PENINGKATAN KETERAMPILAN MELOMPAT MELALUI PERMAINAN MODIFIKASI *PUZZLE* KATAK PINTAR KELOMPOK A TAMAN KANAK KANAK BRILLIANT WARU SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh:
KHIFDHOTUZ ZUHRIYYAH
NIM. D08215002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JULI 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khifdhotuz Zuhriyyah

NIM : D08215002

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 08 Juli 2019

Yang membuat pernyataan

Khifdhotuz Zuhriyyah

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Khifdhotuz Zuhriyyah

NIM : D08215002

Judul : UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MELOMPAT MELALUI PERMAINAN MODIFIKASI *PUZZLE* PINTAR KELOMPOK A TAMAN KANAK KANAK BRILLIANT WARU SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 08 Juli 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I	Al-Qudus Nofiandri Eko Sucipto Djiwo, Lc. MH.
NIP. 197011202000031002	NIP. 197311162007101001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Khifdhotuz Zuhriyyah telah dipertahankan di dewan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 29 Juli 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Negeri Sunan Ampel

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I.
NIP.196312319930310 02

Penguji I

Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.
NIP.197309102007011017

Penguji II

Yahya Aziz, M.Pd.I.
NIP.197208291999031003

Penguji III

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I.
NIP. 197011202000031002

Penguji IV

Al-Qudus Nofiandri Eko Sucipto Djiwo, Lc. M.HI.
NIP. 197311162007101001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Khifdhotuz Zuhriyyah
NIM : D08215002
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD
E-mail address : Zuhriyyahmuzha@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Peningkatan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Puzzle Katak Pintar Kelompok A Taman Kanak-Kanak Brilliant Waru Sidoarjo

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 02 Agustus 2019

Penulis

(Khifdhotuz Zuhriyyah)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Khifdhotuz Zuhriyyah, 2019. *Upaya Peningkatan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Modifikasi Puzzle Katak Pintar Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Brilliant Waru Sidoarjo,* Dosen Pembimbing Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I. dan Al-Qudus Nofiandri Eko Sucipto Djiwo, Lc. MH.I.

Kata Kunci: Keterampilan Melompat, Permainan Modifikasi *Puzzle* Katak Pintar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya siswa kelompok A dalam kemampuan melompat di TK Brilliant. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi, yang masih kurang dalam keterampilan melompat sebesar 59% dan yang mampu atau tuntas sebesar 41%. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan yang dapat meningkatkan ketrampilan melompat pada siswa kelompok A Taman Kanak-Kanak Brilliant Waru Sidoarjo.

Metode yang digunakan peneliti ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kurt Lewwin dan Mc. Taggart. Penelitian ini terdiri dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, pada model ini terdiri dari 4 tahap yaitu Perencanaan (*planning),* Pelaksanaan *(action),* Observasi *(observation),* Refleksi *(reflection).* Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, penelitian non tes serta dokumentasi berupa foto. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini sebagai berikut: 1) Penggunaan metode permainan *puzzle* katak pintar berkembang sangat baik pada siklus II dalam meningkatkan keterampilan melompat siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi guru dan peneliti pada Siklus I sebesar 27,30% dengan kriteria mulai berkembang (MB), dengan kriteria berkembang seusai harapan (BSH) sebesar 72,70%. Pada Siklus II ini meningkat menjadi 0% untuk kriteria mulai berkembang (MB), kriteria berkembang seusai harapan (BSH) 41,41%, sedangkan kriteria brekembang sangat baik (BSB) sebesar 58,59%. Hasil tersebut dikarenakan guru dan peneliti memperhatikan setiap kemampuan pada setiap individu siswa. 2) Adanya peningkatan ketrampilan melompat setelah penerapan media permainan *puzzle* katak pintar dilihat dari ketuntasan belajar dalam kemampuan melompat berkembang sangat baik.

Hal ini dapat dilihat juga dari perubahan presentase menunjukkan hasil pada Siklus I sebesar 27,30% mulai berkembang (MB) pada tahap siklus II memiliki presentase sebesar 41,41% berkembang sesuai harapan (BSH), 58,59% berkembang sangat baik (BSB) dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN MOTTO ii
PERNYATAAN KEASLIAN iii
LEMBAR PERSETUJUAN iv
LEMBAR PENGESAHAN v
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR GRAFIK xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I: PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 3
C. Tujuan Penelitian 3
D. Tindakan yang Dipilih 4
E. Manfaat Penelitian 4
F. Penelitian Terdahulu 5

BAB II: KAJIAN TEORI
A. Pengertian Melompat 8
B. Permainan *Puzzle*
1. Pengertian Permainan *Puzzle* 16
2. Tujuan Permainan 18
3. Manfaat Permainan 19
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan 20
5. Cara Penggunaan Permainan 20
C. Kerangka Berpikir 24
D. Hipotesis 26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III: Metode Penelitian
A. Jenis Penelitian 27
B. *Setting* Penelitian 30
C. Variabel Penelitian 32
D. Rencana Penelitian 33
E. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data
1. Sumber Data 36
2. Teknik Pengumpulan Data 37
F. Instrumen Penelitian
1. Lembar Wawancara 39
2. Lembar Observasi Aktivitas 40
3. Lembar Observasi Unjuk Kerja 42
G. Teknik Analisis Data 43
H. Indikator Kebehasilan 46
I. Tim Peneliti dan Tugasnya 47

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Lokasi Penelitian 48
B. Hasil Penelitian
1. Pra Siklus 49
2. Siklus I 54
3. Siklus II 70
C. Pembahasan 85

BAB V: PENUTUP
A. Kesimpulan 97
B. Saran 99

DAFTAR PUSTAKA 100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu 7
Tabel 3.1 Rencana Jadwal Penelitian 31
Tabel 3.2 Daftar Peserta Kelompok A 31
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Prasiklus 39
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Siklus I 39
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Siklus II 40
Tabel 3.6 Lembar Observasi Aktivitas Guru 40
Tabel 3.7 Lembar Observasi Aktivitas Siswa 41
Tabel 3.8 Kisi-kisi Rubrik Penilaian 42
Tabel 3.9 Instrumen Penilaian 43
Tabel 3.10 Kategori Penilaian 43
Tabel 3.11 Kriteria Hasil Observasi 45
Tabel 3.12 Klasifikasi Kategori Nilai 45
Tabel 3.13 Klasifikasi Kategori Jumlah Nilai 45
Tabel 4.1 Hasil Observasi Pra Siklus 52
Tabel 4.2 Hasil Persentase Kriteria Indikator Pada Pra Siklus 53
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I 62
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I 64
Tabel 4.5 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1 & II 66
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II 79
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 80
Tabel 4.8 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I & II 82
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru dan Siswa 88
Tabel 4.10 Rekapitulasi Kriteria Hasil Observasi Melompat 93
Tabel 4.11 Rekapitulasi Nilai Keterampilan Melompat 94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah Bermain PaKaPi 23
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir 24
Gambar 2.3 Korelasi Keterampilan Melompat 25
Gambar 3.1 Siklus PTK 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II 89

Grafik 4.2 Hasil Presentase Pra Siklus 90

Grafik 4.3 Persentase Kriteria Keterampilan Melompat Siklus I 91

Grafik 4.4 Persentase Kriteria Keterampilan Melompat Siklus II 92

Grafik 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Melompat 93

Grafik 4.6 Rekapitulasi Nilai Keterampilan Melompat Kasar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II 95

Grafik 4.7 Peningkatan Rata-Rata Keterampilan Motorik Kasar 96

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Formulir Persetujuan Munaqosah

Lampiran 2 Kartu Konsultasi Skripsi

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 Profil Sekolah dan Data Guru

Lampiran 5 Lembar Validasi RPP

Lampiran 6 RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Lampiran 7 Hasil Wawancara

Lampiran 8 Dokumentasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Nabi Muhammad SAW bersabda dalam hadis tentang pentingnya pendidikan terhadap anak sebagai berikut :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ؛ أَنَّهُ كَانَ يَقُوْلُ :قَالَ رَسُوْلُ اللهِ صلى الله عليه وسلم : مَا مِنْ مَوْلُوْدٍ إِلاَّ يُوْلَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ .فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ وَيُنَصِّرَانِهِ وَيُمَجِّسَانِهِ.

> "Setiap anak itu dilahirkan dalam keadaan fitrah. Kedua orang tuanyalah yang membuatnya menjadi seorang Yahudi, seorang Nasrani maupun seorang Majusi." (HR. Muslim).[1]

Taman kanak-kanak (TK) merupakan suatu bentuk pendidikan anak usia dini dalam jalur formal yang memiliki tujuan untuk membantu menempatkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan serta minat dan bakat yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Selain memiliki tujuan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan, pendidikan di TK dapat membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan

[1] DesmanAzzahra, *Hadits Tentang Anak Dilahirkan dalam Keadaan Fitrah*, 24 Desember 2016, http://desman-spdi.blogspot.co.id/2016/12/hadits-tentang-anak-dilahirkan-dalam.html diakses pada 4 Mei 2018 pukul 19.47 WIB.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

fisik.[2] Latihan motorik kasar anak agar memperoleh keterampilan, penguasaan, keseimbangan badan yang sangat diperlukan dalam tumbuh kembang anak selanjutnya. Sebagaimana pandangan al-Qur'an terhadap perkembaangan fisik manusia dijelaskan pada al-Qur'an surat al Rum: 54.

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً ۚ يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ ۖ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ .

> "Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa." [3] (QS. al Rum:54)

Dengan menguasai kegiatan motorik kasar pada diri anak, akan timbul rasa bahagia dan percaya diri karena mereka dapat bebas berekspresi dan bahkan berprestasi.[4] Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelompok A TK Brilliant, dari 65% dari 100% atau 12 dari 22 siswa yang masih kurang dalam pengembangan motorik kasar, termasuk melompat. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan aktivitas keterampilan motorik kasar melompat melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar atau disebut PaKaPi.

Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan motorik kasar atau kekuatan kaki, permainan ini dilakukan secara individu atau dengan cara berkompetisi. Permainan *puzzle*

---

[2] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep perkembangan Anak*, (Jogjakarta: 2014), 6.
[3] Al Qur'an dan Terjemah, 30:54 (Jakarta : Departemen Agama Republik Indonesia)
[4] Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2014), 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

katak pintar ini menurut penulis dapat mendukung untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar atau keterampilan melompat anak.

Sesuai dengan latar belakang di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul:“ Upaya Peningkatan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Modifikasi *Puzzle* Katak Pintar Di Kelompok A Taman Kanak-kanak Brilliant Waru Sidoarjo”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana permainan modifikasi *puzzle* katak pintar meningkatkan ketrampilan melompat pada kelompok A di TK Brilliant Waru Sidoarjo ?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan melompat melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar (PaKaPi) pada kelompok A di TK Brilliant Waru Sidoarjo ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui peranan permainan modifikasi *Puzzle* Katak Pintar dapat meningkatkan motorik kasar pada siswa kelompok A di TK Brilliant Waru Sidoarjo.
2. Mengetahui peningkatan keterampilan melompat melalui permainan modifikasi *Puzzle* Katak Pintar (PaKaPi) pada kelompok A di TK Brilliant Waru Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tindakan yang Dipilih

Dalam penelitian ini peneliti memilih tindakan dalam meningkatkan keterampilan melompat melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar kelompok A TK Brilliant Ngingas Waru Sidoarjo dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Adapun langkah-langkanya sebagai berikut

1. Langkah awal yaitu mengamati kemampuan melompat pada anak kelompok A.
2. Langkah kedua, menganalisis dan menyimpulkan hasil dari kemampuan melompat anak selanjutnya menyusun RPPH atau perangkat pembelajaran yang sesuai ahasil yang ingin dicapai.
3. Langkah ketiga, melaksaakan sesuai apa yang telah disusun di dalam perangkat pembelajaran tersebut dan melaksanakan tindakan pada kelompok A di TK Brilliant Ngingas, Waru, Sidoarjo. Kegiatan bermain ini dapat menstimulasi, melatih anak untuk mengembangkan motorik kasar anak yaitu keterampilan melompat.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

   keterampilan motorik kasar khususnya kemampuan melompat pada siswa kelompok A TK Brilliant.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi guru

   Dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar khususnya kemampuan melompat siswa kelompok A TK Brilliant.

3. Bagi sekolah

   Dapat memberi kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar (PaKaPi)

4. Bagi peneliti

   Dapat memberikan pengalaman baru bagi anak usia dini, serta menambah wawasan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar khususnya dalam keterampilan melompat anak usia dini.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan acuan dari beberapa penelitian sebelumnya. Pada penelitian terdahulu ini peneliti menemukan perbedaan pada pengembangan keterampilan melompat anak usia dini 4-6 tahun.

1. Hasil penelitian dari Karina Aristiya, membuktikan adanya keberhasilan dalam penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional pindah bintang untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar aspek melompat pada kelompok A TK GIKI. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti tersebut membuktikan bahwa peningkatan pada siklus I sebanyak 50% anak dikategori kurang, 50% anak dikategori cukup dan 0% anak dikategori baik. Pada siklus II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebanyak 0% anak dikategori kurang, 17% anak dikategori cukup dan 83% anak dikategori baik. [5]

2. Hasil penelitian dari Isnawati Nurfa dan Rachma Hasibuan , membuktikan adanya keberhasilan dalam penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain permainan modifikasi balon untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar aspek melompat pada kelompok A TK Pancamurni I Kertosono Kabupaten Nganjuk. Hasil dari penelitian ini pada siklus I, aktivitas guru menunjukkan persentase 68,75% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87,50%. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 65,63% meningkat menjadi 87,50% pada siklus II. Nilai rata-rata kemampuan melompat siklus I sebesar 60,00% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,00%[6]
3. Hasil penelitian dari Zafniarti, membuktikan adanya keberhasilan dalam penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional *Kudo-kudo* untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar aspek melompat pada kelompok B TK Bahari, Pasir Kandang Padang. Rincian Anak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, siklus I nilai sangat tinggi sebanyak 20% meningkat pada siklus II menjadi 86,6%, Anak mampu meloncat dengan ketinggian 30-50 cm siklus I sebanyak 13,3% meningkat pada siklus II menjadi 80 %.[7]

---

[5] Karina Aristiya, *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Aspek Melompat Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pindah Bintang,* Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.
[6] Isnawati Nurfa dan Rachma Hasibuan, *Meningkatkan Kemmpuan Melompat Melalui Permainan Modifikasi Balon Pada Anak Kelompok A TK PANCAMURNI I Kertosono Kabupaten Nganjuk, Jurnal PAUD Teratai, Volume 06 Nomor 03,* Universitas Negeri Surabaya, 2017.
[7] Zafniarti, *Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui permainan Tradisioanal Kudo-Kudo di Taman Kanak-Kanak Bahari Padang,* Universitas Negeri Padang, 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1.	Karina Aristiya	Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melompat	Penelitian Tindakan Kelas	Siklus I 0% anak dikategori baik, siklus II 83% anak dikategori baik.
2.	Isnawati Nurfa dan Rachma Hasibuan	Meningkatkan Keterampilan Motorik kasar Melompat	Penelitian Tindakan Kelas	Siklus I sebesar 65,63% meningkat menjadi 87,50% pada siklus II.
3.	Zafniarti	Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar	Penelitian Tindakan Kelas	Anak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, siklus I nilai sangat tinggi sebanyak 20% meningkat pada siklus II menjadi 86,6%, Anak mampu meloncat dengan ketinggian 30-50 cm siklus I sebanyak 13,3% meningkat pada siklus II menjadi 80 %.

Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat pada perbedaan media yang digunakan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama menggunakan metode penelitian tidakan kelas (PTK) dan mengembangkan aspek motorik kasar keterampilan melompat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Melompat

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, hingga dapat dikatakan masa usia dini merupakan masa emas atau golden age. Pada masa ini, proses pertumbuhna dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Salah satu karakteristik dalam proses tumbuh kembang setiap anak usia dini adalah unik dan berbeda beda, maksud dari kata unik yaitu dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi aspek fisik motorik, intelektual, sosial emosional dan bahasa, berbeda antara anak satu dengan anak yang lain.

Motorik adalah segala yang menyebabkan gerakan pada seluruh bagian tubuh. Perkembanganmotorik merupakan suatu proses aktivitas idividu dengan pertumbuhan yang terkoordinasi diantara jasmani fisiologis dan psikologis.[8] Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan-gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot-otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan.

Elizabeth B. Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak

[8] Machmud Hadi, *Psikologi Perkembangan.* (Kendari:CV.Shadra, 2010), 168

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus.[9]

Menurut Bambang Sujiono, dkk. Bahwa masa lima tahun pertama adalah masa pesatnya perkembangan motorik anak. motorik adalah semua gerakan-gerakan yang mungkin dapatkan seluruh tubuh. Sedangkan perkembangan motorik dapat disebut perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik yang dimilik oleh anak-anak erat berkaitan dengan perkembangan pusat motorik di otak.[10] Perkembangan motorik kasar yaitu kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot besar atau sebagian besar menggunakan anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.[11] Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu daripada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar daripada ukuran yang kecil. Sujiono, berpendapat bahwa gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot – otot besar seperti otot tangan, otot kak dan seluruh tubuh anak.[12]

Menurut Musfiroh, bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan ketrampilan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh: mendorong, melipat, menarik dan membungkuk.

---

[9] Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak* (Jakarta : Erlangga.1978),159
[10]Bambang Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 1-3.
[11]Takdirotun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 113.
[12]Ibid., 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Gardon, perkembangan motorik kasar merupakan keterampilan yang menggunakan seluruh tubuh maupun sebagian tubuh. Koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan daya tahan merupakan kegiatan motorik kasar.[13]

a. Keseimbangan

   Keseimbangan yaitu aspek pembelajaran gerak yang paling dasar, karena semua gerak melibatkan elemen keseimbangan. Keseimangan adalah aspek dri merespon gerak yang efisien dan faktor gerak dasar.[14]

b. Daya tahan

   Daya tahan dilihat dari kerja otot yaitu kemampuan kerja otot dalam jangka waktu yang tertentu.

c. Ketahanan

   Ketahanan sistem energi adalah kemampuan bekerja organ tubuh dalam jangka waktu tertentu.[15]

d. Kekuatan

   Kekuatan yaitu kemampuan otot untuk mengatasi beban atau tahanan.[16]

e. Kelincahan

   Kelincahan merupakan faktor lain yang penting dalam keterampilan motorik, khususnya pada kegesitan, kecepatan, kecekatan, dan ketangkasan. Jadi yang dimaksud kelincahan yaitu ukuran dalam

---

[13] Heri Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Bandung: Nusa Media. 2012), 310-313.
[14] Richard Decaprio, *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah* (Yogyakarta: DIVA Press. 2013), 49.
[15] Sukadiyanto dan Muluk, *Pengantar Teori dan Metedologi Melatih* Fisik (Bandung: Lubuk Agung.2011), 60.
[16]Ibid., 96.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan gerakan dengan beberapa pola dalam waktu yang sangat singkat. Dalam perkembangan motorik keberhasilan sebuah gerakan ditentukan oleh kecepatan, walaupun tidak semua kegiatan gerak membutuhkan unsur kecepatan.

f. Kelentukan

Kelentukan juga penting dalam perkembangan motorik karena kelentukan merupakan faktor kemampuan gerakan badan yang dapat dilakukan oleh seseorang, sehingga kelentukan dapat dimaknai sebagai rangkaian gerakan yang dilakukan pada sendi.

Menurut Fitts dan Postner, proses perkembangan keterampilan belajar motorik anak usia dini memiliki tiga tahap, yaitu: [17]

a. Tahap verbal kognitif

Pada tahap ini adalah tahap awal dalam belajar gerak. Disebut kognitif karena perkembangan yang menonjol terjadi pada diri anak usia dini adalah anak mengetahui tentang gerakkan yang dipelajari, ketika anak berusaha mengetahui dan memahami gerakan. Informasi yang diberikan dapat berupa verbal atau yang dapat didengan maupun viusal atau yang dapat dilihat. Sedangkan dalam penguasaan gerak anak usia dini belum sempurna karena masih dalam tahap percobaan.

b. Tahap asosiatif

Tahap asosiatif adalah tahap tengah. Pada tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan yang ditunjukkan melalui kelancaran dalam

[17] Slamet Suyanto. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), 101-102.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rangkaian gerakan. Dengan melakukan gerakan berulang ulang, pelaksanaan gerak menjadi efektif dan efisien, lancar seusai dengan keinginannya, dan kesalahan semakin berkurang. Setelah rangkaian gerakan bisa dilakukan dengan baik, maka anak dapat dikatakan memasuki pada tahap belajar yang disebut tahap otomasi.

c. Tahap otomasi

Tahap ini sebagai fase akhir dalam belajar gerak dan tahap ini juga ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan ketrampilan secara otomatis, ditandai dengan anak mampu melakukan gerakan ketrampilan tanpa terpengaruh walaupun pada saat melakukan gerakan anak harus memperhatikam gerakan lain selain gerakan yang dilakukan. Seperti menirukan geraAkan burung terbang, katak melompat dll. Pada tahap ini anak usia dini sudah dapat melakukan gerakan dengan benar dan baik ataupun spontan.Menurut Gallahue, ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik, yaitu: [18]

a. Faktor Intrinsik

1) Tujuan perkembangan
2) Kecepatan pertumbuhan
3) Hubungan timbal balik
4) Kesiapan
5) Pembelajaran periode kritik dan kepekaan
6) Perbedaan individu
7) Ras dan ilmu ontologi

[18] Gallahue, dkk. *Understanding Motor Development: Infant, Children, Adolescents, Adults. Sevent Edition* (New York: McGraw-Hill.2012), 223.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Faktor Lingkungan

Beberapa tahun lalu seorang ahli fokus pada penelitian pengaruh tingkah laku pengasuhan anak yang dapat berpengaruh pada akibat fungsi anak, karena ini terjadi perbedaan yang besar terhadap jangka waktu ketergantungan, keberagaman faktor terhadap pengaruh pengasuhan perkembangan yang akan datang. Faktor lingkungan ini terdapat dua komponen yaitu: pengikat stimulasi dan penghambat stimulasi.

c. Faktor Fisik

Kemampuan motorik tidak berproses bebas, hal tersebut tidak hanya berdasarkan faktor biologi terhadap pengaruh kondisi lingkungan dan tuntutan fisik.

Hurlock, menyatakan bahwa terdapat beberapa kondisi yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, yaitu:[19]

a. Sifat *genetic*, termasuk bentuk kecerdasan yang mempunyai pengaruh menonjol terhadap perkembangan motorik.
b. Dalam awal kehidupan setelah lahir tidak ada hambatan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan, semakin janin aktif dalam perut semakin cepat pula perkembangan motorik anak.
c. Kondisi sebelum lahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu, lebih cepat mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat

[19] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid II* (Jakarta : Erlangga.1978), 154.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada masa setelah lahir, daripada kondisi pralahir yang tidak menyenangkan.

d. Kelahiran yang susah apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.

e. Anak yang IQnya tinggi menunjukkan perkembangan motorik yang lebih cepat ketimbang anak yang IQnya normal atau di bawah normal.

f. Adanya ransangan dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.

g. Rangsangan dan dorongan yang lebih banyak dari orang tua, maka perkembangan motorik yang pertama cenderung lebih baik.

h. Kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik

i. Perbedaan bawaan perkembangan motorik, yaitu perbedaan jenis kelamin, warna kulit, dan pstimulus anak.

Perkembangan motorik anak memiliki tujuan dan fungsi yang sangat berarti pada tahapan selanjutnya. Menurut Dirjen Olahraga yaitu sebagai berikut .[20]

a. Tujuan Pengembangan Motorik AUD

Pada dasarnya tujuan pengembangan motorik kasar yaitu sebagai berikut :

1) Untuk meningkatkan kemampuan gerak
2) Untuk meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani
3) Untuk bisa berperilaku disiplin, jujur dan sportif

[20] Dirjen Olahraga Depdiknas, *Pedoman Pelatihan Gizi Olahraga Untuk Prestasi*, (Jakarta: Depkes RI. 2002), 22-23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kompetensi anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembga prasekolah/TK adalah anak amapu melakukan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam rangka kelentruran dan kesiapan untuk melatih keseimbangan dan melatih keberanian.

Tujuan dari pengembangan motorik anak usia dini diatas selayaknya diperhatikan oleh para guru, tenaga pendidik bermain, pengasuh dan pengelola taman penitipan anak prasekolah serta orang tua dan agar perkembangan motorik tersebut disesuakian dengan perkembangan anak sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

b. Fungsi pengembangan motorik kasar anak usia dini

Setelah mengetahui tujuan pengembangan motorik, maka pendidik juga harus mengetahui fungsi dari pengembangannya.[21] Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak TK, sebagai berikut:

1) Dapat melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan
2) Dapat memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik rohani dan kesehatan anak
3) Dapat membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak
4) Dapat melatih ketrampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak
5) Dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak
6) Dapat menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan.

[21] Depdiknas, *Kerangka Dasar Kurikulum,* (Jakarta: Depdiknas, 2004), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun fungsi pengembangan motorik kasar pada anak usia dini atau TK lainnya yaitu:

a. Dapat memicu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, dan kesehatan anak prasekolah.
b. Dapat membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak prasekolah
c. Dapat meningkatkan perkembangan emosional
d. Dapat meningkatkan perkembangan sosial
e. Dapat menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi
f. Dapat melatih kemampuan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini

B. Permainan *Puzzle*

1. Pengertian Permainan *Puzzle*

Menurut Berrelhiem, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan keculi yang ditetapkan sendiri oleh pemain.[22] Piaget menyatakan bahwa, kemampuan motorik diberbagai penelitian menunjukkan jika bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.[23] Ketika anak bermain, anak akan berlatih menyesuaikan pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan.

[22] Elizabeth.B.Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Kehidupan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi kelima* (Jakarta: Erlangga.1996), 320.
[23] S.Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005), 124.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hurlock menjelaskan bahwa, bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan, tanpa mempetimbangkan hasil.[24] Menurut Soegeng Santosa, bermain adalah suatu kegiatan atau tigkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu., bermain merupakan konsep yang tidak mudah dijabarkan. [25]

Bergen, mengungkapkan bahwa permaian terdiri dari beberapa jenis yaitu permainan bebas, permainan dengan bimbingan dan permainan dengan arahan. Oleh karena itu permainan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengekspresikan perasaan dan mendapatkan kesenangan tanpa mementingkan hasil akhir[26]

Menurut Soebachman, permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetap tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya.[27]

Menurut Yulianti, *puzzle* adalah permainan menyusun mencocokkan gambar, bentuk dan tempatnya sesuai dengan pasangan sebenarnya. Dapat disimpulkan permainan *puzzle* adalah permainan yang dapat merangsang

---

[24] Elizabeth.B.Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, 1996, 320.
[25] Kamtini & Husni W, *Bermain Melalui Gerak dan Lagu Di Taman Kanak*-Kanak (Jakarta : Depdiknas. 2005), 47.
[26] Ibid.,47.
[27] Agustina Soebachman, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar* (Yogyakarta: In Azna Book, 2012), 48.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan logika matematika anak yang dimainkan dengan cara memasangkan pasangan yang cocok.[28]

Menurut Hughes, bermain merupakan hal yang berbeda dengan bekerja dan belajar. Bermain mempunyai lima unsur di dalamnya, yaitu :[29]

a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan yang mendapat kepuasan ketika dimainkan.
b. Dapat memilih bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun paksaan.
c. Menyenangkam dapat dinikmati
d. Menghayal dapat mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas anak.
e. Melakukan secara dasar dan aktif

2. Tujuan Permainan Modifikasi *Puzzle* Katak Pintar

Adapun tujuan dari permainan modifikasi *Puzzle* katak pintar :

a. Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar sangat cocok dimainkan dalam mengasah perkambangan motorik kasar.
b. Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar disukai anak-anak dikarenakan tergolong media permainan yang menyenangkan dan membuat anak-anak aktif dalam menggerkakan tubuh apalagi untuk anak dominan pada kinestetik.
c. Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar, permainan yang menarik karena masih seputar dunia anak-anak tentang hewan.

---

[28] Sujiono Yulianti Nuraini, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2008), 42.
[29] Andang I, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta:Pilar Media.2006), 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar, anak akan mengalami proses perkembangan motorik kasar secara konkret dalam keterampilan melompat.

e. Melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar ini di harapkan anak dapat mencapai indikator mengenai ketrampilan melompat dengan baik dan memenuhi standar pencapaian yang diinginkan guru dan memperbaiki kekurangan dari masalah yang berada di sekolah.

f. Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar di rangkai semaksimal mungkin.

3. Manfaat Permainan Modifikasi *Puzzle* Katak Pintar

Adapun manfaat permainan ini yaitu:

a. Nilai Agama dan Moral

Anak diajarkan membaca basmallah dan hamdallah, do'a sebelum dan sesudah bermain .

b. Kognitif

Menstimulasi anak untuk mengetahui sedikit banyak jumlah gambar katak

c. Sosial Emosional

Mengajarkan anak suatu keberanian dan mengajarkan suatu sosial emosional tentang kesabaran dalam menunggu giliran.

d. Fisik motorik kasar

Melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar dengan menggerakkan tubuh melatih kekuatan dan keseimbangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Bahasa

Melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar anak bisa mengenal bahasa non verbal.

4. Kelebihan dan kekurangan Permainan Modifikasi *P*uzzle Katak Pintar

a. Kelebihan permainan modifikasi *puzzle* katak pintar

1) Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar bisa digunakan untuk usia 4-6 dan tergantung tingkat kesulitannya.
2) Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar bisa dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan
3) Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar tidak membahayakan anak
4) Anak dapat bermain aktif secara bergiliran dan menyehatkan tubuh anak dan bahannya mudah didapat

b. Kekurangan permainan modifikasi *puzzle* katak pintar

1) Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar hanya menarik digunakan untuk anak usia 4-6 tahun.
2) Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar tidak bisa di bawa kemana-mana karena bersifat bongkar pasang dan sekali pakai.
3) Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar membutuhkan waktu yang lama untuk mempersiapkannya dan membutuhkan tempat yang luas.

5. Cara Penggunaan *Puzzle* Katak Pintar

Menurut Piaget berdasarkan beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui bermain anak bergerak dengan bebas sehingga anak dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengembangkan kemampuan motoriknya.[30] Dalam aktivitas pengembangan motorik kasar dalam penelitian ini menggunakan permainan modifikasi *puzzle* katak pintar. Berdasarkan pemaparan di atas permainan modifikasi *Puzzle* katak pintar merupakan permainan yang efektif untuk mengembangkan kegiatan motoric kasar. Perminan modifikasi *puzzle* katak pintar memiliki banyak manfaat bagi aspek perkembangan anak. Selain itu permainan tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri.

Adapun alat bahan, cara pembuatan PaKaPi serta langkah-langkah bermain dan langkah-langkah melakukan aktivitas sebagai berikut:

1. Alat dan Bahan

   Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar, membutuhkan alat bahan sebagai berikut:

   a. *Double tip*, gunting, penggaris, spidol hitam
   b. Kertas manila dan gambar katak
   c. 2 gulung lakban hitam

2. Langkah-langkah pembuatan permainan

   a. Gunting 10 kertas manila bentuk persegi, persergi 1 gambar katak, persegi 2 jumlah angka
   b. Tempelkan lakban dilantai membentuk persegi 3 kali, membentuk persegi panjang 3 kali dan 3 garis untuk garis *start*, istirahat, dan *finish*

3. Langkah-langkah aktivitas dan cara bermain

[30] Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: 2013), 119.

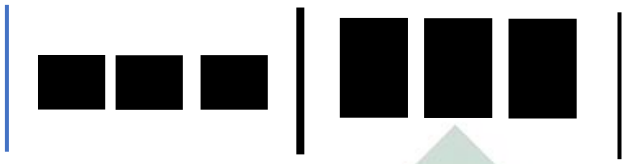
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun langkah-langkah dalam melakukan aktivitas keterampilan melompat dengan permainan *puzzle* katak pintar pada penelitian ini :

a. Guru mengajak anak untuk bermain *puzzle* katak pintar
b. Guru mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan lari-lari kecil, berdiri dengan satu kaki dan lompat-lompat, masing-masing selama 10 detik
c. Anak duduk di sebelah kanan kiri rintangan dengan jarak 50 cm
d. Guru memberikan intruksi dan peraturan dan tata cara bermain
e. Guru memanggil anak untuk maju sesuai urutan absen dan memilih anak 2 untuk berdiri di start untuk mengambil 1 kertas persegi berisi gambar katak
f. Ketika guru sedang menghitung 123 anak sudah boleh memulai permainan
g. Rintangan pertama, anak melompat dengan kaki 1 pada kotak atau persegi setelah start.
h. Anak berhenti sejenak dan mencocokkan kertas berisi gambar katak dengan kertas persegi di lantai berisi angka
i. Rintangan kedua, anak melompat memakai 2 kaki pada persegi panjang, sampai finish.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan motorik kasar melompat dengan menggunakan permainan *puzzle* katak pintar dapat diilustrasikan melalui gambar di bawah ini



Gambar 2.1
Langkah-langkah Bermain PaKaPi

Keterangan :

Start, mengambil 1 persegi yang berisi jumlah katak

Melompat kaki satu

Berhenti sejenak mencocokkan jumlah katak dan angka

Melompat kaki dua

Finish

Dibedakannya bentuk rintangan persegi dengan rintangan persegi panjang yaitu dibuat persegi agar anak-anak lebih berhati-hati ketika melompat menggunakan satu kaki, pada rintangan kedua dibuat persegi panjang agar anak lebih tepat lagi melompat menggunakan dua kaki.

Keberhasilan dari penerapan permainan *puzzle* katak pintar / PaKaPi untuk meningkatkan keterampilan melompat dapat dilihat dari aktivitas yang dapat diukur berdasarkan instrumen penilaian yang telah ditentukan oleh peneliti.

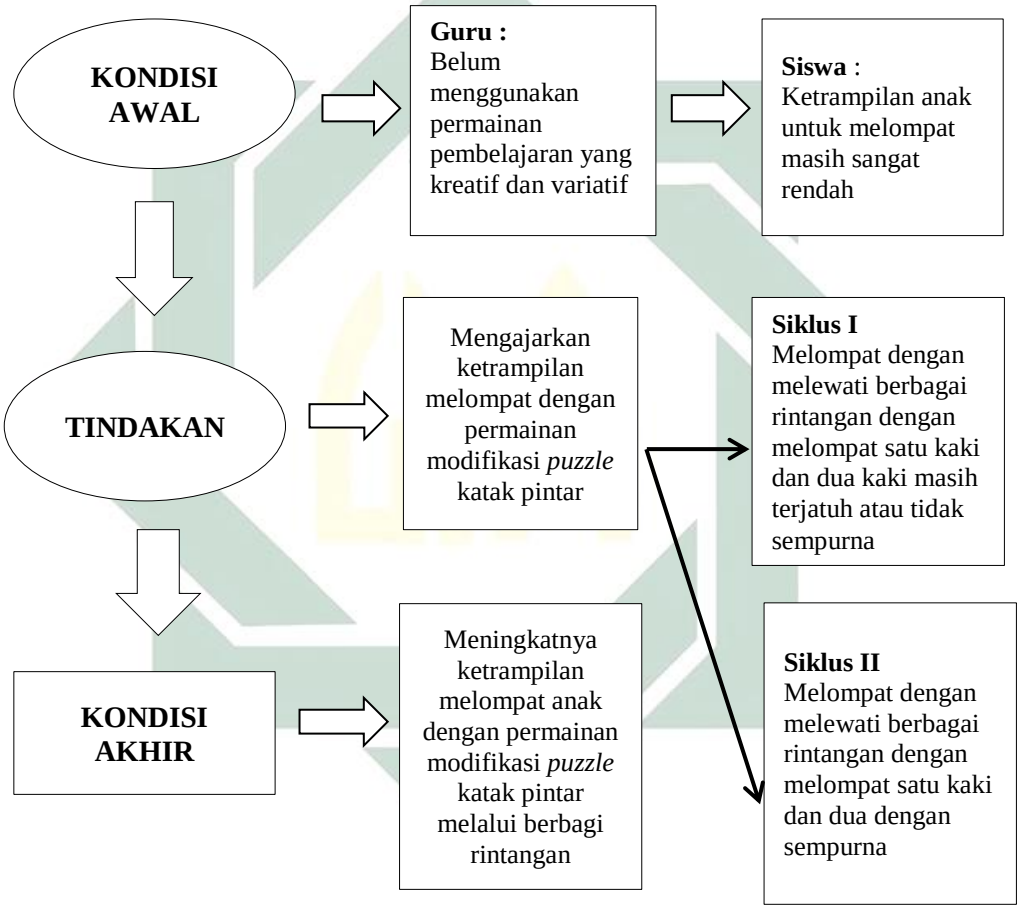
.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Kerangka Berpikir

1. Bagan Kerangka Berpikir

"Upaya Peningkatan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Modifikasi *Puzzle* Katak Pintar Kelompok A TK Brilliant Waru Sidoarjo Tahun Ajaran 2018/2019"



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

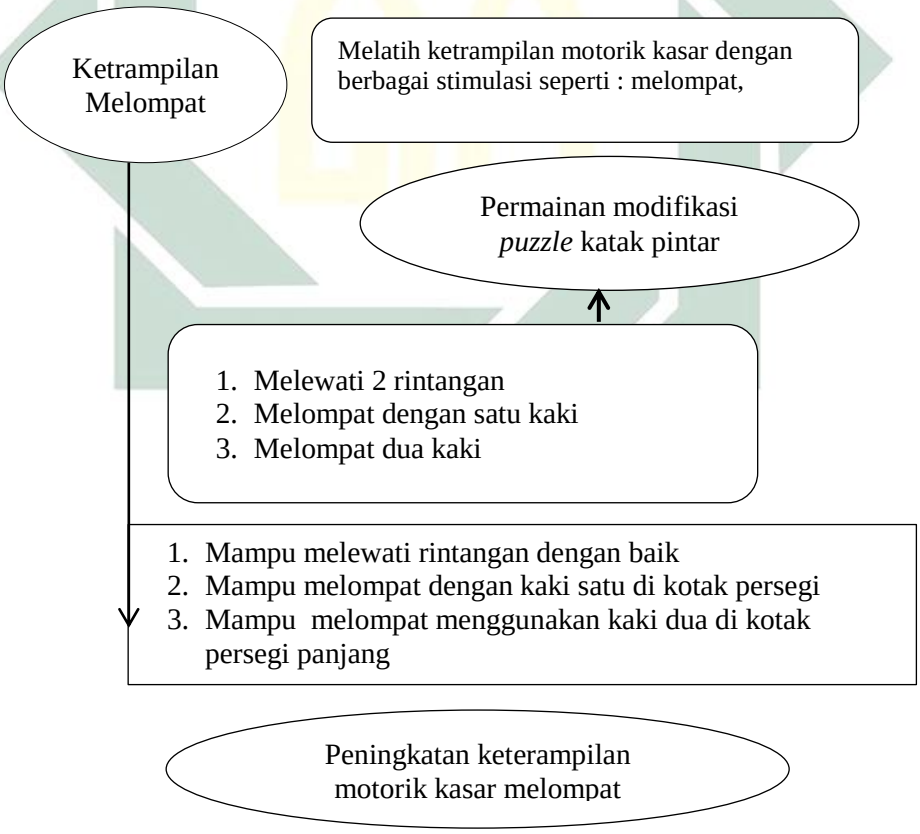
Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas dari kondisi awal guru belum menggunakan permainan pembelajaran yang kreatif dan variatif yang menjadikan kurangnya anak dalam keterampilan motorik kasar melompat. Dengan berbagai kemungkinan pembelajaran yang digunakan yaitu siklus I menyusun dan mencocokkan permainan *puzzle* katak pintar atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disebut PaKaPi dengan melewati berbagai rintangan dengan melompat satu kaki. Siklus II menyusun dan mencocokkan permainan *puzzle* katak pintar atau PaKaPi dengan melewati berbagai rintangan dengan melompat satu kaki tanpa terjatuh.

2. Korelasi Ketrampilan Melompat dengan Permainan Modifikasi *Puzzle* Katak Pintar

Sesuai dengan kajian teori yang telah di paparkan diatas, korelasi antara keterampilan motorik kasar melompat dengan permainan modifikasi *puzzle* katak pintar yang bervariasi sebagai aspek penyelesaian masalah dapat di lihat dalam bagan sebagai berikut :



Gambar 2.3 Kolerasi Ketrampilan Melompat dengan Permainan Modifikasi *Puzzle* Katak Pintar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar ini menjadi salah satu bentuk permainan yang dapat memberikan kemudahan anak dalam memahami suatu proses pembelajaran dan anak akan mempelajari banyak hal baru yang dapat di gunakan guru TK dalam menambah keterampilan melompat. Permainan ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk tingkatan usia 4-6 tahun sesuai tingkat kesulitannya.

D. Hipotesis

Dengan adanya media pembelajaran dengan permainan modifikasi *puzzle* katak pintar di Taman kanak-kanak Brilliant Ngingas Waru Sidoarjo, guru di harapkan memberikan permainan ini sebagai rangsangan dalam menstimulus dan meningkatkan keterampilan melompat anak usia 4-5 tahun, sehingga anak tidak merasa bosan dan ikut serta bermain dalam permainan modifikasi *puzzle* katak pintar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas *(Classroom Action Research)* atau lebih dikenal dengan PTK. Kasbolah menjelaskan penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dalam bidang pendidikan yang dilakukan dalam kawasan sekolah yang bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran.[31]

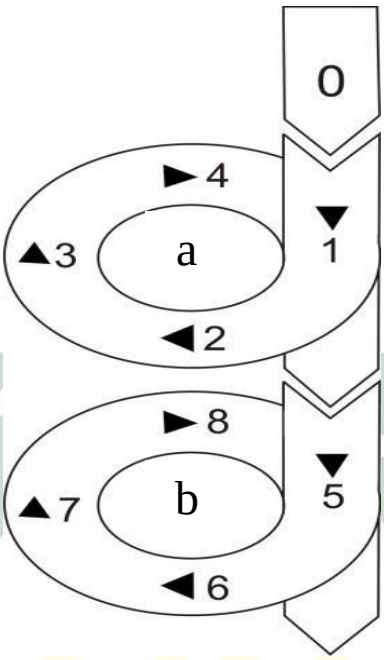
Sedangkan, Dave Ebbutt mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah suatu studi percobaan yang sistematis untuk memperbaiki praktik dan meningkatkan mutu pendidikan dengan melibatkan kelompok partisipan (guru) melalui tindakan pembelajaran dan refleksi sebagai akibat dari tindakan tersebut. Menurut Kemmis dan Robin Mc Taggart (1990), penelitian tindakan kelas bersifat kolaboratif, yakni melibatkan semua orang yang bertanggung jawab untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk spiral mulai dari siklus tahap rencana (planning), pelaksanaan *(action)*, observasi *(observation)*, refleksi *(reflection)* dan selanjutnya kembali ke rencana. Penelitian tindakan kelas dapat dibuktian dengan menganalisis, menilai dan menanggapi.[32]

---

[31] Epon Ningrum, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis Dan Contoh*, (Yogyakarta:Penerbit Ombak, 2014), 22.
[32] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*.(Bandung: Remaja Rosdakarya.2011),97-99

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Komponen tersebut dapat dilihat pada bagan siklus di bawah ini.



Gambar 3.1
Siklus PTK Kemmis & Taggart Model Spiral
(Wijaya Kusumah & Dedi Ditagama, 2011:21)

Keterangan:

0 : Pratindakan
1 : Rencana Siklus I
2 : Pelaksanaan Siklus I
3 : Observasi Siklus I
4 : Refleksi Siklus I
5 : Rencana Siklus II
6 : Observasi Siklus II
7 : Refleksi Siklus II
8 : Refleksi Siklus II

a : Siklus I
b : Siklus II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian yang dilakukan peneliti ini ialah penelitian tindakan kelas, yang mana untuk menemukan dan memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran di dalam kelas. Suyanto berpendapat bahwa PTK ialah penelitian yang dilakukan dengan tindakan-tindakan tertentu agar dapat meningkatkan dan memperbaiki pembelajaran di dalam kelas.[33] Menurut Wina Sanjaya, PTK ialah proses pengkajian suatu masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri.[34] Kusnandar mendefinisikan, penelitian Tindakan Kelas gabungan dari beberapa unsur dan konsep, yakni:[35]

1. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan masalah.
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus.
3. Kelas adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama dan tempat yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

[33] Mansur Muslich, *Melaksanakan Peneltian Tindakan Kelas itu mudah* (Jakarta: Bumi Aksara. 2013), 9.
[34] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), 26.
[35] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindajan Kelas* (Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2012), 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun beberapa karakteristik PTK menurut Mansur Muslich antara lain :

1. Masalah PTK berawal dari guru
2. Tujuan PTK adalah memperbaiki pembelajaran yang inovatif dan kreatif
3. PTK adalah penelitian yang bersifat kolaboratif
4. PTK adalah jenis penelitian yang memunculkan adanya tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.
5. PTK dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan.[36]

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan masalah. Permasalahan tersebut adalah perkembangan motorik kasar anak usia dini 4-5 tahun di TK Brilliant Waru Sidoarjo. Peneliti bermaksud untuk memecahkan masalah tersebut dengan permainan *Puzzle* Katak Pintar dalam upaya peningkatan keterampilan melompat anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK Brilliant Waru Sidoarjo.

B. *Setting* Penelitian

a. Tempat penelitian

Penelitian in dilakukan di TK Brilliant Ngingas, Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo Provinsi Jawa Timur

[36] Mansur Muslich, *Melaksanakan Peneltian*, 13-14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester II pada bulan Juni tahun ajaran 2018/2019

Tabel 3.1
Rencana jadwal penelitian

No	Jenis Kegiatan	Juni							
		18	19	20	21	22	24	25	26
1	Observasi	√							
2	Pembuatan RKH	√							
3	Pembuatan Instrumen	√							
4	Persiapan Media	√							
5	Pelaksanaan Pra Siklus		√						
6	Pelaksanaan Siklus I			√	√				
7	Pelaksanaan Siklus II					√	√		
8	Pengelolaan Data							√	
9	Penyusunan Laporan								√

c. Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini yaitu anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Brilliant Waru Sidoarjo. Jumlah keseluruhan anak adalah 22 anak, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 10 anak laki-laki.

Tabel 3.2
Daftar Peserta Didik Kelompok A

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Abidzar Alghifari	Laki-laki
2.	Alzhasmira Fredlina Yosi S	Perempuan
3.	Arumi Kinanti	Perempuan
4.	Daryl Gibran Atahillah	Laki-laki
5.	Desifa Laila	Perempuan
6.	FatimatuzAz-Zahra	Perempuan
7.	Khairina Putri A	Perempuan
8.	Maulidya Kholifatus Sholihah	Perempuan
9.	Milanika Salsabila Az-Zahra	Perempuan
10.	M. Andika Pratama	Laki-laki
11.	M. Abidzar Al Giffari	Laki-laki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
12.	M. Ardani	Laki-laki
13.	M. Wiam Akbar	Laki-laki
14.	M. Syahrul Musthofa	Laki-laki
15.	M. Ahlan Kahfi	Laki-laki
16.	Naila Hasna Amira	Perempuan
17.	Mar'atus Sholihah	Perempuan
18.	Thalita Zakiyah	Perempuan
19.	Thalita Attaya	Perempuan
20.	Tsania Ainul. A	Perempuan
21.	Wildan Maulana	Laki-laki
22.	Zydan Izzal Hilmi	Laki-laki

C. Variabel penelitian

Variabel berasal dari dua kata yaitu *"vary"* dan *"able"* kata *"vary"* yang artinya "berubah" dan kata *"áble"* yang berarti "dapat". Menurut istilah variabel merupakan suatu hal atau objek atau atribut yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari atau diambil kesimpulannya.[37]

Variabel dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan melompat melalui permainan *Puzzle* Katak Pintar pada peserta didik Kelompok A TK Brilliant Ngingas, Waru, Sidoarjo yang dijabarkan menjadi beberapa variabel berikut di bawah ini.

1. Variabel *Input* : Peserta didik Kelompok A TK Billiant Ngingas Waru Sidoarjo
2. Variabel Proses : Penggunaan permain *Puzzle* Katak Pintar
3. Variabel Output : Peningkatan Ketrampilan Melompat

[37] Juliansyah Noor, *Metedologi Penelitian: Skripsi Tesis Disertasi Dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), 47-48.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Rencana Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua siklus, dan dalam satu siklus terdapat empat tahapan, antara lain:

1. Siklus I

   a. Perencanaan (*Planning*)

      Perencanaan adalah suatu tahapan atau kegiatan pemecahan masalah menurut wahidmurni dan Nur Ali. [38] perencanaan adalah rencana yang dilakukan guru untuk memulai suatu kegiatan dan untuk mencapai suatu pembelajaran yang diinginkan. Dalam tahapan perencanaan kali ini, peneliti mempunyai beberapa tahapan perencanaan, yaitu:

      a) Melakukan observasi dan wawancara di TK Brilliant Waru Sidoarjo secara keseluruhan untuk mendapat informasi secara keseluruhan.
      b) Membicarakan masalah yang dicapai oleh guru dan siswa, kemudian dilakukannya identifikasi bersama tentang persoalan yang ada.
      c) Penyusunan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), penyusunan RPPH tetap menggunakan seperti yang sudah ada di sekolah agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya. Jadi kegiatan permainan modifikasi *Puzzle* Katak Pintar (PaKaPi).

[38] Mansur Muslich, *Melaksanakan Peneltian*, 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Menyusun lembar observasi/lembar pengamatan pembelajaran (permainan *Puzzle* Katak Pintar)

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran terdiri dari awal kegiatan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Peneliti memperhatikan tentang kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan permainan modifikasi *Puzzle* Katak Pintar (PaKaPi). Pelaksanaan yaitu sebuah rencana yang telah dilaksanakan di kelompok A saat pengembangan motorik kasar. Maka dilakukannya tindakan yaitu melalui pembelajaran dengan menggunakan penerapan permainan *Puzzle* Katak Pintar atau disebut PaKaPi.

a) Kegiatan Pendahuluan

1) Sebelum pembelajaran dimulai guru mengucap salam..
2) Guru melakukan absensi.
3) Membaca do'a, surat-surat pendek, dan asmaul husna.
4) Bernyanyi
5) Mengkondisikan peserta didik
6) Membahas tema yang akan dipelajari hari ini
7) Demontrasi

b) Kegiatan Inti

1) Menyiapkan alat dan bahan permainan *Puzzle* Katak Pintar
2) Menyampaikan aturan permainan dalam bermain *Puzzle* Katak Pintar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Sebelum pembelajaran dimulai, dilakukan pemanasan.

4) Guru memberikan contoh cara bermain PaKaPi

5) Guru membimbing anak dalam permainan PaKaPi

6) Guru memberikan *reward* kepada semua anak

7) Istirahat, doa dan makan bersama

c) Kegiatan penutup

1) *Recalling* pelajaran hari ini

2) Guru menyampaikan pembelajaran hari esok

3) Berdo'a untuk mengakhiri kegiatan

c. Observasi (*Observation*)

Kegiatan observasi dilakukan mulai datang sampai pulangnya peserta didik. Tahapan ini peneliti menggunakan lembar observasi keterampilan melompat yang berbentuk tabel, pada kolom pertama berisi indikator pencapaian, pada kolom kedua yaitu hasil pencapaian hasil pengamatan yang didapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

d. Refleksi (*reflection*)

Kata refleksi berasal dari bahasa Inggris *reflection* yang artinya pemantulan. Refleksi adalah kegiatan mengulas apa yang terjadi pada siswa, di kelas dan guru setelah proses tindkan. Melalui kegiatan refleksi ini guru atau peneliti melakukan analisa dan evaluasi mengenai hasil pembelajaran yang dilakukan selama siklus I, kendala-kendala apa saja yang ditemukan selama pelaksanaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga itu dilakukan modifikasi pada perencanaan siklus selanjutnya sebagai proses peningkatan kemampuan motorik kasar.[39]

2. Siklus II

Siklus II, pada siklus kedua ini dilaksanakan apabila siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan oleh guru dan peneliti. Pada tindakan siklus II dapat dilakukan apabila dalam siklus I masih kurang maksimal dan perlu diulang lagi. Jika sudah mencapai indikator kinerja pada siklus II guru atau peneliti tidak perlu mengulang lagi.

E. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari:

a. Guru

Melalui guru dapat memperoleh hasil observasi dari proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan serta mengetahui keberhasilan dan kegagalan dalam penerapan penelitian

b. Siswa

Melalui siswa-siswa merupakan subyek utama dalam penerapan penelitian ini.

[39] Epon Ningrum, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis Dan Contoh* (Yogyakarta: Penerbit Ombak 2014), 89.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tenik Pengumpulan Data

Dalam penelitian PTK ini, untuk melakukan wawancara kepada guru kelompok A TK Brilliant Waru Sidoarjo dan jga melakukan pengamatan (*Observasi*) kepada peserta didik yang di teliti. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis[40]**.** Adapun hal-hal yang diobservasi dalam meningkatkan ketrampilan motorik kasar (melompat) melalui permainan *Puzzle* Katak Pintar di TK Brilliant Waru Sidoarjo adalah melihat keadaan langsung proses belajar mengajar dan aktivitas peserta didik yang dilakukan di lingkungan TK, melihat aktivitas guru dalam meningkatkan ketrampilan motorik kasar seusai indikator perkembangan dan menerapkan permainan *Puzzle* Katak Pintar untuk perkembangan motorik kasar melompat usia 4-5 tahun kelompok A di TK Brilliant Waru Sidoarjo.

Pada saat melakukan observasi, peneliti sudah menyiapkan instrumen pertanyaan yang akan digunakan saat observasi yang mana agar data yang akan dikumpulkan sesuai dengan indikator yang telah dipersiapkan.

[40] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : Rineka Cipta, 1998), 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Wawancara

Wawancara mrupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu cara mendapat informasi tentang motorik kasar terutama pada pengembangan melompat anak dengan melakukan wawancara dengan guru kelas kelompok A TK Brilliant.

c. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumentasi yang dilakukan peneliti berupa foto saat siswa melakukan kegiatan motorik menggunakan alat permainan PaKaPi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.[41]

Pada proses observasi penelitian ini berlangsung digunakan instrumen sebagai pengukuran serta pemberian nilai yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan sikap dan perilaku yang ditunjukkan anak pengukuran penelitian ini menggunakan *rating scale* yang digunakan untuk data mnetah

[41] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 274.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang berupa angka yang dilakukan dengan metode observasi sistematis, maka dipilih ketentuan penilaian lembar observasi sebagai berikut[42] Untuk memperoleh data penilaian maka digunakan dua jens instrumen, yaitu

1. Lembar Wawancara

Tabel 3.3
Pedoman Wawancara Prasiklus

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kemampuan melompat anak kelompok A pada saat ini?	
2.	Bagaimana cara guru menstimulasi mengembangkan keterampilan melompat anak kelompok A?	
3.	Berapa kali dalam seminggu kegiatan pengembangan motorik kasar pada siswa dilakukan?	
4.	Apakah guru pernah menerapkan alat permainan PaKaPi untuk meningkatkan keterampilan melompat anak kelompok A?	
5.	Upaya apa saja yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan melompat anak kelompok A?	
6.	Apakah siswa dapat menirukan beberapa gerakan katak seperti yang dicontohkan oleh guru?	
7.	Kendala apa saja yang dihadapi guru dalam menstimulasi keterampilan melompat pada anak Kelompok A?	

Tabel 3.4
Pedoman Wawancara Siklus I

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah siswa lebih tertarik mengikuti pengembngan keterampilan melompat melalui permainan PaKaPi ?	
2.	Bagaimana perkembangan siswa setelah mengikuti keterampilan melompat melalui permainan PaKaPi?	
3.	Apakah siswa sudah dapat melakukan gerakan melompat, meloncat dan melakukan koordinasi tubuh dengan baik?	

[42] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R & D,* (Bandung : Alfabeta, 2010), 98.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.5
Pedoman Wawancara Observasi Siklus II

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan siswa setelah mengikuti kegiatan pengembangan keterampilan melompat di sekolah?	
2.	Bagaimana keterampilan melompat siswa setelah diberikan pembelajaran motorik kasar melalui alat permainan PaKaPi ?	
3.	Menurutan anda apakah pembelajaran melalui alat permainan PaKaPi dapat meningkatkan keterampilan melompat pada siswa kelompok A?	
4.	Apakah setelah penelitian ini selesai, guru akan tetap menggunakan pembelajaran motorik kasar dengan alat permainan PaKaPi?	
5.	Bagaimana hasil evaluasi pengembangan keterampilan melompat menggunakan alat permainan PaKaPi?	
6.	Bagaimana saran guru mengenai kegiatan motorik menggunakan alat permainan PaKaPi dalam menstimulasi keterampilan melompat anak?	

2. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Tabel 3.6
Lembar Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A. Kegiatan Awal					
1	Guru melakukan kegiatan pembiasaan mengucap salam dan SOP				
2	Guru menanyakan kabar anak				
3	Guru mengabsen kehadiran anak				
4	Guru memberikan kegiatan *apersepsi*				
B. Kegiatan Inti					
5	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai				
6	Guru memeriksa kesiapan anak				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
7	Guru menjelaskan dan memberi instruksi peraturan dan langkah-langkah bermain PaKaPi				
8	Guru mengamati dan melakukan penilaian unjuk kerja anak				
9	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan				
C. Kegiatan Akhir					
10	Guru melakukan *recalling*				
11	Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaanya hari ini				
12	Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok				
13	Guru melakukan kegiatan ahir dengan bernyanyi, tepuk-tepuk, doa dan salam				

Tabel 3.7
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A. Kegiatan Awal					
1	Anak melakukan kegiatan pembiasaan mengucap salam dan berdoa				
2	Anak menjawab sapaan kabar dari guru				
3	Anak memperhatikan guru mengabsen kehadiran				
4	Anak mendengarkan guru melakukan apersepsi dan *ice breaking*				
B. Kegiatan Inti					
5	Anak membantu guru menyiapkan media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan keterampilan melompat				
6	Anak siap untuk melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan PaKaPi				
7	Anak memperhatikan guru menjelaskan dan memberi instruksi peraturan dan langkah-langkah bermain PaKaPi				
8	Anak mengikuti dalam pemanfaatan permainan PaKaPi				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
9	Anak duduk tertib dan rapi dalam menunggu giliran dipanggil untuk mengikuti kegiatan bermain dengan permainan PaKaPi				
10	Anak kembali duduk setelah selesai bermain				
E. Kegiatan Akhir					
11	Anak memperhatikan guru melakukan *recalling*				
12	Anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai bagaimana perasaanya hari ini				
13	Anak mendengarkan ketika guru menginformasikan kegiatan yang akan diajarkan untuk besok				
14	Anak melakukan kegiatan akhir dengan bernyanyi, tepuk-tepuk, doa dan salam				

3. Lembar Observasi Unjuk Kerja Siswa

Tabel 3.8 Rubrik Penilaian
Kisi – Kisi Rubrik Penilaian Keterampilan Melompat

No	Indikator	Bobot	POIN NILAI		
			5	3	1
1	Melompat kaki satu	60%	Siswa dapat melompat menggunakan kaki satu tidak terjatuh dan pas pada kotak.	Siswa dapat melompat kaki satu terjatuh, dan tidak pas pada kotak	Siswa tidak mau melompat dengan kaki satu (tidak mau/tidak bisa/ berjalan)
2	Melompat kaki dua	40%	Siswa dapat melompat menggunakan kaki dua dengan sempurna dan pas pada kotak	Siswa dapat melompat dengan kaki dua sedikit keluar dari kotak	Siswa tidak mau melompat
		100%			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.9
Instrumen Penilaian
Lembar Penilaian Observasi Keterampilan Melompat

Indikator										
Kompetensi Inti		Melompat kaki satu			Melompat kaki dua			Total skor	Keterangan	Kriteria
No	Nama	5	3	1	5	3	1			
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										

Tabel 3.10
Kategori Penilaian

Keterangan Nilai:

Nilai	Kriteria	Keterangan
100	Berkembang Sangat Baik	Baik Sekali
80-60	Berkembang Sesuai Harapan	Baik
40-20	Mulai Berkembang	Cukup/perlu bimbingan

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catataan lapangan, dan dokumentasi.[43] Pada kegiatan analisis data, hal yang sangat perlu diperhatikan oleh para peneliti adalah *checking* data ataupun pemeriksaan data secara terus menerus untuk meyakinkan bahwa

[43] Sugiyono, *Metode Penelitian,* 244.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

analisis data ini tetap berdasarkan pada data dan bukan berdasarkan asumsi atau intuisi penelitian.[44]

Pada penelitian ini data yang dianalisis yaitu hasil yang diperoleh pada pelaksanaan kegiatan pengajaran motorik kasar peserta didik di lapangan. Dalam penelitian ini dikatakan mencapai keberhasilan apabila rata-rata anak mendapatkan skor 5 dengan pencapaian 81 % anak dapat melaksanakan dengan baik.

Dalam analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu hasil penelitian pada tiap siklus. Peneliti membuat perbandingan prosentase nilai anak sebelum dan sesudah pembelajaran dengan metode bermain *puzzle* katak pintar atau disebut PaKaPi, untuk meningkatkan keberhasilan motorik kasar memecahkan masalah anak dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Menentukan hasil observasi guru dan siswa
   a. Observasi aktivitas guru dan siswa dapat dihitung menggunakan rumus

$$N \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 1$$

(Rumus3.1)[45]

[44] Pardjono, dkk, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY, 2007), 63.
[45] Riduwan dan Akdon, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.11
Kriteria Hasil Observasi Guru dan Siswa

Skor	Kriteria
100	Sangat Baik
80-60	Baik
40-20	Cukup/perlu bimbingan

2. Menentukan hasil observasi keterampilan melompat siswa:

   a. Penilaian pada keterampilan melompat anak pada setiap indikator diberi skor dengan mengacu pada pedoman penilaian di TK dengan angka 1, 3, 5.

Tabel 3.12
Klasifikasi Kategori Penilaian

Kriteria	Skor
BSB (Berkembang Sangat Baik)	5
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
MB (Mulai Berkembang)	1

Untuk mengetahui klasifikasi kategori jumlah nilai 100-20 menggunakan rumus di bawah ini

$$\text{NA} = \text{nilai } a + \text{nilai } b \times 10$$

Keterangan :

NA : Hasil nilai
Nilai *a* : indikator pertama
Nilai *b* : indikator kedua
10 : nilai tertinggi

Tabel 3.13
Klasifikasi Kategori Jumlah Nilai

Kriteria	Skor
BSB (Berkembang Sangat Baik)	100
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	80-60
MB (Mulai Berkembang)	40-20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Menentukan hasil rata-rata keterampilan melompat anak dapat dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini:

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

Keterangan :
P = Presentase ketuntasan
N = jumlah anak yang mendapatkan skor 5
n = jumlah seluruh anak
100% = Bilangan Tetap [46]

Setelah itu pada analisis data observasi, data yang diperoleh di hitung kemudian diukur dengan presentase.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan permainan *puzzle* katak pintar yaitu kemampuan yang memenuhi unsur – unsur kelincahan, dan koordinasi gera. Peningkatan keberhasilan dapat ditandai dengan membandingkan hasil dari data awal pra penelitian (*pretest*) dan setelah diberikan tindakan (*post test*). Sebagai indikator keberhasilan siswa kelompok A TK Brilliant Waru dalam penelitian ini dikatakan baik apabila maksimal 80 % anak yang mendapatkan skor 5.

Suharsimi Arikunto mengemukakan kriteria yang memiliki presentasi sebagai berikut :[47]

Jika memiliki kesesuaian 81 – 100 % : sangat baik

[46] Purwanto, *Statistika untuk Penelitian* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), 116.
[47] Suharsimi Arikunto, *Menejemen Penelitian.* (Jakarta : RINEKA CIPTA, 2005), 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jika memiliki kesesuaian 61 – 80 % : baik

Jika memiliki kesesuaian 41 – 60 % : cukup

Jika memiliki kesesuaian 21 – 40 % : kurang

Jika memiliki kesesuaian 0 – 20 % : kurang sekali

I. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas kelompok A di TK Brilliant. Adapun tugas guru dan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Peneliti

   Nama : Khifdhotuz Zuhriyyah

   Tugas :

   a. Bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan
   b. Menyusun RPPH dan kegiatan belajar mengajar
   c. Terlibat dalam semua kegiatan selama pelaksanaa
   d. Penyusunan laporan

2. Guru

   Nama : Uswah Dwi Khafidoh, S.Pd.I

   Tugas :

   a. Sebagai kolaborator peneliti
   b. Sebagai observer
   c. Sebagai pengawas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Brilliant yang berada di Desa Ngingas Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo. Letak sekolah TK Brilliant dekat denga Balaidesa Ngingas dan letaknya strategis dengan rumah warga desa stempat. Sarana dan prasarana yang ada di TK Brilliant masih kurang memadai dikarenakan belum memiliki tanah yang luas, TK Brilliant ini memiliki2 ruang kelas, satu ruang guru, satu dapur, dan satu kamar mandi. Namun jarak Kelas A dan kelas B masih melewati 2 rumah warga tidak jadi satu lingkungan sekolah. Fasilitas lain yang dimiliki TK Brilliant yaitu mempunyai tiga alat permainan *outdoor* yang berada di depan kelas A atau halaman kelas A. Alat permainan *outdoor* dan permainan *indoor*. Alat permainan *outdoor* yang dimiliki TK Brilliant yaitu ayunan, panjatan melengkung, panjatan seperti bentuk persegi, sedangkan alat permaianan *indoor* atau di dalam kelas yaitu, *puzzle* buah-buahan dan hewan, balok, lego dan perpustakaan mini yang berada di pojok kelas bisa juga biasanya disebut sudut pengaman.

TK Brilliant memiliki tiga tenaga pengajar, 1 gurukelas A, 1 guru kelas B dan kepala sekolah dan yang 1 guru bantu beserta TU administrasi. Jumlah peserta didik TK Brilliant seluruhnya perkiraan 40 an untuk kelas A berjumlah 22 anak dan kelas B berjumlah kurang lebih 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak. dalam penelitian ini peneliti mengambil subyek pada kelas atau kelompok A yang berjumlah 22 anak.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau biasa disebut PTK yang dilakukan dalam beberapa tahap, tahap pertama yaitu Pra siklus, Siklus I, Siklus II. Dalam setiap siklus penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *observation* (observasi) dan *reflection* (refleksi). Pada setiap tahap pelaksanaan pada penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan.

1. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dalam penelitian ini dilakukan pada hari Rabu, 19 Juni 2019. Sebelum dilakukannya tindakan pra siklus untuk mendapatkan data pertama mengenai keterampilan melompat anak yaitu melalui teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi unjuk kerja tidak langsung menggunakan permainan PaKaPi melainkan menirukan gaya lompat katak dan kelinci.

Pelaksanaan pengumpulan data melalui wawancara dilakukan pada hari itu pukul 06.30 WIB pada saat guru menunggu kehadiran siswa datang ke sekolah. Dari hasil wawancara itu dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kelompok A TK Brilliant masih standar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekali untuk mencapai indikator keberhasilan perkembangan keterampilan melompat.

Pada pukul 07.30-08.00, guru dan peneliti melakukan kegiatan senam irama dan melakukan berbagai latihan untuk mengembangkan keterampilan melompat dengan cara mengajak mereka bermain *outdoor* dan menirukan gaya katak, kelici dan kangguru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Selaian wawancara pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi unjuk kerja. Adapun kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam kegiatan Pra skilus yaitu

a. Pukul 07.30-08.00 melakukan kegiatan di luar kelas, guru mengkondisikan anak-anak untuk baris berbanjar perkelas. Kegiatan di luar kelas dimulai dari bernyanyi, tepuk-tepuk, senam irama, menirukan lompatan katak satu persatu dan melakukan kegiatan akhir yaitu menirukan lompat katak sampai masuk ke dalam kelas. Sebelum masuk ke dalam kelas dengan menirukan gaya lompat katak anak berdoa masuk kelas dan membaca ikrar. Setelah membaca ikrar anak di suru masuk kelas dengan melompat seperti katak.
b. Kegiatan pembelajaran pembuka di dalam kelas dimulai pada pukul 08.00 WIB, diawali dengan guru mengucapkan salam, tanya kabar, penerapam SOP pembukaan, berdoa, membaca asmaul husna, kemudian guru mengajak melakukan kegiatan apesepsi dan *ice breaking.* Sebelum kegiatan bermain di mulai guru mengajak anak-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak untuk baris dengan rapi setelah itu duduk di sebelah rintangan yang telah ditata oleh guru untuk bermain *puzzle* katak pintar, stelah guru mempersiapkan dan membacakan tata tertib guru langsung memulai permainan *puzzle* katak pintar atau PaKaPi sampai pukul 08.30

c. Pukul 08.30 anak telah selesai bermain sambil mengembangkan keterampilan melompat, dilanjut dengan istirahat, sebelum istirahat anak-anak diajak berdoa sebelum makan, setelah berdoa anak satu persatu keluar untuk cuci tangan setelah itu masuk dan makan bekal yang dibawakan oleh orang tuanya masing-masing, setelah makan bekal anak-anak boleh boleh bermain *outdoor* atau *indoor*.
d. Pada pukul 09.00-09.45 WIB kegiatan inti ini dilakukan mengerjakan lembar kerja anak yaitu menebali dan mewarnai gambar katak yang telah di sediakan oleh guru.
e. Pukul 09.45-10.00 WIB, kegiatan penutup dilakukan dengan tanya jawab kegiatan hari ini, *recalling*, menginformasikan kegiatan besok dan ditutup dengan SOP penutupan (berdo'a dan bernyanyi)

Pada hasil observasi yang dilakukan pada pra siklus ini anak-anak sangat bersemangat dan antusias, akan tetapi masih ada yang kurang dalam keterampilan melompat menirukan gaya katak atau lompatan katak. Di bawah ini adalah hasil keterampilan melompat dengan menggunakan permainan *puzzle* katak pintar pada pra siklus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1
Hasil Observasi Pra Siklus Keterampilan Melompat
Kelompok A

No	Nama Siswa	Indikator		Nilai	Kriteria
		Melompat kaki satu	Melompat kaki dua		
1	Abi	3	3	60	BSH
2	Alzhazmira	3	5	80	BSH
3	Arumi	3	3	60	BSH
4	Atha	1	1	20	MB
5	Sifa	1	3	40	MB
6	Zahra	3	3	60	BSH
7	Airin	1	3	40	MB
8	Leha	1	3	40	MB
9	Mila	3	3	60	BSH
10	Dika	3	5	80	BSH
11	Aby	1	1	20	MB
12	Dani	3	3	60	BSH
13	Wiam	1	3	40	MB
14	Syahrul	1	1	20	MB
15	Kahfi	3	1	40	MB
16	Nabila	1	3	40	MB
17	Sasa	1	3	40	MB
18	Zakiyah	3	1	40	MB
19	Thalita	1	3	40	MB
20	Sania	1	3	40	MB
21	Wildan	3	3	60	BSH
22	Zydan	1	3	60	BSH
Jumlah Nilai				1040	
Nilai Terendah				20	
Nilai Tertinggi				80	
Nilai Rata-Rata				47,27	
Kriteria Nilai Rata-Rata				Cukup	
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas				13	
Jumlah Siswa Yang Tuntas				9	
Kriteria				MB (Mulai Berkembang)	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk menghitung presentase ketuntasan keterampilan melompat anak dengan menggunakan permainan *puzzle* katak pintar menggunakan rumus di bawah ini

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 1$$

$$100\% = \frac{9}{22} \times 1$$
$$= 40{,}91\%$$

Presentase siswa yang tidak tuntas = 100%-40,91%

= 59,09%

Dari tabel 4.1 di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang mencapai target kriteria BSB (tidak ada), untuk kriteria BSH (9 anak atau 40,91%) dan kriteria MB (12 anak atau 59,09%).

Tabel 4.2
Hasil Presentase Kriteria Indikator Pra Siklus

Indikator	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Melompat dengan satu kaki	MB	12	54,55%
	BSH	10	45,45%
	BSB	0	-
Melompat dengan dua kaki	MB	6	27,28%
	BSH	15	63,31%
	BSB	0	-

Berdasarkan hasil tabel di atas dirincikan sebagai beikut :

a. Pada indikator melompat dengan satu kaki, anak yang berkriteria berkembang sangat baik (BSB) masih belum tercapai, untuk anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang berkembang sesuai harapan (BSH) 45,45% sudah hampir tercapai dari setengah kriteria mulai berkembang (MB) 54,55%.

b. Pada indikator melompat dengan dua kaki, anak yang berkriteria berkembang sangat baik (BSB) hanya mendapat 9,41% atau 2 anak, dan untuk kriteia berkembang sesuai harapan (BSH) 63,31% atau 15 anak, untuk anak yang berkriteria mulai berkembang (MB) 27.28% atau 6 anak. Pada indikator melompat dengan dua kaki, lebih besar dari jumlah kriteria lainnya dan anak sudah mulai mampu melakukan gerakan yang cocok dengan usianya.

Hasil Pra Siklus di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil keterampilan melompat siswa 41,50% hanya ada 9 siswa yang tuntas sesuai dengan nilai target yang ingin dicapai, sedangkan yang tidak tuntas atau tidak memenuhi target berjumlah 13 dengan presentase sebesar 58,50%. Kesimpulan hasil Pra Siklus menunjukkan bahwa keterampilan melompat satu kaki dan dua kaki anak kelompok A di TK Brilliant sebesar 63,85%% dengan kriteria mulai berkembang (MB).

2. Siklus I

a. Perencanaan *(planning)*

Tahap perencanaan penelitian tindakan kelas pada tahap siklus I, peneliti melakukan kordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti, dimana peneliti sebagai guru pelaksana tindakan. Selain kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian),

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

alat dokumentasi, LKS (lembar kerja siswa), media yang akan digunakan untuk pembelajaran yang terkait dengan kegiatan melompat dan instrumen penilaian.

b. Pelaksanaan *(action)*

1) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Pertama

Kegiatan siklus I pada pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Kamis, 20 Juni 2019, Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama yaitu

a) Kegiatan *outdoor* atau *Morning Motivation*

Kegiatan *morning motivation* atau *outdoor* di mulai pukul 07.30-08.00, kegiatan ini di awali dengan guru menyiapkan anak dengan baris di halaman depan kelas A dengan berbanjar perkelas dan perempuan 1 baris, laki-laki 1 baris, setelah guru menyiapkan anak-anak, guru menyapa anak-anak dengan menanyakan kabar, setelah guru menanyakan kabar, anak-anak diajak pemanasan dan selanjutnya melakukan senam irama. Setelah senam irama selesai guru mengajak anak-anak lompat menirukan gaya katak. Dilakukan 10 kali lompatan, pada pukul 07.50 anak-anak membaca doa masuk kelas dan membaca ikrar, setelah pembacaan doa dan ikrar anak-anak masuk ke dalam kelas tapi dengan melompat seperti katak sampai ke depan kelasnya masing-masing. Disitu peneliti bisa mengetahui

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mana yang perkembangan keterampilan melompatnya cepat dan masih kurang.

b) Kegiatan Awal (15 Menit)

08.00-08.15, pada kegiatan ini di awali guru mengajak anak-anak untuk melakukan penerapan SOP pembukaan (berdo'a, *ice breaking*, dan kegiatan apersepsi), membaca surat pendek, asmaul husna dan pengenalan tema dan pelajaran hari ini.

c) Kegiatan Inti (30 Menit)

Bermain sambil adalah kegiatan yang baik untuk anak, untuk itu peneliti mengaitkan permainan *puzzle* katak pintar dengan pembelajaran inti agar anak tidak merasa bosan dan harus melihat kertas saja, permainan ini sengaja dibuat oleh peneliti bermain di dalam kelas agar anak bisa fokus pada satu permainan yang di ajarakan oleh peneliti.

Pukul 08.15-08.45 kegiatan inti di awali dengan peneliti memperkenalkan permainan *puzzle* katak pintar, membacakan tata tertib bermain *puzzle* katak pintar berdurasi 5 menit, lalu peneliti menyiapkan anak-anak untuk duduk yang rapi, ketika nama yang dipanggil harap maju untuk bermain ke depan dan yang tidak maju duduk di sebelah rintangan, peneliti memanggil 2 anak 1 perempuan dan 1 laki-laki untuk bermain, dan seterusnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketika bermain *puzzle* katak pintar berlangsung, banyak anak-anak yang tidak mau maju, tidak memperhatikan, tapi peneliti tidak kehilangan akal bagaimana anak bisa memperhatikan, peneliti memberi *reward* bagi siapa yang mau bermain, ketika peneliti bilang *" hayo siapa yang mau maju nanti dikasih bu idho hadiah"* seketika itu anak-anak serentak bilang *"saya buuu...."* dan anak-anak yang awalnya tidak mau menjadi mau maju. Ada 1 anak laki-laki bernama Atha dia benar-benar tidak mau sampai menangis. Dalam satu kelas ada 22 anak namun hanya ada 1 anak yang tidak mau, dan yang memenuhi kriteria BSH dalam pengembangan keterampilan melompat hanya ada 14 anak.

Setelah bermain *puzzle* katak pintar, selama 25 menit sisa alokasi waktu yang diberikan, peneliti memanfaatkan waktu untuk memberi tugas menebali kata "katak" sampai menunggu jam istirahat tiba.

Pukul 09.00 anak-anak membereskan barang atau alat tulis yang telah dipakai untuk memasukkan ke dalam loker, duduk kembali untuk berdoa sebelum makan kemudian cuci tangan, dan memakan bekal di dalam kelas, setelah makan bekal selesai anak boleh bermain di dalam maupun luar kelas sampai bel berbunyi pukul 09.45 Setelah istirahat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

selesai anak-anak kembali ke dalam kelas dan berdoa sesudah makan.

d) Kegiatan Penutup (15 Menit)

Pada pukul 09.45-10.00 WIB, kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab atau *recalling* tentang apa saja yang dilakukan hari ini anak-anak menjawab *lompat menirukan katak, bermain puzzle katak pintar, menbali kata,* dan guru menanyakan bagaimana perasaannya, anak-anak menjawab *"seneng buu..."* guru ada yang capek *"iya bu tapi seneng,* ada juga yan menjawab *tidak bu..."*. Setelah selesai guru melakukan tanya jawab ditutup dengan penerapan SOP penutupan yaitu berdoa bersama, bernyanyi dan tepuk-tepuk, tidak lupa menginformasikan kegiatan besok, guru mengakhiri dengan mengucapkan salam, sewaktu anak-anak salim atau mencium tangan guru, guru memberi *reward* atau hadiah karna anak-anak telah mengikut pembelajaran hari ini dengan semangat.

2) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Kedua

Kegiatan siklus I pada pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Jum'at, 21 Juni 2019, adapun kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Kegiatan *outdoor* atau *Morning Motivation*

Kegiatan *morning motivation* atau *outdoor* di mulai pukul 07.00-07.30, dan kegiatan ini di awali dengan guru menyiapkan anak dengan baris di halaman depan kelas A dengan berbanjar perkelas dan perempuan 1 baris, laki-laki 1 baris, setelah guru menyiapkan anak-anak, guru menyapa anak-anak dengan menanyakan kabar, setelah guru menanyakan kabar, anak-anak diajak pemanasan.

b) Kegiatan Awal (15 Menit)

07.30-07.45, pada kegiatan ini di awali guru mengajak anak-anak untuk melakukan penerapan SOP pembukaan (berdo'a, *ice breaking*, dan kegiatan apersepsi), membaca surat pendek, asmaul husna dan pengenalan tema dan pelajaran hari ini.

c) Kegiatan Inti (30 Menit)

Pukul 07.45-08.15 kegiatan inti diawali dengan peneliti memperkenalkan permainan *puzzle* katak pintar, membacakan tata tertib bermain *puzzle* katak pintar berdurasi 5 menit, lalu peneliti menyiapkan anak-anak untuk duduk yang rapi, ketika nama yang dipanggil harap maju untuk bermain ke depan dan yang tidak maju duduk di sebelah rintangan, peneliti memanggil 2 anak 1 perempuan dan 1 laki-laki untuk bermain, dan seterusnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketika bermain *puzzle* katak pintar berlangsung, banyak anak-anak yang tidak mau maju, tidak memperhatikan, tapi peneliti tidak kehilangan akal bagaimana anak bisa memperhatikan, peneliti memberi *reward* bagi siapa yang mau bermain. Dari 22 anak yang mau maju 22 anak, dan yang sesuai dengan indikator dengan kriteria BSH hanya 16 anak, yang lainnya masih kurang dalam melakukan keterampilan melompat, ada yang berjalan, ada yang lompat dengan satu kaki namun tidak tepat pada kotaknya, ada yang lompat dengan dua kaki namun belum sempurna seperti masih kesulitan dalam melompat.

Setelah bermain *puzzle* katak pintar, selama 25 menit sisa alokasi waktu yang diberikan, peneliti memanfaatkan waktu untuk memberi tugas menebali kata “kelinci” sampai menunggu jam istirahat tiba.

Pukul 08.30 anak-anak membereskan barang atau alat tulis yang telah dipakai untuk memasukkan ke dalam loker, duduk kembali untuk berdoa sebelum makan kemudian cuci tangan, dan memakan bekal di dalam kelas, setelah makan bekal selesai anak boleh bermain di dalam maupun luar kelas sampai bel berbunyi pukul 09.00 Setelah istirahat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

selesai anak-anak kembali ke dalam kelas dan berdoa sesudah makan.

d) Kegiatan Penutup (20 Menit)

Pada pukul 09.00-09.30 WIB, kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab atau *recalling* tentang apa saja yang dilakukan hari ini anak-anak menjawab *lompat menirukan katak, bermain puzzle katak pintar, menbali kata,* dan guru menanyakan bagaimana perasaannya, anak-anak menjawab *senang,* ada yang menjawab capek.

Setelah selesai guru tanya jawab ditutup dengan penerapan SOP penutupan yaitu berdoa bersama, bernyanyi dan tepuk-tepuk, tidak lupa menginformasikan kegiatan besok, guru mengakhiri dengan mengucapkan salam, sewaktu anak-anak salim atau mencium tangan guru, guru memberi *reward* atau hadiah karena anak-anak telah mengikuti pembelajaran hari ini dengan semangat.

c. Observasi *(observation)*

Observasi ini dilakukan selama KBM berlangsung dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua dengan menggunakan lembar pengamatan atau lembar observasi, meliputi observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan observasi kegiatan meningkatkan keterampilan melompat menggunakan media permainan *puzzle* katak pintar. Di bawah ini adalah uraian hasil observasi siklus I

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Hasil observasi aktivitas guru siklus I

Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I selama 2 pertemuan yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, selama kegiatan berlansgung guru melaksanakan tugasnya dengan baik, meskipun terkadang masih ada aspek yang belum dipenuhi secara maksimal.

Aspek yang dilaksnakan guru dengan mendapat kriteria sangat baik dengan skor 4 sebanyak 7 dari 13 aspek yang diminati, untuk kriteria nilai baik dengan skor 3 sebanyak 5, sedangkan kriteria nilai cukup dengan skor 2 sebanyak 1. Berdasarkarkan hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I memperoleh hasil dengan nilai akhir 75. Nilai tersebut berdasarkan hasil penilaian aktivitas guru dikategorikan dengan baik

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A. Kegiatan Awal					
1	Guru melakukan kegiatan pembiasaan mengucap salam dan SOP				√
2	Guru menanyakan kabar anak				√
3	Guru mengabsen kehadiran anak				√
4	Guru memberikan kegiatan *apersepsi*				√
B. Kegiatan Inti					
6	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai			√	
7	Guru memeriksa kesiapan anak			√	
8	Guru menjelaskan dan memberi instruksi peraturan dan langkah-langkah bermain PaKaPi				√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
9	Guru mengamati dan melakukan penilaian unjuk kerja anak			√	
10	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan		√		
C. Kegiatan Akhir					
12	Guru melakukan *recalling*			√	
13	Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaanya hari ini				√
14	Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok				√
15	Guru melakukan kegiatan ahir dengan bernyanyi, tepuk-tepuk, doa dan salam			√	

$NA = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ $NA = \frac{28+15+2}{60} \times 100$	$NA = \frac{45}{60} \times 100$ $NA = 75$

2) Hasil observasi aktivitas siswa siklus I

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I selama 2 pertemuan yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selama kegiatan berlansgung siswa melaksanakan tugas dengan baik, meskipun terkadang masih ada aspek yang belum dipenuhi secara maksimal. Aspek yang dilaksnakan siswa dengan mendapat kriteria sangat baik dnegan skor 4 sebanyak 4 dari 14 aspek yang diminati, untuk kriteria nilai baik dengan skor 3 sebanyak 8, sedangkan kriteria nilai cukup dengan skor 2 sebanyak 2. Berdasarkarkan hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus I memperoleh hasil dengan nilai akhir 75. Nilai tersebut berdasarkan hasil penilaian aktivitas siswa dikategorikan dengan baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.4
Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A. Kegiatan Awal					
1	Anak melakukan kegiatan pembiasaan mengucap salam dan berdoa			√	
2	Anak menjawab sapaan kabar dari guru			√	
3	Anak memperhatikan guru mengabsen kehadiran		√		
4	Anak mendengarkan guru melakukan apersepsi dan *ice breaking*			√	
B. Kegiatan Inti					
5	Anak membantu guru menyiapkan media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan keterampilan melompat			√	
6	Anak siap untuk melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan PaKaPi				√
7	Anak memperhatikan guru menjelaskan dan memberi instruksi peraturan dan langkah-langkah bermain PaKaPi			√	
8	Anak mengikuti dalam pemanfaatan permainan PaKaPi				√
9	Anak duduk tertib dan rapi dalam menunggu giliran dipanggil untuk mengikuti kegiatan bermain dengan permainan PaKaPi		√		
10	Anak kembali duduk setelah selesai bermain			√	
C. Kegiatan Akhir					
11	Anak memperhatikan guru melakukan *recalling*				√
12	Anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai bagaimana perasaanya hari ini			√	
13	Anak mendengarkan ketika guru menginformasikan kegiatan yang akan diajarkan untuk besok			√	
14	Anak melakukan kegiatan akhir dengan bernyanyi, tepuk-tepuk, doa dan salam				√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil dari tabel observasi aktivitas siswa

$$NA = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$NA = \frac{16+24+2}{60} \times 100$$

$$NA = \frac{42}{60} \times 100$$

$$NA = 70$$

3) Hasil Observasi Keterampilan Melompat Siklus I

Hasil observasi kegiatan keterampilan melompat menggunakan permainan *puzzle* katak pintar pada siklus I pertemuan pertama diketahui bahwa nilai rata-rata hasil keterampilan melompat anak dengan 52,38%. Terdapat 14 anak yang tuntas sesuai dengan nilai yang ditentukan dengan presentase 45.54%, sedangkan siswa yang tidak tuntas memiliki presentase sebesar 54,46%. Hasil Siklus I pertemuan pertemuan pertama keterampilan melompat pada anak kelompok A sebesar 45,54% dengan kriteria BSH (berkembang sesuai harapan).

Hasil observasi siklus I pertemuan kedua, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil keterampilan melompat anak 62,72. Terdapat 16 anak yang tuntas sesuai dengan nilai yang ditentukan dengan presentase72,70%, sedangkan siswa yang tidak tuntas memiliki presentase sebesar 27.30%. Hasil Siklus I pertemuan pertemuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kedua keterampilan melompat pada anak kelompok A sebesar 51,51% dengan kriteria BSH (berkembang sesuai harapan). Di bawah ini adalah tabel hasil observasi siklus pertemuan pertama dan kedua

Tabel 4.5
Hasil Observasi Siklus I
Pertemuan I dan Pertemuan II
Keterampilan Melompat Anak Kelompok A TK Brilliant

No	Nama Siswa	Pertemuan pertama		Pertemuan kedua		Nilai		Kriteria	
		A	B	A	B	I	II	I	II
1	Abi	3	5	3	5	**80**	**80**	BSH	BSH
2	Alzhazmira	3	5	3	5	**80**	**80**	BSH	BSH
3	Arumi	3	5	3	5	**80**	**80**	BSH	BSH
4	Atha	1	1	1	3	20	40	MB	BSH
5	Sifa	3	3	3	5	**60**	**80**	BSH	BSH
6	Zahra	3	3	3	5	**60**	**80**	BSH	BSH
7	Airin	3	3	3	5	**60**	**80**	BSH	BSH
8	Leha	3	3	3	5	**60**	**80**	BSH	BSH
9	Mila	3	3	3	3	**60**	**60**	BSH	BSH
10	Dika	3	5	3	5	**80**	**80**	BSH	BSH
11	Aby	1	3	1	3	40	40	MB	MB
12	Dani	3	3	3	3	**60**	**60**	BSH	BSH
13	Wiam	3	3	3	5	40	**80**	MB	BSH
14	Syahrul	1	3	3	3	40	**60**	MB	BSH
15	Kahfi	1	3	3	3	**60**	**60**	BSH	BSH
16	Nabila	3	3	3	3	**60**	**60**	MB	BSH
17	Sasa	1	3	1	3	40	40	MB	MB
18	Zakiyah	1	3	1	3	40	40	MB	MB
19	Thalita	1	3	1	3	40	40	MB	MB
20	Sania	1	3	1	3	40	40	MB	MB
21	Wildan	3	3	3	3	**60**	**60**	BSH	BSH
22	Zydan	3	3	3	3	**60**	**60**	BSH	BSH

Keterangan :

A : Melompat dengan satu kaki
B : Melompat dengan dua kaki
I : Pertemuan I
II : Pertemuan II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil dari tabel penilaian Siklus I
Pertemuan I dan Pertemuan II

	Pertemuan I	Pertemuan II
Jumlah Nilai	1220	1380
Nilai Terendah	20	40
Nilai Tertinggi	80	80
Nilai Rata-Rata	55,45	62,72
Kriteria Nilai Rata-Rata	Baik	Baik
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	8	6
Jumlah Siswa Yang Tuntas	14	16
Kriteria	BSH	BSH

Untuk mengetahui nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut

Nilai Rata-rata = Jml Seluruh nilai siswa / Jumlah siswa	
Pertemuan I $\frac{1220}{22}$ = 54,45	Pertemuan II $\frac{1380}{22}$ = 62,72

Untuk mengetahui presentase keterampilan melompat anak menggunakan permainan *puzzle* katak pintar dengan menggunakan rumus di bawah ini

$$\mathbf{P} = \frac{F}{N} X\ 100\%$$

Presentase ketuntasan = $\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} X\ 100\%$	
Pertemuan I $\frac{14}{22} X\ 100\%$ =63,30%	Pertemuan II $\frac{16}{22} X\ 100\%$ = 72,70%
Presentase siswa yang tidak tuntas	
Pertemuan I 100% - 63,30% = 36,70%	Pertemuan II 100% - 72,70% = 27,30%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 22 anak yang mencapai BSB tidak ada, kriteria BSH untuk pertemuan I sebesar 63,30% dengan jumlah 14 anak, untuk MB sebesar 36,70% atau 8 anak. dan untuk kriteria BSB pada pertemuan II tidak ada, kriteria BSH sebesar 72,70% atau 16 anak, sedangkan untuk MB 27,30% atau 6 anak.

d. Refleksi *(reflection)*

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi, memperbaiki dan mengevaluasi mengenai kekurangan-kekurangan dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan selama pra siklus dan Siklus I bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran yamg berkaitan dengan permainan modifikasi *puzzle* katak pintar. Berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan selama pra siklus sampai siklus I, mendapat perhatian dari anak-anak dan anak-anak sangat antusias untuk mengikuti walau ada satu dua anak yang masih jail dan tidak menghiraukan.

Hasil penelitian pada pra siklus menunjukkan bahwa keterampilan melompat anak melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar atau PaKaPi untuk kriteria BSH 9 anak atau 40,91% dan kriteria MB 12 anak atau 59,09%. Sedangkan pada siklus I pertemuan pertama sebesar kriteria BSH untuk pertemuan I sebesar 63,30% dengan jumlah 14 anak, untuk MB sebesar 36,70% atau 8 anak. untuk pertemuan II, kriteria BSH sebesar 72,70% atau 16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak, sedangkan untuk MB 27,30% atau 6 anak. berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pra siklus dan siklus I pada pertemuan pertama dan kedua terdapat peningkatan sebesar 31,79%.

Meskipun terjadi peningkatan pada keterampilan melompat pada anak usia 4-5 tahun tersebut masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, sehingga peneliti dan guru perlu perbaikan agar bisa mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh guru dan peneliti, ada beberapa kekurangan pada kegiatan atau pembelajaran pada siklus I diantaranya sebagai berikut

1) Banyak anak yang melakukan gerakan tidak sesuai dengan apa yang dicontohkan guru atau peneliti
2) Banyak anak yang masih kurang fokus, ada yang masih jail, ada yang masih lari-larian, naik-naik meja, teriak-teriak
3) Guru masih kurang dalam menguasai kelas, dikarenakan masih banyak anak yang kurang kondusif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas dan mengatur anak-anak menunggu giliran maju.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I, peneliti dan guru melakukan diskusi atau mencari bagaimana memcahkan masalah tersebut, pada permasalahan tersebut guru dan peneliti akan melakukan tindakan dalam membuat perencanaan pada siklus II untuk bisa mendapatkan hasil yang maksimal sesuai indikator

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keberhasilan yang diharapkan. Adapun solusi permasalahan pada siklus I yang telah diskusikan sebagai berikut

1) Guru seharusnya memberikan beberapa kali contoh untuk melakukan kegiatan yang akan dilakukan, 3 kali sampai 4 kali contoh.
2) Guru memberikan beberapa kegiatan atau memberikan *ice breaking* terlebih dahulu agar anak bisa fokus.
3) Guru harus bisa menguasai kelas, oleh karena itu guru harus bisa mengambil perhatian anak dengan hal-hal yang menarik, seperti mengajak bernyanyi, tepik-tepuk dan tanya jawab.

3. Siklus II

a. Perencanaan *(Planning)*

Setelah melaksanakan penelitian pada siklus I selam 2 kali pertemuan namun masih belum mencapai indikator keberhasilan peneliti dan guru kelas sepakat untuk melanjutkan ke siklus II yang akan dilaksanakan 2 kali pertemuan. Adapaun perencanaan yang dilakukan pada siklus II sebagai berikut

1) Menentukan tema, sub tema yang akan dilaksanakan pada siklus II, menyesuaikan apa yang dibentuk pada kurikulum sekolah tersebut. Pada saat itu tema binatang darat dan sub tema hewan katak dan kelinci.
2) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dalam penyusunan RPPH dilakukan oleh guru kelas dan peneliti. Membuat RPPH selama 2 kali pertemuan dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

spessifikasi yang sangat detail agar bisa mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan. Kegiatan yang akan dicapai dilakukan dalam kelas atau *indoor* baik dalam siklus II pertemuan pertama maupun siklus II pertemuan kedua, kegiatan bermain *puzzle* katak pintar dilaksanakan pada kegiatan inti setelah melakukan kegiatan awal atau setelah kegiatan pembuka penerapan SOP pembuka, dll.

3) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar wawancara, dan instrumen-instrumen penelitian dan penilaian seperti yang ada pada siklus sebelumnya atau pada siklus I.
4) Menyusun atau membuat permainan yang akan dilaksanakan pada kegiatan atau setiap pertemuan baik pertemuan satu maupun pertemuan dua pada siklus II
5) Menyiapkan alat yang dibutuhkan, media pembelajaran, bahan-bahan dalam pembuatan media atau permainan.

b. Pelaksanaan (*Action*)

1) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Pertama

Kegiatan siklus II pada pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Sabtu, 23 Juni 2019, Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama yaitu

a) Kegiatan *outdoor* atau *Morning Motivation*

Kegiatan *morning motivation* atau *outdoor* di mulai pukul 07.30-08.00, kegiatan ini di awali dengan guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyiapkan anak dengan baris di halaman depan kelas A dengan berbanjar perkelas dan perempuan 1 baris, laki-laki 1 baris, setelah guru menyiapkan anak-anak, guru menyapa anak-anak dengan menanyakan kabar, setelah guru menanyakan kabar, anak-anak diajak pemanasan dan selanjutnya melakukan senam irama. Setelah senam irama selesai guru mengajak anak-anak lompat menirukan gaya katak. Dilakukan 10 kali lompatan, pada pukul 07.50 anak-anak membaca doa masuk kelas dan membaca ikrar, setelah pembacaan doa dan ikrar anak-anak masuk ke dalam kelas tapi dengan melompat seperti katak sampai ke depan kelasnya masing-masing. Disitu peneliti bisa mengetahui mana yang perkembangan keterampilan melompatnya cepat dan masih kurang.

b) Kegiatan Awal (15 Menit)

08.00-08.15, pada kegiatan ini di awali guru mengajak anak-anak untuk melakukan penerapan SOP pembukaan (berdo'a, *ice breaking,* dan kegiatan apersepsi), membaca surat pendek, asmaul husna dan pengenalan tema dan pelajaran hari ini. Pada hari ini memasuki tema binatang darat dan subtema katak, dengan alokasi waktu 1 jam/60 menit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Kegiatan Inti (45 Menit)

Pukul 08.15-08.45 kegiatan inti diawali dengan peneliti memperkenalkan permainan *puzzle* katak pintar, membacakan tata tertib bermain *puzzle* katak pintar berdurasi 5 menit, lalu peneliti menyiapkan anak-anak untuk duduk yang rapi, ketika nama yang dipanggil harap maju untuk bermain ke depan dan yang tidak maju duduk di sebelah rintangan, peneliti memanggil 2 anak 1 perempuan dan 1 laki-laki untuk bermain, dan seterusnya.

Ketika bermain *puzzle* katak pintar berlangsung, banyak anak-anak yang tidak mau maju, tidak memperhatikan, tapi peneliti tidak kehilangan akal bagaimana anak bisa memperhatikan, peneliti memberi *reward* bagi siapa yang mau bermain, ketika peneliti bilang *" hayo siapa yang mau maju nanti dikasih bu idho bintang 5, kalo yang tidak memperhatikan nanti dapat bintang 2"* seketika itu anak-anak serentak bilang *"saya buuu...."* .

Setelah bermain *puzzle* katak pintar, selama 25 menit sisa alokasi waktu yang diberikan, peneliti memanfaatkan waktu untuk memberi tugas mewarnai gambar "katak" sampai menunggu jam istirahat tiba.

Pukul 09.00 anak-anak membereskan barang atau alat tulis yang telah dipakai untuk memasukkan ke dalam loker,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

duduk kembali untuk berdoa sebelum makan kemudian cuci tangan, dan memakan bekal di dalam kelas, setelah makan bekal selesai anak boleh bermain di dalam maupun luar kelas sampai bel berbunyi pukul 09.45 Setelah istirahat selesai anak-anak kembali ke dalam kelas dan berdoa sesudah makan.

d) Kegiatan Penutup (15 Menit)

Pada pukul 09.45-10.00 WIB, kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab atau *recalling* tentang apa saja yang dilakukan hari ini anak-anak menjawab *lompat menirukan katak, bermain puzzle katak pintar,* mewarnai gambar katak dan guru menanyakan bagaimana perasaannya, anak-anak menjawab *"seneng buu..."* guru ada yang capek *"iya bu tapi seneng,* ada juga yan menjawab *tidak bu..."*. Setelah selesai guru melakukan tanya jawab ditutup dengan penerapan SOP penutupan yaitu berdoa bersama, bernyanyi dan tepuk-tepuk, tidak lupa menginformasikan kegiatan besok, guru mengakhiri dengan mengucapkan salam, sewaktu anak-anak salim atau mencium tangan guru, guru memberi *reward* atau hadiah karna anak-anak telah mengikut pembelajaran hari ini dengan semangat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Pelaksanaan siklus II Pertemuan Kedua

Kegiatan siklus II pada pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Senin, 25 Juni 2019, Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua yaitu

a) Kegiatan *outdoor* atau *Morning Motivation*

Kegiatan *morning motivation* atau *outdoor* di mulai pukul 07.30-08.00, kegiatan ini di awali dengan guru menyiapkan anak dengan baris di halaman depan kelas A dengan berbanjar perkelas dan perempuan 1 baris, laki-laki 1 baris, setelah guru menyiapkan anak-anak, guru menyapa anak-anak dengan menanyakan kabar, setelah guru menanyakan kabar, anak-anak diajak pemanasan dan selanjutnya melakukan senam irama. Setelah senam irama selesai guru mengajak anak-anak lompat menirukan gaya kelinci dilakukan 5 kali lompatan, setelah melompat-melompat pada pukul 07.50 anak-anak membaca doa masuk kelas dan membaca ikrar, setelah pembacaan doa dan ikrar anak-anak masuk ke dalam kelas tapi dengan melompat seperti kelinci menuju kelasnya masing-masing.

b) Kegiatan Awal (15 Menit)

08.00-08.15, pada kegiatan ini di awali guru mengajak anak-anak untuk melakukan penerapan SOP pembukaan (berdo'a, *ice breaking,* dan kegiatan apersepsi), membaca

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

surat pendek, asmaul husna dan pengenalan tema dan pelajaran hari ini.

c) Kegiatan Inti (30 Menit)

Bermain sambil adalah kegiatan yang baik untuk anak, untuk itu peneliti mengaitkan permainan *puzzle* katak pintar dengan pembelajaran inti agar anak tidak merasa bosan dan harus melihat kertas saja, permainan ini sengaja dibuat oleh peneliti bermain di dalam kelas agar anak bisa fokus pada satu permainan yang di ajarakan oleh peneliti.

Pukul 08.15-08.45 kegiatan inti di awali dengan peneliti memperkenalkan permainan *puzzle* katak pintar, membacakan tata tertib bermain *puzzle* katak pintar berdurasi 5 menit, lalu peneliti menyiapkan anak-anak untuk duduk yang rapi, ketika nama yang dipanggil harap maju untuk bermain ke depan dan yang tidak maju duduk di sebelah rintangan, peneliti memanggil 2 anak 1 perempuan dan 1 laki-laki untuk bermain, dan seterusnya.

Ketika bermain *puzzle* katak pintar berlangsung, banyak anak-anak yang tidak mau maju, tidak memperhatikan, tapi peneliti tidak kehilangan akal bagaimana anak bisa memperhatikan, peneliti memberi *reward* bagi siapa yang mau bermain, ketika peneliti bilang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

" hayo siapa yang mau maju nanti dikasih bu idho hadiah" seketika itu anak-anak serentak bilang *"saya buuu...."*

Setelah bermain *puzzle* katak pintar, selama 25 menit sisa alokasi waktu yang diberikan, peneliti memanfaatkan waktu untuk memberi tugas menebali kata "katak" sampai menunggu jam istirahat tiba.

Pukul 09.00 anak-anak membereskan barang atau alat tulis yang telah dipakai untuk memasukkan kedalam loker, duduk kembali untuk berdoa sebelum makan kemudian cuci tangan, dan memakan bekal di dalam kelas, setelah makan bekal selesai anak boleh bermain di dalam maupun luar kelas sampai bel berbunyi pukul 09.45 Setelah istirahat selesai anak-anak kembali ke dalam kelas dan berdoa sesudah makan.

d) Kegiatan Penutup (15 Menit)

Pada pukul 09.45-10.00 WIB, kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab atau *recalling* tentang apa saja yang dilakukan hari ini anak-anak menjawab *lompat menirukan katak, bermain puzzle katak pintar*, mewarnai gambar kelinci, dan guru menanyakan bagaimana perasaannya, anak-anak menjawab *"seneng buu..."* guru ada yang capek *"iya bu tapi seneng,* ada juga yan menjawab *tidak bu..."*. Setelah selesai guru melakukan tanya jawab ditutup dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penerapan SOP penutupan yaitu berdoa bersama, bernyanyi dan tepuk-tepuk, tidak lupa menginformasikan kegiatan besok, guru mengakhiri dengan mengucapkan salam, sewaktu anak-anak salim atau mencium tangan guru, guru memberi *reward* atau hadiah karna anak-anak telah mengikut pembelajaran hari ini dengan semangat.

c. Observasi *(Observation)*

Observasi ini dilakukan selama KBM berlangsung dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua dengan menggunakan lembar pengamatan atau lembar observasi, meliputi observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan observasi kegiatan meningkatkan keterampilan melompat menggunakan media permainan *puzzle* katak pintar. Di bawah ini adalah uraian hasil observasi siklus II

1) Hasil observasi aktivitas guru siklus II

Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II selama 2 pertemuan yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.selama kegiatan berlansgung guru melaksanakan tugasnya dengan baik, meskipun terkadang masih ada aspek yang belum dipenuhi secara maksimal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A. Kegiatan Awal					
1	Guru melakukan kegiatan pembiasaan mengucap salam dan SOP				√
2	Guru menanyakan kabar anak				√
3	Guru mengabsen kehadiran anak				√
4	Guru memberikan kegiatan *apersepsi*				√
B. Kegiatan Inti					
5	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai			√	
6	Guru memeriksa kesiapan anak			√	
7	Guru menjelaskan dan memberi instruksi peraturan dan langkah-langkah bermain PaKaPi				√
8	Guru mengamati dan melakukan penilaian unjuk kerja anak			√	
9	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan				√
C. Kegiatan Akhir					
10	Guru melakukan *recalling*				√
11	Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaanya hari ini				√
12	Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok				√
13	Guru melakukan kegiatan ahir dengan bernyanyi, tepuk-tepuk, doa dan salam			√	
$NA = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ $NA = \frac{36+12+0}{60} \times 100$		$NA = \frac{48}{60} \times 100$ $NA = 80$			

Aspek yang dilaksnakan guru dengan mendapat kriteria sangat baik dengan skor 4 sebanyak 9 dari 13 aspek yang diminati, untuk kriteria nilai baik dengan skor 4 sebanyak 5, sedangkan kriteria nilai cukup dengan skor 2 tidak ada. Berdasarkarkan hasil observasi aktivitas guru pada Siklus II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperoleh hasil dengan nilai akhir 80. Nilai tersebut berdasarkan hasil penilaian aktivitas guru dikategorikan dengan baik

2) Hasil observasi aktivitas siswa siklus II

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II selama 2 pertemuan yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selama kegiatan berlansgung siswa melaksanakan tugasnya dengan baik, meskipun terkadang masih ada aspek yang belum dipenuhi secara maksimal.

Tabel 4.7
Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A. Kegiatan Awal					
1	Anak melakukan kegiatan pembiasaan mengucap salam dan berdoa				√
2	Anak menjawab sapaan kabar dari guru				√
3	Anak memperhatikan guru mengabsen kehadiran			√	
4	Anak mendengarkan guru melakukan apersepsi dan *ice breaking*				√
B. Kegiatan Inti					
5	Anak membantu guru menyiapkan media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan keterampilan melompat				√
6	Anak siap untuk melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan PaKaPi				√
7	Anak memperhatikan guru menjelaskan dan memberi instruksi peraturan dan langkah-langkah bermain PaKaPi			√	
8	Anak mengikuti dalam pemanfaatan permainan PaKaPi				√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
9	Anak duduk tertib dan rapi dalam menunggu giliran dipanggil untuk mengikuti kegiatan bermain dengan permainan PaKaPi		√		
10	Anak kembali duduk setelah selesai bermain			√	
C. Kegiatan Akhir					
11	Anak memperhatikan guru melakukan *recalling*				√
12	Anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai bagaimana perasaanya hari ini			√	
13	Anak mendengarkan ketika guru menginformasikan kegiatan yang akan diajarkan untuk besok				√
14	Anak melakukan kegiatan akhir dengan bernyanyi, tepuk-tepuk, doa dan salam				√

Hasil dari tabel observasi aktivitas siswa

$$NA = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$NA = \frac{36+12+2}{60} \times 100$$

$$NA = \frac{50}{60} \times 100$$

$$NA = 83{,}3$$

Aspek yang dilaksnakan siswa dengan mendapat kriteria sangat baik dnegan skor 4 sebanyak 9 dari 14 aspek yang diminati, untuk kriteria nilai baik dengan skor 3 sebanyak 4, sedangkan kriteria nilai cukup dengan skor 2 sebanyak 1. Berdasarkarkan hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus II memperoleh hasil dengan nilai akhir 83,3. Nilai tersebut berdasarkan hasil penilaian aktivitas siswa dikategorikan dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Hasil Observasi Keterampilan Melompat Siklus II

Hasil observasi kegiatan keterampilan melompat menggunakan permainan puzzle katak pintar pada siklus II pertemuan pertama diketahui bahwa nilai rata-rata hasil keterampilan melompat anak dengan 69 terdapat 17 anak yang tuntas sesuai dengan nilai yang ditentukan dengan presentase 72.27%, sedangkan siswa yang tidak tuntas memiliki presentase sebesar 22,73%. Sedangkan hasil observasi siklus II pertemuan kedua, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil keterampilan melompat anak 85,54. Terdapat 22 anak yang tuntas sesuai dengan nilai yang ditentukan dengan presentase 99,99%, sedangkan siswa yang tidak tuntas memiliki presentase sebesar 0%. Di bawah ini adalah tabel hasil observasi siklus pertemuan pertama dan kedua

Tabel 4.8
Hasil Observasi Siklus II
Pertemuan I dan Pertemuan II
Keterampilan Melompat Anak Kelompok A TK Brilliant

No	Nama Siswa	Pertemuan Pertama		Pertemuan kedua		Nilai		Kriteria	
		A	B	A	B	I	II	I	II
1	Abi	5	5	5	5	**100**	**100**		
2	Alzhazmira	5	5	5	5	**100**	**100**		
3	Arumi	5	5	5	5	**100**	**100**		
4	Atha	1	3	3	3	40	**60**		
5	Sifa	3	5	3	5	**80**	**100**		
6	Zahra	5	5	5	5	**100**	**100**		
7	Airin	3	3	3	5	**60**	**80**		
8	Leha	3	5	5	5	**80**	**100**		
9	Mila	3	3	3	3	**60**	**60**		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama Siswa	Pertemuan Pertama		Pertemuan kedua		Nilai		Kriteria	
		A	B	A	B	I	II	I	II
10	Dika	5	5	5	5	**100**	**100**		
11	Aby	1	3	3	3	40	**60**		
12	Dani	3	3	3	3	**60**	**60**		
13	Wiam	3	3	3	5	**80**	**100**		
14	Syahrul	3	3	5	5	**80**	**100**		
15	Kahfi	3	5	5	5	**80**	**100**		
16	Nabila	3	3	3	3	**60**	**60**		
17	Sasa	3	3	5	5	**60**	**100**		
18	Zakiyah	1	3	3	3	40	**60**		
19	Thalita	1	3	3	3	40	**60**		
20	Sania	1	3	3	3	40	**60**		
21	Wildan	3	3	5	5	**60**	**100**		
22	Zydan	3	3	5	5	**60**	**100**		

Keterangan :

A : Melompat dengan satu kaki
B : Melompat dengan dua kaki
I : Pertemuan I
II : Pertemuan II

Hasil dari tabel penilaian Siklus II
Pertemuan I dan Pertemuan II

	Pertemuan I	Pertemuan II
Jumlah Nilai	1520	1860
Nilai Terendah	40	60
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Rata-Rata	69	85,54
Kriteria Nilai Rata-Rata	Baik	Sangat Baik
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	5	0
Jumlah Siswa Yang Tuntas	17	22
Kriteria	BSH	BSH

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengetahui nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut

Nilai Rata-rata = Jml Seluruh nilai siswa / Jumlah siswa	
Pertemuan I $\frac{1520}{22}$ = 69	Pertemuan II $\frac{1860}{22}$ = 84,54

Untuk mengetahui presentase keterampilan melompat anak menggunakan permainan *puzzle* katak pintar dengan menggunakan rumus dibawah ini

$$\mathbf{P} = \frac{F}{N} X\ 100\%$$

Presentase ketuntasan = $\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} X\ 100\%$	
Pertemuan I $\frac{17}{22} X\ 100\%$ =77,27%	Pertemuan II $\frac{22}{22} X\ 100\%$ = 100%
Presentase siswa yang tidak tuntas	
Pertemuan I 100% - 72,27% = 22,73%	Pertemuan II 100% - 0% = 100%

Dari tabel di atas dapat diketahui untuk pertemuan I dari 22 anak yang mencapai BSB 22,51% atau 5 anak, kriteria BSH sebesar 54,98% dengan jumlah 12 anak,untuk MB sebesar 22,51% atau 5 anak. dan pertemuan II untuk kriteria BSB 58,59% atau 13 anak, kriteria BSH sebesar 41,41% atau 9 anak, sedangkan untuk MB 0% atau tidak ada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Refleksi *(Reflection)*

Kegiatan refleksi pada Siklus II ini dilakukan guru dan peneliti pada akhir pelaksanaan kegiatan Siklus II. Peneliti telah melakukan perbaikan dan pengayaan pada Siklus II setelah menganalisa pada kekurangan Siklus I. Berdasarkan data hasil observasi aktivitas guru, siswa dan keterampilan motorik kasar yang dilakukan pada Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dan maksimal.

Hasil observasi pada Siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan penerapan permainan *puzzle* katak pintar atau PaKaPi diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas kelompok A Bu Uswah Dwi Khofidoh,S.Pd.I., tutur beliau, anak-anak sangat tertarik mengikuti kegiatan motorik kasar dengan menggunakan permainan *puzzle* katak pintar. Permainan PaKaPi sangat efektif digunakan sebagai media kegiatan pembelajaran mengembangkan keterampilan melompat. Melalui permainan tersebut anak dapat melakukan dengan mudah dalam mengembangkan keterampilan melompat, permainan PaKaPi menjadikan anak berkembang meningkat dengan bertahap.

C. Pembahasan

Berdasarkarkan hasil penelitian selama dua siklus maka peneliti akan menjawab rumusan masalah yang terdapat pada BAB I yaitu tentang penerapan permainan *puzzle* katak pintar untuk meningkatkan ketrampilan melompat anak kelompok A di TK Brilliant Desa Ngingas, Kec.Waru, Kab.Siodarjo akan dijelaskn sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Penerapan Permainan Modifikasi *Puzzle* Katak Pintar untuk Meningkatkan Keterampilan Melompat Anak Pada Kelompok A Di TK Brilliant Ds. Ngingas, Kec. Waru, Kab. Sidoarjo

Permainan *puzzle* katak pintar untuk meningkatakan keterampilan melompat, melalui permainan tersebut anak tertarik dalam kegiatan pengembangan keterampilan melompat, selain itu permainan PaKaPi menyenangkan dilihat dari antusias anak-anak.

Penerapan permainan PaKaPi untuk meningkatkan keterampiln melompat dalam pembeljaran pada anak kemlompok A di TK Brilliant Desa Ngingas Kec. Waru Kab. Sidoarjo yang dilakukan selama dua siklus mengalami perbedaan hasil yang signifikan meningkat disetiap siklusnya. Hasil tersebut menegaskan bahwa permainan modifikasi *puzzle* katak pintar atau PaKaPi dapa dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan melompat anak usia 4-5 tahun atau kelompok A.

Perbedaan hasil penelitian selam dua siklus dapat dilihat berdasarkan pada hasil observasi siswa, observasi guru dan hasil unjuk kerja keterampilan melompat yang diuraikan di bawah ini.

a. Siklus I

Pada penelitian siklus I masih banyak yang belum maksimal dalam melakukan gerakan, kekurangan dalam siklus I antara lain anak kurang tepat dalam melompat seharusnya melompat menggunakan satu kaki anak melakukannya dengan berjalan, dst.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal tersebut dikarenakakn guru kurang memberi contoh sebelum anak memulai dalam bermain.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada siklus I dengan menggunakan permainan *puzzle* katak pintar atau PaKaPi masih belum dikatakan berhasil, hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa, aktivitas guru dan keterampilan melompat anak yang masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentunkan.

Dalam hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I memperoleh nilai 75 dengan kriteria baik. Hasil nilai observasi aktivitas guru dan murid pada siklus I belum mencapai atau belum memenuhi keberhasilan. Kriteria nilai keberhasilan pada siklus I adalah 80, untuk itu perlu adanya perbaikan pada siklus I untuk mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dan penelitian akan berlanjut pada siklus II.

b. Siklus II

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II mengalami kemajuan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan murid pada siklus II, untuk aktivitas guru mendapatkan nilai 80 dengan kriteria sangat baik sedangkan untuk aktivitas siswa dengan nilai 83,33, dengan nilai kriteria sangat baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan refleksi pada siklus I dan memperbaikinya pada siklus II. Guru lebih menekankan tujuan pembelajran yang akan dicapai anak, pada siklus II ini anak-anak terlihat sangat tertarik dan sangat berantusias dalam mengikuti keadaan pembelajaran pengembangan keterampilan melompat anak usia 4-5 tahun atau kelompok A.

Berikut di bawah ini adalah tabel hasil rekapitulasi observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada dua siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 4.9
Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru dan Murid
Pada Siklus I dan Siklus II

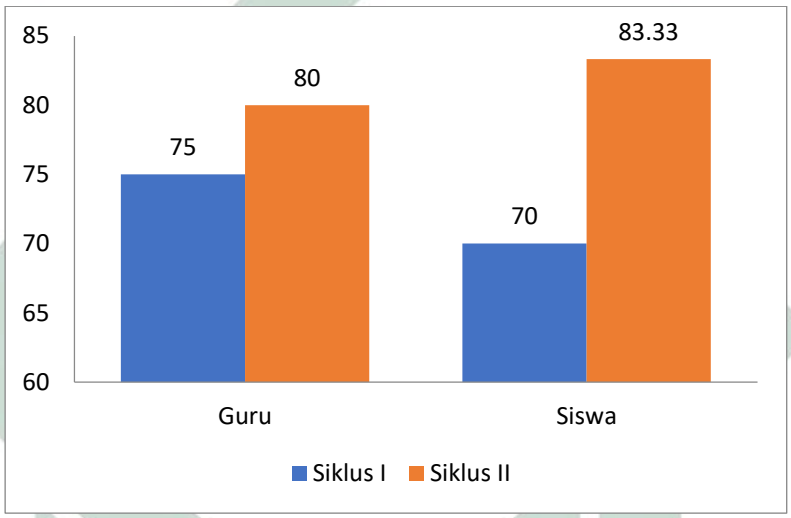
No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Observasi aktivitas guru	75	80	5
	Kriteria	Baik	Sangat Baik	
2	Observasi aktvitas siswa	70	83,33	13,33
	Kriteria	Baik	Sangat Baik	

Dari tabel 4.19 di atas mengenai rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II terjadi peningkatan pada siklus I observasi aktivitas guru mendapat nilai 75 dan siklus II meningkat menjadi 80. Observasi aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan nilai 70 dan siklus II mendapatkan nilai 83,33 terjadi peningkatan sebesar 13.33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peningkatan hasil observasi guru dan siswa pada siklus II telah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang di tentukan yaitu 80. Peningkatan hasil tersebut dapat dilihat melalui grafik berikut ini.

Grafik 4.1
Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa
Pada Siklus I dan Siklus II



2. **Peningkatan Keterampilan Melompat Melalui Permainan Modifikasi *Puzzle* Katak Pintar Pada Anak Kelompok A Di TK Brilliant Desa Ngingas Kec. Waru Kab. Sidoarjo**

Selain dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang meningkat, hasil penelitian tindakan kelas (PTK) observasi ketrampilan melompat anak dimulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II mendapatkan hasil yang signifikan meningkat setiap siklusnya.

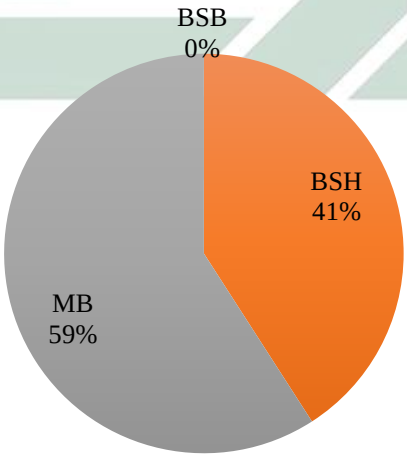
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di bawah ini adalah uraian dari hasil keterampilan melompat pada anak kelompok A TK Brilliant Desa Ngingas, Kec. Waru, Kab. Sidoarjo mulai tahap ora siklus, Siklus I dan Siklus II

a. Pra Siklus

Hasil Pra Siklus di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil keterampilan melompat siswa 40,90% hanya ada 9 siswa yang tuntas (BSH) sesuai dengan nilai target yang ingin dicapai, sedangkan yang tidak tuntas (MB) atau tidak memenuhi target berjumlah 13 dengan presentase sebesar 59,10%. Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa keterampilan melompat anak masih belum berkembang secara maksimal. Dapat dilihat pada grafik di bawah ini

Grafik 4.2
Hasil Pra Siklus



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

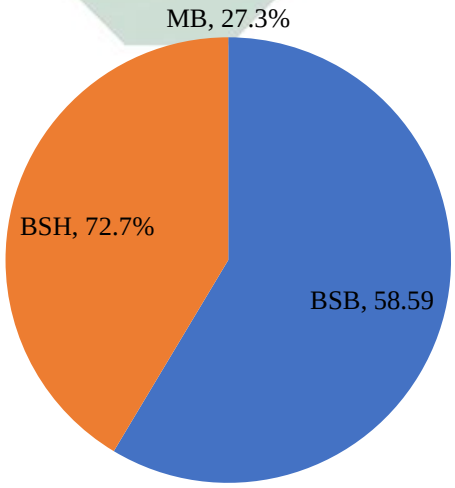
Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa dari 22 anak yang mencapai kritria BSB tidak ada, kriteria BSH 59,10% atau 13 anak. Untuk kriteria MB 41,90% atau 9 anak.

b. Siklus I

Hasil observasi kegiatan keterampilan melompat melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar yang dilakukan pada siklus I di ketahui bahwa nilai rata-rata hasil keterampilan melompat anak denagn nilai 62,72. Terdapat 16 anak yang tuntas dengan presentase 72,70% dengan kriteria BSH, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas ada 6 anak dengan presentase 27,30% dengan kriteria MB.

Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan melompat anak mulai berkembang secara bertahap. Jika dilihat dalam bentuk grafik di bawah ini

Grafik 4.3
Presentase Kriteria Keterampilan Melompat
Pada siklus I



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

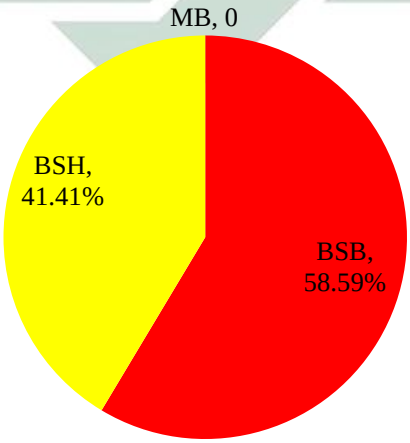
Dari grafik di atas dapat diketahui dari 22, anak yang mencapai kriteria BSB 0% atau tidak ada, kriteria BSH sebesar 72.70% atau 16 anak dan kriteria MB sebesar 27.30% atau 6 anak.

c. Siklus II

Hasil observasi kegiatan keterampilan melompat melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar yang dilakukan pada siklus II di ketahui bahwa nilai rata-rata hasil keterampilan melompat anak dengan nilai 85,54. Terdapat 22 anak yang tuntas dengan presentase 99,99% dengan kriteria BSB sebesr 58,59% atau 13 anak, kriteria BSH 41,41% atau 9 anak, sedangkan dengan kriteria MB 0% atau tidak ada.

Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan melompat anak mulai berkembang secara bertahap. Jika dilihat dalam bentuk grafik di bawah ini

Grafik 4.4
Presentase Kriteria Keterampilan Melompat
Pada Siklus II



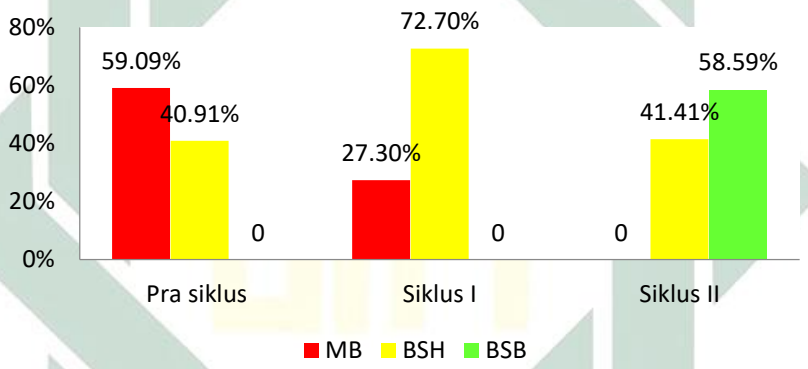
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data hasil observasi keterampilan melompat anak dari Pra siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.10
Rekapitulasi Kriteria Hasil Observasi Keterampilan Melompat

No.	Kriteria	Hasil		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	MB	12(59,09%)	6 (27,30%)	0 (0%)
2	BSH	10 (40,91%)	16 (72,70%)	9 (41,41%)
3	BSB	0 (0%)	0(0%)	13 (58,59%)

Pada tabel rekapitulasi di atas dapat digrafikkan di bawah ini



Pada tabel di atas diketahui bahwa keterampilan melompat mengalami peningkatan yang signifikan dapat dilihat mulai pra siklus sampai siklus iI tidak ada yang masuk dalam kriteria BB (belum berkembang), untuk krietria MB (mulai berkembang) pada pra siklus sebesar 59,09%, pada siklus I 27.0%, kriteria BSH (berkembang sesuai harapan) pada Pra siklus 40.91% pada Siklus I 72.70% pada siklus II sebesar 41.41%, untuk kriteria BSB (berkembang sangat baik) pada pra siklus dan siklus I tidak ad, pada siklus II sebesar 58.59%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

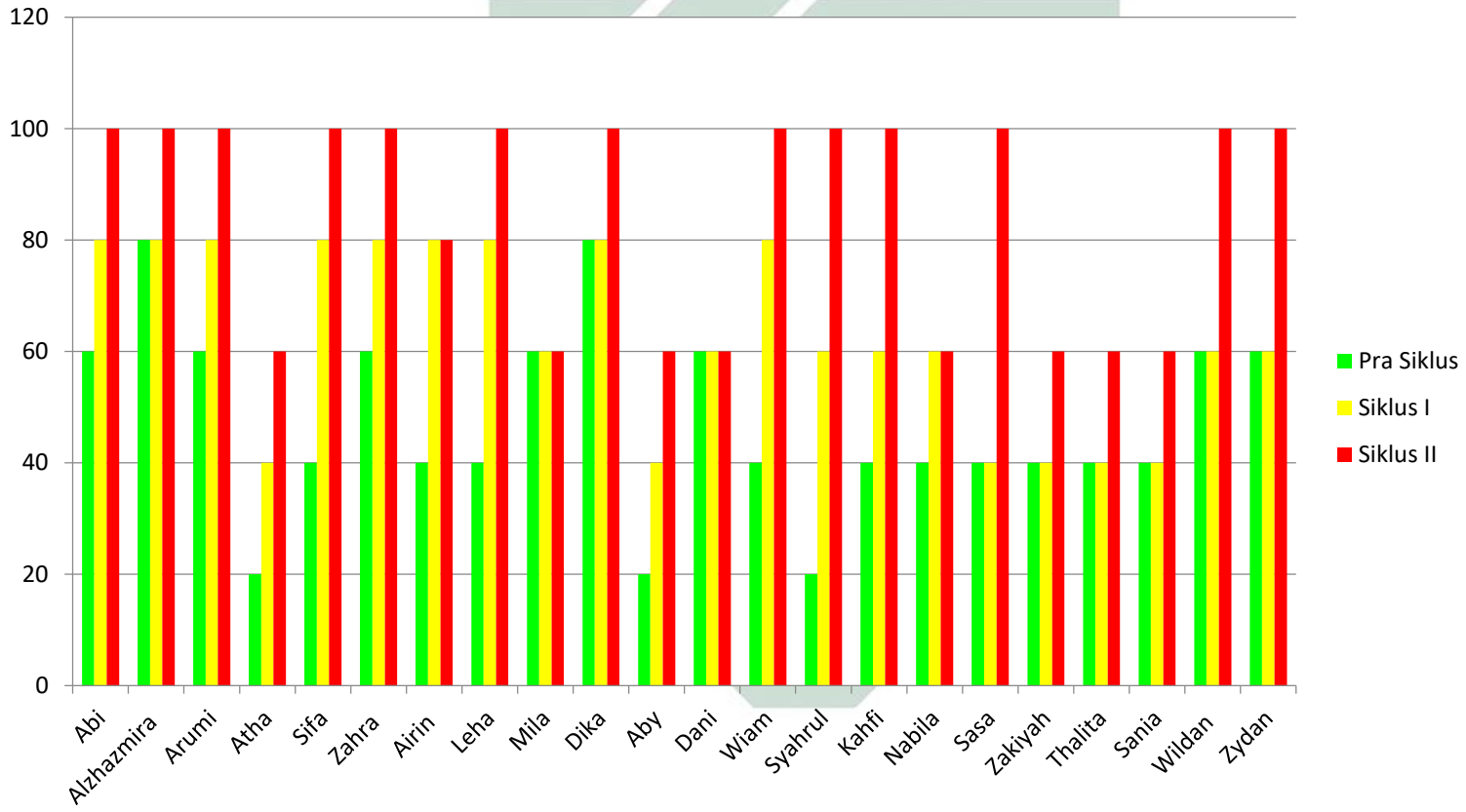
Hasil peningkatan ketrampilan melompat melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar atau PaKaPi pada kelompok A di TK Brilliant Desa Ngingas dari Pra siklus, siklus I dan siklus II dapat di lihat pada grafik di bawah ini

Tabel 4.11
Rekapitulasi Nilai Keterampilan Melompat
Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Nama	**Pra Siklus**	**Siklus I**	**Siklus II**
1	Abi	**60**	**80**	**100**
2	Alzhazmira	**80**	**80**	**100**
3	Arumi	**60**	**80**	**100**
4	Atha	20	40	**60**
5	Sifa	40	**80**	**100**
6	Zahra	**60**	**80**	**100**
7	Airin	40	**80**	**80**
8	Leha	40	**80**	**100**
9	Mila	**60**	**60**	**60**
10	Dika	**80**	**80**	**100**
11	Aby	20	40	**60**
12	Dani	**60**	**60**	**60**
13	Wiam	40	**80**	**100**
14	Syahrul	20	**60**	**100**
15	Kahfi	40	**60**	**100**
16	Nabila	40	**60**	**60**
17	Sasa	40	40	**100**
18	Zakiyah	40	40	**60**
19	Thalita	40	40	**60**
20	Sania	40	40	**60**
21	Wildan	**60**	**60**	**100**
22	Zydan	**60**	**60**	**100**

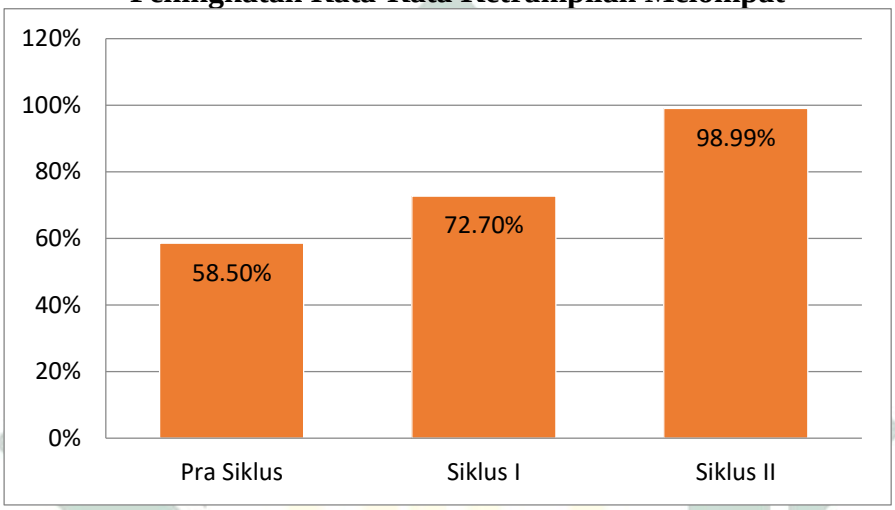
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Grafik 4.6
Rekapitulasi Peningkatan Keterampilam Melompat
Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Sedangkan hasil peningkatan keterampilan melompat yang terjadi mulai dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dari grafik di bawah ini

Grafik 4.7
Peningkatan Rata-Rata Ketrampilan Melompat



Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui hasil rata-rata keterampilan melompat anak pada Pra Siklus 58,50% kriteria cukup , Siklus I 72,70% kriteria baik, dan Siklus II 98,99% kriteria sangat baik.

Berdasarkan pembahsan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan modifikasi *puzzle* katak pintar dapat meningkatkan keterampilan melompat pada kelompok A TK Brilliant Desa Ngingas Kec. Waru, Kab. Sidoarjo. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek penilaian pada observasi aktivitas murid dan aktivitas guru dan presentase ketrampilan melompat anak yang mengalami peningkatan yang signifikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) mengenai peningkatan keterampilan melompat melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar pada anak kelompok A TK Brilliant Desa Ngingas Kec.Waru Kab. Sidoarjo dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebagai berikut:

1. Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar adalah permainan modifikasi yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan melompat anak, melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar ini anak dapat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki, dua kaki dan menirukan gaya-gaya binatang yang melompat seperti katak, kelinci dan kangguru. Adapun langkah-langkah bermainnya
    a. Guru mengajak anak untuk bermain *puzzle* katak pintar
    b. Guru mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan lari-lari kecil, berdiri dengan satu kaki dan lompat-lompat, masing-masing selama 10 detik
    c. Anak duduk di sebelah kanan kiri rintangan dengan jarak 50 cm
    d. Guru memberikan intruksi dan peraturan dan tata cara bermain
    e. Guru memanggil anak untuk maju sesuai urutan absen dan memilih anak 2 untuk berdiri di start untuk mengambil 1 kertas persegi berisi gambar katak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Ketika guru sedang menghitung 123 anak sudah boleh memulai permainan
g. Rintangan pertama, anak melompat dengan kaki 1 pada kotak atau persegi setelah start.
h. Anak berhenti sejenak dan mencocokkan kertas berisi gambar katak dengan kertas persegi di lantai berisi angka
i. Rintangan kedua, anak melompat memakai 2 kaki pada persegi panjang, sampai finish.

2. Penerapan permainan modifikasi *puzzle* katak pintar dapat meningkatkan keterampilan melompat anak pada kelompok A TK Brilliant Desa Ngingas, Kec. Waru, Kab. Sidoarjo yang telah dilakukan selama dua siklus, disetiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I observasi aktivitas siswa memperoleh nilai 70 (cukup), pada siklus II memperoleh nilai 83.3 (sangat baik), sedangkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I mendapat nilai 75 (cukup), pada siklus II mendapat nilai 80 (sangat baik), pada penilaian indikator keberhasilan juga meningkat secara signifikan terlihat dari nilai rata pada pra siklus ke siklus I meningkat sebesar 20,45 dari 42,27 menjadi 62,72. Pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 22,82 dari 62,72 menjadi 85,54. Nilai presentase keterampilan melompat anak juga mengalami peningkatan mulai Pra Siklus 40,91%, Siklus I 72,70% sedangkan Siklus II mencapai 99,99%,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan melompat anak melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar pada kelompok A di TK Brilliant Desa Ngingas Kec. Waru, Kab. Sidoarjo, dapat disampaikan saran sebagai berikut

1. Bagi guru

   Permainan modifikasi *puzzle* katak pintar efektif digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan melompat untuk TK/RA dan PAUD. Hal tersebut dapat dilihat dari penelitian meningkatkan keterampilan melompat pada kelompok A TK Brilliant desa Ngingas Kec. Waru, Kab. Sidoarjo.

2. Bagi anak

   Penggunaan permainan modifikasi *puzzle* katak pintar dapat disesuaikan tingkat kesulitan tergatung pada usia anak-anak dan dibuat dengan semenarik mungkin

3. Bagi peneliti

   Kegiatan keterampilan melompat melalui permainan modifikasi *puzzle* katak pintar bisa dijadikan bahan sebagai referensi yang berkaitan dengan perkembangan motorik kasar atau aspek keterampilan melompat, lebih baik disempurnakan lagi agar lebih menyenangkan bagi anak.

\

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Al Qur'an dan Terjemah. Jakarta : Departemen Agama Republik Indonesia, 2010

Andang, Ismail. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta:Pilar Media.2006.

Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan*.(Bandung: Remaja Rosdakarya.2011.

Arikunto, Suharsimi. *Menejemen Penelitian*. Jakarta : RINEKA CIPTA, 2005.

Azzahra, Desman. *Hadits Tentang Anak Dilahirkan dalam Keadaan Fitrah.* 24 Desember 2016, http://desmanspdi.blogspot.co.id/2016/12/hadits-tentang-anak-dilahirkan-dalam.html diakses pada 4 Mei 2018 pukul 19.47 WIB.

Decaprio, Richard. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press. 2013

Depdiknas, *Kerangka Dasar Kurikulum.* Jakarta: Depdiknas, 2004.

Dirjen Olahraga Depdiknas. *Pedoman Pelatihan Gizi Olahraga Untuk Prestasi.* Jakarta: Depkes RI. 2002.

Elizabeth, B. Hurlock. *Perkembangan Anak* Jakarta : Erlangga.1978

---------- *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta : Erlangga.1978.

---------- *Psikologi Perkembangan Suatu Kehidupan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi kelima.* Jakarta: Erlangga.1996.

Gallahue, dkk. *Understanding Motor Development: Infant, children, adolescents, adults. Sevent Edition*. New York: McGraw-Hill.2012.

Hadi, Machmud. *Psikologi Perkembangan.* Kendari:CV.Shadra, 2010

Isnawati Nurfa dan Rachma Hasibuan, 2017. *Meningkatkan Kemmpuan Melompat Melalui Permainan Modifikasi Balon Pada Anak Kelompok A TK PANCAMURNI I Kertosono Kabupaten Nganjuk, Jurnal PAUD Teratai, Volume 06 Nomor 03,* Universitas Negeri Surabaya

.

Kamtini & Husni W. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta : Depdiknas. 2005

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karina Aristiya, 2015. *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Aspek Melompat Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pindah Bintang*, Universitas Pendidikan Indonesia.

Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2012

Musfiroh, Takdirotun. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012.

Muslich, Mansur. *Melaksanakan Peneltian Tindakan Kelas itu mudah.* Jakarta: Bumi Aksara. 2013.

Ningrum, Epon. *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis Dan Contoh.* Yogyakarta:Penerbit Ombak, 2014.

Nuraini, Sujiono Yulianti. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2008.

Nuraini, Sujiono Yulianti. *Konsep perkembangan Anak.* Jogjakarta: 2014

Pardjono, dkk, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY, 2007.

Purwanto. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011.

Rahyubi, Heri. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik.* Bandung: Nusa Media,2012.

Riduwan dan Akdon, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika.* Bandung: Alfabeta, 2010.

Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2009

Soebachman, Agustina. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Book, 2012.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R dan D.* Bandung: Alfabeta, 2007.

Sujiono, Bambang, dkk. *Metode Pengembangan Fisik.* Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.

Sujiono, Bambang. *Metode Pengembangan Fisik.* Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2014.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sukadiyanto dan Muluk, *Pengantar Teori dan Metedologi Melatih Fisik.* Bandung: Lubuk Agung.2011.

Suyanto, Slamet. *Konsep Dasar Anak Usia DinI.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005.

Zafniarti, 2012. *Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui permainan Tradisioanal Kudo-Kudo di Taman Kanak-Kanak Bahari Padang*, Universitas Negeri Padang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id