meningkatkan keterampilan dan kreativitas pendidik dalam mengajar motorik kasar anak.
 - c) Memberikan saran mengenai metode dan strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun di KB Az Zahra.
- b. Bagi peserta didik:
 - a) Mampu melompat dengan teknik yang benar.
 - b) Meningkatkan kecepatan dan mengasah koordinasi antara mata dan tangan.
- c. Bagi orang tua:
 - a) Mendapatkan informasi sebagai panduan dalam memperbaiki kemampuan melompat dengan APE kardus bekas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui aktivitas melompat menggunakan papan loncat (APE Kardus), sedangkan jurnal ini juga berfungsi sebagai tinjauan literatur. Proses pencarian literatur dilakukan dengan merujuk pada 15 jurnal menggunakan kata kunci "Perkembangan motorik, permainan papan loncat anak usia dini di KB Az Zahra".

Dari total tersebut, hanya 13 jurnal yang relevan dengan kata kunci yang digunakan. Dalam penulisan ini, penulis membahas topik yang terkait dengan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan papan loncat, dengan fokus pada pencapaian keterampilan dan perkembangan motorik kasar anak.

Perkembangan motorik fisik anak memegang peranan sentral dalam perkembangan anak secara menyeluruh. Progres motorik bisa menjadi indikator awal untuk memahami perkembangan anak. Hal ini karena kemajuan dalam motorik fisik anak dapat teramati melalui berbagai indera, termasuk perubahan ukuran tubuh. Transformasi tersebut mencakup modifikasi dalam bentuk dan dimensi tubuh anak.

Perkembangan motorik adalah proses bertahap, kontrol, dan kemampuan dalam melakukan gerakan yang dipengaruhi oleh kematangan dan latihan sepanjang hidup, tercermin dari perubahan yang terjadi.

Peneliti menggunakan model yang dipengaruhi oleh konsep Kemmis dan Taggart seperti yang dijelaskan dalam buku Kunandar. Perencanaan menurut Kemmis & McTaggart melibatkan siklus sistem spiral, yang mencakup empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah awal setelah memahami secara umum situasi dan kondisi kegiatan yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada siswa di kelompok A oleh pendidik. Tahapan perencanaan ini mencakup:

- a. Merancang Jadwal Kegiatan Harian yang melibatkan serangkaian aktivitas yang akan dijalani anak-anak sepanjang hari, terutama difokuskan pada permainan tradisional engklek.
- b. Menyiapkan materi atau peralatan yang tepat untuk digunakan oleh anak-anak saat mereka bermain permainan tradisional engklek.
- c. Mempersiapkan formulir observasi yang mencakup aspek motorik kasar anak untuk mengevaluasi sejauh mana kemampuan motorik kasar yang dimiliki oleh anak usia 3-4 tahun di PAUD KB Az Zahra.

2. Pelaksanaan

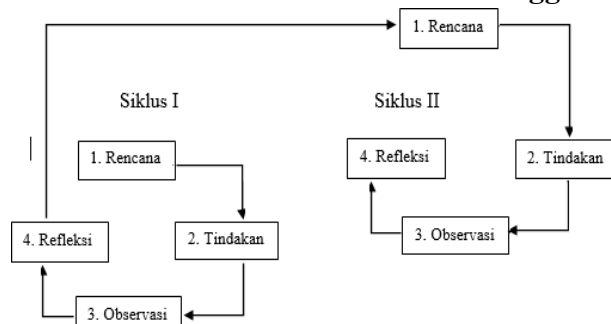
Pelaksanaan tindakan melibatkan implementasi rencana yang telah disiapkan untuk memperbaiki kondisi anak usia 3-4 tahun di PAUD KB Az Zahra. Penelitian ini disusun dalam tiga siklus: pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pertama, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dirancang, lalu dilakukan evaluasi untuk menilai kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran. Berdasarkan evaluasi tersebut, dilakukan penyesuaian berkelanjutan hingga terjadi peningkatan

kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional.

3. Refleksi

Setelah melakukan implementasi tindakan, guru dan peneliti bertemu untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut dianalisis dan dipertimbangkan kembali untuk meningkatkan langkah-langkah pada tahap berikutnya. Jika masih ada hambatan dalam mencapai tujuan penelitian, perbaikan akan dilakukan pada siklus berikutnya (Kunandar, 2010)

Gambar. 1 Kemmis dan Mc Taggart



Penelitian ini dilakukan di PAUD KB Az-Zahra untuk anak usia 3-4 tahun atau yang termasuk dalam Kelompok A. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan adanya masalah pada kemampuan motorik kasar anak Kelompok A di PAUD KB Az-Zahra yang masih perlu diperbaiki. Seluruh siswa Kelompok A di PAUD KB Az-Zahra menjadi subjek penelitian ini, yang melibatkan berbagai kegiatan melalui variasi permainan.

4 . Metode Observasi

Teknik observasi adalah metode untuk mengawasi atau memperhatikan perkembangan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan, di mana tanda centang (√) atau kata "ya" digunakan untuk menunjukkan keberadaan hal yang diamati. Data observasi dalam penelitian ini mencakup pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak selama pelaksanaan kegiatan.

5. Metode dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan data dari PAUD KB Az Zahra, termasuk pengambilan foto selama kegiatan, data guru, struktur organisasi, dan data anak.

Teknik observasi digunakan untuk mengevaluasi kemampuan individu setiap anak, sedangkan teknik dokumentasi dimanfaatkan untuk merekam proses pembelajaran antara guru dan anak sebagai bukti konkret dari penelitian. Data hasil observasi dan dokumentasi kemudian dianalisis untuk menilai tingkat kemampuan motorik kasar anak. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak, skor dari setiap anak dibandingkan dengan skor tes sebelumnya.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, analisis tindakan menggunakan persentase sebagai berikut:

$$\text{Prosentase (\%)} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana :

F = Presentase

$\sum X$ = Jumlah anak yang mencapai tujuan

= jumlah anak

Menurut Anas Sudjino, data yang dihasilkan dapat dikategorikan ke dalam empat klasifikasi:

80% - 100%: Motorik kasar Baik

60% - 79%: Kinerja motorik cukup

30% - 59%: Kinerja motorik kurang baik

0% - 29%: Kinerja motorik sangat kurang

KERANGKA BERFIKIR

Keterampilan motorik, terutama motorik kasar, dapat ditingkatkan sejak usia dini, dimulai dari masa balita hingga dewasa. Perkembangan motorik kasar anak merupakan bagian vital dari proses pertumbuhan, karena keterampilan tersebut mencakup berbagai kemahiran penting yang sudah mulai diperoleh anak sejak usia dini. Pada usia 3 tahun, anak-anak sudah mampu melakukan gerakan dasar seperti melompat, meloncat, dan berlari, yang mereka lakukan dengan penuh kebahagiaan karena mereka menikmati aktivitas tersebut.

Pada usia 4-5 tahun, anak-anak mulai mampu mengendalikan gerakan kasar setelah melalui masa awal kelahiran. Proses pengembangan motorik kasar pada periode ini bergantung pada koordinasi dari otot-otot tertentu yang memungkinkan mereka untuk bergerak. Gerakan-gerakan ini melibatkan bagian tubuh seperti melompat, berjinjit, berenang, bersepeda, berdiri dengan satu kaki, dan lain-lain. Ketika mencapai usia 5 tahun, anak-anak mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengendalikan gerakan secara lebih baik melalui koordinasi yang semakin berkembang.

HIPOTESIS

Setiap anak memiliki kemampuan motorik yang beragam, dengan beberapa mungkin mengalami perkembangan yang lebih lambat dibandingkan yang lain. Oleh karena itu, penting bagi anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan yang dapat membantu mereka mengembangkan kontrol motorik. Berbagai gerakan motorik kasar ini penting untuk kehidupan anak di masa depan, seperti kebiasaan berlari atau memanjat, yang dapat membentuk minat anak terhadap aktivitas fisik saat dewasa.

Setiap anak memiliki keahlian yang berbeda-beda di berbagai bidang. Ada yang tertarik pada olahraga, sementara yang lain tidak. Pandangan orang tua mengenai hal ini juga beragam; ada yang mendukung dan ada yang melarang anaknya untuk berpartisipasi dalam olahraga tertentu. Namun, sebagai orang tua, sebaiknya mereka mendukung semua aktivitas yang diminati anak, selama masih dalam batas pengawasan. Orang tua memiliki cara yang berbeda dalam mengasuh anak; ada yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi minat mereka dengan tetap memberikan bimbingan, dan ada juga yang lebih cenderung mengikuti keinginan mereka sendiri, yang dapat menghalangi perkembangan anak di berbagai bidang.

Mengembangkan keterampilan dan motorik kasar pada anak dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk melalui permainan tradisional. Permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan berdasarkan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar, yang dapat merangsang keterampilan dan perkembangan motorik kasar anak sekaligus memberikan rasa kepuasan kepada mereka yang memainkannya.

Di antara berbagai permainan tradisional, ada beberapa yang dapat membantu anak menjadi lebih terampil dan mengembangkan motorik kasar mereka, antara lain:

a) Permainan bakiak: Bakiak adalah permainan yang menggunakan sandal tradisional dari Cina, yang populer di Asia. Biasanya dimainkan saat perayaan kemerdekaan Indonesia. Permainan ini dapat mengasah keterampilan dan motorik kasar anak karena membutuhkan kerja sama tim dan memberikan tantangan fisik.

b) Boy-boyan: Boy-boyan adalah permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak, baik laki-laki maupun perempuan. Permainan ini dianggap mampu mengembangkan motorik kasar karena melibatkan banyak aktivitas fisik, seperti berlari.

c) Petak umpet adalah permainan klasik yang sangat diminati di kalangan anak-anak. Melibatkan aktivitas fisik seperti berlari untuk menemukan teman yang bersembunyi, permainan ini efektif dalam mengembangkan motorik kasar.

d) Egrang, yang menggunakan bambu atau kayu sebagai alat utama, merupakan permainan yang menantang. Usaha besar diperlukan untuk menjaga keseimbangan tubuh saat menggunakan egrang, sehingga mengasah keterampilan motorik kasar.

e) Sondah atau engklek, permainan yang biasa dimainkan oleh anak perempuan, memanfaatkan media berbentuk persegi dengan kotak yang menyerupai tanda tambah. Dengan menggunakan potongan genteng sebagai media pendukung, permainan ini membantu perkembangan motorik kasar anak-anak dengan membutuhkan keseimbangan tubuh yang baik saat bermain.

Namun, tahun 2020 menyaksikan berbagai permainan yang telah disebutkan sebelumnya tidak dapat dilakukan bersama-sama karena adanya pandemi COVID-19 yang mengakibatkan pembatasan aktivitas di luar ruangan. Pemerintah memberlakukan kebijakan homeschooling dan mengurangi kegiatan di luar ruangan sebagai respons terhadap situasi tersebut. Agar anak-anak tetap dapat mengembangkan motorik kasar mereka, orang tua dapat mengadopsi permainan tradisional seperti menari dengan payung di dalam rumah atau di ruangan tertutup.

- a) Tarian dengan payung adalah aktivitas yang memanfaatkan payung sebagai alat untuk menari. Gerakan yang dilakukan dalam tarian payung disesuaikan dengan kemampuan motorik kasar tiap anak, sehingga mudah untuk mereka tiru.
- b) Bermain lompat tali merupakan permainan tradisional yang sudah populer sejak lama dan masih diminati hingga sekarang. Tak hanya bisa dimainkan di luar ruangan, permainan ini juga bisa dilakukan di dalam ruangan yang cukup luas. Lompat tali dianggap dapat mengembangkan motorik kasar anak karena melibatkan gerakan melompat.

Berikut adalah beberapa permainan tradisional yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak-anak. Penulis memilih pendekatan strategis, terutama melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE). Pendekatan ini fokus pada pemberdayaan, di mana guru didorong untuk meningkatkan kreativitas dalam menggunakan bahan bekas dan alam untuk membuat APE. Strategi guru dalam pembuatan APE dimulai dengan tindakan mikro yang terkait dengan konteks yang lebih luas atau global. Tindakan mikro ini mencakup penyelesaian masalah kecil yang memiliki relevansi dengan konteks yang lebih besar. Oleh karena itu, pendekatan ini dilakukan dengan mempertimbangkan pemahaman teknis masyarakat, sehingga masyarakat dapat langsung terlibat dalam proses perubahan sosial yang diprakarsai oleh Program Kegiatan Mahasiswa (*Rahadi, 2004*)

Metode ini diterapkan di PAUD KB Az Zahra di Desa Jatirejo, Kecamatan Lekok, Kabupaten Pasuruan. Lokasi ini dipilih karena kurangnya partisipasi dan keaktifan anak-anak di sana. Dalam upaya meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses

pembelajaran, guru-guru di sekolah tersebut memutuskan untuk membuat Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas. Proses metode ini mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

Tahapan pertama melibatkan penyediaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang diproduksi oleh guru sendiri. Hal ini bertujuan untuk memungkinkan guru meningkatkan keterampilan mereka sambil menyediakan sumber daya yang ekonomis dan berkelanjutan bagi anak-anak (Nurani, 2012)

Banyak guru enggan membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan bekas karena kurangnya permintaan atau dorongan dari lembaga atau organisasi. Mereka cenderung memilih untuk membeli APE yang sudah jadi. Hal ini mungkin disebabkan oleh keterbatasan waktu dan sumber daya yang dimiliki, serta kurangnya kesadaran akan manfaat penggunaan bahan bekas dalam menciptakan APE. (Hayati Dan Amilia, 2020)

Penulis memanfaatkan barang-barang bekas untuk menciptakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang berguna sebagai alat pembelajaran untuk anak-anak usia dini. Proses pembuatan APE ini dilakukan dengan mempertimbangkan keterampilan pendidik dalam merangsang perkembangan anak-anak melalui kerja sama dengan masyarakat lokal, khususnya di Kecamatan Lekok, Kabupaten Pasuruan. Tujuan dari kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru PAUD dalam menciptakan alat permainan edukatif dari bahan bekas serta mengurangi limbah di sekitar lingkungan mereka (Mulyasa, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai siklus I dan II, peneliti mempersiapkan diri dengan mengumpulkan data awal melalui pengamatan langsung terhadap anak-anak yang akan diteliti. Hasil dari pengamatan ini, disebut sebagai hasil pra siklus, menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak-anak belum mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan.

Pada Senin, 09 Oktober 2023, peneliti melaksanakan pra siklus. Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak selama kegiatan inti. Pengamatan tersebut difokuskan pada kemampuan motorik kasar anak yang tampak, menggunakan lembar instrumen sebagai alat bantu.

Pada tahap I, peneliti memperkenalkan permainan engklek dengan menjelaskan cara bermain serta alat dan bahan yang digunakan, yaitu gacuk. Ketika anak-anak melempar gacuk ke kotak yang dekat, sebagian besar berhasil mengenai sasaran. Namun, saat kotak berada lebih jauh, beberapa anak mengalami kesulitan untuk melempar gacuk tepat sasaran. Dalam permainan engklek, anak-anak harus melompat dan berdiri dengan satu kaki. Pada tahap ini, ada anak-anak yang sudah mahir berdiri dengan satu kaki, sementara yang lain masih kesulitan. Kesulitan ini disebabkan oleh keseimbangan yang

belum cukup kuat, sehingga mereka banyak bergerak dan merentangkan tangan untuk menjaga keseimbangan saat berdiri dengan satu kaki.

Kemampuan motorik kasar anak pada tahap pra siklus dapat dilihat dalam tabel 1 berikut: Hasil penilaian motorik kasar pada pra siklus dari tanggal 09-12 Oktober 2023.

NO	Lingkup Perkembangan	Jumlah anak	Hasil Penelitian	Skor
1	Kemampuan	2	BB (Belum Berkembang)	10%
2	Motorik Kasar	6	MB (Mulai Berkembang)	30%
3	Anak	10	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	50%
4	Kegiatan Meloncat	2	BSB (Berkembang Sangat Baik)	10%

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa kemampuan motorik kasar anak masih di bawah standar yang diinginkan. Skor rata-rata yang tercatat adalah 1, 3, 5, dan 1, jauh dari skor ideal 50. Sementara itu, rata-rata persentase keberhasilan mencapai 25%.

Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, disusun perencanaan pengajaran untuk mengoptimalkan proses penelitian dan pembelajaran. Proses ini meliputi penyusunan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) serta persiapan media pembelajaran seperti penggunaan alat dan dokumentasi seperti kamera.

Pelaksanaan tindakan oleh peneliti kemudian disesuaikan berdasarkan pertemuan sebagai berikut:

Pertemuan 1

Pertemuan awal dimulai pada hari Senin, bulan Juli 2023. Peneliti memulai dengan berinteraksi di dalam kelas, berbicara dengan anak-anak. Peneliti dan anak-anak mencapai kesepakatan untuk bekerja sama selama kegiatan. Setelah kesepakatan tersebut terbentuk, peneliti menjelaskan bahwa kegiatan selanjutnya, pada pukul 9:25, akan melibatkan bermain engklek di luar kelas.

Sebelum memulai aktivitas, peneliti menjelaskan konsep dan cara bermain engklek serta memberikan contoh-contoh. Beberapa anak menunjukkan antusiasme saat peneliti menyatakan akan bermain engklek, seperti yang terjadi pada hari Kamis (pra-siklus) di mana beberapa anak masih ingat bagaimana cara bermainnya. Namun, ketika permainan dimulai, sebagian anak masih kesulitan untuk memasukkan gacuk ke dalam kotak yang dituju, dan beberapa juga menghadapi kesulitan dalam mengambil gacuk karena harus menopang berat badan saat mengambilnya.

Dari pengalaman awal tersebut, terlihat bahwa permainan engklek untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak masih memiliki ruang untuk peningkatan. Banyak anak yang menghadapi kesulitan dalam mempertahankan keseimbangan tubuh saat mengangkat satu kaki, dan ada juga tantangan dalam melempar gacuk ke kotak yang dituju. Bahkan, beberapa anak tampaknya cenderung tidak mengikuti peraturan dengan melangkah langsung ke depan tanpa mengikuti petunjuk kotak selanjutnya.

Pada Saat permainan tradisional engklek dilakukan pada siklus awal, peneliti dan rekan kolaborasi melakukan pengawasan teliti untuk memeriksa apakah langkah-langkah yang diambil telah sesuai dengan rencana yang telah disiapkan sebelumnya.

Pengamatan ini dimaksudkan untuk menilai sejauh mana pencapaian yang berhasil diraih oleh peneliti dalam proses pembelajaran. Saat melakukan tindakan, peneliti memonitor perkembangan motorik kasar anak ketika mereka terlibat dalam permainan tradisional. Peneliti dan kolaborator bekerja sama dalam mengamati perubahan yang terjadi pada anak selama kegiatan tersebut, dengan merujuk pada kriteria penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dari pengamatan pada pertemuan awal, terlihat bahwa anak-anak masih belum bisa mengontrol keseimbangan tubuh dan menghadapi kesulitan dalam melempar gacuk ke kotak yang dituju. Beberapa anak juga masih mengalami kesulitan dalam mengikuti aturan permainan dan lebih memilih untuk bermain tanpa mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.

Pada hari pertama, anak-anak masih menunjukkan ketidakpastian dan keengganan untuk ikut serta dalam permainan engklek. Oleh karena itu, pertemuan berlanjut ke pertemuan kedua untuk merencanakan lebih lanjut. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk menilai sejauh mana peneliti berhasil dalam proses pembelajaran. Selama pelaksanaan tindakan, peneliti dan kolaborator bekerja sama untuk memantau perubahan dalam kemampuan motorik kasar anak-anak selama kegiatan tersebut, dengan merujuk pada kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Pengamatan pada pertemuan pertama anak belum mampu untuk keseimbangan badannya dan masih kesulitan untuk melempar gacuk sesuai dengan kotak yang dituju. Beberapa anak juga masih kesulitan untuk melakukan permainan sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan masih bermain dengan sesuka hati tanpa aturan.

Pada hari pertama, anak-anak masih menunjukkan rasa malu dalam berpartisipasi dalam permainan engklek, dan beberapa dari mereka masih menunjukkan keraguan saat mencobanya. Oleh karena itu, pertemuan awal diteruskan ke pertemuan kedua. Menggunakan satu kaki saja sudah cukup membuat anak-anak kesulitan dalam menjaga keseimbangan, sehingga beberapa di antara mereka masih perlu melakukan penyeimbangan dengan merentangkan tangan mereka atau bahkan terkadang kaki

mereka turun dan naik kembali. Mereka juga harus melakukan perubahan posisi tubuh dengan cepat dan tepat, memiliki ketajaman penglihatan yang baik, menggunakan kekuatan tubuh dengan benar, melakukan gerakan melompat, melompat kemudian berlari, serta melakukan gerakan melompat secara terkoordinasi. Adapula beberapa anak yang sudah mulai terlihat perkembangan motorik yang mulai berkembang dari awal prasiklus lalusiklus I dan II pada tabel 2 dan 3 dibawah ini :

Pengamatan terhadap kemajuan motorik kasar pada tahap awal dilakukan pada tanggal 06-09 November 2023.

NO	Lingkup Perkembangan	Jumlah anak	Hasil Penelitian	Skor
1	Kemampuan	0	BB (Belum Berkembang)	0%
2	Motorik Kasar	2	MB (Mulai Berkembang)	10%
3	Anak	6	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	30%
4	Kegiatan Meloncat	12	BSB (Berkembang Sangat Baik)	60%

Hasil pengamatan kemampuan motorik kasar pada siklus 2 pada tanggal 25-28 Des

NO	Lingkup Perkembangan	Jumlah Anak	Hasil Penelitian	Skor
1	Kemampuan	0	BB (Belum Berkembang)	0%
2	Motorik Kasar	1	MB (Mulai Berkembang)	5%
3	Anak	2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	10%
4	Kegiatan Meloncat	17	BSB (Berkembang Sangat Baik)	80%

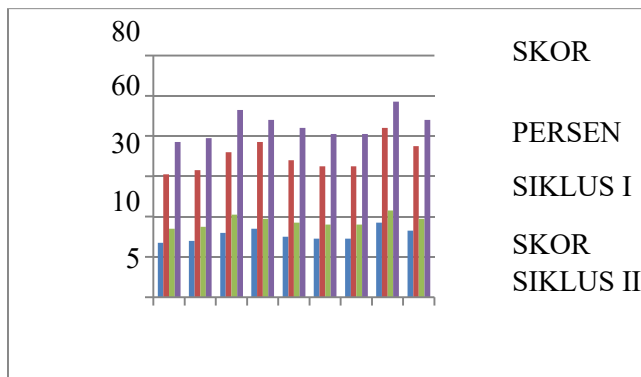
Tindakan yang diterapkan pada siklus I dan II melibatkan berbagai fungsi, termasuk fleksibilitas gerakan tubuh, transisi dari posisi jongkok ke berdiri, koordinasi antara mata dan tangan, kemampuan melompat menggunakan satu kaki, perubahan posisi tubuh dengan cepat dan tepat, ketajaman penglihatan, pemanfaatan kekuatan tubuh, gerakan melompat, melompat dan kemudian berlari, serta gerakan melompat yang terkoordinasi. Semua anak menunjukkan minat yang tinggi dalam menjalankan fungsi-fungsi ini. Perbandingan hasil antara siklus I dan II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dalam kemampuan motorik anak usia 3-4 tahun. Kegiatan bermain yang dilakukan berhasil meningkatkan kemampuan motorik anak-anak usia 3-4 tahun.

Tabel 4 Perolehan skor keterampilan motorik anak usia 3-4 tahun pada siklus I dan II, passing board games.

No	Nama	Siklus I		Siklus II	
		% Siswa	Skor	% Siswa	Skor
1	Ainun	91	36	92	37
2	Zahra	83	33	84	33
3	Naira	92	37	93	37
4	Wilda	87	35	88	35
5	Meira	88	35	89	35
6	Fatin	95	38	96	38
7	Kayra	85	34	86	34
8	Rifal	84	33	85	34
9	Aidil	86	35	87	35
10	Yeni	97	39	98	39
11	Alia	89	36	85	36
12	Ita	80	32	81	32
13	Ratih	60	24	80	32
14	Anggi	65	26	83	33
15	Mega	63	25	85	34
16	Raya	70	28	87	35
17	Denta	66	26	82	33
18	Yuni	75	30	76	30
19	Raja	45	18	46	18
20	Deni	57	23	58	23
Jumlah		1.588	623	1.666	340
Rata-Rata		79	31	83	663

Perkembangan poin yang tercatat berdasarkan data siklus I dan II adalah sebagai berikut. Pada siklus I, terjadi peningkatan sebesar 79% dari jumlah siswa yang menunjukkan kemajuan dalam kemampuan motorik anak, dari total 20 siswa. Sementara pada siklus II, proporsi siswa yang menunjukkan kemajuan tersebut meningkat secara signifikan menjadi 83% dari total 20 anak. Selain itu, terjadi peningkatan persentase poin dari 31 poin pada siklus I menjadi 663 poin pada siklus II. Artinya, terjadi peningkatan sebanyak 632 poin dari siklus I ke siklus II. Dari analisis data siklus I dan II, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dengan peningkatan jumlah siswa yang menunjukkan kemajuan dalam menggunakan otot besar atau kemampuan motorik kasar, rata-rata skor meningkat dari 31 poin menjadi 663 poin. Sementara itu, persentase siswa yang menunjukkan kemajuan tersebut juga meningkat dari 79% menjadi 83%. Dari hasil temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan lompat efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia 3-4 tahun di KB Az Zahra. Peningkatan ini dapat divisualisasikan melalui diagram berikut:

Gambar 4: Perkembangan Skor Kemampuan Motorik Total Anak Usia 3-4 Tahun pada Siklus I dan Siklus II.



Tabel 2: Prolehan Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Aktivitas Melompat pada Tahap Sebelum Siklus, Siklus I, dan Siklus II.

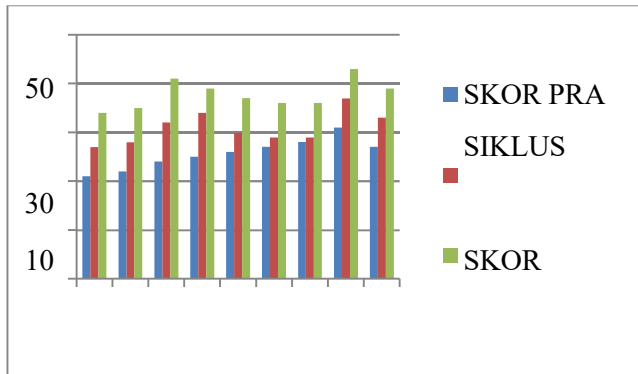
No	Nama	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor	Skor
1	Ainun	38	37	37
2	Zahra	36	33	33
3	Naira	37	37	37

4	Wilda	36	35	35
5	Meira	36	35	35
6	Fatin	37	38	38
7	Kayra	39	34	34
8	Rifal	38	34	34
9	Aidil	37	35	35
10	Yeni	38	39	39
11	Alia	29	36	36
12	Ita	27	32	32
13	Ratih	28	24	32
14	Anggi	30	26	33
15	Mega	32	25	34
16	Raya	34	28	35
17	Denta	24	26	33
18	Yuni	26	30	30
19	Raja	25	18	18
20	Deni	27	23	23
Skor rata-rata		654	623	340
Presentase %		33	31	663

Setelah intervensi diterapkan dalam studi tersebut, hasil pengamatan menunjukkan peningkatan nilai pada fase pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Ini menandakan peningkatan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

1. Gambar 5: Pemerolehan Nilai Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 3-4 Tahun

Sebelum dan Sesudah Tindakan



Tabel 3: Perbandingan Rata-rata Poin Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun Sebelum dan Setelah Intervensi

No	Nama Siswa	Skor Prasiklus	Skor Sesudah Tindakan (Rata-Rata)	Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun
1	Ainun	38	37	-1
2	Zahra	36	33	3
3	Naira	37	37	0
4	Wilda	36	35	-1
5	Meira	36	35	-1
6	Fatin	37	38	1
7	Kayra	39	34	-5
8	Rifal	38	34	-4
9	Aidil	37	35	-2
10	Yeni	38	39	1
11	Alia	29	36	7
12	Ita	27	32	5
13	Ratih	28	32	4
14	Anggi	30	33	3
15	Mega	32	34	2
16	Raya	34	35	1

17	Denta	24	33	9
18	Yuni	26	30	4
19	Raja	25	18	-7
20	Deni	27	23	-4

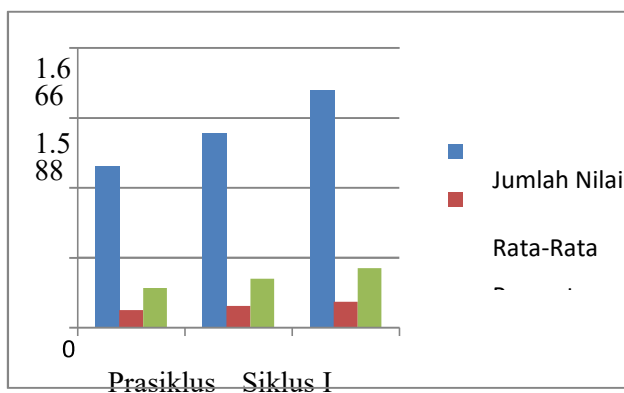
Dari observasi pada fase pra-siklus, siklus I, dan siklus II, tercatat ringkasan nilai yang menunjukkan peningkatan secara keseluruhan dalam kemampuan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun.

2. Tabel 4 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 3-4 Tahun

	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	654	1.588	1.666
Rata-Rata	32	79	83
Presentase	33	31	663

Hasil penelitian menghasilkan ringkasan data kemampuan motorik anak usia 3-4 tahun sebagai berikut: total nilai pra-siklus mencapai 654, siklus I mencapai 1.588, dan siklus II mencapai 1.666. Rata-rata nilai pra-siklus adalah 32, siklus I adalah 79, dan siklus II adalah 83. Presentase pra-siklus adalah 33%, siklus I adalah 31%, dan siklus II adalah 663%. Informasi terkait rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar dapat ditemukan dalam grafik di bawah ini:

3. Gambar 6 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun



Data pada pra-siklus menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar masih belum mencapai tingkat yang memadai. Nilai rata-rata yang tercatat adalah 32 dari skor total 654, dengan presentase sekitar 33%. Dari informasi ini, terlihat bahwa anak-anak

belum menunjukkan perkembangan optimal, mungkin disebabkan oleh faktor-faktor seperti kurangnya rangsangan yang memadai dan lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) daripada berpartisipasi dalam aktivitas fisik.

Data dari Siklus I mengindikasikan perkembangan dalam kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun, walaupun peningkatannya dinilai sebagai sedang. Rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 79 dari skor total 1.588, dengan presentase keberhasilan rata-rata sekitar 31%. Meskipun begitu, masih ada beberapa anak yang belum sepenuhnya menguasai gerakan melompat.

Data dari siklus II mengindikasikan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun telah mencapai level yang tinggi. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 83 dari total nilai 1.666, dengan tingkat keberhasilan rata-rata sekitar 663%. Berdasarkan laporan lapangan, terjadi peningkatan kemampuan yang signifikan dan telah mencapai target yang telah ditetapkan sebesar 50%.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dari tahap pra-siklus, siklus I, dan II, dapat disimpulkan bahwa permainan lompat telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di KB Az Zahra.

Data pada fase pra-siklus menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak-anak masih berada di bawah standar yang diharapkan. Rata-rata skor yang tercapai adalah 32 dari total skor 654, dengan presentase rata-rata sekitar 33%. Dari informasi tersebut, tampak bahwa perkembangan anak-anak belum optimal, mungkin disebabkan oleh kurangnya rangsangan yang memadai serta lebih banyaknya waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) daripada aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik.

Data pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan moderat dalam kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 79 dari total skor 1.588. Presentase keberhasilan rata-rata sekitar 31%. Meskipun demikian, masih ada beberapa anak yang belum sepenuhnya mampu melakukan gerakan melompat..

Prolehan data pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun telah mencapai tingkat yang tinggi. Rata-rata skor siswa adalah 83 dari total skor 1.666, dengan presentase keberhasilan sekitar 663%. Berdasarkan observasi lapangan, terlihat peningkatan kemampuan yang signifikan, yang telah mencapai target yang ditetapkan sebesar 50%.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlillah. 2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung :PT. Remaja Rosdakarya
- Suyadi. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Heri Rahyubi. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung : Nusa Media
- Swaliana, Riza. 2018. *Deteksi Perkembangan Kompetensi Motorik Anak di PAUD Nadila Kec. Bebesen Kab. Aceh Tengah*. Aceh Tengah : STAIN Gajah Putih Takengon
- Novan Ardy Wiyani, Barnawi. 2012. *Format PAUD (Konsep, Karakteristik & Implementasi Anak Usia Dini)*. Yogyakarta : PT. Ab-Ruzz Media
- Rachmawati, Yeni. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Permendiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional
- Aisyah. 2009. *Faktor-Faktor yang Berhubungan Dengan Kejadian Hipertensi*. Naskah Publikasi Kesehatan Masyarakat. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta)
- Roza Yenita, Intan Kamilah. 2023. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Gerak Lokomotor Melompat di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Hikmah*. Bekasi : Universitas Paca Sakti Bekasi
- Rahadi, Aristo. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Nurani, Yuliani. 2012. *Pengembangan Media Daur Ulang Berbasis Kecerdasan Jamak Peningkatan Kaeterampilan Hidup Anak Usia Dini*. Jakarta : Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan UNY)
- Hayati Khadijah, Fitri Amilia, 2020. *Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jember : Universitas Muhammadiyah Jember
- Ayu Maryam, Putri. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional pada usia 4-5 Tahun di PAUD Anggrek 1 Bekasi Timur*. Bekasi Timur : Universitas Muhammadiyah Prof. DR.HAMKA
- Summiati. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Budaya Materi Pokok Kerajinan Tangan Menjahit Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas VIII B MP Negeri 1 Takalar*. Takalar : SMPN 1 Takalar Dinas Pendidikan Kabupaten Takalar
- Eriyani, Lilis. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B 2 TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung*. Lampung : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Martini. 2012. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Senam Fantasi di Taman Kanak-Kanak Al-Hikmah Lubuk Basung*. Lubuk Basung : Universitas Lubuk Basung
- Rahma, Nur. 2018. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Kreatif Anak Usia 3-4 Tahun*. Pontianak : Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN
- Wijayanti, Anik. 2019. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Senam Irama (Kelompok Bermain Nurul Iman Padas Ngawi Tahun Ajaran 2018-2019)*. Ngawi : PG PAUD STKIP Modern Ngawi

- Rabiatun sagala, Upik. 2022. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Bola di RA Nurul Amin Medan Krio*. Medan : Universitas Pembangunan Panca Budi
- Aman simaremare, Nurul Huda. 2020. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Bermain Bola Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Cempaka Nabila*. Jln. Willem Iskandar Psr V Medan Estate : Universitas Negeri Medan
- Elisa Novie Azizah, Arwendis Wijayanti, Darwati. 2019. *Peningkatan Kemampuan Motorik Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Fun Cooking*. Ngawi : Program Studi Pendidikan Guru PAUD, STKIP Modern Ngawi
- Halida, Busri Endang, Darmayeti. (2013). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek pada anak usia 5-6 Tahun*. Pontianak Kalimantan Barat : Tanjungpura University
- Alisa Alfina, Hermawati. (2022). *Peningkatan perkembangan ficik motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TPA Invan Madani melalui timulasi jalan-jalan pagi*. Madiun: Universitas PGRI Madiun .
- Sari, Pravista Indah. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Lompat Tali pada Kelompok A di TK ABA Ngabean I Tempel Sleman*. Sleman : Universitas Negeri Yogyakarta
- Wijayanti, Hesti. 2014. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B TK Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Ismundari, Marwati. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok Usia 3-4 Tahun Melalui Penggunaan Media Bola di PPT Cempaka Tunas Bangsa*. Surabaya: S1 PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Surabaya
- Muslimah, Esa. 2019. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lompat Tali di PAUD Al Ikhlas Tangerang Selatan*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Ernawati. 2021. *Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Menggunting dan Menempel bagi Anak Kelompok B TK Pelita Hati Kuaro Tahun Pelajaran 2020-2021*. Kuaro : Universitas Kuaro)
- Nufus, Zahrotun. 2022. *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui senam Fantasi Anak Usia 5-6 Tahun*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

**LAMPIRAN
FOTO KEGIATAN**



