

**PENINGKATAN KREATIVITAS MOTORIK KASAR MELALUI  
AKTIVITAS MELOMPAT ANGKA PADA KELOMPOK B DI TK  
NEGERI PEMBINA TABUKAN UTARA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Pada IAIN Manado



Oleh :

**LUTFIAH YOLA PANGAYOW**

NIM. 20225024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
ISNTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MANADO (IAIN)  
1446 H/2025 M**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Lutfiah Yola Pangayow  
NIM : 20225024  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Institut : IAIN Manado  
Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Motorik Kasar Melalui Aktivitas  
Melompat Angka Pada Kelompok B Di Tk Negeri Pembina  
Tabukan Utara

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang ditunjuk sumbernya.

Manado, 18 Maret 2025



**Lutfiah Yola Pangayow**

NIM. 20225024

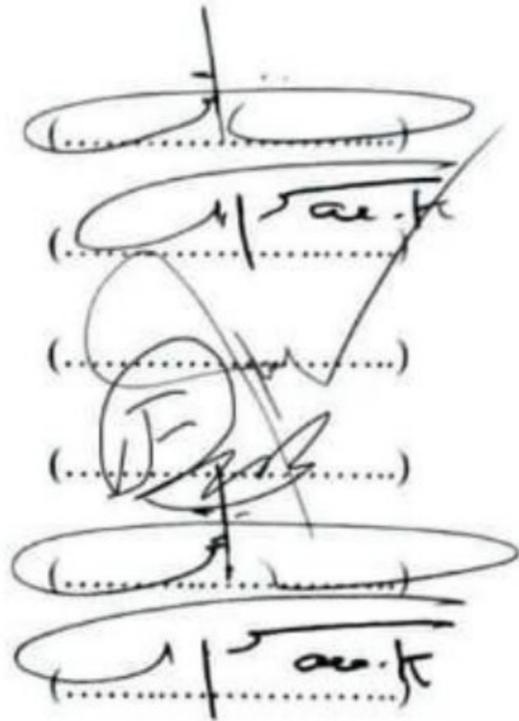
## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, "Peningkatan Kreativitas Motorik Kasar Melalui Aktivitas Melompat Angka Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina Tabukan Utara" yang disusun oleh **Lutfiah Yola Pangayow**, NIM: 20225024, mahasiswa program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari selasa 18 Maret 2025 M, bertepatan dengan 18 Ramadhan 1446 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan *beberapa perbaikan*.

Manado, 18 Maret 2025 M.  
18 Ramadhan 1446 H

### DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I.
Sekretaris	: Irvan Kurniawan, M.Pd.
Penguji I	: Prof. Dr. Muh Idris, M.Ag.
Penguji II	: Dr. Febriyando, M.Sn.
Pembimbing I	: Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I.
Pembimbing II	: Irvan Kurniawan, M.Pd.



Handwritten signatures of the examiners and supervisors, corresponding to the names listed in the Dewan Penguji table.

Diketahui Oleh :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Manado



Dr. Amanuddin, M.Pd.I.  
NIP. 198301162011011003

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segalah puji bagi Allah SWT, Tuhan yang Maha Kuasa atas segala pertolongan dan Shalawat kepada Nabi Muhammad SAW. Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan Skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan, pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Negeri (IAIN) Manado tahun 2024. Dalam penulisan Skripsi ini tidak sedikit rintangan dan hambatan hingga batas waktu yang diberikan. Selesainya penulisan ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin memberikan ucapan terimakasih kepada :

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, Prof. Dr. Ahmad Rajafi, M.HI dan seluruh jajaran yang telah membuka kesempatan bagi penulis untuk membina ilmu pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri IAIN Manado.
3. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado. Selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado
5. Dr. Ishak Talibo, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado.
6. Irvan Kurniawan, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pInstitut Agama Islam Negeri Manado, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Dr. Febriyando, M.Sn selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado, selaku Penguji II yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran dan motivasi bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Prof. Dr. Muh. Idris, M,Ag. Selaku Penguji I yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran dan motivasi bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan guru-guru di TK Negeri Pembina Tabukan Utara, yang telah menerima, mengizinkan serta membantu penulis untuk melaksanakan penelitian sekaligus mengumpulkan data di lapangan.
10. Terima kasih kepada kedua orang tua saya Papa Muhammad Pangayow dan Mama Sitti H Jonathan, S.Pd.Gr yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, doa dan motivasi dengan penuh keikhlasan kepada penulis. Sehat selalu mama dan papa.
11. Terima kasih kepada Suami Rolenz Tangkauw dan Anak tersayang Asyifa T Tangkauw, yang selalu menjadi penyemangat bagi penulis, telah memberikan dukungan dan doa pada penulis. Sehat selalu kalian berdua.
12. Terima kasih kepada kakak Iclly M Pangayow, S.Pd selaku saudara kandung, Sulkrum Jonathan, S.Hum, Sulham Jonathan, S.Sos, Wafik A Ginoga, Mutia Jonathan, dan Marisa Jonathan selaku sepupu penulis, Gia Modji, S.Pd dan Ahsan Pangayow selaku Ipar dan ponakan penulis, yang telah memberikan dukungan, semangat dan nasehat kepada penulis selama kuliah.
13. Terima kasih kepada Mama Ari Sitti Fauziah Yonathan, S.Pd, Mama Ade Sim Atima Yonathan, S.Pd dan Papa Ade Abdul M Ginoga, S.Pd yang tak kalah penting merupakan keluarga yang menjadi donatur kedua pada penulis, yang selalu berkontribusi banyak. selalu mendengarkan keluh kesah penulis serta memberikan bantuan dan saran kepada penulis dalam proses perkuliahan.
14. Teman-teman seperjuangan Prodi PIAUD Angkatan 2021, yang pernah membantu penulis selama perkuliahan, terima kasih banyak, tetap sehat.

15. Yang paling terakhir terima kasih kepada diri saya sendiri Lutfiah Yola Pangayow, terima kasih masih bertahan sampai sekarang dan tetap sehat dan semangat,semogah Allah SWT selalu meridhoi perjalanan kehidupanmu.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempatan,segala kritik dan saran-saran yang diharapkan demi perbaikan dan kemajuan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Manado, 18 Maret 2025



Lutfiah Yola Pangayow

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>ABSTRAK</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Dan Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	8
E. Kajian Terdahulu Yang Relevan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	11
A. Tinjauan Tentang Kreativitas Pada Anak Usia Dini .....	11
B. Tinjauan Motorik Kasar .....	19
C. Tinjauan Permainan Melompat Angka .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Desain Penelitian.....	30
C. Perencanaan Tindakan Penelitian .....	32
D. Subjek Penelitian.....	35
E. Sumber dan Jenis Data .....	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	39
H. Instrumen Pengumpulan Data .....	40
I. Indikator Keberhasilan .....	44

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	45
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	45
B. Data Hasil Penelitian .....	46
C. Hasil Penelitian .....	64
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Implikasi Penelitian .....	69
C. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	71
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kemampuan Motorik Kasar Melalui Usia .....	22
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan .....	30
Tabel 3.2 Lembar check list Kreativitas Motorik Kasar .....	40
Tabel 3.3 Lembar Observasi Guru .....	41
Tabel 3.4 Lembar Observasi Belajar Peserta Didik .....	43
Tabel 4.1 Visi Misi Sekolah .....	45
Tabel 4.2 Data Awal Kemampuan Kreativita Motorik Kasar.....	47
Tabel 4.3 Data Hasil Kemampuan Krativitas Motorik Kasar Siklus I .....	51
Tabel 4.4 Hasil Observasi Belajar Peserta Didik Siklus I.....	53
Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru siklus I .....	55
Tabel 4.6 Data Hasil Kemampuan Kreativitas Motorik Kasar Siklus II .....	59
Tabel 4.7 Observasi Belajar Peserta Didik Siklus II .....	60
Tabel 4.8 Hasil Observasi Guru Siklus II .....	62
Tabel 4.9 Data Hasil Rekapitulasi Pra Siklus,Siklus I dan Siklus II.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus PTK Kemmis dan McTagga .....	31
Gambar 4.1 Diagram Garis Pra Siklus .....	48
Gambar 4.2 Diagram Garis Siklus I .....	52
Gambar 4.3 Diagram Garis Siklus II .....	60
Gambar 4.4 Hasil Rekapitulasi Diagram Garis Pra Siklu, Siklus I dan Siklus II .	67

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Balasan dari TK
3. RPPH
4. Lembar Observasi Guru
5. Lembar Observasi Peserta Didik
6. Materi
7. Dokumentasi

## **ABSTRAK**

**Nama Penyusun** : Lutfiah Yola Pangayow  
**Nim** : 20225024  
**Prodi** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
**Judul** : **Peningkatan Kreativitas Motorik Kasar Melalui  
Aktivitas Melompat Angka Pada Kelompok B Di TK  
Negeri Pembina Tabukan Utara**

---

Pendidikan anak usia dini mengacu pada pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (keterampilan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional dan kecerdasan mental), emosi sosial (sikap dan perilaku, agama), terutama pertumbuhan dan perkembangan anak. Kreativitas motorik kasar adalah kemampuan anak untuk mengembangkan gerakan tubuh yang kreatif dan inovatif. Aktivitas melompat angka dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas motorik kasar pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kreativitas motorik kasar pada anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara melalui aktivitas melompat angka. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yang merupakan sebuah siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat menunjukkan bahwa aktivitas melompat angka dapat meningkatkan kreativitas motorik kasar pada anak-anak kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian bahwa aktivitas melompat angka sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas motorik kasar pada anak-anak kelompok B di TK Negeri Tabukan utara. Pada siklus I peningkatan kreativitas motorik kasar anak masih belum memenuhi target peningkatan yang ditentukan yaitu 75%, dan dengan mengadakan siklus II dapat meningkatkan target kreativitas motorik kasar anak menjadi 80% sudah memenuhi target yang ditentukan.

**KATA KUNCI** : Kreativitas, Motorik Kasar dan Melompat Angka

## ABSTRACT

Name of the Author : Lutfiah Yola Pangayow  
Student Id Number : 20225024  
Faculty : Tarbiyah and Teaching Science  
Study Program : Early Childhood Islamic Education  
Thesis Title : Gross Motor Creativity Increase Through Number  
Jumping Activity in Group B at Kindergarten Negeri  
Pembina Tabukan Utara

---

Early childhood education refers to growth and development patterns (fine and gross motor coordination), intelligence (thinking skills, creativity, emotional intelligence and mental intelligence), social emotions (attitudes and behaviors, religion), especially child growth and development. Gross motor creativity is the ability of children to develop creative and innovative body movements. Jumping activities can be one way to increase gross motor creativity in early childhood. This study aims to find out how to increase gross motor creativity in early childhood group B at Kindergarten Negeri Pembina Tabukan Utara through number jumping activities. The method used is classroom action research, which is a cycle of planning, implementation, observation and reflection. Based on the results of the research that has been carried out, it can be shown that the activity of jumping numbers can increase gross motor creativity in group B children at the Pembina Tabukan Utara State Kindergarten. It can be concluded from the results of the study that the number jumping activity is very effective in increasing gross motor creativity in group B children in North Tabukan State Kindergarten. In the first cycle, the increase in children's gross motor creativity still did not meet the specified increase target, which was 75%, and by holding a second cycle, it could increase the target of children's gross motor creativity to 80% having met the specified target.

**Keywords** : *Creativity, Gross Motor and Jumping Numbers.*

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses interaksi sadar, teratur, terencana, dan sistematis antara pendidik dengan peserta didik dan lingkungan dalam rangka memaksimalkan potensi peserta didik. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya meliputi segala upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam pengasuhan, dan pendidikan anaknya, serta merupakan pengalaman yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mengenal dan memahami apa adanya. Menciptakan aura dan lingkungan yang dapat keluar dari lingkungan anda dengan mengamati, meniru, dan bereksperimen. Hal ini dilakukan berulang-ulang untuk memaksimalkan potensi dan kecerdasan anak. Anak usia dini sering disebut dengan istilah masa emas (*the golden age*) karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan anak berkembang sangat pesat, baik pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, perkembangan intelektual, moral, sosial, emosional, dan bahasa. Oleh karena itu, pengembangan secara tepat yang dilakukan pada usia dini akan menjadi penentu bagi perkembangan individu selanjutnya.<sup>1</sup>

Pendidikan pada anak sejak dini, Allah memberikan berbagai potensi yang salah satunya tertuang di dalam Al-Qur'an Surah An-nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberikamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur(QS. An-Nahl : 78<sup>2</sup>)

---

<sup>1</sup>Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011) h.1.

<sup>2</sup> A. MUSTAFA, 'Potensi Pembelajaran Dalam Surat An-Nahl Ayat 78 Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini Menurut Tafsir Al-Maraghi Kara Ahmad Mustafa Al-Maraghi', 2022, 1–79.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Melalui PAUD, diharapkan anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, fisik, sosial, emosional, bahasa, seni, mengetahui sejumlah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap belajar untuk berkrasi. Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 yang menjelaskan mengenai sistem pendidikan nasional yang mencakup pendidikan anak usia dini dengan memberikan pembinaan pada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun melalui rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki bekal menuju pendidikan selanjutnya.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini menurut islam adalah bersifat sistemik yaitu konsep yang ada didalamnya terkandung beberapa komponen : visi, misi, tujuan dasar, prinsip, kurikulum, pendidikan strategi, proses belajar mengajar, institusi, sarana prasarana, pembiayaan, lingkungan, dan evaluasi yang antara komponen satu dengan komponen lainnya saling berkaitan dan hubungan secara fungsional.<sup>4</sup>

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan Rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut, baik Pendidikan secara formal di sekolah maupun secara nonformal. Anak usia dini di sini yaitu anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal yaitu berusia antara 0-6 tahun akan ditumbuh kembangkan kemampuan emosinya agar setelah

---

<sup>3</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Ideks,2013) h.6.

<sup>4</sup> Abuddin Nata, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 2012), 139.

dewasa nanti berkemungkinan besar untuk memiliki kecerdasan.<sup>5</sup>

Pendidikan anak usia dini mengacu pada pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (keterampilan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional dan kecerdasan mental), emosi sosial (sikap dan perilaku, agama), terutama pertumbuhan dan perkembangan anak. Individu mengalami bahasa dan komunikasi sesuai dengan tingkat perkembangannya dan proses tumbuh kembang pada anak.<sup>6</sup> Potensi yang dapat dikembangkan pada anak usia dini meliputi beberapa aspek, antara lain aspek motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan moral.<sup>7</sup> Hal tersebut akan berdampak pada aktifitas fisik anak dan rasa percaya dirinya. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan motorik.

Kemampuan motorik kasar adalah proses perkembangan alami untuk anak-anak<sup>8</sup>, pada anak-anak tertentu, latihan tidak selalu dapat membantu memperbaiki kemampuan motoriknya. Sebab ada anak yang memiliki masalah pada susunan syarafnya sehingga menghambatnya keterampilan motorik tertentu. Ada beberapa penyebab yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yaitu faktor genetik, kekurangan gizi, pengasuhan serta latar belakang budaya. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula, karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya diri anak akan meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan kognitifnya.

Unsur utama yang berperan penting dalam stimulasi perkembangan motorik anak adalah guru dan orang tua. Guru memberikan stimulasi berupa

---

<sup>5</sup> Mizan dan Anis, *Perkembangan Talenta Anak Sejak Dini Dalam Perspektif Islam*, Oktober 2015

<sup>6</sup> Mursid, *Belajar Dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2015), 17.

<sup>7</sup> Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2016), 2.

<sup>8</sup> Khairi Zawi, Dinesse.K.C.L, Rozlina Tan Abdullah. *Gross Motor Development Of Malaysian Hearing Impaired Male pre-and Early School Children*. *Journal International Education Studies*. (University Kebangsaan Malaysia. Vol 7.No 13, 2014), h.242.

kegiatan yang melibatkan otot-otot kasar anak di sekolah, sedangkan dirumah orang tua menstimulasi dengan kegiatan yang dilakukan anak sehari-hari.

Kreativitas motorik kasar melalui aktivitas melompat angka untuk meningkatkan kemampuan anak dengan menggunakan tubuhnya secara kreatif dan inovatif dalam melakukan aktivitas melompat angka, seperti anak dapat memilih cara melompat yang unik dan kreatif, melompat dengan satu kaki atau melompat dengan tangan di angkat dan melompat dengan ekspresi.

Kreativitas motorik kasar pada anak dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar, meningkatkan kreativitas dan imajinasi, meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Kreativitas motorik kasar adalah salah satu cara untuk mengembangkan motorik kasar anak melalui kegiatan kreatif. Perkembangan motorik kasar anak biasanya dimulai lebih dulu dari pada motorik halus. Hal ini karena setelah otot-otot besar berkembang, selanjutnya akan disusul oleh perkembangan otot-otot kecil.

Pengembangan kinerja kreatif pada anak-anak merupakan masalah yang berkelanjutan dalam proses tertentu, dan fenomena bermain yang muncul secara spontan pada anak-anak efektif untuk memastikan dan mengembangkan keberlanjutan kreativitas. Bermain dapat menjadi indikator kreativitas seperti mekanisme pemicu identitas dari waktu ke waktu dan proses aktivitas fisik atau mental dan dapat menciptakan suatu aktivitas dalam hal nilai sosial dan interaksi.

Perkembangan motorik kasar adalah kemampuan anak untuk mengontrol gerakan tubuh besar seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar, ini merupakan aspek penting dari perkembangan fisik anak dan berperan dalam kemampuan mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik, olahraga, dan kegiatan sehari-hari lainnya. Penting untuk memberikan dukungan dan stimulasi yang tepat kepada anak dalam mengembangkan keterampilan ini melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan dan mendidik, seperti bermain permainan angka, menyanyikan lagu-lagu

berhitung, atau melibatkan mereka dalam kegiatan sehari-hari yang melibatkan penggunaan angka.

Perkembangan motorik kasar pada anak akan berbeda sesuai dengan bertambahnya umur, berikut tahapannya :

1. Perkembangan fisik/motorik masa bayi ( usia 0-1 tahun) Meliputi perkembangan gerakan, kemampuan bayi dalam mengendalikan gerakan badannya dalam 15 bulan pertama mengikuti dua arah berbeda yaitu dari kepala ke bawah (bayi lebih dulu mengendalikan di bagian atas dari badannya sebelum bagian bawah), Perkembangan Koordinasi tangan dan mata, dan reflex.
2. Perkembangan fisik/motorik masa balita (usia 1-3 tahun) Meliputi Perkembangan gerakan yang terjadi pada anak usia 1-3 tahun fondasi untuk pengendalian yang lebih baik atas lengan, tungkai, badan, keseimbangan badan, dan koordinasi bagi anak yang sedang tumbuh. Ada juga anak yang canggung masih kurang percaya diri dalam menggerakkan tubuhnya, koordinasi mata dan tangan.
3. Perkembangan Fisik/Motorik masa balita (usia 4-6 tahun) Pada tahap ini anak sudah menunjukkan tranformasi fisik kematangan keterampilan bergerak adalah perubahan fisik yang terjadi antara usia 2,5 sampai 5 tahun. Tinggi tubuh anak akan bertambah 8cm lebih tinggi pada setiap tahunnya ukuran kepala dan berat badannya akan bertambah. Perkembangan gerakan pun semakin kompleks.

Permainan lompat angka adalah jenis permainan yang melibatkan peserta didik untuk melompati angka atau petak pada suatu media yang disediakan guru dengan mengikuti aturan atau intruksi dari guru.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan motorik. Aspek perkembangan motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang dapat mengintegrasikan perkembangan aspek yang lain.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi

anak usia dini. Dengan mengetahui bahwa APE sangat berpengaruh dalam mengembangkan aspek anak, tentu sangat dibutuhkan alat permainan yang bisa mengembangkan kemampuan anak dengan baik. Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang bisa dipakai sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang berisi nilai edukatif (pendidikan) dan bisa mengembangkan semua kemampuan anak.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di TK Negeri Pembina Tabukan Utarar Kepulauan Sangihe, terdapat 10 anak kelompok B yang terdiri 5 laki-laki dan 5 perempuan. Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan adanya masalah tentang kemampuan motorik kasar (melompat) khususnya pada capaian perkembangan keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian pada anak. Rendahnya pengembangan motorik kasar terjadi karena kurangnya (ide, pikiran, gagasan dan perasaan) dan kurangnya penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan motorik kasar pada peserta didik. Hal ini pun dikarenakan terbatasnya biaya di TK tersebut.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru, masih terdapat kendala yang di alami TK Negeri Pembina Tabukan Utara yaitu terbatasnya persediaan alat permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya perkembangan motorik kasar. guru lebih banyak melakukan kegiatan di ruang kelas. Anak-anak jarang melakukan kegiatan yang dapat melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberaniannya. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar ini diperlukan adanya kegiatan yang sesuai. Adapun upaya yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak pada tingkat capaian melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan keberanian adalah dilakukannya senam sehat bersama pada hari jumat , sebelum kegiatan senam sehat dilakukan, guru mengajak peserta didik untuk melakukan gerakan-gerakan berupa pemanasan sebelum melakukan senam sehat.

---

<sup>9</sup> Uswatun Hasanah, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2019), 20–40.

Jadi agar perkembangan motorik kasar melalui aktivitas melompat angka dapat berkembang secara optimal, salah satu solusinya adalah dengan menyediakan media yang tepat guna dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik anak seperti yang diungkapkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, dimana proses dan hasil belajar anak menunjukkan perbedaan yang berarti antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media.<sup>10</sup>

Dengan ini keberadaan media sangat penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran media yang biasa digunakan di TK adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif tepat digunakan untuk anak TK, karena sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain. Bermain juga merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan yang lebih ditekankan pada cara dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meningkatkan motorik kasar melalui aktivitas melompat angka dengan menerapkan salah satu permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak yaitu menggunakan permainan melompat angka, karena permainan melompat angka merupakan aktivitas yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak, terutama pada perkembangan motorik kasar pada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung penelitian dengan judul “PENINGKATAN KREATIVITAS MOTORIK KASAR MELALUI AKTIVITAS MELOMPAT ANGKA PADA KELOMPOK B. DI TK NEGERI PEMBINA TABUKAN UTARA”

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Perkembangan Motorik Kasar anak kelompok B di TK Negeri Pembina

---

<sup>10</sup> Ahmad Rivai Nana Sudjana, ‘Perbedaan Penggunaan Media Pembelajaran’, 2011.

Tabukan Utara belum optimal

2. Permainan lompat angka belum pernah digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara.

Selanjutnya, berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka Penelitian ini difokuskan pada peningkatan kreativitas motorik kasar anak usia dini menggunakan permainan lompat angka pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana permainan melompat angka dapat meningkatkan kemampuan kreativitas motorik kasar pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara

### **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kreativitas motorik kasar pada anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara melalui aktivitas melompat angka.

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat.

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

#### **1. Bagi Guru**

Hasil dari penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan pendidik/guru dalam pengembangan kreativitas motorik kasar anak.

#### **2. Bagi Lembaga TK**

a. Sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas TK Negeri Pembina Tabukan Utara dalam mengembangkan kreativitas motorik kasar.

b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dan koreksi, terutama dalam meningkatkan proses pembelajaran sehingga

tercapainya perkembangan anak sesuai dengan harapan.

### 3. Bagi Anak Didik

Membantu anak didik kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara dalam meningkatkan kreativitas motorik kasar melalui aktivitas melompat angka

## E. Kajian Terdahulu Yang Relevan

Peneliti mengambil bahan rujukan terkait penelitian yang akan diteliti untuk memperkuat penelitian. Hal ini juga dilakukan untuk menghindari unsur plagiat akan suatu penelitian yang telah ada. Dengan hal ini ada beberapa kajian terdahulu yang masih berkaitan dengan penelitian yang peneliti ambil.

1. Skripsi Saudari Ni'matuzahroh dengan judul "Penerapan Bermain Jump Shape Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 di Ra Al-Istiqomah Cibinong Bogor".<sup>11</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis. Adapun persamaannya adalah sama-sama membahas motorik kasar dan memiliki persamaan objek yang akan diteliti yaitu pada anak usia dini. Sedangkan Perbedaannya penelitian ini menggunakan kualitatif dan penulis menggunakan metode PTK. Penelitian sebelumnya menggunakan kegiatan bermain jump shape sedangkan yang penulis lakukan untuk Peningkatan Kreativitas Motorik Kasar Melalui Aktivitas Melompat Angka Pada Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Tabukan Utara.
2. Jurnal saudari Yhana Pratiwi "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II".<sup>12</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis. Adapun persamaannya membahas tentang motoric kasar anak usia dini dan untuk meningkatkan motorik kasar pada

---

<sup>11</sup> Ni'matuzahroh dengan Skripsi berjudul Penerapan Bermain Jump Shape Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 di Ra Al-Istiqomah Cibinong Bogor." (Semarang,2021).

<sup>12</sup> Yhana Pratiwi dengan Jurnal berjudul "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II" 2015

anak. Persamaan menggunakan metode PTK. Permainan yang di gunakan penelitian adalah permainan tradisional engklek, sedangkan penulis menggunakan permainan melompat angka, dan lokasi yang di gunakan penelitian terdahulu yaitu di TK Tunas Rimba yang terletak di Bojonegoro, Jawa timur, sedangkan penulis pada lokasi di TK Negeri Pembina Tabukan Utara yang terletak di Kepulauan Sangihe, Sulawesi Utara

3. Skripsi saudara Verani Yuniantika “Pengaruh Penggunaan Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Humairoh 4 Pekanbaru”.<sup>13</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis, yaitu persamaan membahas tentang motorik kasar anak usia dini dan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak. Perbedaan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode PTK, Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan lompat tali terhadap pengembangan motorik kasar anak, sedangkan penelitian penulis untuk peningkatan motorik kasar melalui aktivitas melompat angka. Lokasi penelitian terdahulu ini di TK Humairoh 4 Pekanbaru Riau, sedangkan peneliti menggunakan lokasi yang berada di Kepulauan Sangihe, Sulawesi utara.

---

<sup>13</sup> Verani Yuniantika dengan Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Humairoh 4 Pekanbaru” 2019

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Tentang Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan atau ide untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antara unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya.<sup>14</sup>

Kreatifitas adalah proses mental yang melibatkan munculnya gagasan atau konsep baru, atau ide baru, yang hubungan ide baru tersebut dengan gagasan dan konsep yang sudah ada. Kreatifitas pada masa ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain adalah faktor keturunan dan lingkungan. Kreatifitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang fakta dalam penelitian psikologi masa kini.

Anak yang kreatif dapat terlihat dari tindakan yang dilakukannya yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang baru di lihatnya, selalu bertanya tentang hal yang baru saja dilihatnya, memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Suka dengan hal-hal yang menantang keingintahuannya, lebih mengutamakan diri sendiri dan memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat merasa bosan.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, ide, proses, atau pun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif dan berdaya guna dalam berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah. Nilai sebuah kreativitas tidak hanya dilihat dari rapi atau

---

<sup>14</sup> Aisyah, "Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini", Jurnal PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Vol 1, No.2, (2017), 118-123

bagus tidaknya sebuah karya tetapi lebih kepada bagaimana karya itu berhasil diciptakan dan apa yang tersirat di dalam karyanya.

Hatimah mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

- a. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi:
  - 1) Berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif.
  - 2) Berpikir orisinil yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
  - 3) Berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.
  - 4) Berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.
- b. Aspek sikap, yang meliputi:
  - 1) Rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.
  - 2) Ketersedian untuk menjawab pertanyaan pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah masalah baru.
  - 3) Keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
  - 4) Percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.
  - 5) Berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani

mempertahankan.

c. Aspek karya, yang meliputi:

- 1) Permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
- 2) Karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada. Dari ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku sebagai orang tua atau pendidik/guru untuk mengidentifikasi anak/peserta didik kita. Sehingga kreativitas yang terdapat di dalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri/potensinya dikemudian hari.<sup>15</sup>

## 2. Ciri-ciri Kreativitas

Aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya, dengan menciptakan suasana yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang turut mempengaruhinya. Anak-anak yang kreatif biasanya selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko dari pada anak lain pada umumnya. Di Indonesia ciri pribadi kreatif yang dirumuskan kelompok pakar psikologi ialah imajinasi, mempunyai Prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, senang berpetualang, penuh energy, percaya diri, bersedia mengambil resiko dan berani dalam pendirian dan keyakinan.

## 3. Pembentukan Kreativitas

Kreativitas seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan fasilitasi yang memadai dan juga kesempatan yang ada. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menyadari dan memberikan fasilitas

---

<sup>15</sup> Santoso Ahmad Pengembangan Kreativitas and Anak Usia, *Teori Dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media Group.2014

dan kesempatan yang baik untuk anak. Berikut adalah metode pengembangan kreativitas anak dengan pendekatan 4P menurut Utami Munandar.<sup>16</sup>

a. Pribadi (Person)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik ialah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Dengan ini Pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya ( jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hahl-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Pendidik hendaknya membantu siswa untuk menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong (Press)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri ( motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Didalam keluarga, disekolah, didalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam Masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individua tau kelompok individu.

c. Proses (Process)

Untuk mengembangkan kreativitas,anak perlu diberikan kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan

---

<sup>16</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*,(Jakarta:Rineka Cipta.2012).h.45

kratif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

#### d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (Press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Berdasarkan paparan metode pengembangan kreativitas melalui 4P di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kreativitas dapat meningkat dengan 4 faktor yang meliputi pribadi, dorongan, proses, dan produk. Yang paling berpengaruh yaitu pribadi atau anak. Setelah itu anak harus memiliki dorongan untuk dapat berkembang, entah itu berupa dorongan dari anak sendiri maupun dari luar. Ketika anak sudah mendapat dorongan atau minat untuk berkreasi maka akan terjadi proses yaitu anak akan berpikir dan menggunakan waktu atau kesempatannya untuk mengolah sesuatu, berfikir, menemukan ide atau menggabungkan pengalaman-pengalaman terdahulu. Setelah proses terjadi maka akan dihasilkan produk. Produk kreativitas anak tidak hanya berupa benda, melainkan berupa pemikiran, tulisan sastra, maupun pemecahan masalah.<sup>17</sup>

#### 4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

##### a. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ada beberapa faktor yang dapat mendukung upaya dalam peningkatan kreativitas.

Berikut ini adalah beberapa faktor yang dapat mendorong peningkatan kreativitas, yaitu:

1) Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan

---

<sup>17</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012, h.46

ide/gagasan atau konsep-konsep dan mencubanya dalam bentuk baru atau original. Anak-anak TK sudah mencoba sesuatu, mereka tidak mau atau sulit untuk pindah kegiatan yang lain.

- 2) Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau membaur dengan teman-temannya karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya.
- 3) Dorongan, terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif, bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap tidak sama dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orang tua khawatir.
- 4) Sarana, untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi perlu disediakan sarana bermain. Kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak antara lain dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan anak untuk menyendiri, pemberian dorongan atau motivasi serta menyediakan sarana.<sup>18</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan yaitu para pendidik dapat mempersiapkan segala sesuatu agar tidak melakukan kesalahan dalam mendidik serta memberi kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

#### b. Faktor Penghambat Kreativitas

Untuk mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya.

Imam Musbiin menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak diatarannya sebagai berikut :

- 1) Tidak ada dorongan bereksplorasi, Yakini tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu

---

<sup>18</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, ( Jakarta : Erlangga, 2013),h.11

anak dapat menghambat kreativitas anak.

- 2) Jadwal yang terlalu ketat, karena penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas, karena anak tidak dapat mengeksplorasi dengan kemampuannya.
- 3) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga. Adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri, karena dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya. Mandiri untuk anak sangat diperlukan. Memberi kepercayaan akan menjadikan anak percaya diri.
- 4) Tidak boleh berkhayal, karena dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitas melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasi mereka.
- 5) Orang tua konservatif, yaitu orang tua yang biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang berbeda diluar garis kebiasaannya. Kondisi orang tua yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah yang selalu mendorong dan membimbing anak untuk menggunakan lingkungan rumah maupun sekolah sebagai sarana eksperimentasi dan eksplorasi.
- 6) Over protiktif. Karena perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dengan cara baru atau berbeda. Kreativitas anak akan terhalang oleh aturan dan ketakutan orang tua yang sebetulnya belum tentu benar dan bahkan dapat mematikan kreasi anak untuk bereksplorasi.
- 7) Disiplin otoriter, mengarah pada anak tidak boleh menyimpang dari perilaku yang digariskan orang tua. Akibatnya, kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturan-aturan yang belum tentu benar.
- 8) Penyediaan alat permainan yang terstruktur. Alat permainan yang

terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif. Alat permainan yang memberi kesempatan bereksplorasi akan lebih baik digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak.<sup>19</sup>

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

- a) Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.
- b) Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- c) Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- d) Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi

---

<sup>19</sup> Imam Musbiin, *Buku Pintar PAUD (dalam perspektif Islam)*, (Yogyakarta : Laksana, 2010), h.107

anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok

Dari uraian di atas, orang tua dan guru harus bisa memilih alat permainan yang tepat. Adanya beberapa penghambat yang di uraikan hendaknya harus diperhatikan oleh orang tua dan guru agar tidak mematikan kreativitas anak. Memahami faktor penghambat kreativitas tersebut agar para pendidik dapat meminimalisir kesalahan dalam memberikan pelayanan pada anak didik.

## **B. Tinjauan Motorik Kasar**

### **1. Pengertian Perkembangan Motorik**

Perkembangan motorik adalah proses di mana seseorang mengembangkan kemampuan untuk menggerakkan tubuhnya dengan kontrol dan koordinasi yang semakin baik. Ini mencakup perkembangan motorik kasar, seperti berjalan, berlari, dan melompat, serta perkembangan motorik halus, seperti menggenggam, menulis, dan menggambar. Proses ini dimulai sejak bayi lahir dan terus berlanjut sepanjang kehidupan, dipengaruhi oleh faktor-faktor genetik, lingkungan, dan pengalaman belajar. Perkembangan motorik yang baik penting untuk kemampuan seseorang dalam berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari, belajar, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Amstrong dalam Khadijah mengatakan bahwa perkembangan inti dari kecerdasan kinestetik atau motorik adalah kemampuan keseimbangan fisik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan dan hal yang berkaitan dengan sentuhan.<sup>20</sup> Faktor yang mempengaruhi daya tarik melompat angka yaitu rasa ingin tahu, gerakan fisik, pengembangan kognitif, keseruan dan tantangan.

Kemampuan motorik kasar sebagai pengendalian gerakan tubuh

---

<sup>20</sup>Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah* (Bandung: Citapustaka Media Perintis,h.82

melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*, yaitu kemampuan motorik menjadi pondasi dasar bagi anak usia dini<sup>21</sup>, yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>22</sup> Motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Setiap aspek pada anak usia dini perlu dioptimalkan agar dapat menjadi masa emas (*golden age*). Salah satu aspek perkembangan yang perlu dioptimalkan adalah keterampilan motorik kasar. Masa emas merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak anak yang pesat sejak lahir dalam kandungan hingga usia empat tahun.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan anak secara keseluruhan, menurut Hurlock dalam Aep Rohendi dan Lauren Saba pengaruh perkembangan individu sebagai berikut:

- a. Melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, sama seperti anak memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola dan sebagainya
- b. Melalui keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada masa awal kehidupannya ke kondisi yang independent. Dia dapat bergerak dari satu tempat ketempat yang lain dan dapat berbuat sesuatu untuk dirinya sehingga akan menunjang perkembangan rasa percaya dirinya.
- c. Melalui perkembangan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia awal-awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih

---

<sup>21</sup> Williams, Harriet G.; Pfeiffer, Karin A.; Dowda, Marsha; Jeter, Chevy; Jones, Shaverra; Pate, Russell R, *A Field-Based Testing Protocol for Assessing Gross Motor Skills in Preschool Children: The Children's Activity and Movement in Preschool Study Motor Skills Protocol*. Measurement in Physical Education and Exercise Science, Vol 13.No 3.2009,h. 151.

<sup>22</sup> Maria Hidayanti, *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 7, Edisi 1, 2013, h. 197.

menulis, menggambar, dan baris-berbaris.

- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain dan bergaul atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak fringer (terpinggirkan). Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan konsep diri atau kepribadian anak.<sup>23</sup>

Keterampilan motorik kasar, yaitu keterampilan otot-otot besar lengan, kaki dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat. Motorik kasar meliputi kegiatan seluruh atau sebagian tubuh. Selain itu motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelunturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan.

Mengutip dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Paud Kurikulum 2013 PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun meliputi :

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelunturan, keseimbangan, dan kelincahan
- b. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan
- d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
- e. Melakukan kegiatan kebersihan diri.<sup>24</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, perkembangan motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar dan keterampilan koordinasi motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelunturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan.

---

<sup>23</sup> Aep Rohendi dan Laurens Seba, *Perkembangan Motorik*, (Bandung : Alfabeta, 2017), h. 18-19.

<sup>24</sup> STTPA Paud Kurikulum 2013 PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Adapun indikator perkembangan pada aspek motorik kasar usia 5-6 tahun diantaranya adalah:

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
- b. Melakukan koordinasi gerakan mata/kaki/tangan/kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- e. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

**Tabel 2.1 Kemampuan Motorik Kasar Melalui Usia<sup>25</sup>**

Usia	Berjalan	Berlari	Melompat	Mendaki
8 bln-1 thn	Berjalan melebarkan langkahnya dan terhuyung-huyung			Memanjat perabotan mebel dan naik tangga sebagai perluasan dari merayap
1-2 thn	Berjalan tertatih-tatih dan menggunakan lengan untuk keseimbangan (lengan tidak diayun)	Bergerak cepat dalam langkah bergegas, menyentuh permukaan	Menggunakan langkah melambung dari bawah menapak anak tangga dengan satu kaki	Mencoba mendaki apapun yang bisa dipanjat

<sup>25</sup> Janice J.Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia dini Edisi Ketujuh* (Jakarta: Prenamedia,2013),h.218

2-3 thn	Berjalan di anak tangga dengan dua kaki menapak sekaligus	Berlari canggung, kesulitan berbelok dan berhenti dengan cepat.	Melompat dari permukaan dengan kedua kaki	Mencoba mendaki bagian puncak peralatan, meskipun belum bisa
3-4 thn	Berjalan dengan lengan	Berlari lebih lencer, lebih bisa	Berancang-ancang melompat	Memanjat naik dan turun angga, batang

Menurut Hurlock fungsi keterampilan motorik anak dibagi menjadi 4 kategori yaitu:

- a. Keterampilan bantu diri yaitu, anak mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri, meliputi ketrampilan berpakaian, merawat diri, makan dan mandi.
- b. Keterampilan bantu sosial yaitu, untuk dapat diterima dalam lingkungan keluarga, sekolah, serta tetangga diperlukan keterampilan tertentu seperti membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah.
- c. Keterampilan bermain yaitu, untuk dapat bermain dengan teman sebaya anak memerlukan keterampilan seperti keterampilan bermain bola, melukis, dan menggambar.
- d. Keterampilan sekolah yaitu, awal sekolah sebagian besar melibatkan keterampilan motorik seperti melukis, menulis, dan menggambar. Semakin baik keterampilan yang dimiliki semakin baik pula penyesuaian sosial serta prestasi akademik dan non akademik anak.<sup>26</sup>

## 2. Unsur Yang Akan Dilihat Dari Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Permendikbud No.137 tahun 2014, Indikator motorik kasar yang dikembangkan untuk anak usia dini 5-6 tahun diantaranya adalah :

- a. Menirukan gerakan binatang seperti bebek berenang, pohon tertiu

<sup>26</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 1978) h.162-163.

angin, pesawat terbang.

- b. Melakukan gerakan menggantung (bergeluyut).
- c. Melakukan gerakan melompat, dan berlari secara terkoordinasi
- d. Melempar sesuatu secara terarah
- e. Menangkap sesuatu secara terarah
- f. Melakukan gerakan antisipasi
- g. Menendang sesuatu secara terarah<sup>27</sup>

### 3. Stimulasi Kemampuan Gerak Dasar

Kegiatan yang dilakukan untuk merangsang kemampuan dasar anak agar dapat tumbuh berkembang secara optimal. Gerak dasar atau motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri.

#### a. Stimulasi

Stimulasi yang perlu dilanjutkan memotivasi anak untuk berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, dan mengendarai sepeda roda tiga.

#### b. Menangkap bola

Ajak anak bermain, “menangkap bola”, gunakan bola sebesar bola tenis. Sekali-kali bola dilempar ke arah anak, minta anak menangkapnya, kemudian melempar kembali ke arah anda.

#### c. Berjalan mengikuti garis lurus

Di halaman rumah, letakkan papan sempit, atau buat garis lurus dengan tali rafia atau kapur atau susun batu bata memanjang. Tunjukkan pada anak cara berjalan di atas papan atau garis lurus dengan merentangkan kedua lengan atau tangan untuk menjaga keseimbangan.

#### d. Melompat

Tunjukkan pada anak cara melompat dengan satu kaki. Bila anak

---

<sup>27</sup> Rima Irda putri, Daviq Charirilisyah, Devi Risma.”Pengaruh Kegiatan Outbund Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Pekan Baru”*JOM FKIP*, Vol 5.Edisi 1 (2018).h 3

sudah bisa melompat dengan satu kaki, tunjukkan cara melompat melintas ruangan, mula-mula dengan satu kaki, kemudian bergantian dengan kaki yang lainnya.

e. Melempar benda-benda kecil ke atas

Ajari anak melempar benda-benda kecil ke atas atau menjatuhkan kerikil ke dalam kaleng. Gunakan benda-benda yang tidak berbahaya.

f. Menirukan binatang berjalan

Tunjukkan pada anak cara binatang berjalan, misalnya anjing berjalan dengan kedua kaki dan tangan. Ajak anak ke kebun binatang dan tirukan gerak-gerik binatang.

g. Lampu hijau-merah

Minta anak berdiri di hadapan anda. Ketika anda mengatakan “lampu hijau” minta anak berjalan jinjit ke arah anda dan berhenti ketika anda mengatakan “lampu merah” secara bergantian anda berjinjit-jinjit ke arah depan.<sup>28</sup>

#### 4. Ciri-ciri kemampuan motorik kasar anak

- a. Meniru gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
- b. Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan, kepala dalam melakukan tarian
- c. Melakukan permainan fisik deng bak dan lentur
- d. Terampil dalam menggunakan kaki kanan dan kiri.<sup>29</sup>

### C. Tinjauan Permainan Melompat Angka

#### 1. Fungsi Utama Dalam Permainan

Dalam sebuah permainan ada beberapa fungsi utama pada anak usia dini, Permainan membantu kognitif anak, Permainan dapat meningkatkan sosial anak, Permainan dapat memungkinkan anak memecahkan

<sup>28</sup> Mahyumi Rantina, dkk. Buku Panduan Stimulasi dan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia 0-6 Tahun, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hlm. 72-74.

<sup>29</sup> Ida Ayu Ria Yulastina, Nyoman Jampel, Mutiara Magta. “Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Outbond untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Negeri” e-journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesa Pendidikan Anak Usia Dini, vol 3.No 1.(2015).h 4.

permasalahan emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin, berikut penjelasannya:

- a. Permainan membantu kognitif anak. Melalui permainan anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya.
- b. Permainan dapat meningkatkan sosial anak. Misalnya bermain peran. Dalam permainan ini anak belajar memahami orang lain.
- c. Permainan dapat memungkinkan anak memecahkan permasalahan emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Dengan demikian permainan memungkinkan anak melepas energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.

Kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktifitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktifitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang dirasakan anak.<sup>30</sup>

## **2. Bentuk dan Jenis Permainan Anak Usia Dini**

Berdasarkan jenis bermainnya, jenis permainan pada anak usia dini dapat dibagi kedalam dua jenis macam permainan, yaitu:

- a. Permainan aktif merupakan suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak melalui aktifitas yang melibatkan banyak aktivitas tubuh.
- b. Permainan Pasif merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik.<sup>31</sup>

## **3. Bentuk-bentuk Permainan**

Menurut Kartono dikutip oleh Elfadi mengemukakan terdapat tiga bentuk permainan yang dimainkan anak bagi usia dini, yaitu:

- a. Permainan Gerakan, anak-anak bermain bersama teman-

---

<sup>30</sup> Andang Ismail, Education Games “*Menjadi cerdas dan ceria dengan bermain edukatif*”, (Yogyakarta: Pilar Media, 2005), hlm. 92.

<sup>31</sup> Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestraining, “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), hlm. 23-24.

temanya, melakukan kerja sama dengan beraneka ragam gerak dan olah tubuh.

- b. Permainan Memberi Bentuk, kegiatan memberi bentuk pada fase permulaan berupa kegiatan deskriptif seperti meremas-remas, merusak, mencabik-cabik, mempreteli dan lain-lain.
- c. Permainan Ilusi, pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan penting, misalnya sebuah sapu difantasikan sebagai kuda tunggangan, bermain dokter-dokteran dan lain lain.<sup>32</sup>

#### **4. Pengertian Permainan Melompat Angka**

Permainan melompat angka yaitu permainan yang menggunakan alat berupa bentuk-bentuk dan angka yang di letakkan dilantai lalu anak melompati gambar berbentuk telapak kaki yang ada dan untuk melatih motorik kasar anak seperti memperkuat otot-otot besar, meningkatkan keseimbangan dan koordinasi. Permainan ini juga mengajak anak untuk belajar mengenal tentang bentuk, warna atau angka. Permainan melompat angka sangat membantu anak dalam mengenal angka dan mrngembangkan motorik kasar dengan menerapkan belajar sambil bermain sehingga anak dengan mudah menerima Pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa semakin sering anak bermain dengan permainan melompat angka maka kemampuan anak mengenal angka dan peningkatan motorik kasar anak akan semakin bagus dan akan berkembang secara optimal dan berkembang dengan baik.

Permainan melompat angka pada anak usia dini adalah suatu kegiatan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, kognitif, dan sosial anak usia dini melalui aktivitas melompat angka yang disusun gambar telapak kaki di lantai atau permukaan lainnya.

Permainan yang baik adalah permainan yang dapat mendorong tumbuh kembang anak dan permainan yang dapat menyesuaikan dengan karakter anak. Permainan melompat angka sangatlah efektif dalam pembelajaran pada

---

<sup>32</sup> Elfiadi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", Jurnal Itqan, Vol. 7, No. 1, hlm. 7, Januari-Juni 2016, hlm. 57.

anak karena dalam permainan ini dapat mendorong tumbuh kembang anak yang sesuai dengan karakter anak sesuai dengan pendapat dimana anak diajak belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan.<sup>33</sup>

Melompat adalah permainan sederhana yang termasuk aspek perkembangan motorik kasar yang dimana kemampuan gerak fisik yang melibatkan 90% bagian tubuh, yang biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan dengan otot-otot besar. Angka adalah satuan-satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan ditambah dan dikalikan.<sup>34</sup>

### 5. Alat-alat yang digunakan

Alat permainan ini menggunakan bahan seperti: kertas, spidol dan gardus, lem, cara membuat kertas yang di print dengan gambar telapak kaki dan ditempelkan ke potongan gardus yang ber ukuran 25cmx25cm.

### 6. Cara bermain Melompat Angka sebagai berikut :

- a. Persiapan
  - 1) Tentukan Ruang Bermain
  - 2) Siapkan Gambar Telapak Kaki
  - 3) Peserta didik
- b. Cara bermain
  - 1) Diletakan pada lantai gambar telapak kaki yang sudah dibuat, dan angka-angka di dalam botol di letakan di atas meja agar anak mencari angka sesuai dengan perintah guru dan menghitung jumlah dadu yang sudah di lempar sebelum melompat.
  - 2) Pemain melompat dari satu jejak kaki ke jejak kaki lainnya dengan mengikuti pola yang telah disusun
  - 3) Pemain mengikuti pola jejak kaki yang telah disusun, dapat berupa pola lurus, pola zig-zag, atau pola lainnya
  - 4) Pemain berkopetensi untuk melihat siapa yang dapat melompat dengan benar dan mengikuti pola dengan tepat

---

<sup>33</sup> Wita Hanifah and Hisbiyatul Hasanah, 'Pengaruh Permainan Lompat Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Rambipuji Jember', *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 2.2 (2019), 64–73.

<sup>34</sup> Hanifah and Hasanah.

## 7. Manfaat Permainan Melompat Pada Anak

Ada beberapa manfaat melompat bagi anak-anak, yaitu:

- a. Meningkatkan kemampuan motorik
- b. Mengembangkan kepercayaan diri
- c. Meningkatkan Kesehatan jantung dan paru-paru
- d. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan
- e. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi
- f. Mengurangi stress
- g. Meningkatkan interaksi sosial<sup>35</sup>

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan senang gembira. Setiap aktivitas, baik yang terorganisir atau tidak terstruktur, yang menyenangkan dan membahagiakan dianggap sebagai permainan.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Harum Family Center "Manfaat Melompat dan Meloncat Untuk Anak-anak" (Malang, 2024) h.141

<sup>36</sup> Ahmad Syaikhu, Suyitno Muslim, dan Etin Solihatin, Pembelajaran Motorik Kasar: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), ( Jakarta: CV.CAMPUSTAKA 2024).h.46

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Latar dan Karakteristik Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah sebuah metode penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan perubahan yang positif dalam proses pembelajaran dan prestasi siswa. Metode ini melibatkan siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan tindakan berkelanjutan untuk mengidentifikasi masalah, merancang strategi perbaikan, dan mengevaluasi hasilnya.

Pemilihan metode ini di latar belakang atas dasar analisis masalah dan tujuan penelitian yang memerlukan sejumlah informasi dan tindak lanjut yang terjadi di lapangan berdasarkan daur ulang yang menuntut kajian dan tindakan secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif.

##### **2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat pelaksanaan penelitian ini di TK Negeri Pembina Tabukan Utara, Yang beralamat di Kabupaten Kepulauan Sangihe, Kecamatan Tabukan Utara, Kampung Kalekuba.

Adapun jadwal pelaksanaan penelitian di TK Negeri Pembina Tabukan Utara, yaitu :

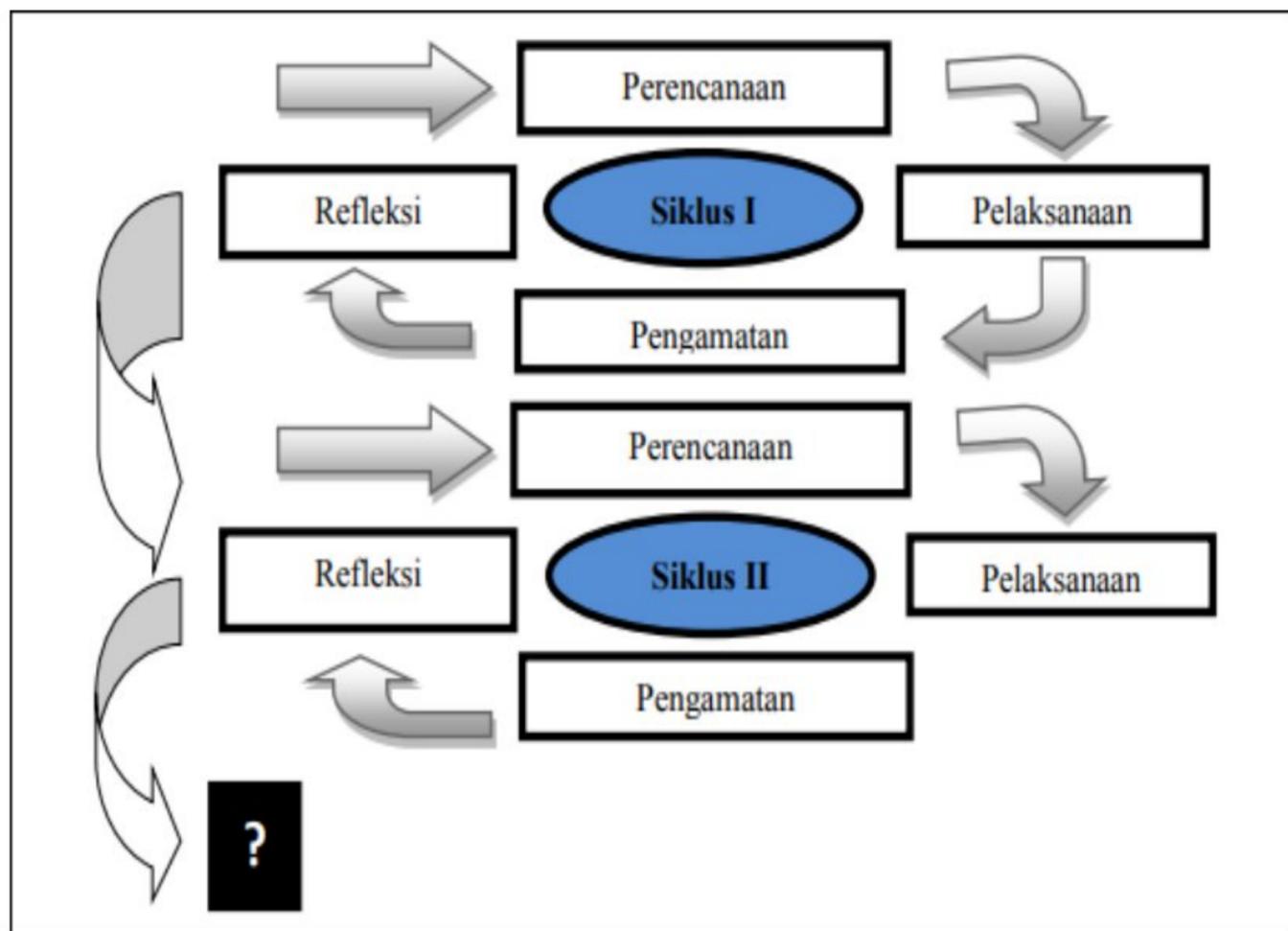
**Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan**

No	Tempat	Waktu	Siklus
1	TK Negeri Pembina Tabukan Utara	21 Agustus 2024	Siklus 1
2	TK Negeri Pembina Tabukan Utara	9 September 2024	Siklus II

#### **B. Desain Penelitian**

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini, guru dapat mendeteksi kelemahan-kelemahan yang dialami peserta didik dan melakukan tindakan untuk menangani permasalahan peserta didik tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan harapan guru dapat meningkatkan layanan pendidikan yang

diberikan kepada peserta didik sehingga dapat memperbaiki mutu pembelajaran di lembaga sekolah. Penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan penelitian secara bersiklus. Peneliti merancang dua siklus untuk memperoleh suatu hasil yang maksimal. Apabila hasil penelitian yang ada di siklus I dan II belum mencapai hasil maksimal, maka akan diadakan penelitian di siklus berikutnya. Penelitian ini akan menerapkan prosedur PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart.<sup>37</sup> Tahapan pada penelitian ini meliputi tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan serta pengamatan, dan refleksi.



**Gambar 3.1 Siklus PTK Kemmis dan McTagga**

Pada penelitian ini peneliti sebagai pengamat dalam mengetahui peningkatan motorik kasar (melompat) pada peserta didik, peneliti juga sebagai guru, dengan adanya tindakan langsung oleh peneliti dalam memperbaiki pembelajaran dalam kelas dan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) melalui media permainan

<sup>37</sup> Imas Kurniasih & Mc. Taggart, Penelitian Tindakan Kelas, (2014) h.29

melompat angka.

Sesuai dengan jenis penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal melalui wawancara dengan salah satu guru dan melihat kemampuan perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik kasar anak kurang terstimulasi karena kegiatan guru yang monoton. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu cara mengatasi permasalahan tersebut.

### C. Perencanaan Tindakan Penelitian

Rancangan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklus terdiri dari empat tahap, berikut rancangan siklus penelitian.<sup>38</sup>

#### 1. Siklus I

##### a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- a. Melakukan wawancara dengan pihak sekolah dalam hal ini guru dan kepala sekolah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran di TK Negeri Pembina Tabukan Utara.
- b. Mengajukan materi yang akan di ajarkan yaitu media melompat angka
- c. Menentukan tema pembelajaran
- d. Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus I ditentukan oleh peneliti dan guru kelas, tema pada siklus I yaitu Binatang sub tema Kelinci
- e. Membuat perencanaan pembelajaran yaitu RPPH yang didalamnya terdapat kegiatan melompat angka untuk meningkatkan motorik kasar anak.
- f. Menyiapkan Media yang akan digunakan
- g. Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti menyiapkan media yang

---

<sup>38</sup> Kemmis and dan Mc. Taggart, 'Model Siklus-Siklus Peneltian Tindakan Kelas 20', 29.(2014)

akan digunakan. Dalam hal ini, media yang disiapkan adalah Alat Permainan Edukatif (APE) Melompat Angka.

h. Mempersiapkan alat mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan berupa Gambar

b. Tindakan

Pada tahap ini kegiatan dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, yaitu:

1) Persiapan

Peneliti mempersiapkan peralatan yang digunakan pada saat kegiatan penelitian melompat angka. Guru memberikan penjelasan kepada anak apa yang perlu mereka kerjakan nanti. Peralatan yang digunakan adalah APE yang sudah disediakan guru, digunakan anak untuk praktik melompat dalam meningkatkan kekuatan, keseimbangan dan kelentukan pada anak.

2) Pendahuluan

Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam.

Guru mengajak siswa untuk berdoa.

Guru mengajak peserta didik melakukan Gerakan-gerakan kecil dengan menyanyi dan menari, agar peserta didik saat kegiatan inti badan terasa rileks dan tidak kaku.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta metode pembelajaran yang akan dilakukan

Tanya jawab tentang manfaat Binatang, bagian-bagian Binatang, dan jumlah kaki Binatang.

Kegiatan Inti

Guru menjelaskan rencana kegiatan dan media yang akan digunakan dalam mengembangkan motorik kasar.

Guru menyusun langkah-langkah kegiatan melompat angka yang akan di terapkan

Peserta didik Meragakan langsung melompat ke dalam angka-angka

sesuai perintah guru

Kegiatan akhir

Guru dan siswa menarik Kesimpulan

Guru memberikan evaluasi

Observasi, pada tahap ini observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati proses belajar dengan berpedoman pada lembar observasi.

c. Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan pada saat kegiatan berlangsung untuk melihat keaktifan peserta didik pada saat proses melompat angka, pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

d. Refleksi

Pada tahap ini data yang diperoleh dari siklus 1 dikumpulkan untuk dianalisis kemudian hasil analisis yang diperoleh dicerminkan untuk melihat apakah ada perkembangan motorik kasar pada peserta didik sebelum dan sesudah intervensi siklus. Peningkatan tersebut akan dijadikan bahan untuk melakukan siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II sama seperti siklus I, pada siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I, siklus II merupakan hasil kesatuan dari kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observasi*), refleksi (*reflection*) seperti yang dilakukan pada siklus I, pelaksanaan yang belum tuntas pada siklus I diulang kembali disiklus II sebelum masuk ke materi selanjutnya.

a. Perencanaan

Di tahap ini dilakukan perbaikan jika pada siklus I hasilnya tidak sesuai harapan, maka dari itu dengan siklus II ini peneliti akan meninjau kembali dan merencanakan tindakan siklus II. Kekurangan-kekurangan yang ada di siklus I akan di perbaiki di siklus II.

Menyusun kembali rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan perbaikan dan penyempurnaan dari pembelajaran siklus I.

Mempersiapkan media melompat angka dengan materi yang akan diajarkan.

Kembali merancang instrument (sesuai dengan masukan refleksi) untuk mengamati proses pembelajaran serta hasil belajar.

diskusi dengan sejawat guru yang ikut serta dalam mengamati PTK. Tentang hal-hal yang harus diperbaiki pada pembelajaran di siklus II.

b. Tindakan

Pada tahap ini berdasarkan hasil dari siklus I urutannya sebagai berikut:

Kegiatan inti

Melaksanakan siklus II dengan materi yang sama menggunakan media melompat angka.

Dalam proses pembelajaran menerapkan scenario yang telah di perbaiki dari tindakan sebelumnya di siklus I.

Penutup

Guru dan siswa menarik Kesimpulan

Guru memberikan evaluasi berupa post test.

c. Pengamatan

Peneliti mengamati kegiatan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan bertujuan mengetahui sejauh mana keberhasilan kegiatan peneliti dalam proses belajar mengajar.

d. Refleksi

Pada siklus kedua ini peneliti menganalisis semua tindakan kelas, sebagaimana yang dilakukan pada siklus pertama. Apabila hipotesis tindakan belum tercapai maka dapat dilakukan siklus selanjutnya, demikian juga sebaliknya apabila sudah tercapai maka siklus ini dapat diakhiri.

#### **D. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B di TK Negeri Pembina

Tabukan Utara, Kabupaten Kepulauan Sangihe. Dengan berjumlah 10 orang peserta didik.

#### **E. Sumber dan Jenis Data**

1. Adapun sumber data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

##### a. Sumber data primer

Sumber data primer yang informasinya dapat memberikan informasi tentang data penelitian. Informasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah informasi yang dikumpulkan langsung dari guru dan peserta didik di TK Negeri Pembina Tabukan Utara, Kabupaten Kepulauan Sangihe, seperti observasi langsung dan wawancara.

##### b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder yaitu data lapangan yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya. Data tersebut dapat diperoleh melalui buku, sumber data arsip, website, dokumen pribadi dan dokumen resmi yang mendukung dalam penelitian berupa hasil observasi, gambaran umum TK Negeri Pembina Tabukan Utara, Kabupaten Kepulauan Sangihe.

#### 2. Data

Data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini ada dua yaitu, Data Kualitatif dan Data Kuantitatif.

##### a. Data kualitatif

- 1) Hasil observasi yaitu kegiatan hasil pengamatan dan pengambilan serta meninjau seberapa jauh efek tindakan yang di capai.
- 2) Hasil dokumentasi yaitu data yang berupa buku, arsip data sekolah, dokumen berupa gambar atau video proses pembelajaran, tulis angka berupa laporan serta keterangan yang mendukung penelitian.

##### b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini dapat diukur dan dianalisis menggunakan metode statistik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang diamati dalam konteks PTK.

- 1) Skor tes atau penilaian langsung terhadap kemampuan motorik kasar sebelum dan setelah intervensi.
- 2) jumlah waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan aktivitas motorik kasar melompat angka.
- 3) Jumlah kegiatan fisik yang dilakukan peserta didik selama periode waktu tertentu, seperti jumlah lompatan dalam suatu rentang waktu.
- 4) Tingkat partisipasi peserta didik dalam kegiatan motorik kasar, seperti berapa banyak peserta didik yang aktif terlibat dalam permainan olahraga atau aktivitas fisik yang di arahkan.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Data Penelitian ini diperoleh melalui observasi, dokumentasi, tes kinerja, pengamatan diri, dan wawancara. Data penelitian bersumber pada pencapaian belajar anak yang dihasilkan dari tindakan peningkatan kreativitas motorik kasar melalui aktivitas melompat angka pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara.

##### **a. Observasi**

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memantau guru dan anak selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan berlangsungnya tindakan, dalam kegiatan belajar mengajar. Peneliti mengamati peserta didik saat mereka melakukan aktivitas melompat angka. Perhatikan teknik melompat, keseimbangan, koordinasi, dan kecepatan gerakan mereka. Peneliti bisa mencatat perkembangan dari waktu ke waktu.

##### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa yang dimaksud dokumentasi dalam penelitian ini adalah berbagai benda tertulis yang dapat dipakai untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Secara khusus dalam penelitian peningkatan motorik kasar melalui aktivitas melompat angka, ini dokumentasi yang dimaksud antara lain catatan-catatan selama

proses kegiatan berlangsung, gambar atau video selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

c. Tes Kinerja

Peneliti membuat tes kinerja yang sesuai dengan tingkat perkembangan motorik anak usia dini, seperti jumlah loncatan dalam waktu tertentu atau melompati rintangan kecil. Peneliti menggunakan tes ini sebelum dan setelah intervensi untuk mengukur perubahan dalam kemampuan motorik kasar.

d. Pengamatan diri

Peneliti melibatkan peserta didik dalam memantau kemajuan mereka sendiri dengan cara mencatat jumlah loncatan mereka setiap kali kegiatan. Dengan ini dapat meningkatkan motivasi mereka dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang perkembangan pribadi mereka.

e. Wawancara

Wawancara (interview) adalah alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan dan dijawab dengan lisan juga. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak berstruktur (unstructured interview). Wawancara tidak berstruktur yaitu wawancara menggunakan pedoman wawancara berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dalam bentuk checklist dan pedoman wawancara. Wawancara ditujukan kepada Guru dan Orang tua. Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dengan menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis.

## G. Teknik Analisis Data

Dari hasil data yang diperoleh melalui instrument penelitian, selanjutnya hasil penelitian akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif berfungsi untuk mengelolah data yang berkaitan dengan penjumlahan, pencarian titik tengah, mencari presentasi dan menyajikan data informasi yang mudah dibaca, menarik dan disajikan dalam bentuk (grafik, table dan bagan).<sup>39</sup>

Berdasarkan instrument penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka digunakan teknik analisis data penelitian sebagai berikut:

### 1. Observasi

Berdasarkan instrument lembar observasi yang digunakan terdapat dua jenis lembar observasi pengamatan yakni observasi kegiatan Guru dan Observasi kegiatan peserta didik. Teknik analisis yang digunakan pada kedua data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentasi Kegiatan (siswa/Guru)} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

F= Skor

N= Jumlah Skor Maksimal

Dengan kategori penilaian guru:

1= Kurang Baik

2= Cukup

3= Baik

4= Sangat Baik

Kategori penilaian belajar Peserta didik:

1- 2= BB (Belum Berkembang)

3 - 4= MB (Mulai Berkembang)

5-6= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

7- 8= BSB (Berkembang Sangat Baik)

<sup>39</sup> Suharsimi Arikunto and supardi, *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi (PT. Bumi Aksara)* (Bumi Aksara, 2015).

## 2. Tes

Hasil tes akan diperoleh melalui data nilai post test yang dilakukan pada setiap pertemuan. Hasil dari post test tersebut berupa skor ketuntasan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan :

$$P = \frac{f}{N} \times 10$$

P= Angka Presentase

f= Jumlah Siswa yang mengalami perubahan

N= Jumlah seluruh siswa

## H. Instrumen Pengumpulan Data

### Kisi-kisi Instrumen

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur proses dan kemampuan pada peserta didik. Data ini terkait dengan kemampuan motorik kasar anak dengan aktivitas melompat angka.

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah bentuk check list. check list yaitu daftar pedoman observasi yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengamati aspek apa saja yang akan diobservasi, berisi daftar aspek yang akan diobservasi, sehingga tugas sebagai observer tinggal memberi tanda pada bagian yang diobservasikan.

Data yang didapat melalui observasi ini memberikan informasi tentang kemampuan motorik kasar anak melalui aktivitas melompat angka. Indikator yang dipakai dalam penelitian ini adalah kemampuan melompat, keseimbangan, koordinasi, dan otot-otot besar.

Dan berikut ini adalah kisi-kisi instrumen Tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui aktivitas melompat angka di TK Negeri Pembina Tabukan Utara.

#### a. Lembar Check list Kreativitas Motorik Kasar

**Tabel 3.2 Lembar check list Kreativitas Motorik Kasar**

Motorik Kasar				
NO	Indikator	Deskriptor	Kriteria penilaian	KET

			BB	MB	BSH	BSB	
1	Melompat	Anak mampu melompat maju 10 kali berturut turut					
2		Anak mampu melompat dengan satu kaki					
3		Anak mampu melompat dengan dua kaki					
4		Anak mampu kombinasi jongkok lalu melompat					
5		Anak mampu melompat sambil berlari					

Keterangan :

0% - 25% = BB (Belum Berkembang)

26% - 55% = MB (Mulai Berkembang)

56% - 79% = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

80% - 100% = BSB (Berkembang Sangat Baik)

b. Lembar Observasi Guru

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru di TK Negeri Pembina Tabukan Utara. Dan yang akan melakukan penelitian terhadap proses belajar mengajar ialah observer, dalam penelitian ini yaitu guru kelas. Adapun lembar observasi guru pada table berikut :

**Tabel 3.3 Lembar Observasi Guru**

NO	Aspek yang di nilai	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
<b>1</b>	<b>Pra Pembelajaran</b>					
1	Guru memasuki kelas dengan tepat waktu					

2	Membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa					
3	Menyanyi, guru menanyakan kabar dan suasana hati					
<b>II</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>					
1	Memberikan penjelasan khusus tentang kegiatan yang akan dilaksanakan					
2	Guru menyiapkan APE yang akan digunakan dalam melompat angka					
3	Guru menyampaikan cara bermain dalam melompat angka					
4	Guru melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran					
5	Guru membuat suasana kelas yang menyenangkan					
6	Guru memantau proses belajar peserta didik					
7	Guru menggunakan Bahasa lisan secara jelas, baik dan benar					
8	Guru menyiapkan rencana pembelajaran					
<b>III</b>	<b>Penutup</b>					
1	Guru mengevaluasi Kembali apa yang sudah di ajarkan					
2	Memberikan masukan kepada siswa pada saat pembelajaran					

3	Menutup kegiatan belajar dengan membaca doa dan salam					
<b>Jumlah</b>						
<b>Presentase Keberhasilan</b>						

Keterangan : Presentasi Kegiatan (Guru) =  $\frac{f}{n} \times 100\%$

Nilai 1 = Kurang Baik

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Baik Sekali

c. Lembar Observasi Belajar Peserta didik

**Tabel 3.4 Lembar Observasi Belajar Peserta Didik**

No	Nama	Aspek yang dinilai								Total Skor	Predikat
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1											
2											
3											
4											
5											
Dst.											
<b>Jumlah</b>											
<b>Presentase</b>											

Aspek penilaian :

1. Peserta didik memulai pembelajaran dengan membaca doa
2. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru
3. Peserta didik mampu menjawab kehadiran ketika guru melakukan absensi
4. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan saat guru menyampaikan materi yang di ajarkan
5. Peserta didik mampu fokus pada saat pembelajaran

6. Peserta didik mampu mengikuti arahan dari guru
7. Peserta didik mampu belajar dalam kelompok
8. Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa

Kategori penilaian belajar Peserta didik:

1- 2= BB (Belum Berkembang)

3 - 4= MB (Mulai Berkembang)

5 - 6= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

7 - 8= BSB (Berkembang Sangat Baik)

$\text{Presentasi Kegiatan (siswa)} = \frac{A}{B} \times 100\%$
---

### I. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil jika hasil peningkatan kreativitas motorik kasar melalui aktivitas melompat angka pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tabukan Utara mengalami peningkatan. Berikut ini yang dapat mengukur peningkatan kreativitas motorik kasar melalui aktivitas melompat angka pada anak usia dini :

- e. Koordinasi yaitu mengamati peningkatan dalam koordinasi gerakan antara anggota tubuh saat melompat, termasuk gerakan lengan, kaki, dan bagian tubuh lainnya.
- f. Keseimbangan yaitu menilai peningkatan dalam kemampuan anak-anak untuk menjaga keseimbangan saat melompat angka, termasuk kemampuan untuk mendarat dengan stabil dan menghindari terjatuh.
- g. Keterampilan yaitu mengamati keterampilan pada anak-anak dalam aktivitas melompat untuk mengembangkn kognitif dalam mengenal angka, menghitung, bentuk dan warna.
- h. Kekuatan yaitu memantau peningkatan kekuatan otot dan ketahanan fisik anak-anak selama aktivitas melompat angka, yang dapat tercermin dalam kemampuan mereka untuk melompat lebih tinggi atau lebih sering tanpa lelah
- i. Kecepatan yaitu melihat peningkatan kecepatan anak dalam merespon apa yang di ajarkan untuk melatih kemampuan berpikir anak dalam melakukan suatu kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. MUSTAFA, 'Potensi Pembelajaran Dalam Surat An-Nahl Ayat 78 Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini Menurut Tafsir Al-Maraghi Kara Ahmad Mustafa Al-Maraghi', 2022, 1–79
- Aep Rohendi & Laurens Seba .”Perkembangan Motorik”, Bandung: Alfabeta.2017
- Aisyah.*Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.* Jurnal PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Vol 1, No.2.118-123.2017
- Ahmad Susanto, (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta: Prenada Media Group.
- Ahmad Syaikhu, Suyitno Muslim & Etin Solihatin,(2024). *Pembelajaran Motorik Kasar,Pendidikan Anak Usia Dini, Hypercontent Learning, Jakarta: CV.CAMPUSTAKA.No.46*
- Andang Ismail. *Education Games “Menjadi cerdas dan ceria dengan bermain edukstif,* Yogyakarta: Pilar Media.2006
- Arikunto, Suharsimi, and supardi. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi (PT. Bumi Aksara).* Bumi Aksara, 2015.
- Azhar Arsyad. “Media Pembelajaran” (Jakarta : Rajawali Perss),119–20.2011A.
- MUSTAFA, 'Potensi Pembelajaran Dalam Surat An-Nahl Ayat 78 Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini Menurut Tafsir Al-Maraghi Kara Ahmad Mustafa Al-Maraghi', 2022, 1–79
- Arikunto, Suharsimi, and supardi, *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi (PT. Bumi Aksara)* (Bumi Aksara, 2015)
- Hanifah, Wita, and Hisbiyatul Hasanah, 'Pengaruh Permainan Lompat Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Rambipuji Jember', *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 2.2 (2019), 64–73
- Hasanah, Uswatun, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2019), 20–40

- Kemmis, and dan Mc. Taggart, 'Model Siklus-Siklus Peneltian Tindakan Kelas 20', 29
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai, 'Perbedaan Penggunaan Media Pembelajaran', 2011 Khadijah," *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: Citapustaka Media Perintis", 2012
- Kemmis, and dan Mc. Taggart. "Model Siklus-Siklus Peneltian Tindakan Kelas 20," n.d., 29.2014
- Kurikulum STTP Paud.2013.PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014.*Tentang Standar Nasional Pendidikan Nasional*.
- Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*.Bandung: PT Refika Aditama.h1 2.2016
- Mizan dan Anis.*Perkembangan Talenta Anak Seja Dini Dalam Prespektif Islam*.28 Oktober 2015
- Munandar Utami." *Pengembangan Kreativitas Anak Berbak*".Jakarta:RI Neka Cipta.h1 45-46.2012
- Mursid." *Belajar Dan Pembelajaran PAUD* ",Bandung:Remaja Rosdakarya.2015
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. "Perbedaan Penggunaan Media Pembelajaran," 2011.
- Ni'matuzahroh, "Penerapan Bermain Jump Shape Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA AL- Istiqomah Cibinong Bogor", Skripsi, (Semarang: UIN Semarang, 2020)
- Williams, Harriet G.; Pfeiffer, Karin A.; Dowda, Marsha; Jeter, Chevy; Jones, Shaverra; Pate, Russell R, A Field-Based Testing Protocol for Assessing Gross Motor Skills in Preschool Children: The Children's Activity and Movement in Preschool Study Motor Skills Protocol. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, Vol 13.No 3.2009.
- Yus Anita, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2011

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**Nama** : Lutfiah Yola Pangayow  
**TTL** : Ternate, 01 Juli 1998  
**Alamat** : Kampung Bentung  
**No Telp** : 085339009248  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
**Jurusan/Prodi** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
**Email** : [yola.pangayow@iain-manado.ac.id](mailto:yola.pangayow@iain-manado.ac.id)



### **Nama Orang Tua**

**Ayah** : Muhammad Pangayow  
**Ibu** : Sitti H Jonathan,S.Pd.Gr

### **Riwayat Pendidikan**

**SD/MI** : SDN Inpres Bentung  
**SMP/MTs** : SMP Negeri 1 Tabukan Selatan  
**SMA/MA** : SMA Negeri 1 Tabukan Selatan

### **Riwayat Organisasi**

- **Koordinator Bidang Pengkajian dan Penalaran HMPS PIAUD 2021-2022**
- **Koordinator Bidang Pengkajian dan Penalaran HMPS PIAUD 2022-2023**
- **Anggota Bidang Ekonomi Kreatif DEMA FTIK 2024-2025**

**Manado, 18 Maret 2025**

**Penulis**

**Lutfiah Yola Pangayow**