

**UPAYA MENINGKATKAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK  
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN *JUMP ZIG ZAG*  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B Usia 5-6 Tahun TK Dharma  
Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**Oleh**

**NOOR SIAMAH**  
**NIM. 1986207050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI  
BANGKINANG  
2024**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pengembangan anak usia dini penting untuk diselenggarakan dalam membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta baik di dalam keluarga maupun di kelompok bermain, Tempat Penitipan Anak (TPA), dan Taman Kanak-kanak (TK) sebelum memasuki pendidikan dasar. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dapat dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebagai mana tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor: 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah dan Keputusan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 0486/U/1992 menjelaskan bahwa pendidikan taman kanak-kanak (TK) bertujuan 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 serta perkembangan selanjutnya (Pratiwi, 2017).

Bagi anak-anak bermain adalah belajar sehingga belajar itu menjadi menyenangkan. Pada dasarnya, anak-anak belajar melalui permainan karena tidak ada cara lain bagi mereka untuk mencapai segala hal yang secara normal harus mereka capai. Sesuai dengan karakteristik belajar di taman kanak-kanak yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak bermain hal yang menyenangkan, karena bermain dilakukan dengan perasaan senang dan tanpa beban dalam melakukan kegiatan ini. Melakukan kegiatan bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Kegiatan bermain sangat diminati oleh setiap anak usia dini dan hal ini dapat dilihat dari sebagian besar waktu yang digunakan oleh anak adalah bermain dan hal ini secara tidak langsung memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan anak (Montolalu, 2005).

Keterampilan motorik kasar sangat penting dilakukan untuk membantu menunjang pertumbuhan dan perkembangan secara optimal khususnya bagi anak usia dini, karena berada pada fase golden age atau masa keemasan, dengan alasan pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang sangat pesat. Pada anak usia dini proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan erat dengan proses tumbuh kembang gerak anak, oleh sebab itu peningkatan keterampilan fisik juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia dini. Semakin kuat dan terampilnya gerak seanak, membuat anak senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain.

Gerak dasar lokomotor seperti kegiatan melompat memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan motorik kasar pada anak. Hal ini sangat

penting sekali diberikan oleh guru, karena disini guru berfungsi untuk selalu berkreatifitas dengan baik guna untuk pencapaian pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan, padahal seperti yang kita ketahui bersama, bahwa anak sangat memerlukan pembelajaran yang baru dari gurunya setiap hari dan dapat membuat anak lebih bersemangat lagi.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada bulan April 2023 di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar ditemui gejala-gejala atau fenomena, khususnya terhadap motorik kasar sebagai berikut: 1) pada jam istirahat masih banyak anak-anak yang kurang mau berlarian dan menggerakkan badannya, mereka lebih cenderung hanya berdiam diri dan duduk-duduk saja , 2) guru telah memberikan motorik kasar anak dengan baik, namun menurut pendapat penulis apa yang diberikan tidak banyak bervariasi. Gerakan-gerakan yang diberikan sangat monoton dan itu dapat berakibat pada anak yang semakin hari bisa semakin anak melakukan motorik kasar tersebut, 3) dengan semakin berkembangnya zaman, anak-anak lebih suka melakukan permainan yang modern, sehingga dikhawatirkan permainan tradisional akan hilang. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini;

**Tabel I.1. Data Hasil Perkembangan Motorik Kasar Anak**

No	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1	Keseimbangan kaki anak di awal lompatan	9	6	1	0
	Persentase	56.25%	39,06%	6.25%	0.00%
2	Ketepatan saat melompat ke tengah lingkaran sampai dengan	10	5	1	0

	dua kaki				
	Persentase	62.50%	31.25%	6.25%	0.00%
3	Kelenturan kaki anak ketika melakukan awal lompatan	8	7	1	0
	Persentase	50.00%	43.75%	6.25%	0.00%
4	Kelenturan kaki ketika melakukan pendaratan dengan dua kaki	9	6	1	0
	Persentase	56.25%	39,06%	6.25%	0.00%
<b>Jumlah</b>		<b>9</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
<b>Rata-rata (%)</b>		<b>56.25%</b>	<b>39,06%</b>	<b>6.25%</b>	<b>0.00%</b>

Sumber : Data Awal Penelitian

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata perkembangan motorik kasar anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa rata-rata anak yang berkriteria "Belum Berkembang (BB)" lebih dominan jika dibandingkan dengan anak yang berkriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" dan "Berkembang Sangat Baik (BSB)". Dari 16 anak terdapat anak yang berkriteria "Belum Berkembang (BB)" terdapat 9 anak atau dengan persentase 56,25%. Pada anak yang berkriteria "Mulai Berkembang (MB)" terdapat 6 anak atau dengan persentase 37,50%. Pada anak yang berkriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" terdapat 1 anak atau dengan persentase 6,25%, dan tidak terdapat anak yang berkriteria dan anak yang berkriteria "Berkembang Sangat Baik (BSB)". Berdasarkan analisa penulis di lapangan, rendahnya perkembangan motorik kasar anak disebabkan karena kurangnya aktifitas fisik yang dilakukan oleh anak di sekolah, seperti yang sudah dijelaskan bahwa kebanyakan anak-anak lebih cenderung berdiam diri ketika jam istirahat.

Rendahnya motorik kasar anak tersebut dapat mempengaruhi aktifitas nya jika dibiarkan berlarut-larut. Oleh karena itu, motorik kasar pada anak perlu ditingkatkan sehingga diperlukan solusi yang dapat membantu mengatasi masalah yang ditemukan. Pemberian stimulasi yang tepat pada anak sangat penting untuk membantu perkembangan anak. Permainan *Jump Zig Zag* merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat dimainkan dengan cara melakukan lompatan dari satu titik ke titik lainnya secara berkelok-kelok. Manfaat permainan *Jump Zig Zag* ialah untuk melatih fisik motorik anak. Digunakannya permainan ini dalam suatu pembelajaran karena permainan ini menarik dan menyenangkan. Kegiatan melompat adalah gerakan memindahkan tubuh dengan menggunakan dua atau satu kaki tumpu dan gerakan melompat mula mula tampak atau bisa berbentuk dari gerakan berjalan dari tempat agak tinggi ketempat yang agak rendah, misalnya saat menuruni tangga atau turun dari bangku yang pendek. Adapun kaitan kemampuan fisik motorik kasar dengan gerak melompat yaitu perkembangannya diantaranya yaitu perkembangan motorik kasar.

Bertitik tolak dari permasalahan di atas maka peneliti tertarik mengadakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun melalui Permainan *Jump Zig Zag* di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar adalah :

1. Pada jam istirahat masih banyak anak-anak yang kurang mau berlarian dan menggerakkan badannya, mereka lebih cenderung hanya berdiam diri dan duduk-duduk saja.
2. Gerakan-gerakan yang diberikan guru dalam pembelajaran berhubungan dengan motorik kasar anak diberikan sangat monoton dan cenderung membosankan.
3. Semakin berkembangnya zaman, anak-anak lebih suka melakukan permainan yang modern, dari pada permainan fisik sehingga motorik kasarnya tidak berkembang.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya : Apakah permainan *Jump Zig Zag* dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar?

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang peneliti ambil dalam latar belakang masalah di atas yaitu untuk mengetahui apakah permainan *Jump Zig Zag* dapat meningkatkan

motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik yaitu sebagai berikut :

1. Bagi anak atau peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna khususnya meningkatkan motorik kasar di taman kanak-kanak TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.
2. Bagi Guru, dapat menambah wawasan atau pengetahuan dalam memilih kegiatan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, selain itu tentunya dapat menjadi masukan bagi para guru dalam melakukan upaya untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan *Jump Zig Zag*
3. Bagi sekolah sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan di ruang lingkup TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.
4. Bagi peneliti hasil penelitian ini diharapkan menjadi landasan berpijak dalam rangka menindaklanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas
5. Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk lebih mengembangkan lagi perkembangan motorik kasar anak dengan melakukan penelitian lebih lanjut sehingga diperoleh hasil yang lebih memuaskan.

## **F. Definisi Operasional**

1. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.
2. Permainan *Jump Zig Zag* adalah suatu bentuk latihan dalam bentuk lompatan yang dilakukan dengan berkelok kelok melewati suatu rintangan dimana tujuannya adalah untuk melatih kemampuan berubah arah tubuh dengan cepat. Setelah mencapai ujung yang lain, lalu diulangi gerakan tersebut.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Bermain dan Permainan**

Bermain merupakan hak yang dimiliki oleh setiap anak, karena bermain merupakan wadah bagi anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan yang dalam pelaksanaannya tidak terdapat unsur paksaan.

Bermain adalah sebuah aktifitas yang disukai oleh semua jenis kalangan, terutama anak-anak. Anak-anak menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri ataupun dengan orang lain. Bermain merupakan serangkaian kegiatan anak-anak yang menyenangkan dan membuat perasaan menjadi gembira dan bahagia. Para ahli anak usia dini mengatakan bahwa bermain merupakan faktor penting yang dilakukan oleh anak dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan esensi bermain menjadi jiwa dalam setiap pembelajaran anak usia dini (Suyanto, 2005).

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Ada beberapa penggolongan kegiatan bermain pada anak usia dini yaitu: kegiatan bermain didasarkan pada dimensi perkembangan sosial anak, dan kegiatan bermain yang didasarkan pada kegemaran anak. Yus (2011) Setiap anak selalu ingin bermain, karena bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang

membuat anak tidak senang, kadangkala ia ingin berlama-lama dalam suatu permainan. Bermain dapat dilakukan anak dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat. Dalam bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna untuk mengembangkan dirinya.

Suryadi (2005) mengemukakan bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuannya yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara beragam. Montolalu (2005) Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh. Secara psikis, bermain dapat menghilangkan tekanan pada pikiran dan perasaan, Secara fisik bermain dapat menyehatkan badan. Kegiatan bermain memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaannya secara bebas. Lebih lanjut Hartati (2005) mengatakan bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seanak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan yang dilakukan secara spontan dengan cara yang beragam agar dapat berkembang sebagaimana mestinya dan juga berkembang dengan wajar sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

## **2. Fungsi dan Manfaat Bermain**

Suryadi (2006) mengemukakan fungsi bermain yaitu: a) Latihan pengambilan keputusan, b) Agar anak dapat memilih permainan yang disukai, c) Supaya anak dapat berdiri sendiri dan tidak tergantung dengan orang lain, d) Dapat meningkatkan percaya diri anak, e) Bermain untuk perkembangan bahasa, f) Bermain untuk kecerdasan visual spasial, g) Bermain sebagai perkembangan fisik, h) Bermain sebagai media terapi.

Sementara itu Montolalu (2007) mengatakan bahwa manfaat bermain adalah sebagai berikut :

### **a. Bermain Memicu kreativitas**

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuwan menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan atau tanpa alat, mereka lebih kreatif.

b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak,

Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain dapat memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Hasil penelitian mendukung dugaan bahwa bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol. Anda perhatikan dengan saksama ketika beberapa anak bermain bebas di area keluarga, misalnya bermain dokter-dokteran. Balok mainan bisa menjadi telepon untuk menelepon dokter agar datang mengobati anaknya yang sakit. Percakapan mereka sangat kreatif.

c. Bermain menanggulangi konflik,

Pada anak usia TK tingkah laku yang sering muncul ke permukaan adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerja sama, egois, simpatik, marah, ngambek, dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka. Apabila kita teliti maka lebih banyak tingkah laku yang asosial yang tampil pada periode ini dari pada tingkah laku yang prososial. Dapat dimengerti bahwa pada periode ini konflik tak dapat dihindarkan. Semua tingkah laku yang disebutkan di atas, diperlukan pemunculannya justru untuk mengarahkan anak-anak yang asosial dan egoistis menjadi makhluk sosial.

d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati,

Empati adalah pengenalan perasaan, pikiran, dan sikap orang lain, dapat juga dikatakan pengenalan jiwa orang lain. Dengan kata lain, empati

adalah keadaan mental yang membuat seseorang mengidentifikasi atau merasa dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran dan sikap yang sama dengan orang atau kelompok lain. Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain. Dengan mengembangkan empati, anak akan pandai menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain dan akan mengembangkan tenggang rasa. Melalui bermain sandiwara boneka atau dramatisasi terpimpin sikap empati dapat dikembangkan di TK.

e. Bermain bermanfaat mengasah panca indra,

Kelima indra, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengucapan, dan perabaan merupakan alat-alat yang vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi. Tujuannya tentu agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi di sekitarnya. Ketajaman penglihatan dan pendengaran sangat penting dan sangat dibutuhkan anak usia TK agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk bentuk simbol-simbol tulisan yang akan membantu anak belajar membaca dan menulis.

f. Bermain sebagai media terapi (pengobatan),

Anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah konflik dan kecemasannya. Berawal dari teori ini para ahli ilmu jiwa mendapat ilham untuk menggunakan bermain sebagai alat diagnosis mengobati anak yang bermasalah, yang dikenal di kalangan para ahli

dengan terapi bermain. Namun, tidak semua orang dapat melakukannya karena ini memerlukan keahlian khusus dari mereka yang mendapat pendidikan dan pelatihan khusus untuk itu.

g. Bermain itu Melakukan Penemuan

Saat bermain sedang menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah diciptakan sebelumnya. Anak akan bertanya jika ada sesuatu yang ia butuhkan dan pahami saat bermain. Bagi guru yang berpengalaman, anak-anak yang sedang bermain sering dilihat, seperti sedang melakukan penemuan-penemuan setiap waktu.

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dan fungsi bermain adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan segala aspek kemampuan yaitu bahasa, sosial dan juga fisik. Serta dengan bermain anak dapat mengatasi masalah yang terjadi dalam dirinya.

### **3. Prinsip-Prinsip Bermain**

Suhartanti (2019) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar aktivitas bermain bisa menjadi stimulus yang efektif sebagaimana berikut :

a. Perlu energi ekstra

Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai Asupan (intake) yang kurang dapat menurunkan gairah anak. Anak yang sehat memerlukan aktifitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenuh.

b. Waktu yang cukup

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya

c. Alat permainan

Alat permainan yang digunakan harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsure edukatif bagi anak.

d. Ruang untuk bermain

Aktivitas bermain dapat dilakukan dimana saja, di ruang tamu, di halaman atau bahkan di ruang tidur. Diperlukan suatu ruangan atau tempat khusus untuk bermain bila memungkinkan, dimana ruangan tersebut sekaligus juga dapat menjadi tempat untuk menyimpan mainannya.

e. Pengetahuan cara bermain

Alat belajar bermain dan mencoba-coba, meniru teman-temannya atau diberitahu oleh orang tuanya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak lebih terarah dan berkembang pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan tersebut. Orang tua yang tidak pernah mengetahui cara bermain dan alat permainan yang diberikan, umumnya membuat hubungannya dengan anak cenderung kurang hangat.

f. Cara bermain

Dalam bermain anak memerlukan teman, bisa teman sebaya, saudara atau orang tuanya. Ada saat-saat tertentu dimana anak bermain sendiri agar dapat menemukan kebutuhannya sendiri. Bermain yang dilakukan bersama dengan orang tuanya akan mengakrabkan hubungan dan sekaligus memberikan kesempatan kepada orang tua untuk mengetahui sikap kelainan yang dialami oleh anaknya. Teman diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam memahami perbedaan.

**4. Bermain *Jump Zig Zag***

Melompat terdiri dari gerakan mengarahkan dan menahan badan di udara sesaat dengan beberapa ciri dasar sebagai berikut; (1) satu atau dua kaki menolak dengan dua kaki mendarat; (2) dua kaki menolak dan mendarat satu kaki. Meloncat dilakukan umumnya dengan tujuan untuk mencapai ketinggian atau jarak. Untuk kedua tujuan di atas, pinggul, lutut dan pergelangan kaki harus dibengkokkan untuk memperoleh gaya yang lebih besar. Oleh sebab itu meloncat harus dimulai dari posisi sedikit jongkok. Meloncat untuk mencapai ketinggian, maka lutut harus dibengkokkan, kedua lengan diturunkan dengan kedua siku sedikit dibengkokkan. Saat lutut diluruskan maka kedua lengan harus diayun ke atas, badan harus benar-benar diluruskan sejauh mungkin di udara. Pendaratan harus dilakukan pada ujung telapak kaki dengan kedua lutut ditebuk untuk meredam gaya benturan ke lantai (Sujiono, dkk, 2007).

Menurut Sumantri (2005) penguasaan gerak melompat berkembang sejalan dengan peningkatan kekuatan kaki serta keseimbangan dan koordinasi tubuh. Gerakan melompat mula-mula dikuasai adalah dengan cara menumpu dengan satu kaki dan mendarat dengan satu kaki yang lain. Gerakan yang dikuasai kemudian adalah menumpu dengan kedua kaki bersama-sama.

Menurut Saputra dan Rudyanto (2005) lompat adalah gerakan dasar yang terjadi ketika tubuh diangkat ke udara karena tekanan yang berasal dari satu atau kedua tungkai dan tubuh mendarat menggunakan kedua kaki secara bersamaan. Lebih lanjut Samsudin (2008) gerakan meloncat atau melompat itu terdiri dari gerakan mengarahkan dan menahan beban di udara sesaat dengan beberapa ciri menggunakan satu atau kaki menolak dengan dua kaki mendarat, atau mendarat dengan satu kaki.

Kata "*Jump Zig Zag*" berasal dari kata jump dalam bahasa Inggris yang artinya lompatan, lebih lanjut *Zig Zag* menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah berliku-liku atau berkelok-kelok. Sehingga kata *Jump Zig Zag* dapat diartikan sebagai suatu bentuk latihan dalam bentuk lompatan yang dilakukan dengan berkelok-kelok melewati suatu rintangan dimana tujuannya adalah untuk melatih kemampuan berubah arah tubuh dengan cepat. Setelah mencapai ujung yang lain, lalu diulangi gerakan tersebut.

Tujuan latihan *Zig Zag* adalah untuk menguasai keterampilan lari, menghindari dari berbagai halangan baik orang maupun benda yang ada di sekeliling dengan tujuannya latihan *Zig Zag* yaitu: untuk mengukur kelincihan seseorang dan untuk merubah arah gerak tubuh atau bagian tubuh.

Menurut Harsono (2015) keuntungan dan kerugian latihan *Zig Zag*, yaitu: Kemungkinan cedera lebih kecil karena sudut ketajaman berbelok arah lebih kecil (45 dan 90 derajat). Banyak membutuhkan koordinasi gerak tubuh, sehingga mempermudah dalam tes kelincahan. Lebih lanjut kelemahannya seseorang tidak terbiasa dengan ketajaman sudut lari yang besar sehingga pada saat melakukannya lebih sulit.

## **5. Pengertian Motorik Kasar**

Muhibbin dalam Samsudin (2008) juga menyebut motorik dengan istilah “motor” menurutnya motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar sekresinya. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Sunardi dan Sunaryo, 2007). Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik kasar, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk motorik kasarnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Sujiono (2007) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Aktivitas yang menggunakan otot-otot besar

di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya, Lebih lanjut gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak.

## **6. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Menurut Fridani (2010) mengatakan ada tiga unsur yang menentukan dalam perkembangan motorik, yaitu otak, syaraf dan otot. Ketika motorik bekerja, ketiga unsur tersebut melaksanakan perannya masing-masing secara interaktif positif, artinya unsur-unsur tersebut saling berkaitan, saling menunjang dan saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaannya.

Perkembangan motorik pada setiap anak mengalami perbedaan, ada anak yang mengalami perkembangan motoriknya sangat baik seperti yang dialami para atlet, tetapi ada anak yang mengalami keterbatasan. Selain itu juga dipengaruhi adanya jenis kelamin. Pengembangan motorik anak pra sekolah yang adalah bahwa suatu perubahan, baik fisik maupun psikis, sesuai dengan masa pertumbuhannya, keberadaan perkembangan motorik anak juga dipengaruhi hal lain di antaranya asupan gizi, status kesehatan dan perlakuan motorik sesuai dengan masa perkembangan (Depdiknas, 2008). Kegiatan

dalam pengembangan fisik motorik lebih membuat anak *enjoy* karena lebih banyak kegiatan bermainnya.

Menurut Aisyah (2008) mengatakan bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir. Sujiono (2007) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar daripada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk motorik kasarnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Pengembangan motorik anak memerlukan koordinasi antara otot-otot untuk keterampilan gerakannya, misalnya melompat dalam ketinggian + 20 cm perlu kekuatan dan konsentrasi yang baik. Gerakan motorik kasar membutuhkan aktivitas otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak. Ada beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan gerakan motorik anak. Misalnya aktivitas berjalan di atas papan titian, melompat zig zag, senam, renang dan sebagainya. Hal tersebut selain dapat membuat senang anak juga dapat melatih anak untuk percaya diri.

Menurut Musfiroh (2008) berpendapat bahwa anak usia 5 tahun sudah dapat melakukan aktivitas sebagai berikut:

- a. Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tidak beraturan, dan berlari dengan baik.
- b. Berlari dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan dengan berdiri di atas balok 4 inci, tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tanpa melihat kakinya.
- c. Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat kaki berpijak.
- d. Melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat.
- e. Mulai mengkoordinasikan gerakan-gerakan pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntangkan untuk menampung akrobat).
- f. Menunjukkan kesadaran untuk menilai batas tingkah laku yang berbahaya dengan lebih baik, tetapi masih membutuhkan pengawasan di jalan atau perlindungan diri pada aktivitas yang penting.
- g. Menunjukkan peningkatan daya tahan dalam periode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan kontrol diri dalam kegiatan kelompok.

## **7. Unsur-Unsur Keterampilan Motorik Kasar**

Keterampilan motorik setiap orang pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan

pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar unsurunsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Hal ini sesuai pendapat Depdiknas (2008) bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan, dan kontrol motorik.

Lebih lanjut Sujiono (2007) menyatakan bahwa gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian tubuh, dan memerlukan tenaga yang cukup besar.

Menurut Mutohir dan Gusril (2004) bahwa unsur-unsur keterampilan motorik di antaranya:

- a. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung, dan mendorong.
- b. Koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam satu tugas yang kompleks. Dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dengan sistem syaraf. Sebagai contoh: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat. Anak dikatakan baik koordinasi gerakannya apabila anak mampu bergerak dengan mudah, lancar dalam rangkaian dan irama gerakannya terkontrol dengan baik.

- c. kelenturan dalam satuan waktu tertentu, misalnya: berapa jarak yang ditempuh anak dalam melakukan lari empat detik, semakin jauh jarak yang ditempuh anak, maka semakin tinggi kecepatannya.
- d. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan di bagi menjadi dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Keseimbangan dinamis adalah keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain. Ditambahkannya bahwa keseimbangan statis dan dinamis adalah penyederhanaan yang berlebihan. Ditambahkan kedua elemen keseimbangan kompleks dan sangat spesifik dalam tugas dan gerak individu.
- e. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari satu titik ke titik lain. Misalnya: bermain menjala ikan, bermain kucing dan tikus, bermain hijau hitam semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menyentuh maupun kecepatan untuk menghindar, maka semakin tinggi kelincahannya.

Dengan demikian unsur-unsur yang diterapkan dalam kegiatan bermain papan titian meliputi: kekuatan, koordinasi dan kesimbangan. Unsur-unsur tersebut dibutuhkan anak pada saat melakukan aktivitas berjalan di atas papan titian.

Menurut Sujiono (2005) secara umum motorik kasar anak usia 5 tahun dikelompokkan kedalam kegiatan sebagai berikut:

- a. Dalam kegiatan berlari anak usia 5 tahun sudah mampu berlari dan kontrol, gerakan anak hampir menyerupai orang dewasa.
- b. Dalam melompat kerakan yang dilakukan dapat digabungkan dengan gerakan lain misalkan berlari lalu melompat.
- c. Dalam melempar anak dapat melempar dengan gerakan yang benar, dengan cara melangkahkan kaki kanan kedepan sambila melempar.
- d. Menangkap, anak menangkap bola kecil menggunakan telapak tangan.
- e. Memantulkan, keterampilan memantul ini dapat dilakukan dengan menggunakan bola. Memantulkan bola menumbuhkan koordinasi mata dan tangan yang digunakan untuk mengarahkan bola kebawah.

### 8. Indikator Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Permen No. 58 tahun 2009 yang ditulis dalam tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan dapat dicapai oleh anak pada rentang usia 5 – 6 Tahun pada aspek motorik kasar adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.1. Perkembangan Aspek Fisik Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Tertuang Dalam Kurikulum Permen No.58 tahun 2009**

Pencapaian Perkembangan	Indikator
Fisik Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan.</li> <li>2. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan</li> <li>3. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelincahan</li> <li>4. Melakukan permainan fisik</li> <li>5. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri</li> </ol>

Sumber : Permen No. 58 tahun 2009

## B. Penelitian Relevan

1. Penelitian pertama oleh Magfiroh (2019) berjudul “Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak dari pratindakan sampai pelaksanaan siklus II dengan indikator kekuatan meningkat dengan persentase 55,6%, keseimbangan meningkat dengan persentase 77,7%, koordinasi meningkat dengan persentase 77,8%, kelentukan meningkat dengan persentase 66,7%, dan kelincahan meningkat dengan persentase 66,7%. Berdasarkan pemaparan hasil pelaksanaan permainan lompat ceria bahwa kemampuan fisik motorik kasar anak terbukti meningkat.
2. Penelitian yang kedua oleh Utami (2022) berjudul “Peran Guru Abad 21 Dalam Penerapan Permainan Berlari *Zig-Zag* Membawa Bendera Dan Klasifikasi Warna Untuk Meningkatkan motorik kasar Serta Motorik kasar Anak Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun”. Hasil penelitian ini adalah guru mampu menerapkan peran guru abad 21 yaitu ketrampilan 4C yang meliputi komunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan kolaborasi dalam penerapan permainan berlari *Zig Zag* membawa bendera dan klasifikasi warna pada kelompok usia 4-5 Tahun . Guru menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang peran guru abad 21 dalam meningkatkan kemampuan motoric kasar serta motorik kasar anak melalui kegiatan permainan berlari *Zig Zag* membawa bendera dan klasifikasi warna.

3. Penelitian ketiga oleh Novianti (2022) berjudul “Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B TK Armawiyah 1”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa latihan gerak sederhana, metode tepukan arah, lompat “parit” dan garis *Zig Zag*, serta gerakan melempar gacok ke depan merupakan cara yang terbukti efektif dalam menstimulus keterampilan motorik kasar pada anak melalui permainan tradisional engklek. Empat cara sederhana ini tidak hanya membantu menstimulus keterampilan motorik kasar pada anak, tetapi juga mewujudkan permainan yang menyenangkan dan aman.

Dari penelitian relevan di atas terdapat persamaan dengan yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama mempunyai tujuan yang sama terhadap aspek yang ingin dikembangkan yaitu motorik kasar anak, Lebih lanjut perbedaannya yaitu terletak pada metode yang diberikan. Metode yang digunakan penulis adalah permainan *Jump Zig Zag*. Perbedaan lain adalah subjek dan objek yang berbeda dengan yang peneliti lakukan.

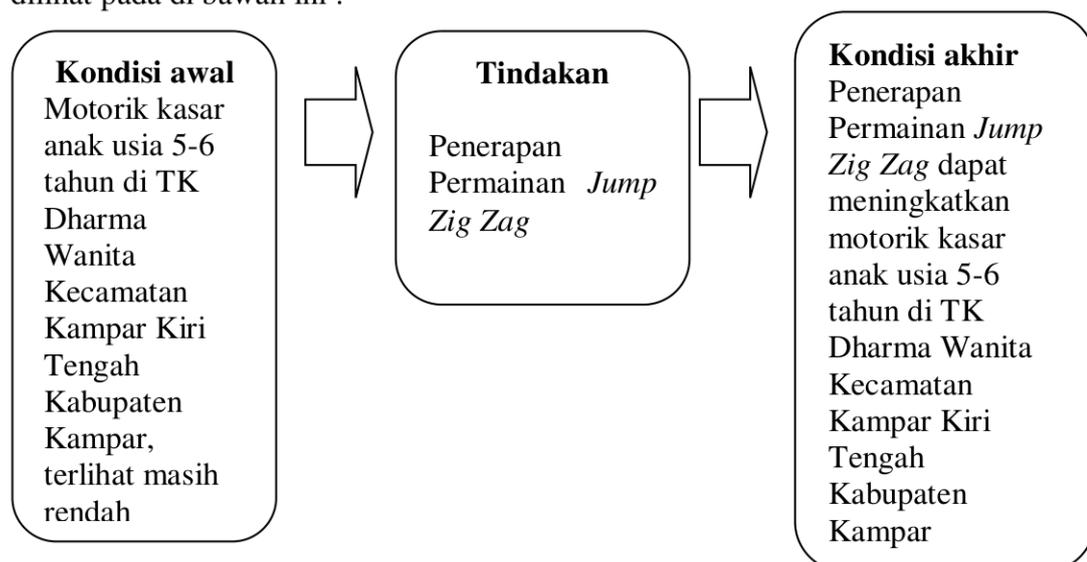
### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan permasalahan yang berkaitan dengan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar, terlihat masih sangat rendah dan mengkhawatirkan. Hal ini dapat diketahui dari masih banyak anak-anak yang kurang mau berlarian dan menggerakkan badannya, mereka lebih cenderung hanya berdiam diri dan duduk-duduk saja, walaupun guru telah memberikan motorik kasar anak dengan baik, namun gerakan yang

diberikan tidak banyak bervariasi. Gerakan-gerakan yang diberikan sangat monoton dan itu dapat berakibat pada anak yang semakin hari bisa semakin anak melakukan motorik kasar tersebut.

Pemberian stimulasi yang tepat pada anak sangat penting untuk membantu perkembangan anak. Permainan *Jump Zig Zag* merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat dimainkan dengan cara melakukan lompatan dari satu titik ke titik lainnya secara berkelok-kelok. Manfaat permainan *Jump Zig Zag* ialah untuk melatih fisik motorik anak. Digunakannya permainan ini dalam suatu pembelajaran karena permainan ini menarik dan menyenangkan. Tujuan latihan *Zig Zag* adalah untuk menguasai keterampilan lari, menghindari dari berbagai halangan baik orang maupun benda yang ada di sekeliling dengan tujuannya latihan *Zig Zag* yaitu: untuk mengukur kelincahan seseorang dan untuk merubah arah gerak tubuh atau bagian tubuh.

Untuk mengetahui lebih jelas kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat pada di bawah ini :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual Penelitian

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dari kerangka berfikir di atas, penulis dapat mengemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut : melalui permainan *Jump Zig Zag* dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.



**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Setting Penelitian**

1. Lokasi Penelitian

Adapun yang dijadikan lokasi penelitian adalah TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar provinsi Riau.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar dalam penelitian ini selama tiga bulan peneliti mulai meneliti dari bulan Februari sampai bulan Desember 2023.

**Tabel 3.1**  
**Perkiraan Waktu Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian						
		Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nov	Des
1	Pengajuan Judul	√						
2	Bimbingan Proposal		√	√	√			
3	Penyelesaian Proposal					√		
4	Seminar Proposal					√		
5	Perbaikan Seminar Penelitian					√		
6	Penelitian						√	
7	Bimbingan Bab IV-V							√
8	Revisi Bab IV-V							√
9	Ujian Sidang Skripsi							

**B. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah peserta didik di kelas B (Usia 5-6 Tahun) di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar sebanyak 16 anak didik dengan rincian 7 laki-laki dan 9 perempuan. Lebih lanjut

Obyek penelitiannya adalah meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan *Jump Zig Zag*, penelitian ini merupakan salah satu tindakan kelas yang mana peneliti berharap ada peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan *Jump Zig Zag* di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

### **C. Metode Penelitian**

Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang dikenal dengan singkatan PTK yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru /peneliti untuk mengetahui yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu obyek penelitian di kelas tersebut. Penelitian tindakan kelas atau disebut PTK adalah penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru yang merupakan pengamatan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Afandi, 2011)

Kemmis (1983) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai suatu bentuk penelaah melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu (misalnya guru atau kepala sekolah) dalam situasi sosial (termaksud pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran serta keabsahan dari (a) praktik-praktik sosial kependidikan yang mereka lakukan sendiri, (b) pemahaman mereka mengenai praktik-praktik tersebut, dan (c) situasi kelembagaan tempat praktik-praktik itu dilaksanakan. (Farhana, 2009)

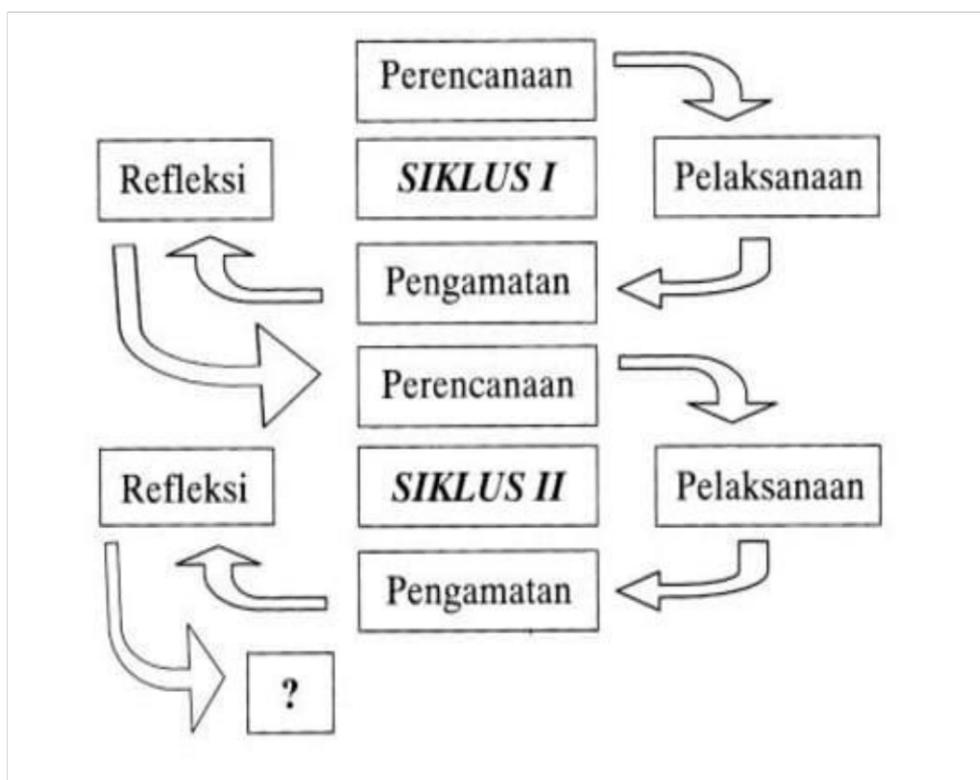
Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan suatu cara atau metode ilmiah tertentu untuk memperoleh data dan informasi, metode ilmiah tersebut diperlukan dengan tujuan agar data atau informasi yang dikumpulkan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah yaitu metode penelitian. Adapun alasannya kenapa peneliti mengambil metode ini karena peneliti mendapatkan masalah di kelas, masalah yang terjadi adalah dimana kemampuan berbahasa anak masih sangat kurang, hal ini sangat sesuai dengan apa yang telah diuraikan para ahli bahwa tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan praktik pendidikan kearah yang lebih baik.

Menurut Kunandar (2016), Tujuan PTK antara lain sebagai berikut:

1. Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi didalam kelas yang dialami langsung antara guru dan siswa.
2. Meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas secara terus menerus mengingat masyarakat berkembang secara cepat
3. Peningkatan relevansi pendidikan dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
4. Menumbuhkan semangat inovasi terhadap sistem pembelajaran secara berkelanjutan
5. Meningkatkan mutu pendidikan melalui perbaikan praktik pembelajaran di kelas dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari tujuan PTK di atas semakin memantapkan peneliti untuk menggunakan metode penelitian ini, serta diharapkan dapat memberikan perbaikan dan meningkatkan proses belajar mengajar didalam kelas. Desain TPK

model ini dianggap lebih mudah dalam prosedur tahapannya yang terdiri dari 4 komponen antara lain : Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi. Berikut adalah desain PTK menurut Arikunto



Gambar 3.1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2012)

Adapun Tahapan-tahapan yang terdapat pada PTK model Kemmis dan Mc Taggart diantaranya :

#### 1. Tahap Perencanaan

Perencanaan tindakan dibuat agar tujuan pelaksanaan penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan harapan, Perencanaan ini antara lain :

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang

digunakan, Rencana pelaksanaan pembelajaran harian ini digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

- b. Menyusun lembar observasi tentang partisipasi anak didik dalam kegiatan yang sudah direncanakan.
- c. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran.
- d. Menyiapkan dokumentasi dan aspek-aspek yang sekiranya diperlukan.

## 2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah kegiatan mengimplementasikan atau menerapkan perencanaan yang telah dibuat, yang dibuat dalam pelaksanaannya bersifat terbuka, guru menyampaikan kegiatan sesuai dengan RPPH.

## 3. Observasi

Dalam tahap observasi yang melakukannya adalah pengamat, kegiatan ini berlangsung bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan, tahapan ini adalah mengamati bagaimana proses pelaksanaan berlangsung serta mengetahui dampak yang dihasilkan dari proses pelaksanaan. Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

## 4. Refleksi

Tahapan refleksi ini adalah tahapan dimana kita mengetahui kelemahan apa saja yang terjadi dari proses pelaksanaan hingga akhirnya dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya, apabila proses siklus sudah selesai maka tahapan ini bisa dijadikan tahapan untuk menarik kesimpulan dari keseluruhan kegiatan.

Berikut merupakan penjelasan alur dari siklus tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini :

## 1. Siklus I

Langkah-langkah dalam siklus I terdiri:

### a. Tahap perencanaan

Kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah:

- 1) Peneliti dan guru mendiskusikan tentang menentukan tema dan subtema apa yang akan dilaksanakan sesuai dengan silabus dan kurikulum
- 2) Menyusun rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang akan digunakan. Kata *Jump Zig Zag* berasal dari kata jump dalam bahasa inggris yang artinya lompatan, Lebih lanjut *Zig Zag* menurut kamus besar bahasa indonesia adalah berliku-liku atau berkelok-kelok. Sehingga kata *Jump Zig Zag* dapat diartikan sebagai suatu bentuk latihan dalam bentuk lompatan yang dilakukan dengan berkelok kelok ke luar kotak garis yang dilakukan secara berulang-ulang kemampuan berubah arah tubuh dengan cepat. Setelah mencapai ujung yang lain, lalu diulangi gerakan tersebut.
- 3) Mempersiapkan bahan-bahan dan alat-alat media yang akan digunakan sesuai dengan RPPH untuk melakukan kegiatan permainan *Jump Zig Zag* anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2023/2024.

- 4) Mempersiapkan tempat kegiatan permainan *Jump Zig Zag* anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2023/2024.
  - 5) Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas peserta didik selama melaksanakan pembelajaran.
- b. Tahap pelaksanaan atau tindakan
- 1) Kegiatan Awal :
    - a) Mengucapkan salam dan melaksanakan do'a serta absensi sebelum kegiatan dimulai.
    - b) Menanyakan hari apa dan menanyakan kabar hari ini
    - c) Mengajak anak bercakap-cakap tentang tema yang sesuai dengan RPPH.
    - d) Mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan pembelajaran permainan *Jump Zig Zag* yang akan dilaksanakan.
  - 2) Kegiatan Inti:
    - a) Guru menyiapkan bahan yang diperlukan permainan *Jump Zig Zag*
    - b) Guru menjelaskan tentang permainan *Jump Zig Zag*
    - c) Guru mempraktekkan cara melakukan gerakan *Jump Zig Zag*
    - d) Guru memberikan kesempatan untuk tiap anak melakukan gerakan *Jump Zig Zag*
    - e) Guru memberikan penilaian dan melakukan tanya jawab terhadap kegiatan yang dilakukan



Gambar 3.2. Lompat *Zig Zag*

3) Kegiatan Penutup:

- a) Guru menanyakan kembali kegiatan hari ini
- b) Guru memberikan semangat kepada peserta didik
- c) Guru menanyakan perasaan anak selama kegiatan
- d) Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a

c. Tahap Observasi/Pengamatan

pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menilai kemampuan anak usia dini dalam melakukan kegiatan permainan *Jump Zig Zag*. Peneliti juga dibantu oleh guru untuk melakukan pengamatan untuk mengetahui keaktifan dan kondisi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pencapaian motorik kasar anak usia dini dalam menggunakan kegiatan permainan *Jump Zig Zag*, untuk menghasilkan perubahan sesuai dengan keinginan dalam pelaksanaan kegiatan permainan *Jump Zig Zag*.

d. Tahap refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji hasil tindakan. Hasil observasi dianalisis untuk membantu perbaikan yang akan dilakukan kemudian dengan melakukan refleksi peneliti dapat mengetahui kekurangan yang perlu diperbaiki dan mengambil kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan. Seandainya siklus I belum menunjukkan hasil yang diinginkan oleh peneliti, maka dilakukan kembali ke tahap siklus II. Pelaksanaan siklus ini dilakukan dengan berulang-ulang seperti yang dilakukan di siklus sebelumnya sampai menemukan hasil yang diinginkan.

## 2. Siklus II

Langkah-langkah dalam siklus II terdiri dari :

a. Tahap perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan
- 2) Menyiapkan materi sesuai dengan tema
- 3) Menyiapkan baha-bahan dan alat-alat media yang digunakan sesuai dengan RPPH
- 4) Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas peserta didik selama melaksanakan pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan atau tindakan

- 1) Kegiatan Awal :
  - a) Mengucapkan salam dan melaksanakan do'a serta absensi sebelum kegiatan dimulai.

- b) Menanyakan hari apa dan menanyakan kabar hari ini
  - c) Mengajak anak bercakap-cakap tentang tema yang sesuai dengan RPPH.
  - d) Mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan pembelajaran permainan *Jump Zig Zag* yang akan dilaksanakan.
- 2) Kegiatan Inti :
- a) Guru menyiapkan bahan yang diperlukan permainan *Jump Zig Zag*
  - b) Guru menjelaskan tentang permainan *Jump Zig Zag*
  - c) Guru mempraktekkan cara melakukan gerakan *Jump Zig Zag*
  - d) Guru memberikan kesempatan untuk tiap anak melakukan gerakan *Jump Zig Zag*
  - e) Guru memberikan penilaian dan melakukan tanya jawab terhadap kegiatan yang dilakukan
- 3) Kegiatan Penutup:
- a) Guru menanyakan kembali kegiatan hari ini
  - b) Guru memberikan semangat kepada peserta didik
  - c) Guru menanyakan perasaan anak selama kegiatan
  - d) Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a
- c. Tahap observasi atau pengamatan
- pada saat yang bersamaan peneliti melakukan observasi dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat melakukan kegiatan berlangsung dan menilai perkembangan motorik kasar anak.

#### d. Tahap refleksi

pelaksanaan refleksi menentukan keunggulan dan kelemahan pada proses kegiatan dari siklus I dengan siklus II setelah peneliti mengkaji dan membedakan hasil antara siklus I dan siklus II, Refleksi ini dilakukan untuk menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dilakukan pada siklus II. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah melalui kegiatan permainan *Jump Zig Zag* dapat meningkatkan motorik kasar anak. Jika hasil yang diperoleh meningkat dibandingkan siklus I maka penelitian dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

### **D. Prosedur Penelitian**

#### 1. Tahap Pra Penelitian

Pada tahap pra penelitian ini penulis mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan sebelum peneliti terjun ke dalam kegiatan penelitian itu sendiri. Dalam hal ini penulis melakukan survey awal terhadap permasalahan yang ada di TK Dharma Wanita kabupaten Kampar yaitu ditemui gejala-gejala atau fenomena khususnya pada aspek motorik kasar terlihat belum berkembang, hal ini diketahui dari : 1) pada jam istirahat masih banyak anak-anak yang kurang mau berlarian dan menggerakkan badannya, mereka lebih cenderung hanya berdiam diri dan duduk-duduk saja, 2) Gerakan-gerakan yang diberikan oleh guru ketika belajar sangat monoton dan membosankan, 3) anak-anak lebih suka melakukan permainan yang modern, sehingga dikhawatirkan permainan tradisional akan hilang. Penulis memikirkan solusi apa yang diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan

analisa penulis, maka penerapan permainan *Jump Zig Zag* dirasa cocok untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita kabupaten Kampar. Setelah ditemukan masalah, kemudian penulis menentukan judul, dan tempat atau lokasi penelitian dengan tujuan menyesuaikan keperluan dan kepentingan fokus penelitian yang akan diteliti. Lokasi yang akan dipilih penulis dalam penelitian ini adalah TK Dharma Wanita kabupaten Kampar. Sekolah ini dijadikan lokasi penelitian dengan alasan. Setelah masalah dan judul dinilai mantap atas persetujuan pembimbing, maka penulis membuat proposal penelitian.

## 2. Tahap Penelitian

Setelah tahap pra penelitian selesai, maka penulis mulai terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data dari anak didik yang dijadikan sampel penelitian yang berkaitan dengan indikator motorik kasar anak, yang meliputi; 1) keseimbangan kaki anak di awal lompatan, 2) Ketepatan saat melompat ke tengah lingkaran simpai dengan dua kaki, 3) Kelenturan kaki anak ketika melakukan awal lompatan, 4) Kelenturan kaki ketika melakukan pendaratan dengan dua kaki. Dalam penelitian ini peneliti dibantu oleh seorang observer yang berasal dari teman sejawat untuk membantu jalannya penelitian. Tugas dari observer ini yaitu melakukan pengamatan dan mencatat kegiatan-kegiatan atau gejala-gejala yang penting dan mendukung terhadap masalah yang diteliti serta melakukan studi dokumentasi dan membuat catatan dari data yang diperlukan sehubungan sasaran penelitian.

Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan, sehingga total keseluruhan terdapat empat kali pertemuan.

### 3. Tahap Setelah Penelitian

Setelah data-data yang dibutuhkan telah peneliti kumpulkan, maka selanjutnya adalah kegiatan pengolahan data hasil penelitian, seperti yang kita ketahui bahwa analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan selama dan setelah dari lapangan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, data yang diamati adalah data tentang aktivitas guru selama melakukan proses pembelajaran, data aktivitas anak selama mengikuti proses pembelajaran dan data kemampuan anak yang berkaitan dengan indikator penelitian. Kegiatan yang dilakukan adalah menyusun data-data serta informasi yang terkumpul lalu disesuaikan dengan kajian penelitian ini yaitu peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan *Jump Zig Zag* di TK Dharma Wanita Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar. Selanjutnya data-data yang sudah terkumpul dari lapangan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus penelitian yaitu rumus persentase. Data hasil penelitian yang diperoleh dihubungkan dengan menggunakan teori-teori dari beberapa ahli pendidikan yang dikemukakan pada kajian teori untuk kemudia disimpulkan dan diberikan rekomendasi pada pihak-pihak yang terkait agar bisa dipakai sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan salah satu cara untuk langsung terhadap obyek penelitian dalam rangka memperoleh data sebagai berikut:

1. Pengamatan (observasi), sebagai salah satu cara dalam mengumpulkan data dalam rangka penelitian dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap keadaan yang sebenarnya dari obyek yang diteliti, kemudian dilakukan pencatatan secara sistematis terhadap kenyataan yang dilakukan di lapangan. Menurut Sudjana (2009) observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung. Tujuan dari observasi adalah untuk memperoleh berbagai data dan informasi guna menjawab sejumlah permasalahan dalam penelitian. Dalam hal ini adalah masalah motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar dengan menggunakan *Jump Zig Zag*. Waktunya ketika penelitian sedang berlangsung.
2. Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen atau arsip, dokumen perangkat berupa daftar nilai, daftar hadir anak dan arsip-arsip yang dimiliki oleh guru kelas berupa foto dan video.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah (a). Format observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang ditentukan sebelumnya. Aspek yang diamati melalui pedoman observasi ini adalah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar (b). Format wawancara dilakukan untuk tanggapan keaktifan anak terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung (c). Alat dokumentasi yang digunakan untuk merekam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung seperti kamera dan alat rekam lainnya, portofolio, foto kegiatan dan catatan anekdot. Instrument penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### **1. Lembar Observasi**

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui mengamati secara langsung di lapangan ,kegiatan mengamati tersebut tidak sekedar melihat saja akan tetapi juga merekam, menghitung, mengukur serta mencatat kejadian-kejadian yang ada di lapangan tersebut. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak dengan berbentuk *cekklis* atau bintang. Observasi adalah metode yang akurat dalam mengumpulkan data, dengan tujuan mencari informasi tentang kegiatan yang berlangsung untuk kemudian dijadikan objek kajian penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk menilai tingkat kemampuan bahasa anak melalui permainan *Jump Zig Zag*.

a. Observasi Aktivitas Guru

Ketika seorang guru melakukan penelitian tindakan kelas, aktivitas guru menjadi variabel penting untuk diamati mengingat sebegas apapun strategi pembelajaran untuk memecahkan masalah penelitian, namun tanpa dukungan kemampuan guru yang baik, maka penelitian tersebut dipastikan kurang maksimal. Selain itu PTK sendiri merupakan tindakan reflektif untuk memecahkan permasalahan pembelajaran termasuk kekurangan-kekurangan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian instrumen pengamatan aktivitas guru menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena menjadi rambu-rambu bagi pengamat/observer untuk mengamati guru atau peneliti.

b. Observasi Aktivitas Anak

Instrumen pengamatan aktivitas anak menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena menjadi rambu-rambu bagi pengamat/observer untuk mengamati anak atau peneliti.

c. Observasi Motorik kasar

Data tentang aktivitas anak ini berguna untuk mengetahui apakah anak dalam proses pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Pengamatan yang dilakukan melihat peningkatan motorik kasar anak dalam permainan *Jump Zig Zag* selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 3. 2**  
**Lembar Observasi Motorik Kasar Anak**

NO	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Keseimbangan kaki anak di awal lompatan				
2	Ketepatan saat melompat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki				
3	Kelenturan kaki anak ketika melakukan awal lompatan				
4	Kelenturan kaki ketika melakukan pendaratan dengan dua kaki				
Jumlah					
Rata-rata					
Kriteria					

Sumber: Permendiknas No. 58 Tahun 2009

- BB : Belum Berkembang,  
 MB : Mulai Berkembang  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan,  
 BSB : Berkembang Sangat Baik,

**Tabel 3. 3**  
**Rubrik Penilaian Motorik Kasar Anak**

No	Kemampuan Motorik kasar	Kegiatan	BB	MB	BSH	BSB
1	Keseimbangan kaki anak di awal lompatan	Anak mampu melakukan keseimbangan kaki di awal lompatan	Anak belum mampu melakukan keseimbangan kaki di awal lompatan	Anak sudah mampu melakukan keseimbangan kaki di awal lompatan tetapi terjatuh	Anak sudah mampu melakukan keseimbangan kaki di awal lompatan, namun gerakannya lambat	Anak sudah mampu melakukan keseimbangan kaki di awal lompatan dengan baik dan benar

No	Kemampuan Motorik kasar	Kegiatan	BB	MB	BSH	BSB
2	Ketepatan saat melompat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki	Anak mampu melompat tepat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki	Anak belum mampu melompat tepat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki	Anak sudah mampu melompat tepat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki tetapi terjatuh ketika mendarat	Anak sudah mampu melompat tepat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki namun gerakannya lambat	Anak sudah mampu melompat tepat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki dengan baik dan benar
3	Kelenturan kaki anak ketika melakukan awal lompatan	Anak mampu melenturan kaki ketika melakukan awal lompatan	Anak belum mampu melenturan kaki ketika melakukan awal lompatan	Anak sudah mampu melenturan kaki ketika melakukan awal lompatan tetapi terjatuh ketika mendarat	Anak sudah mampu melenturan kaki ketika melakukan awal lompatan namun gerakannya lambat	Anak sudah mampu melenturan kaki ketika melakukan awal lompatan dengan baik dan benar
4	Kelenturan kaki ketika melakukan pendaratan dengan dua kaki	Anak mampu melenturan dua kaki ketika melakukan pendaratan	Anak belum mampu melenturan dua kaki ketika melakukan pendaratan	Anak sudah mampu melenturan dua kaki ketika melakukan pendaratan namun tidak bisa menjaga keseimbangan	Anak sudah mampu melenturan dua kaki ketika melakukan pendaratan namun gerakannya lambat	Anak sudah mampu melenturan dua kaki ketika melakukan pendaratan dan bisa menjaga keseimbangan dengan baik dan benar

## **2. Dokumentasi**

Instrumen dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran mengenai partisipasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Dokumentasi yaitu berupa alat yang dapat mendukung data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa alat dokumentasi antara lain: portofolio anak, hasil foto-foto anak dalam mengikuti kegiatan permainan *Jump Zig Zag*, dan catatan anekdot anak didik. Catatan anekdot anak didik dapat dijadikan kriteria pembandingan lainnya, disamping kondisi, perbuatan atau performan yang ada

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata data secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain Sumarni (2012:98). Data yang dikumpulkan akan diolah dengan cara memberi makna pada data tersebut dan dipergunakan persentase. Peneliti menggunakan analisis kuantitatif, yaitu menggambarkan data dengan angka untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci.

### **1. Teknik Analisis Data Kuantitatif**

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Sehingga penelitian ini menggunakan statistik inferensi. Yang mana statistik inferensi adalah bagian statistik yang mempelajari penafsiran dan penarikan kesimpulan yang berlaku secara umum dari data yang tersedia. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari

seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Misbahuddin dan Hasan I, 2013)

Teknik analisis data ini diperoleh dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik dikelas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

#### a. Analisis Data Hasil Observasi Guru dan Anak

Untuk menentukan keberhasilan aktivitas guru selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka *persentase*

100% = Bilangan Tetap

**Tabel 3. 4**  
**Penilaian Aktivitas Guru**

Penilaian	Kategori
1	K (Kurang)
2	C (Cukup)
3	B (Baik)
4	(BS) Baik Sekali

### b. Motorik Kasar Anak

Untuk menentukan keberhasilan kemampuan anak selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka *persentase*

100% = Bilangan Tetap

**Tabel 3. 5**  
**Penilaian Motorik Kasar Anak**

<b>Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
1	BB (Belum Berkembang)
2	MB (Mulai Berkembang)
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Untuk menentukan kriteria penilaian tentang hasil observasi aktivitas guru, anak, dan perkembangan motorik kasar anak, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian, yaitu baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik (Suharsimi, 1998:246). Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

- a) Apabila persentase antara 76% - 100% dikatakan “BSB”
- b) Apabila persentase antara 56% - 75% dikatakan “BSH”
- c) Apabila persentase antara 41% - 55% dikatakan “MB”
- d) Apabila persentase kurang dari 40% dikatakan “BB”

## **2. Teknik Analisis Data Kualitatif**

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan. Menurut Miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Terjadi secara bersamaan berarti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi sebagai sesuatu yang saling jalin menjalin merupakan proses siklus dan interaksi pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejajar yang membangun wawasan umum yang disebut “analisis” (Silalahi U, 2009)

## **3. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas pemahaman dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan kriteria 75% dari total siswa dalam kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zein (2010) yang mengatakan bahwa apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Pratindakan**

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan *Jump Zig Zag* di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar, ini dilaksanakan selama 6 bulan yang meliputi 2 siklus dengan materi seperti dalam RPPH. Penelitian dilakukan dengan bantuan observer teman sejawat di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar. Jumlah anak yang menjadi objek penelitian sebanyak 16 anak. Adapun waktu penelitian adalah dari bulan Juli hingga bulan November 2023. Observasi dilakukan terhadap 3 aspek yaitu: 1) Aktivitas guru melalui permainan *Jump Zig Zag*, 2) Aktivitas anak selama pembelajaran, dan 3) Perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

Sebelum peneliti melaksanakan siklus I, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan anak pada bulan April 2023. Dari observasi tersebut diketahui perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar berada pada rata-rata nilai 37,60%. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebelumnya di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar ditemui gejala-gejala atau fenomena, khususnya terhadap motorik kasar anak terlihat masih rendah. Hal ini ditemukan gejala antara lain: 1) pada jam istirahat masih banyak anak-anak yang kurang mau berlarian dan menggerakkan badannya, mereka lebih cenderung

hanya berdiam diri dan duduk-duduk saja , 2) guru telah memberikan motorik kasar anak dengan baik, namun menurut pendapat penulis apa yang diberikan tidak banyak bervariasi. Gerakan-gerakan yang diberikan sangat monoton dan itu dapat berakibat pada anak yang semakin hari bisa semakin anak melakukan motorik kasar tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan kegiatan yang dapat meningkatkan motorik kasarnya yaitu melalui permainan *Jump Zig Zag*. Rendahnya perkembangan motorik kasar pada anak usia 5–6 tahun TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar sebelum permainan *Jump Zig Zag* dapat dilihat pada tabel Pra siklus berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Pratindakan**

No	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1	Keseimbangan kaki anak di awal lompatan	9	6	1	0
	Persentase	56.25%	37.50%	6.25%	0.00%
2	Ketepatan saat melompat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki	10	5	1	0
	Persentase	62.50%	31.25%	6.25%	0.00%
3	Kelenturan kaki anak ketika melakukan awal lompatan	8	7	1	0
	Persentase	50.00%	43.75%	6.25%	0.00%
4	Kelenturan kaki ketika melakukan pendaratan dengan dua kaki	9	6	1	0
	Persentase	56.25%	37.50%	6.25%	0.00%
Rata-rata skor		9	6	1	0
Rata-rata (%)		56.25%	37.50%	6.25%	0.00%

Sumber : Data olahan penelitian tahun 2023

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan motorik kasar anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa dari 16 anak, yang ber kriteria "Belum Berkembang (BB)" lebih dominan jika dibandingkan dengan anak yang ber kriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" dan "Berkembang Sangat Baik (BSB)". Pada anak yang ber kriteria "Belum Berkembang (BB)" terdapat 10 anak atau dengan persentase 63%. Pada anak yang ber kriteria "Mulai Berkembang (MB)" terdapat 4 anak atau dengan persentase 25%. Pada anak yang ber kriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" terdapat 2 anak atau dengan persentase 13% dan Tidak terdapat satupun anak yang ber kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari tabel perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada Pratindakan di atas dapat diperjelas melalui tabel rekapitulasi di bawah ini.

**Tabel 4.2**  
**Rekapitulasi Data Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak**  
**Pada Pratindakan**

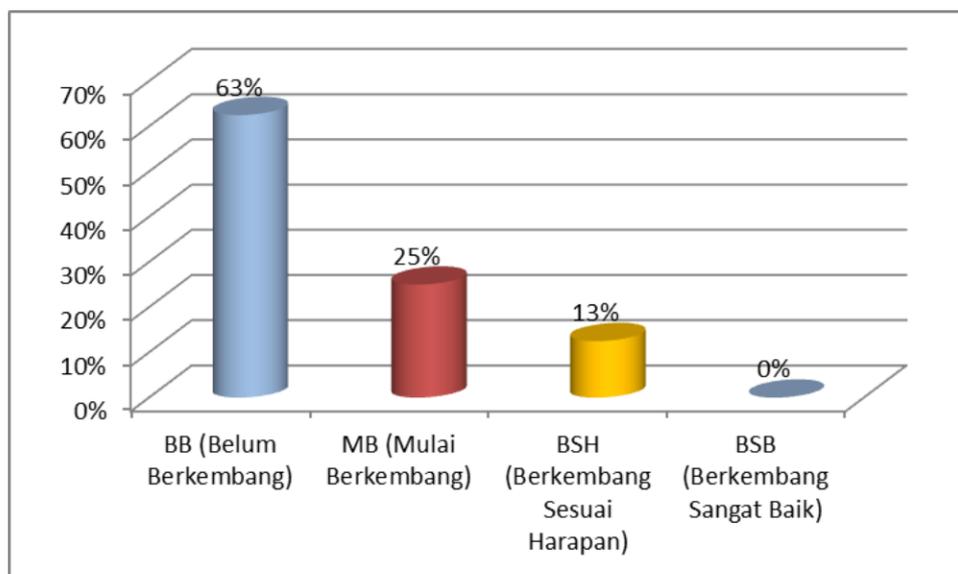
No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	10	63%
2	MB (Mulai Berkembang)	4	25%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2	13%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0%
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan Motorik Kasar anak pada pra siklus		16	100%

Sumber : Data olahan penelitian tahun 2023

Dari data rekapitulasi persentase perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada Pratindakan dapat diperoleh keterangan bahwa anak yang kriteria "Belum Berkembang" terdapat 10 anak atau 63%. Untuk kriteria "Mulai Berkembang", terdapat 4 anak atau 25%. Untuk kriteria "Berkembang Sesuai Harapan" terdapat 2 anak atau 13% dan tidak satupun ada anak dengan kategori dan kriteria

Berkembang Sangat Baik.

Kurangnya kemampuan motorik kasar anak dikarenakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media yang kurang menarik sehingga menjadikan kurangnya minat dan perhatian anak untuk perkembangan motorik kasarnya. Dari tabel rekapitulasi di atas dapat diperjelas melalui gambar di bawah ini :



Gambar 4.1. Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Pratindakan

Berdasarkan data di atas, keadaan tersebut menjadi landasan peneliti untuk melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Jump Zig Zag*, dengan menggunakan alat dan bahan yang sudah disediakan oleh guru menggunakan bahan yang beragam dan bervariasi serta pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan minat anak. Permainan *Jump Zig Zag* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

## **B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus**

### **1. Siklus I**

#### **a. Tahap Perencanaan**

Penelitian tindakan pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 November 2023 dan hari Rabu tanggal 15 November 2023, Tema yang diajarkan pada siklus I adalah binatang dan sub tema “Tubuhku/Tangan”.

Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Jump Zig Zag* di kelompok B. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan teman sejawat sebagai observer.
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan *Jump Zig Zag*.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan anak untuk melihat aktifitas guru serta tingkat perkembangan kemampuan Motorik kasar anak

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, dimulai dari 07.30- 11.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 November 2023 dengan Tema “diriku” dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 November 2023 dengan Tema

“diriku” dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Hasil penelitian dalam siklus I ini diperoleh tahap observasi dengan pengisian lembar *checklist*.

#### 1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 November 2023 dengan Tema “diriku” dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Kegiatan dilakukan mulai pukul 07.30-11.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu binatang dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru menyiapkan bahan yang diperlukan permainan *Jump Zig Zag*. Selanjutnya mempraktekkan cara melakukan gerakan *Jump Zig Zag*. Kemudian memberikan kesempatan untuk tiap anak melakukan gerakan *Jump Zig Zag*, dan terakhir guru memberikan penilaian dan melakukan tanya jawab terhadap kegiatan yang dilakukan. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan permainan *Jump Zig Zag*. Ada anak yang mengalami

kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak sabar dalam menunggu giliran permainan *Jump Zig Zag*. Setelah selesai kegiatan anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

## 2) Pertemuan kedua

Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 November 2023 dengan Tema “diriku” dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Kegiatan dimulai pukul 07.30-11.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu binatang dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru menyiapkan bahan yang diperlukan permainan *Jump Zig Zag*. Selanjutnya mempraktekkan cara melakukan gerakan *Jump Zig Zag*. Kemudian memberikan kesempatan untuk tiap anak melakukan gerakan *Jump Zig Zag*, dan terakhir guru memberikan penilaian dan melakukan tanya jawab terhadap kegiatan yang dilakukan. Setelah selesai kegiatan anak istirahat

dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama.

Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa, dan salam.

### c. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas guru dan anak dalam permainan *Jump Zig Zag*. Anak diminta untuk bermain statak yang telah disediakan oleh guru, dengan mengamati aspek perkembangan kemampuan motorik kasar anak dalam permainan *Jump Zig Zag* meliputi ketepatan, kelancaran dan kecepatan.

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru berpengaruh terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh anak. Adapun kemampuan motorik kasar anak siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I**

No	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1	Keseimbangan kaki anak di awal lompatan	0	4	12	0
	Persentase	0.00%	25.00%	75.00%	0.00%
2	Ketepatan saat melompat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki	0	2	13	1
	Persentase	0.00%	12.50%	81.25%	6.25%
3	Kelenturan kaki anak ketika melakukan awal lompatan	3	4	9	0
	Persentase	18.75%	25.00%	56.25%	0.00%
4	Kelenturan kaki ketika melakukan pendaratan dengan dua kaki	0	3	8	5
	Persentase	0.00%	18.75%	50.00%	31.25%
Rata-rata skor		1	3	11	2
Rata-rata (%)		4.69%	20.31%	65.63%	9.38%

Sumber : Data Olahan Penelitian Tahun 2023

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan motorik kasar anak sudah mulai meningkat dibandingkan dengan pratindakan. Hal ini dapat dilihat bahwa dari 16 anak, yang ber kriteria "Mulai Berkembang (MB) dan "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" lebih dominan jika dibandingkan dengan anak yang ber kriteria "Belum Berkembang (BB)" dan Berkembang Sangat Baik (BSB) . Pada anak yang ber kriteria "Belum Berkembang (BB)" terdapat 2 anak atau dengan persentase 9.38%. Pada anak yang ber kriteria "Mulai Berkembang (MB) terdapat 3 anak atau dengan persentase 20.31%. Pada anak yang ber kriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 11 anak atau dengan persentase 65.63% " dan Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 2 anak atau dengan persentase 9.38%. Dari tabel perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I di atas dapat diperjelas melalui tabel Perbandingan di bawah ini.

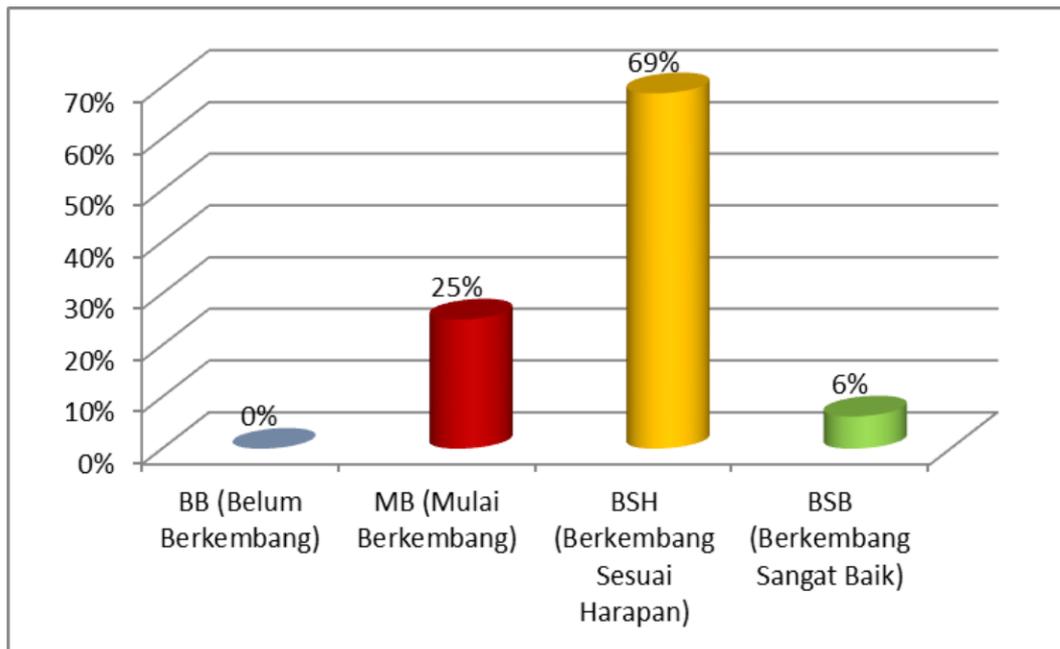
**Tabel 4.4**  
**Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I**

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	1	4.7%
2	MB (Mulai Berkembang)	3	20.3%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	11	65.6%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	2	9.4%
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan Motorik Kasar anak pada siklus 1		16	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian Tahun 2023

Dari tabel rekapitulasi data kemampuan motorik kasar anak siklus I di atas dapat diperoleh keterangan bahwa anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang sebanyak 1 anak dengan persentase 4,7%. Anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 3 anak dengan persentase 20.3%. Sedangkan kriteria

Berkembang Sesuai Harapan ada 11 anak dengan persentase 65.6%, dan untuk kriteria Berkembang Sangat Baik ada 2 anak dengan persentase 9.4% . Dari hasil pengamatan pada siklus I, dari tabel observasi kemampuan motorik kasar anak siklus I diperjelas melalui gambar berikut :



**Gambar 4.2. Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I**

Dan grafik di atas dapat diketahui bahwa hasil tindakan pada siklus I meningkat, tidak terdapat anak yang berada pada kriteria Belum Berkembang, kriteria Mulai Berkembang sebesar 25%, kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebesar 69% dan pada kriteria Berkembang Sangat Baik sebesar 6%.

#### **d. Refleksi**

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus I ini, diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil yang lebih optimal pada siklus II. Berdasarkan observasi pada tindakan I tersebut peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut

- 1) Kelebihan permainan *Jump Zig Zag* dalam pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar
  - a) Model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal
  - b) Media belajar yang digunakan mudah diperoleh, sehingga dapat membantu kelancaran dalam proses belajar mengajar.
  - c) Hasil pekerjaan siswa pada pelaksanaan tindakan I belum menunjukkan hasil yang maksimal walaupun telah menunjukkan peningkatan akan tetapi belum sesuai dengan target capaian pada siklus I secara lebih detail hasil kerja siswa selama tindakan I
- 2) Kelemahan permainan *Jump Zig Zag* dalam pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar
  - a) Belum terbiasanya anak dalam permainan *Jump Zig Zag* dalam prose pembelajaran.
  - b) Masih banyak anak yang tidak konsentrasi saat melakukan kegiatan karena asik bercerita dengan teman
  - c) Anak masih kesulitan dalam kegiatan melompat
- 3) Alasan tindakan perbaikan permainan *Jump Zig Zag* dalam pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

- a) Keterampilan kemampuan motorik kasar anak belum mencapai kriteria keberhasilan.
  - b) Masih banyak anak yang tidak konsentrasi saat melakukan kegiatan karena asik bercerita dengan teman.
  - c) Masih banyak anak yang perlu bantuan dan bimbingan dari guru
- kendala yang ditemui pada siklus I memerlukan perbaikan agar terjadi peningkatan ke arah yang diharapkan pada Siklus II untuk mencapai kriteria keberhasilan dalam keterampilan kemampuan Motorik kasar anak. Adapun perbaikan yang dilakukan dalam pelaksanaan Siklus II adalah sebagai berikut: 1) Memberikan motivasi kepada anak yang kurang konsentrasi dalam melakukan permainan *Jump Zig Zag*, 2) Memberikan contoh dengan baik sehingga anak paham dan tahu bagaimana cara permainan *Jump Zig Zag* dengan baik, 3) Lebih menyiapkan media yang lebih banyak, 4) Pemberian hadiah berupa pujian dan hadiah

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, peneliti membandingkan dengan data kemampuan anak pada saat Pratindakan penelitian. Hasil pengamatan, ada peningkatan antara Pratindakan dan sesudah dilakukan tindakan. Namun, pada siklus I ini peningkatan yang dicapai anak masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan atau target pencapaian yang telah ditentukan. Peneliti dan guru melakukan siklus II dengan harapan akan adanya peningkatan kemampuan Motorik kasar anak dengan menyiapkan media yang lebih menarik dan bervariasi.

## 2. Siklus II

### a. Tahap Perencanaan

Penelitian tindakan pada siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 November 2023 dan hari Rabu tanggal 22 November 2023, Tema yang diajarkan pada siklus II adalah Binatang dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Jump Zig Zag* di kelompok B. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan guru sebagai observer.
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran
- 3) Menyiapkan alat dan bahan dalam permainan *Jump Zig Zag*.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan anak untuk melihat aktifitas guru serta tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

### b. Tahap Pelaksanaan

Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, dimulai dari 07.30- 11.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 November 2023 dengan Tema “diriku” dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 November 2023 dengan Tema “diriku” dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Hasil penelitian dalam siklus I ini diperoleh tahap observasi dengan pengisian lembar *checklist*.

### 1) Pertemuan Pertama

Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 November 2023 dengan Tema “diriku” dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Kegiatan dilakukan mulai pukul 07.30-11.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu binatang dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru menyiapkan bahan yang diperlukan permainan *Jump Zig Zag*. Selanjutnya mempraktekkan cara melakukan gerakan *Jump Zig Zag*. Kemudian memberikan kesempatan untuk tiap anak melakukan gerakan *Jump Zig Zag*, dan guru memberikan penilaian dan melakukan tanya jawab terhadap kegiatan yang dilakukan. Peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan permainan *Jump Zig Zag*. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak sabar dalam menunggu giliran permainan *Jump Zig Zag*. Selesai kegiatan, anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari-hari.

## 2) Pertemuan kedua

Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 November 2023 dengan Tema “diriku” dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Kegiatan dimulai pukul 07.30-11.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu binatang dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru menyiapkan bahan yang diperlukan permainan *Jump Zig Zag*. Selanjutnya mempraktekkan cara melakukan gerakan *Jump Zig Zag*. Kemudian memberikan kesempatan untuk tiap anak melakukan gerakan *Jump Zig Zag*, dan terakhir guru memberikan penilaian dan melakukan tanya jawab terhadap kegiatan yang dilakukan.

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan permainan *Jump Zig Zag*. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan sebagainya. Setelah selesai kegiatan anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan

makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam

### c. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas guru dan anak dalam permainan *Jump Zig Zag*. Anak diminta untuk bermain statak yang telah disediakan oleh guru, dengan mengamati aspek perkembangan kemampuan Motorik kasar anak dalam permainan *Jump Zig Zag* meliputi ketepatan, kelancaran dan kecepatan. Aktivitas pembelajaran anak mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak yang dapat dilihat dari indikator penelitian yang diamati. Adapun kemampuan motorik kasar anak siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus II**

No	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1	Keseimbangan kaki anak di awal lompatan	0	3	7	6
	Persentase	0.00%	18.75%	43.75%	37.50%
2	Ketepatan saat melompat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki	0	2	9	5
	Persentase	0.00%	12.50%	56.25%	31.25%
3	Kelenturan kaki anak ketika melakukan awal lompatan	0	3	10	3
	Persentase	0.00%	18.75%	62.50%	18.75%
4	Kelenturan kaki ketika melakukan pendaratan dengan dua kaki	0	0	12	4
	Persentase	0.00%	0.00%	75.00%	25.00%
Rata-rata skor		0	2	10	4
Rata-rata (%)		0.00%	12.50%	59.38%	28.1%

Sumber : Data Olahan Penelitian Tahun 2023

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan motorik kasar anak sudah mulai meningkat dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat bahwa dari 16 anak, yang berkriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" dan

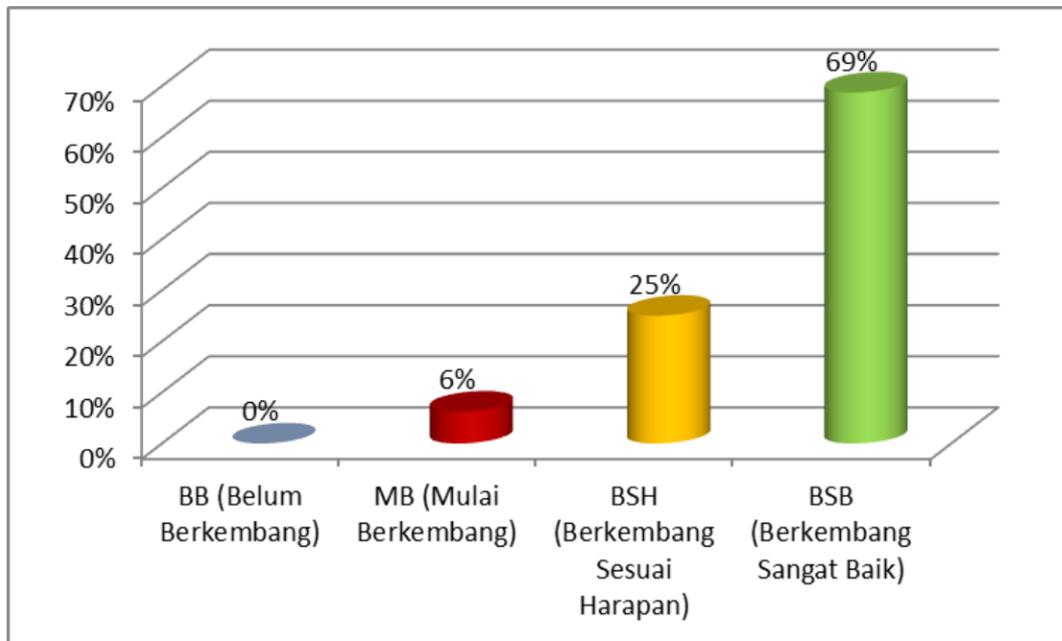
”Berkembang Sangat Baik (BSH)” lebih dominan jika dibandingkan dengan anak yang berkriteria "Belum Berkembang (BB)" dan "Mulai Berkembang (MB)". Tidak terdapat anak yang berkriteria "Belum Berkembang (BB)". Pada anak yang berkriteria "Mulai Berkembang (MB)" terdapat 2 anak atau dengan persentase 12,50%. Pada anak yang berkriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" terdapat 10 anak atau dengan persentase 59,38% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 4 anak atau dengan persentase 28.1%. Dari tabel perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada siklus II di atas dapat diperjelas melalui tabel perbandingan di bawah ini

**Tabel 4.6**  
**Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus II**

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	0	0%
2	MB (Mulai Berkembang)	2	12.5%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	10	59.4%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	4	28.1%
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan Motorik Kasar anak pada siklus II		16	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian Tahun 2023

Berdasarkan tabel rekapitulasi data kemampuan motorik kasar anak siklus II di atas dapat diperoleh keterangan bahwa tidak ada anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang. Anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 2 anak dengan persentase 12.5%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 10 anak dengan persentase 59.4%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 4 anak dengan persentase 28.1%. Dari hasil pengamatan pada siklus I, dari tabel observasi kemampuan Motorik kasar anak siklus I diperjelas melalui gambar berikut :



**Gambar 4.3. Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II**

Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa hasil tindakan pada siklus II meningkat. Dimana tidak terdapat anak dengan kriteria Belum Berkembang, pada kriteria Mulai Berkembang sebesar 6%, Untuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebesar 25% dan kriteria Berkembang Sangat Baik sebesar 69%.

#### **d. Refleksi**

Pada kegiatan ini peneliti dan guru melakukan evaluasi tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II. Refleksi pada siklus II ini guru dan peneliti melakukan penilaian selama proses permainan *Jump Zig Zag*, masalah yang muncul dan segala yang berkaitan dengan tindakan penelitian ini. Adapun pelaksanaan tindakan siklus II sudah baik. Anak sangat bersemangat dalam pembelajaran karena anak secara aktif terlihat

dalam pembelajaran berlangsung dari proses kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir. Kelemahan pada Siklus I dapat teratasi dengan baik pada siklus II. Peningkatan keterampilan Motorik kasar terlihat dari tercapainya indikator yang telah ditetapkan. Permainan *Jump Zig Zag* yang disajikan sudah mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan sudah mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria baik. Pada Siklus II keterampilan Motorik kasar sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga peneliti dirasa cukup dan dihentikan sampai Siklus II.

### **C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus**

Setelah melakukan observasi dan penelitian pada siklus I dan dapat kita ketahui adanya peningkatan kemampuan Motorik kasar anak melalui permainan *Jump Zig Zag* antara Pratindakan, siklus I, dan siklus II. Sebagian besar anak sudah mampu mencapai empat aspek yang diamati.

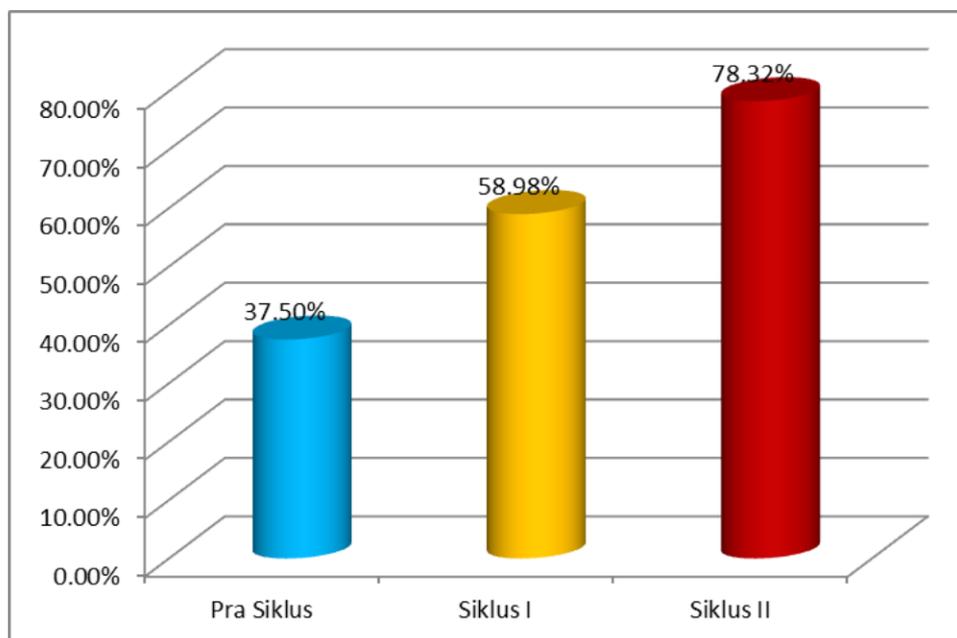
**Tabel 4.7**  
**Perbandingan Pratindakan, Siklus I dan Siklus II**

NO	Nama Anak	Kemampuan Motorik Kasar		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Anak 1	31%	63%	75%
2	Anak 2	31%	59%	91%
3	Anak 3	38%	59%	78%
4	Anak 4	31%	41%	78%
5	Anak 5	31%	63%	81%
6	Anak 6	44%	78%	88%
7	Anak 7	44%	50%	53%
8	Anak 8	38%	56%	63%
9	Anak 9	38%	47%	75%
10	Anak 10	75%	69%	84%
11	Anak 11	31%	59%	88%
12	Anak 12	38%	56%	78%
13	Anak 13	31%	47%	75%
14	Anak 14	31%	63%	81%
15	Anak 15	31%	72%	84%
16	Anak 16	38%	63%	81%
Rata-rata		37.50%	58.98%	78.32%

Sumber : Data Olahan Penelitian Tahun 2023

Dilihat dari tabel 4.7 terdapat peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui proses kegiatan pembelajaran permainan Jump Zig Zag di TK Dharma Pertiwi. Dari tabel tersebut, diketahui bahwa persentase ketuntasan klasikal kemampuan motorik kasar pada siklus I memperoleh hasil yaitu sebesar 56,04% dengan kategori Cukup/Mulai Berkembang, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 78,75% dengan kategori Baik/Berkembang Sangat Baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik berikut ini: Data pada tabel 4.6 persentase kemampuan Motorik kasar anak pada Pratindakan, siklus I

dan siklus II di atas dapat diperjelas melalui grafik berikut.



**Gambar 4.4. Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II**

Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa hasil tindakan pada Pratindakan, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Anak yang telah mencapai perkembangan motorik kasar pada Pratindakan diperoleh nilai rata-rata sebesar 37,50%, namun pada siklus I kemampuan motorik kasar anak diperoleh nilai rata-rata sebesar 58,98% dan pada siklus II kemampuan motorik kasar anak diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,32%. Setelah melihat hasil data kemampuan motorik kasar anak di atas, dapat diketahui bahwa melalui proses kegiatan pembelajaran permainan *Jump Zig Zag* lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

#### **D. Pembahasan**

Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan *Jump Zig Zag* di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar, adalah sebagai berikut:

##### 1. Perencanaan Permainan *Jump Zig Zag* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita

Perencanaan permainan *Jump Zig Zag* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar Berdasarkan paparan data di atas temuan penelitiannya adalah perencanaan dalam proses pembelajaran sangat penting agar tujuan yang telah dibuat sesuai dengan perencanaan. Perencanaan penggunaan permainan *Jump Zig Zag* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 dapat dilakukan melalui tahapan yaitu:

- a. Mempersiapkan rencana kegiatan harian (RKH) Guru mempersiapkan perencanaan dengan lebih dahulu membuat rencana kegiatan harian (RKH) jauh-jauh sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung yaitu pada waktu liburan sekolah guru mempersiapkannya dengan semaksimal mungkin.
- b. Rencana kegiatan semester, Guru juga selain mempersiapkan RKH juga mempersiapkan rencana kegiatan semester yang mana disitu ada perencanaan dalam mengajar selama 1 semester sesuai dengan perkembangan kemampuan anak baik perkembangan kognitif, bahasa, berhitung, social emosional dan sebagainya.

- c. Mempelajari buku petunjuk penggunaan media. Guru juga mempunyai buku pedoman dalam setiap penggunaan media pembelajaran, disitu ada cara-cara menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
- d. Menyiapkan peralatan media yang akan digunakan. Guru sebelum menggunakan media dalam proses belajar mengajar, sebelumnya sudah menyiapkan peralatan media yang akan dipakai sehingga tidak ada istilah terburu-buru, semuanya dipersiapkan jauh-jauh sebelum media diterapkan.

Berdasarkan temuan di atas hasil penelitian ini sesuai menurut Djamarah (2006) pemilihan media pengajaran dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: 1) Tujuan pemilihan Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, ataukah untuk sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih spesifik lagi apakah untuk pengajaran kelompok atau pengajaran individual, tuna rungu dan sebagainya. 2) Karakteristik media memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Di samping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. 3) Alternatif pilihan Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Guru bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila tersebut beberapa media yang dapat diperbandingkan.

2. Pelaksanaan Permainan *Jump Zig Zag* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari tahap perencanaan. Skenario tindakan yang telah dirancang kemudian diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Meskipun tindakan dilakukan berdasarkan rancangan, namun perlu diperhatikan bahwa pembelajaran harus tetap berjalan secara alami dan wajar, sehingga tidak terkesan dibuat-buat.

Pelaksanaan proses belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan *Jump Zig Zag* di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar, dilakukan oleh guru dengan menggunakan lembar observasi. Dalam melaksanakan pembelajaran guru dibantu oleh rekan sejawat yang bertindak sebagai observer untuk membantu jalannya proses penelitian. Pelaksanaan tindakan terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan II. Dalam setiap siklusnya terdapat dua kali pertemuan. Sebelum memasuki siklus I, terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan atau pra siklus untuk mengetahui bagaimana kondisi di lapangan. Pra siklus atau pra tindakan merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum penelitian memasuki tahapan siklus I dan II. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi awal yang ada di lapangan yaitu hasil belajar peserta didik tanpa pemberian perlakuan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Hasil dari pra siklus nantinya akan dijadikan sebagai bahan acuan untuk menyusun rancangan dan strategi tindakan di lapangan.

Pelaksanaan siklus I dan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan, dimulai dari 07.30- 11.00 WIB. Siklus I Pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 November 2023 dan Rabu tanggal 15 November 2023. Siklus II Pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 November 2023 dan Rabu tanggal 22 November 2023 dengan Tema “diriku” dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Hasil penelitian dalam siklus I ini diperoleh tahap observasi dengan lembar *checklist*.

Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu binatang dan sub tema “Tubuhku/Tangan”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru menyiapkan bahan yang diperlukan permainan *Jump Zig Zag*. Selanjutnya mempraktekkan cara melakukan gerakan *Jump Zig Zag*. Kemudian memberikan kesempatan untuk tiap anak melakukan gerakan *Jump Zig Zag*, dan terakhir guru memberikan penilaian dan melakukan tanya jawab terhadap kegiatan yang dilakukan. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan permainan *Jump Zig Zag*. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak

sabar dalam menunggu giliran permainan *Jump Zig Zag*. Selesai kegiatan, anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

### 3. Hasil Permainan *Jump Zig Zag* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 Siklus. Setiap Siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus ini didapat dari data yang berupa lembar observasi. Dari data lembar observasi tersebut hasilnya akan digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak.

Kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat Dari data rekapitulasi persentase perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada Pratindakan dapat diperoleh keterangan bahwa anak yang kriteria "Belum Berkembang" terdapat 10 anak atau 63%. Untuk kriteria "Mulai Berkembang", terdapat 4 anak atau 25%. Untuk kriteria "Berkembang Sesuai Harapan" terdapat 2 anak atau 13% dan tidak satupun ada anak dengan kategori dan kriteria Berkembang Sangat Baik. Rekapitulasi data kemampuan motorik kasar anak siklus I di atas dapat diperoleh keterangan bahwa tidak terdapat anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang. Anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 4 anak dengan persentase 25%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 11 anak dengan persentase 69%, dan untuk kriteria Berkembang Sangat Baik

ada 1 anak dengan persentase 6%. Dari rekapitulasi data kemampuan motorik kasar anak siklus II di atas dapat diperoleh keterangan bahwa tidak ada anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang. Anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 1 anak dengan persentase 6%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 4 anak dengan persentase 25%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 11 anak dengan persentase 69%. Dari hasil data yang diperoleh pada siklus I masih perlu melakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum optimal. Data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik. motorik kasar anak meningkat.

Peningkatan kemampuan anak dari siklus I menunjukkan bahwa permainan *Jump Zig Zag* yang dibawakan telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar. Anak berhasil dalam belajar karena keberhasilan guru dalam menggunakan metode dan memotivasi anak dalam melakukan tindakan kelas, adapun hasil dari pengamatan tersebut guru mampu dan berhasil melakukan tindakan kelas ini dengan baik sehingga pembelajaran dapat tercapai.

Guru merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan guru berhubungan langsung dengan anak. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar dari hasil observasi, didapati bahwa guru telah mengembangkan kemampuan motorik kasar anak

melalui gerak lokomotor khususnya pada aspek kekuatan, keseimbangan dan kelincahan. Hasil observasi yang dilakukan peneliti dalam mengamati proses mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *Jump Zig Zag* yaitu Pertama, dengan mempersiapkan alat atau bahan yang menarik perhatian anak, seperti observasi yang dilakukan pada aspek kekuatan, keseimbangan dan ketepatan mendarat maka guru mempersiapkan kotak tumpuan agar anak dapat melompatinya secara satu per satu dari satu titik ke titik lainnya secara *zig zag*.

Bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak pada kegiatan permainan *Jump Zig Zag* (Putri, 2019)

Kemampuan motorik kasar yang terbagi menjadi empat indikator yaitu keseimbangan kaki anak di awal lompatan, ketepatan saat melompat ke tengah lingkaran sampai dengan dua kaki, kelenturan kaki anak ketika melakukan awal lompatan dan Kelenturan kaki ketika melakukan pendaratan dengan dua kaki secara umum memiliki capaian perkembangan pada interval Berkembang Sangat Baik (BSB). Persentase aspek tertinggi diperoleh oleh aspek kelenturan kaki ketika melakukan pendaratan dengan dua kaki. Indikator-indikator tersebut mendapat hasil data yang cukup tinggi. karena anak yang senang

melompat, berlari, bahkan sering berlari disekolah dan adanya garis yang dapat memudahkan anak dalam mengikuti garisnya.

Sejalan dengan pendapat Breslin (2012) yang menyatakan bahwa olahraga yang dilakukan secara intens dengan melatih kemampuan gerak lokomotor, control objek, dan kekuatan dapat mengembangkan keterampilan fisik motorik kasar anak usia dini. Indikator ini cukup sering dilaksanakan pada kegiatan tersebut, sehingga anak terbiasa dan telah terlatih dalam melakukan kegiatan ini, sedangkan anak yang belum optimal adalah anak yang tidak mau melakukan kegiatan ini pada saat kegiatan motorik. Indikator menirukan pesawat terbang juga memiliki hasil yang cukup tinggi, karena anak senang melakukan kegiatan meniru gerakan binatang maupun gerakan kendaraan dan juga kegiatan ini lebih sering dilakukan saat outdoor. Sehingga anak senang melakukannya, sejalan dengan hal tersebut hasil wawancara dengan guru juga menyatakan anak senang menirukan gerakan pesawat terbang karena pada kegiatan ini telah dikemas guru, menjadi permainan yang menyenangkan anak. Didukung pendapat Meghan (2014) menyatakan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang bisa membuat anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat. Sehingga permainan dijadikan sebagai sarana untuk anak menguasai kemampuan.

Kegiatan permainan *Jump Zig Zag* mampu memberikan pengaruh bagi perkembangan motorik kasar. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan *Jump Zig Zag* ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kabupaten Kampar.

## E. Temuan

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui kegiatan permainan *Jump Zig Zag* pada anak kelompok B dapat meningkat dengan baik. Pada tahap awal pembelajaran masih ditemui hasil belajar anak yang belum mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan indikator penelitian. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar anak disebabkan oleh beberapa hal seperti belum terbiasanya anak dalam permainan *Jump Zig Zag* dalam proses pembelajaran, masih banyak anak yang tidak konsentrasi saat melakukan kegiatan karena asik bercerita dengan teman, sehingga hasil belajar yang diharapkan belum tercapai. Seperti pada anak nomor 7 memperoleh nilai dengan kriteria mulai berkembang (MB), tetapi secara keseluruhan telah mencapai target hasil belajar yang diharapkan dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peran guru sangat penting bagi anak agar mampu memilih pendekatan yang tepat bagi anak agar indikator tersampaikan dengan baik. Indikator melompat adalah indikator dengan tingkat pencapaian yang lebih rendah dibandingkan yang lain, karena pada kegiatan ini berkaitan dengan kekuatan kaki anak. Dalam pelaksanaan penelitian masih terdapat keterbatasan yaitu pelaksanaan kegiatan permainan *Jump Zig Zag* masih kekurangan waktu, hal ini dikarenakan anak-anak diminta untuk menyelesaikan kegiatan permainan *Jump Zig Zag* dan dua kegiatan inti yang lain hanya 60 menit.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Pembahasan di atas bahwa permainan *Jump Zig Zag* dapat meningkatkan Motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar. Peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan pertemuan dilakukan perbaikan-perbaikan, sehingga anak terbiasa dengan kegiatan pembelajaran dengan permainan *Jump Zig Zag*. Hal ini dapat dilihat dari data rekapitulasi persentase perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada Pratindakan dapat diperoleh keterangan bahwa anak yang kriteria "Belum Berkembang" terdapat 9 anak atau 56%. Untuk kriteria "Mulai Berkembang", terdapat 6 anak atau 38%. Untuk kriteria "Berkembang Sesuai Harapan" terdapat 1 anak atau 6% dan tidak satupun ada anak dengan kategori dan kriteria Berkembang Sangat Baik. Rekapitulasi data kemampuan motorik kasar anak siklus I di atas dapat diperoleh keterangan bahwa 1 anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang dengan persentase 28. Anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 5 anak dengan persentase 28%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 9 anak dengan persentase 58%, dan untuk kriteria Berkembang Sangat Baik ada 2 anak dengan persentase 9%. Dari rekapitulasi data kemampuan motorik kasar anak siklus II di atas dapat diperoleh keterangan bahwa tidak ada anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang. Anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 2 anak dengan persentase 13%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 10 anak dengan persentase 59%, dan kriteria

Berkembang Sangat Baik ada 4 anak dengan persentase 28%. Dari hasil data yang diperoleh pada siklus I masih perlu melakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum optimal. Data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik. motorik kasar anak meningkat.

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan pertemuan dilakukan perbaikan-perbaikan, pada akhirnya anak terbiasa dengan kegiatan pembelajaran melalui permainan hubung kata. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi “jika kegiatan permainan *Jump Zig Zag* diterapkan maka kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun akan meningkat di TK Dharma Wanita Kabupaten Kampar”, dapat diterima.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi anak agar dapat meningkatkan motorik kasarnya, melalui metode belajar yang diterapkan oleh guru
2. Bagi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif memotivasi anak dapat meningkatkan Motorik kasar anak . Metode pembelajaran harus menarik perhatian anak seperti pada penelitian permainan *Jump Zig Zag*.
3. Bagi sekolah bisa menjadi kebanggaan tersendiri dan mengahrumkan nama sekolah tersebut karena dapat meningkatkan motoric kasar anak.

4. Bagi penelitian selanjutnya, hendaknya dapat lebih mengembangkan lagi perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *Jump Zig Zag* dengan memodifikasi permainan *Jump Zig Zag*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. (2011). *Cara Efektif Menulis Karya ilmiah Setting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum*. Bandung: CV Al Fabeta.
- Arikunto. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Magfiroh (2019). *Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal*, 5 (2), 55-64.
- Montolalu. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Novianti. (2022). *Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B TK Armawiyah 1* , *Jurnal* 9 (1), 46-53.
- Peraturan Menteri no.58. 2009. *Kurikulum Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Slamet. (2010) *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdinas Dirjen Dikti Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagan Perguruan tinggi.
- Sudijono. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suhartanti dkk. (2019). *Stimulasi Motorik kasar Anak Pra Sekolah*, STIKes Majapahit Mojokerto.
- Sujiono dkk. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta. Universitas terbuka.
- Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sumantri. (2005). *Model Perkembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdinas. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan. Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suryadi. (2005). *Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Edsa Mahkota.

- Utami. (2022). *Peran Guru Abad 21 Dalam Penerapan Permainan Berlari Zig Zag Membawa Bendera Dan Klasifikasi Warna Untuk Meningkatkan motorik kasar Serta Motorik kasar Anak Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun. Jurnal Anak usia Dini*, 9(1), 46-53.
- Yudha M.Saputra. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Yus. (2012). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak TK*. Jakarta: Kharisma putra utama.