

Peningkatan Keterampilan Non Lokomotor Berdasarkan Kearifan Lokal Anak Usia 5-6 Tahun

Ulil Inaya^{1*}, Andi Rezky Nurhidaya², Erwin Nurdiansyah³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penerapan permainan tradisional lompat tali dan peningkatan motorik kasar pada usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang Mariso. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model yang digunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 2 siklus. Subjek penelitian ini terdiri dari 12 anak 5 laki-laki dan 7 perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I dan siklus II maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penerapan permainan dapat dimulai dengan nyanyian, gerakan pemanasan, persiapan tempat dan alat, instruksi dan contoh dari guru serta pemberian reward untuk mendorong semangat anak. Komponen fisik motorik kasar anak berhasil meningkat dengan baik. Berdasarkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B dapat ditingkatkan. Kemampuan motorik kasar anak siklus I dibuktikan dengan rata-rata kategori pencapaian anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan pada Siklus II berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. Dengan demikian dalam penerapan permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang Mariso.

Kata Kunci: motorik kasar, permainan tradisional lompat tali, anak 5-6 tahun

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia 0-6 tahun melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar siap dalam melakukan pendidikan di jenjang selanjutnya (Susanto A., 2018). Anak Usia dini memiliki ciri khas yaitu senang bermain, hampir setiap hari tidak melewatkan aktivitas bermain, maka dari itu orang tua harus memfasilitasi masa bermain anak. Tentunya dengan permainan yang dapat menstimulus perkembangan anak. Apabila masa bermain anak kurang difasilitasi maka perkembangan anak akan terganggu dan tidak berkembang secara optimal (Muslih H., 2018).

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Makassar, INDONESIA

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Makassar, INDONESIA

* Corresponding author. E-mail: ulilinaya15@gmail.com

Gerakan stabilitas adalah gerakan non-lokomotor. Gerakan ini didefinisikan sebagai orang yang bergerak tanpa mengubah posisi atau tetap pada posisi tetap. Posisi dalam aktivitas lokomotor bertujuan untuk menjaga keseimbangan tubuh agar tetap stabil dan tidak jatuh. Hal ini disebabkan karena tujuan utama melakukan gerak non lokomotor adalah untuk melatih keseimbangan indera manusia agar tidak mudah jatuh dan dapat bertahan meskipun dalam posisi yang tidak sempurna. Keterampilan lokomotor spontan biasanya digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu lokasi ke lokasi lain atau mengangkat tubuh, seperti dalam melompat. Bakat non lokomotor, sebaliknya, terkait dengan mendorong, menarik, mengangkat, menurunkan, dan memutar. Kemampuan ini terkait

Permainan lompat tali melibatkan anak-anak dalam bermain agar dapat mengembangkan berbagai keterampilan, seperti memahami gerakan tubuh, meningkatkan kelincahan dan kecekatan fisik serta melatih kemampuan berkomunikasi dan merancang strategi. Selain itu, membantu melepaskan emosi dan melatih anak belajar berkelompok. Melalui aktivitas lompat tali, anak-anak akan terlihat aktif dalam pengembangan motorik kasar anak dan akan memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk berpartisipasi dengan gembira. Dengan demikian, melibatkan anak-anak dalam permainan lompat tali dapat menjadi cara yang efektif untuk mengembangkan motorik kasar anak (Fauziddin, 2017).

Perkembangan motorik anak berkaitan dengan perkembangan fisik anak melalui aktivitas yang melibatkan kerja otak dan otot. Motorik anak bekerja agar melibatkan interaksi yang positif antara otak, saraf, otot. Motorik juga mencakup semua variasi yang digerakkan oleh tubuh. Oleh karena itu, perkembangan motorik pada anak usia dini mencakup perkembangan kematangan saraf dan otot anak usia dini. Semakin matang perkembangan saraf dan otot pada anak usia dini. Maka semakin berkembang pula perkembangan motorik anak. Pada motorik kasar anak dapat melibatkan seperti berjalan, berlari, melompat dan naik turun tangga.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang telah dilakukan pada hari jum'at, 23 September 2022 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang Mariso terdapat 12 anak yang terdiri 5 laki-laki dan 7 perempuan pada kelompok B1, melalui pengamatan pada saat senam pagi. Sebelum kegiatan senam dilakukan guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan gerakan tangan dan kaki seperti meregang, menekuk dan berlari ditempat. pada saat mengikuti gerakan senam dapat terlihat 7 anak atau 58% dari 12 anak kaku dalam hal menghafal gerakan-gerakan senam yang diberikan setiap minggunya maka dari itu anak terlihat bosan dan kurang semangat. Adapun permasalahan ketika anak-anak bermain outdoor seperti bermain lompat jauh dan lempar tangkap bola dapat di lihat kurangnya dalam hal berlari, melompat, meloncat dan menangkap, masih ragu serta takut melakukan tumpuan pada kekuatan kakinya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah pokok yaitu: 1) Bagaimana penerapan permainan tradisional lompat tali dan meningkatkan motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah

Bustanul Athfal Cabang Mariso?. 2) Bagaimana peningkatan motorik kasar melalui permainan tradisional lompat tali pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang Mariso? Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas yaitu: 1) Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional lompat tali dan meningkatkan motorik kasar pada usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang Mariso. 2) Untuk mengetahui peningkatan motorik kasar melalui permainan tradisional lompat tali pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang Mariso.

Berbagai manfaat diperoleh bagi sekolah, instruktur, dan anak-anak melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan kemajuan pembelajaran. Secara teori, temuan penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman permainan lompat tali dan dampaknya terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. 1) Manfaat sekolah, sebagai umpan balik dan pengetahuan tentang penerapan permainan tradisional lompat tali pada perkembangan motorik kasar anak. 2) Guru akan memperoleh manfaat dari pembelajaran tentang pentingnya penguatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan yang tepat. 3) Manfaat bagi anak antara lain memberikan pengalaman baru bagi anak dalam melakukan aktivitas motorik kasar dengan permainan lompat tali, yang dapat menekankan kekuatan fisik dan ketangkasan anak sekaligus mengenalkan anak pada permainan tradisional lompat tali.

TINJAUAN PUSTAKA

Kemampuan Motorik Kasar

Menurut Dahniar (2009), motorik kasar mengacu pada kemampuan melakukan gerakan fisik yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, terutama pada saat otot besar anak digunakan. Ini termasuk aktivitas seperti berjalan, berlari, dan melompat.

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan menggerakkan tubuh yang memerlukan penggunaan otot-otot besar, baik sebagian maupun seluruhnya. Kemampuan motorik kasar sangat penting bagi anak untuk melakukan tugas sehari-hari seperti duduk, menendang, lari cepat, dan sebagainya. Secara umum, perkembangan motorik kasar terjadi sebelum perkembangan motorik halus pada anak. Sebagai contoh, seorang anak pertama-tama akan dapat mengatur gerakan tubuh dengan menggunakan otot-otot besar sebelum dapat mengontrol gerakan jari untuk kemampuan motorik halus seperti meronce dan cutting.

Gerakan motorik kasar melibatkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak dan seringkali membutuhkan tenaga karena melibatkan otot-otot yang lebih besar. Pengembangan motorik kasar membutuhkan koordinasi otot yang memungkinkan anak melompat, meloncat, memanjat, lari, manaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki.

Menurut Samsudin (2008) motorik kasar adalah kemampuan anak TK beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada kemampuan gerak dasar.

Kemampuan ini dilakukan untuk menentukan kualitas hidup anak TK. Kemampuan gerak dasar di bagi tiga kategori, yaitu: (1) Kemampuan Non-Lokomotor, (2) Kemampuan Lokomotor, (3) Kemampuan manipulatif.

Konsep perkembangan fisik motorik tidak dapat dipisahkan karena saling terkait dan memiliki prinsip yang sama. Hurlock (2010) mengidentifikasi prinsip perkembangan sebagai berikut: (1) Bergantung pada kematangan otot dan saraf, (2) Pembelajaran kemampuan motorik tidak dimulai sampai tingkat kematangan tertentu tercapai, (3) Standar perkembangan motorik dapat ditentukan, dan (4) Individu berbeda dalam tingkat pertumbuhan motoriknya.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Paud Kurikulum 2013 PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun mencakup: (1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, (2) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, (3) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelincahan, (4) Melakukan permainan fisik dengan aturan.

Metode Permainan Tradisional Lompat Tali

Menurut Kurniati Kemendikbud (2016), bermain merupakan cara alami bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungannya dan berinteraksi dengan orang lain. Bermain membawa kegembiraan bagi anak ketika metode pembelajaran mengadopsi pendekatan bermain yang dapat diubah sesuai dengan usia dan kemampuan anak, dimulai dari tahap bermain sambil belajar dan berlanjut ke tahap belajar sambil bermain. Alhasil, si anak menjadi terbiasa dengan metode belajar di tingkat yang lebih tinggi tanpa merasa aneh. Kematangan dan fase perkembangan anak perlu diperhatikan, alat bantu bermain yang digunakan, metode pembelajaran yang digunakan, serta waktu dan tempat kegiatan (Kurniati E., 2016).

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang tumbuh dan dimainkan oleh anak-anak dalam lingkungan yang mencerminkan kekayaan dan kearifan lokal. Permainan ini menjadi wadah bagi anak untuk mengekspresikan diri. Melalui keterlibatan dalam permainan tradisional dapat mengasah kemampuan anak, mengembangkan pikiran,, membangun empati, meningkatkan kesadaran sosial, dan menguatkan individualitasnya. Segala aspek kemanusiaan dalam menjaga dan memberikan makna pada kehidupan dapat berkembang subur melalui permainan tradisional.

Menurut Ananda & Fadhilaturrahmi (2018) Permainan merupakan sebuah kegiatan yang banyak disukai anak, melalui permainan yang melibatkan banyak oaring akan menstimulasi emosional anak, secara tidak langsung anak sedang dilatih bagaimana menahan emosi yang kirang baik, karena dalam sebuah permainan memiliki aturanaturan tertentu maka anak harus megolah emosi agar permainan tersebut dapat tercapai atau bahkan anak akan menjadi pemenang dalam sebuah permainan apabila dapat mengontrol emosinya.

Tentunya memerlukan pengalaman dan latihan untuk bisa mengontrol emosi dalam diri anak.

Menurut Anggraeni dkk., (2018) Permainan tradisional lompat tali merupakan permainan yang menyenangkan dilakukan oleh 3 sampai 10 orang. Permainannya cukup mudah yaitu dengan melompat tanpa menyentuh tali karet, dua orang temannya yang memegang tali karet yang akan diloncati oleh temannya yang giliran bermain, sedangkan yang lain menunggu giliran bermain, setiap loncatan dihitung kemudian diakhir permainan akan dijumlahkan dan diurutkan dari yang paling banyak sampai paling sedikit. Anak yang mendapatkan jumlah loncatan paling banyak adalah pemenangnya kemudian anak yang mendapat loncatan paling sedikit dinyatakan kalah dalam permainan.

Menurut Syamsidah (2015) manfaat bermain lompat tali bagi anak adalah sebagai berikut: (1) Motorik kasar. Bermain lompat tali membantu anak mengembangkan keterampilan fisik. Selain itu, aktivitas ini membantu mengurangi risiko obesitas di anak, (2) Emosi. Melompat tali dengan ketinggian memerlukan keberanian diri anak. Agar, secara emosional dapat dituntut agar membuat suatu keputusan besar, apakah akan melompat atau tidak, (3) Sosialisasi. Bermain tali secara berkelompok membutuhkan teman sebagai mitra bermain, yang memberikan kesempatan anak untuk berinteraksi social dan merasa nyaman dalam kelompok, (4) Moral. Permainan tradisional seperti lompat tali, menang atau kalah diperkenalkan. Namun, penting bagi pemain untuk belajar sportif, tanpa terlibat pertengkaran atau konflik.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini berkaitan dengan persoalan praktik di pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh para guru. Penelitian ini melibatkan aspek refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu guna meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara professional (Mahmud, 2011).

Menurut Arikunto (2008) penelitian tindakan kelas ialah sebuah pendekatan yang melibatkan pengamatan pada kegiatan belajar dalam bentuk tindakan yang disengaja dan terjadi secara kolektif didalam kelas. Tindakan ini dilakukan oleh guru yang melibatkan partisipasi anak-anak.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna memudahkan pelaksanaan peneliti dan menghasilkan data yang lebih baik, lebih akurat, lengkap, dan sistematis guna mempermudah pengolahan data. Beberapa pendekatan pengumpulan data digunakan dalam penyelidikan ini, sebagai berikut: a) Observasi adalah proses mengamati secara langsung pokok-pokok kajian untuk memperoleh pengetahuan yang lebih baik tentang kegiatan yang dilakukan. Observasi dilakukan dalam rangka penelitian ini untuk melihat bagaimana pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak dan guru dengan melaksanakan dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. b) Dokumentasi

yaitu ditujukan dalam mengumpulkan data secara langsung dari lokasi penelitian, termasuk referensi buku yang relevan, laporan kegiatan, foto-foto dan data yang relevan (Sudaryono, 2013). Dokumentasi dapat digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan sekolah, guru, anak. Serta sarana dan prasarana di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang Mariso. Selain itu, dokumentasi yang digunakan adalah foto untuk menggambarkan pelaksanaan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Penelitian Siklus I

Perencanaan

Perencanaan dilakukan oleh peneliti dalam mencapai pembelajaran yang diinginkan adalah sebagai berikut: a) Menentukan waktu pelaksanaan siklus 1. b) Mengembangkan perangkat pembelajaran bermitra dengan peneliti dan guru, antara lain menetapkan tema dan subtema yang digunakan dalam penelitian, mengembangkan bahan ajar seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan sebagainya. b) Mengumpulkan media, alat, dan bahan ajar. d) Menyusun lembar observasi/lembar observasi proses pembelajaran (permainan lompat tali tradisional).

Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan tahap dimana rencana yang telah dibuat akan dijalankan. Setelah diperoleh gambaran mengenai kondisi di TK, pada kemampuan motorik kasar, aktifitas peserta didik, dan sarana belajar yang tersedia, tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran melalui permainan lompat tali. Tahap ini merupakan implementasi dari perencanaan yang telah disusun, dengan langkah-langkah sebagai berikut: kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup.

Observasi

Tindakan dilakukan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun, yang disebut sebagai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dirancang dengan fleksibilitas dan keterbukaan terhadap perubahan-perubahan yang mungkin terjadi. Dalam proses pembelajaran berlangsung, guru melakukan kegiatan mengajar sesuai dengan RPPH yang telah disusun sebelumnya. Peneliti, sebagai kolaborator, mengamati aktivitas anak selama proses pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan motorik kasar anak.

Observasi yaitu menggunakan lembar observasi yang disiapkan sebelumnya dalam proses penelitian dan selama proses pembelajaran

berlangsung. Tujuan dari observasi ini adalah untuk melihat secara langsung memantau kemampuan motorik kasar anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan peneliti terhadap pada perkembangan ketika tindakan dapat dilakukan oleh kolaborator.

Refleksi

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data yang dikumpulkan selama pelaksanaan tindakan (observasi). Data tersebut kemudian ditafsirkan dan dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Hasil analisis tersebut menjadi dasar bagi proses refleksi, yang akan menentukan apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya atau tidak. Proses refleksi mempunyai peran yang sangat penting dalam mengevaluasi tingkat keberhasilan penelitian tindakan kelas. Jika hasil yang telah dicapai melalui analisis masih belum memenuhi apabila kriteria keberhasilan yang ditetapkan terpenuhi, maka siklus tindakan berikutnya akan dilakukan. Dengan melakukan siklus tindakan tambahan, penelitian akan terus lanjut hingga mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan. Setiap siklus tindakan berikutnya akan mempertimbangkan hasil analisis sebelumnya, sehingga dapat memberikan arahan untuk langkah-langkah tindakan yang akan diambil berikutnya.

Deskripsi Penelitian Siklus II

Pelaksanaan siklus II mirip dengan siklus I, namun dalam siklus II dilakukan perencanaan ulang mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus I, siklus II mencakup kegiatan perencanaan, tindakan/pelaksanaan, observasi, refleksi seperti yang serupa dengan siklus I. Permainan yang belum tuntas di siklus I diulang kembali pada siklus II sebelum masuk ke materi selanjutnya diperkenalkan.

Indikator prestasi adalah standar minimal yang harus dipenuhi anak untuk mencapai kompetensi dalam perkembangan motorik kasar. Peneliti dapat menilai seberapa aktif orang dalam proses permainan dan mengevaluasi aktivitas untuk menentukan keberhasilan atau kegagalan permainan. Hasil persentase 80% tersebut dapat dijadikan acuan dalam menghitung kriteria keberhasilan.

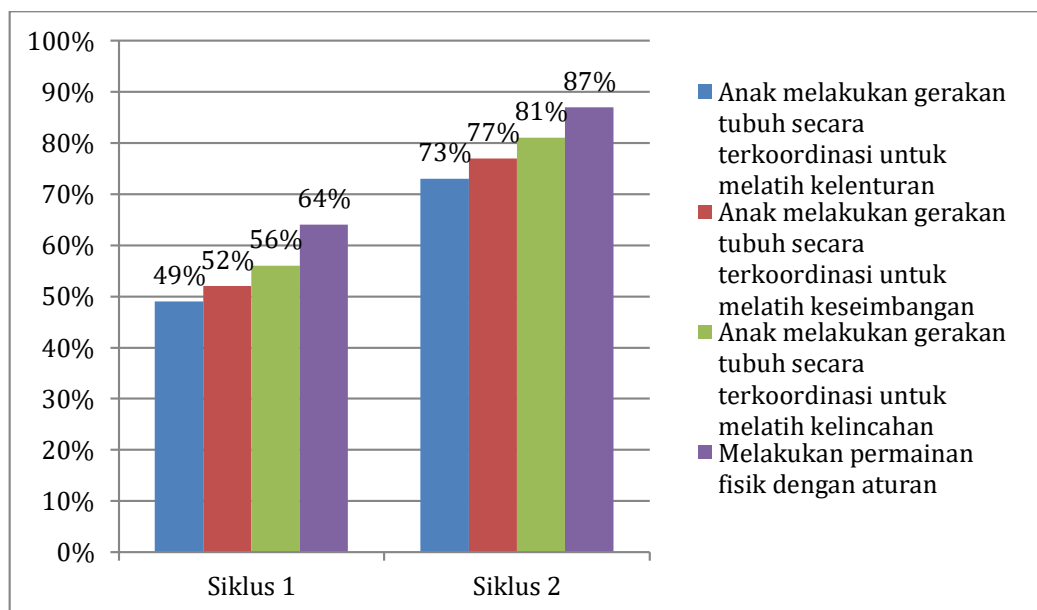
Sukses dalam penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai pergeseran ke arah yang lebih baik. Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cab Mariso keberhasilan didefinisikan sebagai peningkatan persentase perkembangan kemampuan motorik kasar anak dalam lompat dengan menggunakan permainan lompat tali. Mariso.

PEMBAHASAN

Pada Siklus I observasi yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, seperti berlari, melompat dan meloncat melalui kegiatan lompat tali. Hasil observasi dicatat pada lembar observasi. Berdasarkan hasil presentase pada pertemuan 1 yaitu 49,99 % dari indikator 1 Anak melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan terdapat 7 anak belum berkembang dan 5 anak mulai berkembang, indikator 2 Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan terdapat 6 anak belum berkembang dan 6 anak mulai berkembang, indikator 3 Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelincahan terdapat 5 anak belum berkembang dan 7 anak mulai berkembang dan indikator 4 Melakukan permainan fisik dengan aturan terdapat 6 anak belum berkembang dan 6 anak mulai berkembang, pertemuan 2 terdapat 52,08 %, pertemuan 3 terdapat 56,24% dan pertemuan 4 terdapat 64,57 %. Hasil peningkatan motorik kasar anak pada siklus I terdapat 64,57 % atau belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian ini lanjut ke siklus II dengan harapan pada siklus berikutnya indikator keberhasilan dapat tercapai.

Pada Siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan kekuatan dan keseimbangan pada saat berlari, melompat dan meloncat anak sangat baik sesuai rencana. Observasi dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui lompat tali dan hasilnya dicatat pada lembar observasi. Berdasarkan kemampuan motorik kasar anak pada saat Siklus II pertemuan 1 (72,91%) dari indikator 1 Anak melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan terdapat 2 anak mulai berkembang dan 10 anak berkembang sesuai harapan, indikator 2 Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan terdapat 6 anak mulai berkembang dan 6 anak berkembang sesuai harapan, indikator 3 Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelincahan terdapat 3 anak mulai berkembang dan 9 anak berkembang sesuai harapan dan indikator 4 Melakukan permainan fisik dengan aturan terdapat 2 anak mulai berkembang dan 10 anak berkembang sesuai harapan, pada pertemuan 2 terdapat (77,08%). pertemuan 3 terdapat (81,24%) dan pertemuan 4 terdapat (87,49).

Penerapan tindakan pada Siklus II menghasilkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Hasil yang tercatat dalam lembar observasi menunjukkan peningkatan tersebut. Berikut beberapa hasil yang dapat diambil dari pelaksanaan tindakan: a) Kegiatan lompat tali berhasil memperkuat kekuatan otot kaki dan motorik kasar anak. b) Ketinggian tali disesuaikan dari ketinggian pergelangan kaki anak hingga pinggang untuk memberikan tantangan sesuai dengan tingkat kemampuan anak. b) Memberikan inspirasi kepada anak telah memberikan dampak positif, membuat mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berusaha.



Berdasarkan hasil grafik pada Siklus I di atas menunjukkan bahwa 64.57 % dari anak telah mengalami perkembangan sesuai harapan, tetapi masih membutuhkan Siklus II untuk lebih meningkatkan hasilnya. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan signifikansi dengan persentase mencapai 87,49 % yang menunjukkan perkembangan yang sangat baik.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cabang Kegiatan permainan tradisional Mariso, lompat tali, dan kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan. Peningkatan ini terlihat pada tahap penelitian, khususnya setelah pelaksanaan kegiatan pada Siklus I dan II. Tata cara dalam kegiatan permainan lompat tali klasik ini antara lain mengatur tempat dan bahan, membagi anak menjadi 6 kelompok, memberikan petunjuk dan contoh cara lompat yang benar kepada guru, dan memberikan dua kesempatan kepada setiap anak untuk melompat pada tali dengan ketinggian tertentu.

Latihan diawali dengan kegiatan menyanyi dan pemanasan untuk mempersiapkan otot kaki, badan, dan jiwa anak agar kuat. Pemberian hadiah juga dilakukan untuk meningkatkan kegembiraan anak bermain lompat tali. Komponen fisik motorik kasar seperti lari cepat, lompat, dan lompat tali meningkat secara signifikan. Pengamatan pada Siklus I menunjukkan bahwa 64,57% anak berkembang sesuai harapan, sedangkan pada Siklus II persentasenya melonjak menjadi 87,49% anak yang berkembang sangat baik dalam kekuatan lompat, lompat, dan lari.

DAFTAR PUSTAKA

- Susanto, Achmad. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: Bumi Aksara.
- Muslih, H. (2018). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini? *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 76-88.
- Dahniar. (2009). Tahapan Perkembangan Motorik Anak. Jakarta: Rineka Cipta
- Samsudin. (2008). Pembelajaran Motorik di Taman Kanak – Kanak. Jakarta: Prenada Media Group. hal.10.
- Anggraeni, M, dkk. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1),18-25.
- Elizabeth B Hurlock. (2010). Perkembangan Anak Jilid II. Jakarta: Erlangga. hal. 151.
- Syamsidah. (2015). 100 Permainan PAUD & TK di Dalam & di Luar Kelas. Jogjakarta: Diva Kids. Hal. 11
- Ananda & Fadhilaturrehmi. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (1), 20-26.
- Mahmud. (2011). Metode Penelitian Tindakan. Bandung: CV Pustaka Setia. Hal. 99.
- Suharsimi Arikunto. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wahyuni, I dkk, (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61-68.
- Riduwan. (2012). Belajar Mudah Penelitian. Bandung: Alfabeta, hal. 76.
- Sudaryono, Dkk. (2013). Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan, Yogyakarta: Graha Ilmu, hal. 41.
- Kurniati, Euis. (2016). Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenadamedia Group
- Fauziddin. (2017). Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.