

**IMPLEMENTASI LOMPAT KARTU ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PADA SISWA TAMAN
KANAK-KANAK NEGERI 09 MANADO**

SKRIPSI

Diajukan untuk diseminarkan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia
Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado



Oleh:

YULI POERNOMO

NIM: 20225020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO**

1446 H/2025 M

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Yuli Poernomo
NIM : 20225020
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Implementasi Lompat kartu Angka Untuk Meningkatkan Motorik Kasar pada Siswa Taman Kanak-Kanak 09 Manado

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Manado, 26 Februari 2025

/a yang menyatakan,



Yuli Poernomo

NIM. 20225020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

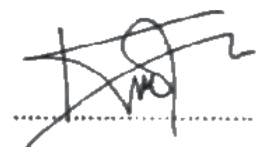
Pembimbing penulisan Skripsi Saudari **Yuli Poernomo** NIM 20225020, mahasiswi program studi **Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)** Pada Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi dengan judul **“Implementasi Lompat Kartu Angka Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Negeri 09 Manado”**, karenanya pembimbing I dan pembimbing II memandang bahwa Skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat di setujui untuk menempuh **Ujian Skripsi**.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

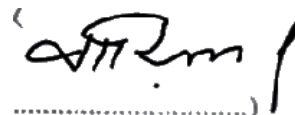
Pembimbing I : Irfan Kurniawan, M.Pd



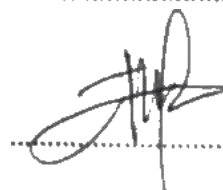
Pembimbing II : Kadir. M.Pd



Pembimbing III : Drs. Kusnan, M.Pd



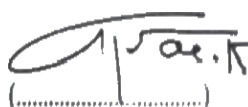
Pembimbing IV : Zelan Tamrin Danial, M.Pd



Manado, 06 Mei 2025

Diketahui Oleh:

Kaprodi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Irfan Kurniawan M.Pd

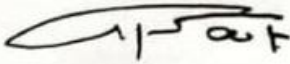
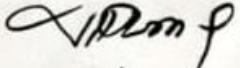
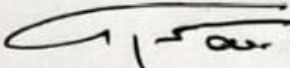
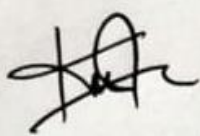
NIP.199212102019031009

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, **“Implementasi Lompat Kartu Angka Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Negeri 09 Manado”** yang disusun oleh Yuli Poernomo dengan NIM: 20225020 Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program studi Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Manado. Telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada 15 Mei 2025 M, bertepatan dengan 17 Dzulqa’dah 1446 H. Dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, dengan beberapa perbaikan.

Manado, 22 Mei 2025 M
24 Dzulqa’dah 1446 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Irfan Kurniawan, M.Pd	()
Sekretaris	: Kadir, M.Pd	()
Munaqisy 1	: Drs. Kusnan, M.Pd	()
Munaqisy 2	: Zelan Tamrin Danial, M.Pd	()
Pembimbing 1	: Irfan Kurniawan, M.Pd	()
Pembimbing 2	: Kadir, M.Pd	()

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


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



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jln. Dr.S. H Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado Tlp./Fax (0431) 860616 Manado 95128

SURAT KETERANGAN

Nomor : 072/SKK.PIAUD/V/2025

Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, menerangkan bahwa :

N a m a : Yuli Poernomo
N I M : 20225020
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia
Dini Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar telah dilakukan pengecekan plagiasi menggunakan perangkat lunak Drillbit pada tanggal 30 April 2025 dengan hasil persentase kemiripan kurang dari 25%, yaitu sebesar 8%. Dengan demikian, karya tulis ilmiah ini dinyatakan **bebas plagiasi** sesuai dengan standar akademik yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Manado, 04 Mei 2025

Ketua Program Studi PIAUD



Irvan Kurniawan, S.Pd, M.Pd
NIP : 199212102019031009

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah swt. yang telah memberikan rahmat serta memberikan kesempatan, kesehatan, dan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“Implementasi Lompat Kartu Angka Untuk Meningkatkan Motorik Kasar pada Siswa Taman Kanak-Kanak Negeri 09 Manado”** ini dengan baik. Shalawat serta salam tak lupa dihaturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW serta kepada keluarganya serta sahabatnya, dan semoga sampai kepada kita yang masih setia menjalankan ajarannya.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Untuk itu diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Suami tercinta, Abd Kadir Erlama atas dukungan, kebaikan, perhatian, serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan itu, pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Rajafi, M.H.I. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
2. Bapak Dr. Edi Gunawan, M.H.I selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
3. Ibu Dr. Salma, M.H.I selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
4. Ibu Dr. Mastang Ambo Baba, S.Ag., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

5. Ibu Dr. Arhanuddin Salim, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado
6. Bapak Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
7. Ibu Dra. Nurhayati, M.Pd.I selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
8. Bapak Dr. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
9. Bapak Irfan Kurniawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
10. Bapak Kadir, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
11. Bapak Kusnan, M.Pd selaku Penguji I yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
12. Ibu Zelan Tamrin Danial, M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
13. Bapak dan Ibu Dosen yang telah banyak memberikan ilmunya sejak masuk kuliah sampai selesai.
14. Bapak dan Ibu tenaga kependidikan yang telah banyak memberikan pelayanan demi kelancaran proses perkuliahan dan pengelolaan administrasi hingga penyelesaian tugas akhir ini.
15. Kepada Orang Tua tercinta dan keluarga besar yang selalu memberikan doa dan dukungan selama menjalani dunia pendidikan.

16. Kepada teman-teman Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2021.
17. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak sempat saya sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan berkah dan rahmat-Nya bagi kita semua dan membalas setiap kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak. Dengan segala kerendahan hati disadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini sehingga diharapkan masukan berupa kritik dan saran dari semua pihak. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Manado, 26 Februari 2025

Penulis,



Yuli Poernomo

NIM. 20225020

ABSTRAK

Nama : Yuli Poernomo
NIM : 20225020
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Implementasi Lompat Kartu Angka Untuk
Meningkatkan Motorik Kasar Pada Siswa Taman
Kanak-Kanak Negeri 09 Manado

Skripsi ini mengkaji tentang implementasi permainan lompat kartu angka untuk meningkatkan motorik kasar pada siswa Taman Kanak-Kanak Negeri 09 Manado. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan implementasi permainan lompat kartu angka untuk meningkatkan motorik kasar (melompat) pada siswa Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian 19 peserta didik. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi dengan analisis data melalui kualitatif.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar siswa taman kanak-kanak Negeri 09 Manado yaitu pada kriteria BSB dan BSH berdasarkan hasil observasi pra tindakan diperoleh 31,52% atau 6 anak dari 19 anak. Kemudian meningkat sebesar 78,94% atau 15 anak dari 19 anak pada siklus I, dan menunjukkan peningkatan pada siklus II sebesar 99,99% atau 19 anak. Sehingga peningkatan presentase keterampilan motorik kasar pada siklus II melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 81%.

Kata Kunci: Lompat Kartu Angka, Motorik Kasar, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Name of the Author : Yuli Poernomo
Student Id Number : 20225020
Faculty : Tarbiyah and Teacher Training
Study Program : Early Childhood Islamic Education
Thesis Title : Implementation of Number Card Jumping Game for
Improving Gross Motor Skills in Kindergarten Students of
State Kindergarten 09 Manado

This thesis examines the implementation of the number card jumping game to improve gross motor skills in students of Kindergarten Negeri 09 Manado. The purpose of this study is to find out and describe the implementation of number card jumping games to improve gross motor (jumping) in students of Kindergarten Negeri 09 Manado. The type of research used was Classroom Action Research (PTK) with 19 students' research subjects. Classroom action research was carried out in two cycles and the data collection techniques used were observation and documentation with qualitative data analysis. The results of data analysis showed that there was an increase in gross motor skills of students of the State kindergarten 09 Manado, namely in the BSB and BSH criteria based on the results of pre-action observation obtained by 31.52% or 6 children out of 19 children. Then it increased by 78.94% or 15 children from 19 children in cycle I, and showed an increase in cycle II by 99.99% or 19 children. So that the increase in the percentage of gross motor skills in cycle II exceeded the established success indicator, which was 81%.

Keywords: *Number Card Jumping, Gross Motor and Early Childhood*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian	10
G. Penelitian Terdahulu	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Perkembangan Anak Usia Dini.....	14
B. Perkembangan Motorik Kasar	19
C. Permainan Lompat Kartu Angka	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	29

A. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.....	29
B. RANCANGAN PENELITIAN.....	29
1. Pra-Siklus.....	30
2. Siklus I.....	31
3. Siklus II.....	33
C. Sumber dan Jenis Data.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	46
F. Indikator keberhasilan.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. DESKRIPSI UMUM LOKASI PENELITIAN	48
B. HASIL PENELITIAN	54
1. Kondisi Awal Pra-Siklus.....	54
2. Hasil Pelaksanaan PTK Siklus I	60
3. Hasil Pelaksanaan PTK Siklus II	80
C. PEMBAHASAN	91
BAB V PENUTUP.....	100
A. Kesimpulan	101
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	106
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	129

DAFTAR TABEL

3.1 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Keseimbangan	35
3.2 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Ketangkasan	36
3.3 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Kekuatan.....	36
3.4 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Kelincahan.....	37
3.5 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	39
3.6 Lembar Observasi Kegiatan Guru.....	41
3.7 Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar	44
3.8 Kategori Kemampuan Motorik Kasar	45
4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Negeri 09 Manado	53
4.2 Jumlah Peserta Didik TK Negeri 09 Manado.....	53
4.3 Lembar Observasi Motorik Kasar Keseimbangan (Check List)	55
4.4 Lembar Observasi Motorik Kasar Ketangkasan (Check List)	56
4.5 Lembar Observasi Motorik Kasar Kekuatan (Check List)	57
4.6 Lembar Observasi Motorik Kasar Kelincahan (Check List)	58
4.7 Hasil Observasi Pra-Siklus.....	59
4.8 Lembar Observasi Kegiatan Guru (Check List)	69
4.9 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik (Check List).....	72
4.10 Hasil Penelitian Pelaksanaan Siklus I	74
4.11 Rekapitulasi Data Kumulatif Hasil Siklus I	75
4.12 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II	84
4.13 Hasil Penelitian Pelaksanaan Siklus II.....	86
4.14 Rekapitulasi Hasil Pelaksanaan Siklus II.....	87
4.15 Hasil Perkembangan Siklus I per Pertemuan	94
4.16 Rekapitulasi Persentase Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persentase Perkembangan Kecerdasan Anak.....	2
Gambar 2.1 Kartu Angka	26
Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin	30
Gambar 3.2 Salah satu peserta didik yang dibantu oleh guru	38
Gambar 4.1 Grafik Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus I.....	76
Gambar 4.2 Grafik Hasil Pengamatan Siklus II	88
Gambar 4.3 Grafik Kumulatif Perbandingan Hasil Observasi.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Persetujuan Izin Penelitian.....	106
Lampiran 2 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar.....	107
Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	109
Lampiran 4 Lembar Observasi Kegiatan Guru pada Proses Pembelajaran	111
Lampiran 5 Rubrik Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik	113
Lampiran 6 RPPH TK Negeri 09 Manado Siklus I Pertemuan Pertama	115
Lampiran 7 RPPH TK Negeri 09 Manado Siklus I Pertemuan Kedua	117
Lampiran 8 RPPH TK Negeri 09 Manado Siklus I Pertemuan Ketiga.....	119
Lampiran 9 RPPH TK Negeri 09 Manado Siklus II	121
Lampiran 10 Dokumentasi	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, landasan penting bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu pembentukan kepribadian, kecerdasan, dan kemampuan anak pada usia dini, yaitu usia 0-6 tahun. Pada tahap ini anak berada pada masa emas perkembangan, di mana otaknya berkembang sangat pesat dan siap menerima stimulasi dan bimbingan yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak pada usia dini.

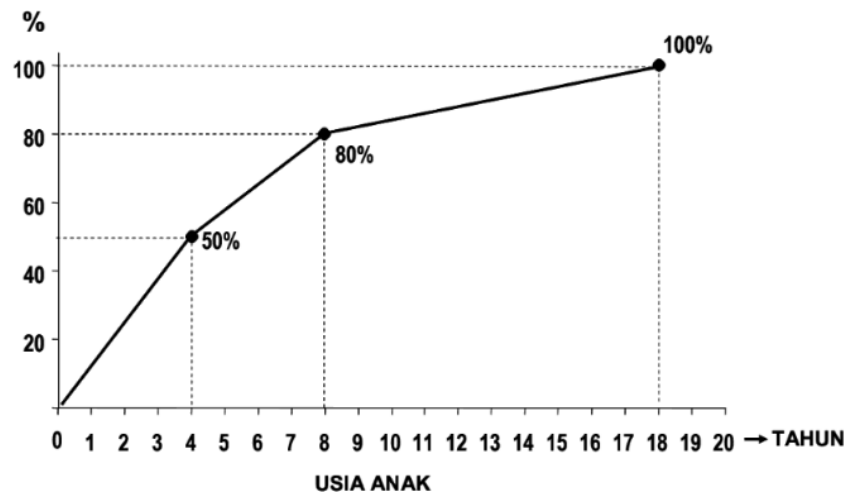
Subdirektorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) mendefinisikan bahwa anak usia dini merupakan anak yang menyelesaikan masa taman kanak-kanak yaitu anak-anak yang masih dalam pengasuhan orang tua, anak-anak yang berada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), kelompok bermain (*play group*), dan Taman Kanak-Kanak (TK) pada usia 0 hingga 6 tahun.¹

Keith Osborn, Burton L. White, dan Benyamin S. Bloom mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua.²

¹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021). h. 1.

² Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2015). h. 3.

Gambar 1.1
Persentase Perkembangan Kecerdasan Anak



Sumber: Perkembangan Kecerdasan Anak Menurut Keith Osborn, Burton L. White, dan Benyamin S. Bloom³

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 telah dijelaskan dalam pasal 28 bahwa (1) Pendidikan Anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; (2) Pendidikan Anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan informal; (3) Pendidikan Anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat; (4) Pendidikan Anak usia dini pada jalur pendidikan non formal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat; (5) Pendidikan anak usia dini pada jalur

³ Mutiah. h. 3.

pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.⁴

Menurut Yuliana Nurani Sujiono dalam Lilis Eriyani, pendidikan anak usia dini memiliki beberapa tujuan, yaitu membantu anak mengembangkan keterampilannya sesuai dengan tahapan perkembangan mereka, membantu mereka tumbuh dalam sosialisasi mereka, menanamkan peraturan dan disiplin, memberi anak kesempatan untuk menikmati bermain, dan memberikan stimulasi kultural.⁵ Sejatinya, pendidikan dalam Islam merupakan usaha sadar dan proses penanaman nilai islam dalam jiwa, rasa, dan pola pikir dengan karakteristik keserasian dan keseimbangan pendidikan secara berkelanjutan antara guru dan peserta didik dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir.⁶ Sehingga, pelaksanaan Pendidikan pada anak usia dini mengacu pada dasar hukum Al-Qur'an dan sunnah. Hal ini dapat dilihat dalam Qur'an Surah An-Nahl: 78 yang berbunyi:

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

Terjemahnya: “Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur (QS. An-Nahl [16]: 78).⁷

⁴ Depdiknas, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20* (Jakarta: Mini Jaya Abadi, 2003). h. 21.

⁵ Lilis Eriyani, ‘Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B.2 Di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung’ (Institut Agama Islam Raden Intan, 2017). h. 18.

⁶ Firmansyah, ‘Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi’, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta’lim*, Vol. 17 No. 2, (2019). h. 83.

⁷ Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, ‘Qur'an Kemenag’ (Kementerian Agama RI, 2019).

Dengan demikian, motorik kasar atau kemampuan gerak tubuh yang merupakan pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi anak melalui kegiatan fisik yang sesuai. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 1 ayat 10 menyatakan bahwa:⁸

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini berperan penting dalam memberikan stimulasi yang tepat agar perkembangannya optimal. Program pendidikan anak usia dini yang berkualitas tinggi dapat membantu anak-anak belajar mengembangkan keterampilan sosial, dan meletakkan dasar untuk pembelajaran formal di masa depan melalui bermain.

Masa kanak-kanak merupakan masa peka untuk mengembangkan kemampuan anak baik secara fisik dari segi kekuatan ataupun keseimbangan, kognitif, moral, maupun emosional secara optimal. Masa peka sendiri merupakan masa pertumbuhan ketika fungsi-fungsi jiwa menonjolkan diri ke luar, dan peka akan pengaruh rangsangan yang datang. Masa peka anak masing-masing berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Pada dasarnya, perkembangan pada anak merupakan tahapan perubahan progresif yang berkaitan dengan proses pendewasaan sel-sel anggota tubuh seiring dengan terjadinya perubahan fisik baik tinggi ataupun berat badan. Salah satu aspek perkembangan yang paling penting

⁸ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10 h. 3.

dikembangkan pada anak usia dini yaitu mengenai aspek perkembangan fisik motoriknya.⁹

Sehingga, masa ideal bagi anak usia dini atau *the golden age* adalah masa untuk mempelajari keterampilan motorik, karena di usia inilah tubuh anak lentur sehingga lebih mudah menerima rangsangan semua pelajaran. Adapun prinsip-prinsip penting dalam perkembangan motorik, yakni kematangan, urutan gerakan motorik, motivasi, pengalaman, kemudian praktik.¹⁰

Oleh karena itu, perkembangan anak usia dini akan diselenggarakan berdasarkan Pendidikan bertahap anak usia dini yang akan dimulai dengan memenuhi segala aktivitasnya yang diiringi dengan perkembangan motorik yang tepat.

Elizabeth B Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus.¹¹ Motorik kasar akan melibatkan otot besar dan saraf pada suatu gerakan dan memerlukan latihan dalam pengembangannya. Adapun motorik halus ialah gerakan yang menggunakan koordinasi mata dalam melakukan suatu gerakan tersebut yang meliputi gerakan-gerakan menyesuaikan secara lebih halus seperti ketangkasan jari.¹² Perkembangan motorik anak akan terlihat secara jelas melalui gerakan yang dilakukan. Anak diharapkan dapat melakukan gerakan secara optimal.

⁹ Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020). h. 2.

¹⁰ Nurul Amelia and Khadijah, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020). h. 15.

¹¹ Fatmawati. h. 6

¹² Pravista Indah Sari, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Lompat Tali Pada Kelompok A Di TK ABA Ngabean I Tempel Sleman' (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015). h. 12.

Perkembangan motorik berlangsung dari bayi hingga dewasa, perkembangan motorik pada bayi ditandai dengan perubahan aktivitas yang tidak terkendali menjadi aktivitas yang terkendali. Perkembangan motorik pada bayi berjalan dengan cepat, anak belajar untuk mengendalikan kepala, berdiri, dan berjalan pada masa bayi di tahun pertama. Seiring berjalan motorik anak bertambah kemampuannya, semakin bertambah usia maka semakin berkembang kemampuan motorik anak. Gerak motorik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi tingkah laku anak sehari-hari. Adapun menurut *Schmidt* dalam Decaprio bahwa perkembangan motorik merupakan serangkaian proses pembelajaran yang berhubungan dengan praktik atau pengalaman yang mengarah kepada perubahan yang *relative* permanen dalam kemampuan menanggapi sesuatu.¹³

Dengan demikian, motorik dapat diartikan sebagai segala bentuk aktivitas dalam mengendalikan gerakan tubuh yang bertujuan untuk melatih susunan saraf, otot, otak, *spinal cord* atau sumsum tulang belakang pada anak diusia keemasan. Allaah swt menegaskan dalam Qur'an Surah Ar-Rum ayat 54 yang berbunyi:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ٥٤

Terjemahnya: Allah lah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang Dia kehendaki. Dan Dia Maha Mengetahui, Mahakuasa. (QS. Ar- Rum: 54).¹⁴

¹³ Fatmawati. h. 8.

¹⁴ Al-Qur'an Kemenag, (Kementerian Agama RI, 2019).

Ayat tersebut menjelaskan tentang perjalanan hidup manusia yang diatur oleh Allaah swt. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dilakukan. Sehingga, hampir semua kegiatannya adalah bermain. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitar mereka merupakan kegiatan yang menyenangkan. Guru tidak memperhatikan komponen yang mendukung kemampuan motorik kasar, terutama komponen kekuatan dan keseimbangan. Salah satu upaya untuk meningkatkan komponen fisik motorik kasar yang bisa dilakukan guru yakni dengan mengajak anak-anak melakukan gerakan-gerakan dalam permainan dengan tujuan melatih keseimbangan dan kekuatan anak.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, faktanya sebagian besar anak di masa *golden age* menjadi malas bergerak disebabkan oleh kecanduan bermain gadget. Pada masa sekarang *handphone* atau telepon genggam merupakan kesenangan anak yang berisi hiburan dan *game* menarik bagi anak. Hal inilah yang memberikan dampak kepada kurangnya stimulasi motorik kasar pada anak, hal ini ditemukan pula melalui observasi pada anak didik di Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado yang belum bisa melatih keseimbangan tubuh serta fokusnya karena kurang bergerak akibat dari keseringan menatap layar *gadget*.¹⁵

Selain masalah tersebut, media pembelajaran belum digunakan secara maksimal dan metode bermain belum digunakan secara efektif. Kedua hal ini menyebabkan anak merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar serta membuat anak-anak tidak terlatih untuk fokus. Karena masalah yang ada,

¹⁵ 'Informasi Orang Tua Siswa Taman Kanak-Kanan Negeri 09 Manado Pada 12 Juni 2024'.

pendidikan anak usia dini harus berfokus pada bermain sambil belajar. Pada dasarnya, pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada bermain sambil belajar, yang berarti setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan.

Dengan demikian, guru yang menjadi pendidik di sekolah harus berperan aktif dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif, seperti yang ditawarkan oleh Irvan Kurniawan dalam jurnalnya, yakni sebagai berikut:¹⁶

1. Mengasah pola pikir anak yang masih kurang fokus terhadap arahan guru.
2. Guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar proses belajar-mengajar tidak terganggu dengan suasana hati anak peserta didik

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa guru dapat menentukan cara untuk menggunakan media atau permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya untuk meningkatkan keseimbangan, fokus, dan kemampuan berhitung, termasuk permainan lompat kartu angka. Permainan lompat kartu angka merupakan permainan fisik motorik kasar dalam bentuk permainan yang bervariasi, menyenangkan dan dikreasikan dengan aktivitas beragam. Sehingga, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat meningkat.

Permainan lompat kartu angka diambil sebagai tindakan untuk meningkatkan motorik kasar anak agar anak dapat belajar aktif serta meningkatkan kekuatan dan keseimbangan dikarenakan melompat dan

¹⁶ Irvan Kurniawan, 'Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Raudhatul Athfal (RA) Al-Muhajirin Bitung', *Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE)*, Vol 2 No. 2 (2022). h. 9.

memilih kartu angka yang bergambar adalah kegiatan menyenangkan yang disukai oleh anak.

Penelitian relevan oleh Kiki Hardiyanti pada 2022 bahwa menggunakan media kartu angka mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka dan melatih fokus anak karena anak-anak tidak cepat bosan dan jenuh.

Oleh karena itu, peneliti berminat untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul Implementasi Permainan Lompat Kartu Angka untuk Meningkatkan Motorik Kasar pada siswa Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado. Dari penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak dengan lebih baik melalui kegiatan yang sederhana.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang, dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak, yakni sebagai berikut:

1. Siswa pada kelas A Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado kurang aktif bergerak atau malas melakukan gerakan karena kecanduan bermain *gadget*, berdasarkan pengamatan dan informasi dari orangtua peserta didik.
2. Siswa pada kelas A Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado tidak menggunakan teknik melompat yang benar karena belum memiliki keseimbangan yang optimal.
3. Kurangnya alat permainan atau sarana dan prasarana di sekolah yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak.

4. Keterbatasan guru di Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado dalam memanfaatkan halaman sekolah untuk melakukan kegiatan motorik kasar (melompat) secara *outdoor*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, untuk menjaga agar permasalahan yang diteliti agar tidak memiliki cakupan yang begitu luas, maka masalah yang diteliti dibatasi pada penerapan permainan lompat kartu angka dan berfokus pada peningkatan kemampuan motorik kasar (melompat) pada siswa kelas A Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana implementasi lompat kartu angka untuk meningkatkan motorik kasar pada siswa Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan implementasi permainan lompat kartu angka untuk meningkatkan motorik kasar (melompat) pada siswa Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan tambahan referensi dalam ilmu pengetahuan serta pengembangan wawasan terkait dengan “Implementasi Permainan Lompat Kartu Angka untuk

Meningkatkan Motorik Kasar pada siswa Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado”.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan diskusi untuk Mahasiswa di Perguruan Tinggi serta memberikan tambahan ilmu bagi lembaga-lembaga terkait. Khususnya dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau peneliti berikutnya.

G. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai kajian penelitian yang relevan, antara lain:

1. Kiki Hardiyanti (2022) dengan penelitian berjudul “Penerapan Permainan Lompat Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok B di TK Ibnu Sholihin”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang menyenangkan serta media yang menarik dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka satu sampai sepuluh pada Anak Usia Dini khususnya usia TK. Seperti penerapan permainan lompat kartu angka yang terbukti dapat meningkatkan perkembangan yang sangat baik terhadap kemampuan mengenal angka satu sampai sepuluh pada anak kelompok B TK Ibnu Sholihin.¹⁷ Perbedaan penelitian terdapat pada objek dan subjek yang digunakan, di mana penelitian ini hanya berfokus untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak Kelompok B di TK Ibnu Sholihin Palopo.

¹⁷ Kiki Hardiyanti, ‘Penerapan Permainan Lompat Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Kelompok B Di TK Ibnu Sholihin’ (Universitas Muhammadiyah Palopo, 2022).

2. Siti Zaenab Muslimin (2020) dengan penelitian berjudul “Implementasi Metode Bermain Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mengenal dan Membilang Angka 1-10) pada Kelompok A di TK Dharmawanita Kalijaga Desa Kalijaga Lombok Timur”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa dengan metode bermain kartu angka di setiap siklus terdapat peningkatan pada kemampuan kognitif dalam mengenal dan menyebutkan angka 1 sampai angka 10, peningkatan terjadi mulai dari kondisi awal hingga siklus II.¹⁸ Perbedaan penelitian terdapat pada variabel Y yang digunakan serta objek yang diteliti.
3. Pravista Indah Sari (2015) dengan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Lompat Tali pada Kelompok A di TK ABA Ngabean I Tempel Sleman”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen motorik kasar berupa keseimbangan dan kekuatan dapat ditingkatkan dengan kegiatan lompat tali yang terlihat pada hasil penelitian yang meningkat dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II.¹⁹ Perbedaan penelitian terdapat pada lompat tali sebagai media pembelajaran bagi anak peserta didik untuk meningkatkan motorik kasar di TK ABA Ngabean I Tempel Sleman.
4. Lilis Eriyani (2017) dengan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B.2 di TK Dharma Wanita Sukarame

¹⁸ Siti Zaenab Muslimin, ‘Implementasi Metode Bermain Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mengenal Dan Membilang Angka 1-10) Pada Kelompok A Di TK Dharmawanita Kalijaga Desa Kalijaga Kec. Aikmel Kab. Lombok Timur’, *Jurnal Pendidikan Aura*, Vol. 12.No. 1 (2020).

¹⁹ Indah Sari.

Bandar Lampung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain melalui permainan lompat tali sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat) anak di Taman kanak-kanak Dharma Wanita Sukarama Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017.²⁰ Perbedaan penelitian terdapat pada media pembelajaran yang digunakan serta objek yang diteliti berbeda. Di mana penelitian ini menggunakan lompat tali sebagai media pembelajaran bagi anak untuk meningkatkan motorik kasar anak di Taman kanak-kanak Dharma Wanita Sukarama Bandar Lampung.

5. Lailatul Magfiroh, Retno Tri Wulandari, Rosyidamayani T. Maningtyas (2019) dengan penelitian berjudul “Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika permainan lompat ceria dimainkan pada anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun di TK PKK 3 Gunungsari Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan, kemampuan fisik motorik kasar mereka meningkat, terutama dalam hal kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kelenturan, dan kelincahan.²¹ Perbedaan penelitian terdapat pada lompat ceria sebagai media pembelajaran bagi anak untuk meningkatkan motorik kasar anak di Taman kanak-kanak Pasuruan.

²⁰ Eriyani, Lilis.

²¹ Lailatul Magfiroh, Retno Tri Wulandari, and Rosyidamayani T. Maningtyas, ‘Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun’, *Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 No. 1 (2019).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan

Perkembangan merupakan perubahan yang terjadi pada setiap individu dari mulai lahir sampai mati. Menurut Yusuf Syamsu, perkembangan adalah perubahan yang dialami oleh seseorang menuju tingkat kedewasaannya atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan. Apa yang dimaksud dengan sistematis, progresif, dan berkesinambungan adalah:²²

- a. Perkembangan bersifat sistematis, yang berarti bahwa perkembangan seperti kemampuan anak untuk berjalan seiring dengan pertumbuhan otot-ototnya.
- b. Perkembangan progresif berarti perkembangan yang lebih maju, seperti perubahan fisik pada anak, baik tinggi maupun berat badan.
- c. Perubahan berkesinambungan, yaitu perubahan yang terjadi secara teratur, seperti ketika anak belajar berdiri dan duduk.

Oemar Hamalik mendefinisikan perkembangan sebagai rujukan kepada perubahan yang progresif dalam organisme, bukan saja perubahan dalam segi fisik (jasmaniah) melainkan juga dalam segi fungsi, misalnya kekuatan dan koordinasi.²³ Adapun menurut

²² Fina Surya Anggraini, Siti Makhmudah, and Ainna Amalia, *Perkembangan Motorik AUD* (Jakarta: Guepedia, 2020). h. 23

²³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2014). h. 19.

Nugraha, ciri-ciri perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan fisik dapat dapat berdiri atau berjalan dengan keseimbangan satu kaki, maupun meloncat dengan baik, dapat mendorong, berbelok, atau memutar badannya dan memegang pensil dengan baik.
- b. Perkembangan sosial anak usia dini sudah dapat bersahabat, senang berbagi, menunjukkan kemampuan memahami perasaan orang lain.
- c. Berfikir dan berkomunikasi bahwa anak telah mampu menjawab pertanyaan dengan jelas.

2. Anak Usia Dini

Anak-anak usia dini adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan usia mereka. Masa usia dini (antara usia 0-6 tahun) adalah masa keemasan, atau masa emas, di mana stimulasi setiap aspek perkembangan sangat penting untuk tugas perkembangan berikutnya. Montessori dan Hainstock menyatakan bahwa masa usia dini merupakan periode sensitive (*sensitive periods*). Selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya, kemudian pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespons dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilaku sehari-hari.²⁴

²⁴ Andi Agusniatih and Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori Dan Metode Pengembangan)* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019). h. 6.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk layanan Pendidikan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun. Pendidikan dilaksanakan dalam bentuk pemberian rangsangan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun Rohani agar memiliki kesiapan untuk Pendidikan selanjutnya. Adapun menurut National Association of Education for Young Children (NAEYC) anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, sehingga pelaksanaan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan Tingkat perkembangan anak, baik secara kelompok usia maupun individual.²⁵

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah perubahan kualitatif dari setiap anak yang memiliki kemampuan luar biasa dalam belajar karena otak anak berkembang sangat pesat dan terbuka terhadap stimulasi, serta memiliki karakteristik yang berbeda tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.

3. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian. Karakteristik anak pada masa *golden age* berbeda dengan karakteristik orang dewasa karena pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini bersifat unik dengan banyak cara dan berbeda untuk menggali dan

²⁵ Agusniatih and Monepa. h. 11-12.

mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Sofia Hartati memaparkan berbagai karakteristik anak usia ini, yaitu:²⁶

a. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak-anak usia dini sangat tertarik pada dunia luar dan hal-hal yang mereka lihat. Dia sangat tertarik untuk mengetahui tentang segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya. Rasa ingin tahu ditandai dengan munculnya berbagai macam pertanyaan, seperti apa, siapa, mengapa, bagaimana, dan di mana. Untuk mencegah kesalahan dalam pemikiran anak, pertanyaan-pertanyaan ini harus dijawab dengan hati-hati dan memberi jawaban yang tepat.

b. Anak bersifat unik

Meskipun terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan namun setiap anak memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga. Keunikan ini dapat berasal dari factor genetik atau berasal dari lingkungan. Dengan adanya keunikan tersebut, pendidik perlu melakukan pendekatan individual sehingga keunikan anak dapat terakomodasi dengan baik.

c. Anak umumnya kaya dengan fantasi

Fantasi dan imajinasi anak sangat penting untuk perkembangan kreativitas dan bahasa, jadi anak-anak usia dini harus diarahkan agar secara bertahap memahami perbedaan antara khayalan dan kenyataan. Mereka dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah mereka benar-benar melihat atau mengalaminya. Kegiatan bercerita dan

²⁶ Agusniatih and Monepa. h. 13-17.

mendongeng dapat membantu anak-anak mengembangkan pemahaman tentang perbedaan antara khayalan dan kenyataan.

d. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Anak-anak di usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai hal, sehingga mereka sering disebut sebagai usia emas atau *golden age*. Anak-anak memiliki waktu yang paling sensitif dan potensial untuk mempelajari sesuatu.

e. Anak bersifat egosentris

Anak-anak biasanya masih bersifat egosentris atau menang sendiri, seperti yang ditunjukkan dengan merebut mainan, menangis, atau merengek jika keinginan mereka tidak dipenuhi. Pendidik dapat membantu anak-anak menjadi kurang egois dengan mengajak mereka mendengarkan cerita, mengajarkan mereka empati dan kepedulian sosial, dan sebagainya.

f. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini seringkali berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain karena anak usia dini ini mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain, apalagi jika kegiatannya tidak menarik perhatiannya. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpacu di tempat dan menyimak dalam waktu yang lama.

g. Anak merupakan makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebaya. Dia mulai belajar berbagi, mengalah, dan

menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya. Anak-anak membuat konsep diri mereka sendiri dan belajar bersosialisasi dan menjadi diterima di lingkungannya melalui interaksi sosial dengan teman sebaya mereka.

Rusdinal juga mengatakan bahwa ciri-ciri anak usia lima hingga tujuh tahun adalah sebagai berikut: 1) anak-anak pada masa praoperasi belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat; 2) anak-anak menyukai menyebutkan dan mendefinisikan objek dan kata-kata di sekitarnya; 3) anak-anak belajar melalui bahasa lisan dan berkembang pesat; dan 4) anak-anak membutuhkan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik.²⁷

B. Perkembangan Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar

Motorik yang berasal dari kata Bahasa Inggris, yaitu *motor ability* yang berarti kemampuan gerak. *Motor* ialah aktivitas yang sangat penting untuk manusia, karena dengan bergerak manusia bisa mencapai atau mewujudkan harapan yang diinginkannya. Motorik yang juga merupakan suatu terjemahan dari kata *motor* berarti awal terjadinya suatu gerakan yang dilakukan.²⁸

Motorik kasar erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Motorik kasar merupakan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar anak baik kaki maupun tangan. Menurut Santrock, motorik kasar (*gross motor skill*) meliputi

²⁷ Siti Sania, 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Di TK Nusa Indah Medan' (Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, 2021). h. 16.

²⁸ Amelia and Khadijah. h. 10.

kegiatan otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Perkembangan motorik merupakan perubahan gerakan kemampuan gerak bayi dari lahir sampai dengan dewasa yang melibatkan aspek dan perilaku gerak. Santrock juga menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) merupakan keterampilan yang melibatkan aktivitas otot besar seperti tangan seseorang untuk bergerak dan berjalan.²⁹

Menurut Gallahue dan Ozmun, motorik kasar merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot besar dan sangat penting dalam masa pertumbuhan anak, terutama pada usia dini. Aktivitas seperti melompat, berlari, dan memanjat membantu meningkatkan kekuatan, koordinasi, dan keseimbangan anak.³⁰

Menurut Sumantri, motorik kasar merupakan keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan sekelompok otot-otot besar sebagai dasar 12 utama gerakannya. Sedangkan menurut Bambang Sujiono, gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak gerakan ini memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki.³¹ Gerakan motorik terbagi kedalam tiga golongan, yakni:³²

- a. Motorik statis, yakni gerakan tubuh sebagai upaya untuk memperoleh keseimbangan, misalnya keserasian gerakan tangan dan kaki pada waktu berjalan.

²⁹ Indah Sari. h. 11.

³⁰ David L. Gallahue and John C. Ozmun, *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*, 6th edn (New York: McGraw-Hill, 2006). h. 44.

³¹ Indah Sari. h. 12.

³² Anggraini, Makhmudah, and Amalia. h. 25.

- b. Motorik ketangkasan, yakni gerakan untuk melaksanakan tindakan berupa ketangkasan dan keterampilan, misalnya gerakan melempar, menangkap, dan lain-lain.
- c. Motorik penguasaan, yakni gerakan untuk mengendalikan otot-otot, roman muka, dan lain-lain.

Sehingga, perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya.³³

Sebagaimana yang dimaksud dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 pasal 10 bahwa lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak salah satunya meliputi aspek nilai fisik-motorik kasar yakni mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan.³⁴ Berikut ini aspek-aspek yang dapat di kembangkan dalam perkembangan motorik kasar anak:³⁵

- a. Kelincahan, yaitu kemampuan untuk bergerak dengan cepat dan tepat tanpa kehilangan keseimbangan atau kesadaran akan posisi tubuhnya.

³³ Anggraini, Makhmudah, and Amalia. h. 25.

³⁴ *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 137 TAHUN 2014 TENTANG STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PASAL 10 AYAT 3*. h. 5.

³⁵ Putri Puswandari, 'Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di TK PKK Mulyojati Metro Barat' (IAIN Metro, 2019). h. 34.

- b. Kekuatan, yaitu salah satu aktivitas pengembangan akan kemampuan daya gerak yang di lakukan, dari satu tempat ke tempat lainnya.
- c. Keseimbangan, yaitu kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan tubuh ketika di tempatkan di berbagai posisi
- d. Ketangkasan, yaitu kualitas kecepatan dan kehandalan yang berkaitan dengan kemampuan fisik maupun mental.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motoric kasar anak, yakni sebagai berikut:³⁶

- a. Faktor Hereditas (Warisan sejak lahir atau bawaan).
- b. Faktor lingkungan yang menguntungkan kematangan fungsi-fungsi, atau merugikan kematangan fungsi-fungsi.
- c. Organisme dan psikis.
- d. Aktivitas anak sebagai subjek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

³⁶ Puswandari. h. 16.

Menurut Yusuf Syamsu, perkembangan kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat dari alat ukur berikut ini.³⁷

USIA	KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
Usia 3-4 Tahun	a. Naik dan turun tangga b. Meloncat dengan dua kaki c. Melempar bola
Usia 4-6 Tahun	a. Melompat b. Mengendarai sepeda anak c. Menangkap bola d. Bermain olahraga

Sumber: Yusuf Syamsu dalam Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*

Dengan demikian, permainan lompat kartu angka merupakan salah satu aktivitas fisik dalam mengkoordinasikan gerakan dan sistem saraf anak karena melatih konsentrasi anak serta memperkuat otot dan melatih keseimbangan tubuh dengan cara yang menyenangkan.

C. Permainan Lompat Kartu Angka

1. Pengertian Permainan Lompat Kartu Angka

Permainan lompat kartu angka merupakan permainan sederhana yang termasuk aspek perkembangan motorik kasar yang memerlukan tenaga fisik karena dilakukan oleh otot-otot besar dengan melibatkan kartu angka yang berbentuk kertas tebal dan tidak seberapa besarnya, berbentuk persegi panjang atau persegi. Bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan usia anak. Sedangkan pengertian gambar,

³⁷ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. h. 34.

merupakan bahasa yang dapat dimengerti dan diamati. Sifatnya kongkrit dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, karena gambar merupakan bentuk nyata dari benda sesungguhnya, sehingga hanya dengan melihat gambar maka dapat membayangkan benda sesungguhnya walaupun benda tersebut belum pernah diketahuinya. Permainan ini mengajak anak untuk belajar mengenal tentang bentuk, warna, atau angka. Permainan lompat angka dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk menerima stimulasi.³⁸

Kartu merupakan representasi angka yang dicetak pada selembur karton berukuran besar. Kartu-kartu ini menampilkan angka yang dirancang dengan menarik dan mudah untuk dibaca. Kartu angka terdiri dari kertas tebal yang memiliki bentuk persegi panjang, bujur sangkar, atau kotak, yang berisi simbol atau tanda sebagai pengganti bilangan.³⁹

Metode pembelajaran bermain adalah suatu cara pembelajaran yang mengutamakan kegiatan bermain sebagai media pembelajaran. Dalam metode pembelajaran bermain, anak-anak dapat belajar melalui permainan dan aktivitas yang menyenangkan, sehingga anak-anak dapat mengembangkan potensi motorik dan sosial-emosionalnya secara efektif.⁴⁰ Adapun metode bermain kartu angka merupakan penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas

³⁸ 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)*, Vol. 2.No. 2 (2019). h. 66.

³⁹ Hasni, 'Melalui Permainan Kartu Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda-Benda', *Jurnal: Edukasi Dan Sains*, Vol. 1.No. 1 (2019). h. 105.

⁴⁰ Tim Kreatif Media, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Rumah Baca, 2023). h. 56.

kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep.

Frost, Wortham, dan Reifel mengemukakan bahwasanya bermain merupakan media alami anak dalam mengekspresikan diri, bereksperimen, dan belajar.⁴¹ Landasan utama dari perkembangan anak adalah dengan bermain, karena membantu anak-anak untuk secara positif memahami dunia melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Permainan yang mengedukasi dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk motorik, sosial, dan kognitif.⁴²

Dengan demikian, permainan lompat kartu angka merupakan salah satu metode pembelajaran bermain yang edukatif, memberikan kesempatan untuk anak-anak belajar angka dan gerakan secara bersamaan, melalui aktivitas melompat yang menggunakan media visual untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dan melatih keseimbangan tubuh anak. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan fokus dan minat anak, melatih otot kaki, mengkoordinasikan gerakan dan instruksi, serta memusatkan perhatian peserta didik. Dengan demikian, kemampuan mereka dapat meningkat sekaligus membangun kerja sama dengan teman sekelas.

⁴¹ Eka Cahya Maulidiyah, 'THERAPLAY DALAM KAJIAN PSIKOLOGI SOSIAL ANAK', *Jurnal CARE Edisi Khusus Temu Ilmiah*, Vol. 03.No. 3 (2016). h. 34.

⁴² Joe L Frost, Sue Clark Wortham, and Stuart Reifel, *Play and Child Development: Fourth Edition* (USA: Pearson Education, Inc, 2012). h. 6.

Gambar 2.1 Kartu Angka



Berdasarkan observasi, pelaksanaan kegiatan melibatkan beberapa langkah dalam permainan lompat kartu angka, yakni guru menyiapkan alat peraga atau perlengkapan berupa kartu dengan bertuliskan angka yang dapat digunakan pada tema apapun untuk mendukung pelaksanaan permainan lompat kartu angka.⁴³ Kartu angka ini sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Guru akan mendemonstrasikan cara bermain lompat kartu angka, kemudian anak peserta didik akan mempraktikkannya, anak peserta didik akan menghitung jumlah gambar, dan guru akan memberikan tanggapan positif, jika anak keliru

⁴³ Ratnawati, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenai Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak', *Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, Vol. 6.No. 2 (2020). h. 64.

bantu anak menghitungnya. Setelah itu anak akan menghitungnya sendiri tanpa bantuan guru.⁴⁴

Dalam praktik permainan lompat kartu angka, peneliti dapat mengamati aktivitas yang dilakukan anak-anak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari barisan dan memiliki seorang ketua yang berdiri di depan. Guru mengobservasi kegiatan yang dilakukan oleh anak peserta didik dan mencatat segala sesuatu yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan serta memberi kesimpulan.

2. Manfaat Permainan Lompat Kartu Angka

Penerapan kartu angka dalam pembelajaran anak usia dini memberikan sejumlah manfaat, antara lain:⁴⁵

- a. Melatih anak untuk berhitung
- b. Melatih anak membedakan warna
- c. Melatih anak membedakan angka
- d. Melatih mental anak
- e. Melatih motorik tangan anak

⁴⁴ Kiki Aryanita, Muhamad Ali, and Desni Yuniarni, 'Pemanfaatan Kartu Angka 1-10 Dalam Penguasaan Konsep Bilangan Kelompok A Di TK', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 4.No. 11 (2015) <<https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jppk.v4i11.12222>>. h. 2.

⁴⁵ Hasni. h. 105.

Selain itu, beberapa manfaat dari metode pembelajaran bermain pada anak usia dini, antara lain:⁴⁶

- a. Meningkatkan motivasi belajar anak
- b. Meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan emosional
- c. Meningkatkan kemampuan motorik
- d. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi
- e. Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan

Dengan demikian, permainan lompat kartu angka dapat mengembangkan keterampilan motorik anak dengan berlatih keseimbangan dan koordinasi atau penyesuaian gerakan tubuh selama kegiatan melompat dengan menggunakan alat peraga berdasarkan tema yang ditentukan.

⁴⁶ Tim Kreatif Media. h. 57.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri 09 Manado dengan waktu penelitian selama dua bulan terhitung mulai bulan Januari hingga bulan Februari 2025.

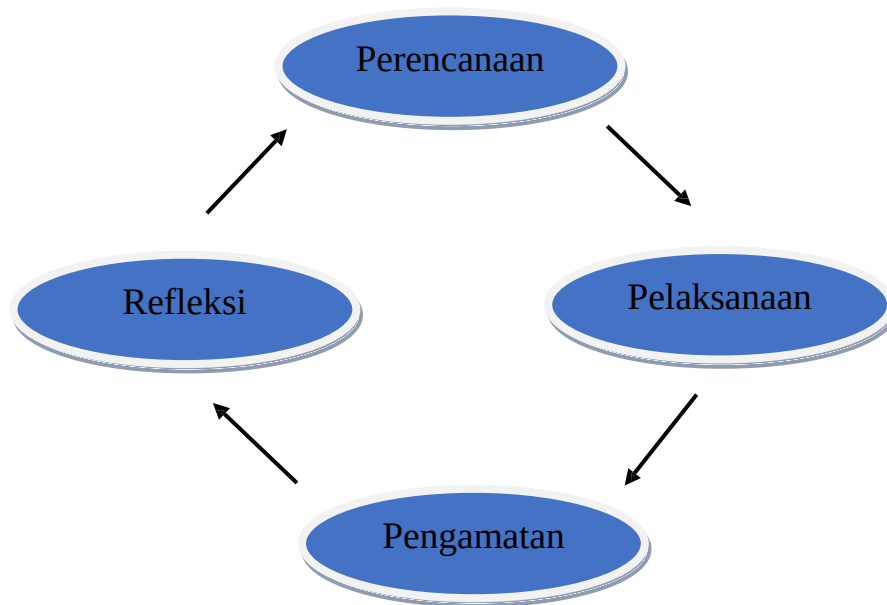
B. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Negeri 09 Wawonasa, Kecamatan Singkil Kota Manado, Sulawesi Utara, yang terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan dengan jumlah anak keseluruhan adalah 19 peserta didik. Data yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu data proses dan hasil pembelajaran dengan penerapan permainan lompat kartu angka yang mencakup unsur fisik motorik berupa kekuatan, keseimbangan, kelentukan, ketepatan, dan kelincahan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau yang disingkat PTK.

Penelitian ini adalah sebuah penelitian tindakan kelas (PTK), yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Classroom Action Research*, dan dilaksanakan secara kolaboratif. Kurt Lewin pertama kali memperkenalkan penelitian tindakan kelas dengan empat elemen penting: proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Selanjutnya, mereka akan menganalisis data dan melaporkan hasil penelitian. Dua siklus, masing-masing dengan dua pertemuan, akan digunakan dalam penelitian ini untuk menggabungkan keempat tahapan PTK menurut Kurt Lewin: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.⁴⁷

⁴⁷ Muhammad Djajadi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2019). h. 11.

Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin



Berikut ini penjabaran prosedur tahap-tahap penelitian tiap siklus, yaitu:

1. PRA SIKLUS

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Merencanakan Tindakan.
- 2) Menyusun soal-soal tes untuk peserta didik.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

- 1) Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran.
- 2) Guru memperkenalkan diri.

- 3) Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta dan tujuan pembelajaran.
- 4) Guru Bersama peserta didik membaca doa belajar.
- 5) Guru menceritakan atau menjelaskan yang berkaitan dengan kemampuan mengenal angka.
- 6) Peserta didik mengerjakan soal *pre-test* yang hasilnya akan dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan proses pembelajaran berbasis proyek pada siklus I dan siklus II.

2. SIKLUS I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, kegiatan yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah:

- 1) Peneliti memberitahukan tentang pembelajaran yang kita lakukan dengan menggunakan permainan kartu angka pada siswa Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan diterapkan dengan memanfaatkan permainan kartu angka.
- 3) Membuat lembar observasi untuk mendokumentasikan aktivitas serta kemampuan siswa dalam mengidentifikasi benda-benda di lingkungan sekitar dan pelaksanaan permainan kartu angka selama proses pembelajaran.
- 4) Mengumpulkan dan menyiapkan seluruh peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

- 1) Guru menyiapkan konsep bermain dan dilaksanakan berdasarkan RPPH yang telah dibuat.
- 2) Menyepakati aturan bermain bersama peserta didik.
- 3) Anak membuat barisan lurus.
- 4) Guru menjelaskan aturan dan tahapan bermain lompat kartu angka.
- 5) Pada kegiatan inti, guru memberikan contoh dan memperagakan permainan lompat kartu angka yaitu dengan mengambil angka kemudian memasang angka dengan kartu bergambar.
- 6) Kegiatan ditutup dengan guru mengulas kembali pelajaran hari ini, kemudian dilanjutkan dengan doa penutup bersama anak-anak.

c. Pengamatan (*Observation*)

Observasi dilakukan dengan memanfaatkan lembar observasi yang telah disiapkan dan dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran untuk mengamati perilaku peserta didik yang muncul saat bermain. Setiap kali pembelajaran berlangsung, akan ada observasi dan evaluasi yang dilakukan secara bersamaan dan berkelanjutan, melacak kegiatan guru dan aktivitas siswa.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis, pengkajian dan pertimbangan hasil atau dampak dari tindakan yang sudah diterapkan. Dilakukannya refleksi untuk memberikan motivasi agar

peserta didik terus bersemangat mengikuti pembelajaran yang menyenangkan.

3. SIKLUS II

Proses di siklus kedua hampir sama dengan proses di siklus pertama, tetapi perencanaan dan pelaksanaan tindakan siklus pertama diperbaiki, seperti yang ditunjukkan oleh hasil tes belajar siswa di siklus pertama.

C. Sumber dan Jenis Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu jenis data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran berupa aktivitas guru dan peserta didik. Peneliti mengamati peserta didik saat beraktivitas yang meliputi gerakan melompat, berjalan, berdiri tegap setelah melompat tanpa kehilangan keseimbangan, mengambil kartu angka di lantai, meletakkan kartu angka di tempat yang sudah disediakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik kasar anak.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas A Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado yang berjumlah 19 siswa.

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah data tentang situasi belajar mengajar diperoleh dari lembar observasi berdasarkan rubrik penilaian. Adapun penilaian keberhasilan anak dalam proses pembelajaran menggunakan penilaian berdasarkan aspek dan indikator yang memang harus diperoleh anak tersebut.

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data mencakup semua informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan masalah penelitian. Beberapa teknik umum untuk pengumpulan data termasuk observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan berlangsung, dalam artian observasi dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran. Observasi ini adalah pengamatan khusus dan pencatatan sistematis yang ditujukan pada satu atau beberapa masalah penelitian dengan tujuan mendapatkan data yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah penelitian tersebut. Observasi ini dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip metode ilmiah. Dalam pengamatan, hal-hal yang perlu dicatat oleh peneliti adalah proses dari tindakan, efek-efek tindakan, lingkungan dan hambatan-hambatan yang muncul.⁴⁸

Observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang dilakukan siswa dan guru kelas. Hal-hal yang peneliti amati dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan lompat kartu angka adalah dengan mengamati langsung keadaan peserta didik selama proses pembelajaran.

Dengan observasi partisipatif, peneliti dapat mengetahui perkembangan motorik kasar anak berdasarkan indikator perkembangan serta mempermudah peneliti untuk memperoleh data tentang bagaimana kegiatan permainan lompat kartu angka yang diterapkan pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri 09 Manado.

⁴⁸ Ina Magdalena, *Metodologi Penelitian Kelas* (Sukabumi: CV Jejak, 2023). h. 100.

Selama observasi, peneliti telah menyiapkan lembar observasi untuk mengumpulkan data tentang perkembangan motorik kasar anak-anak. Ini akan dilakukan dengan menggunakan tanda *check list* (✓) apabila hal-hal yang diamati sesuai atau terkait dengan keterampilan yang dipelajari siswa, seperti yang tercantum di bawah ini:

Tabel 3.1 Lembar Observasi (*Check List*) Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan) Anak

MOTORIK KASAR					
LOMPAT KARTU ANGKA					
KESEIMBANGAN					
No.	Nama	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
Jumlah: 19 Siswa					

Tabel 3.2 Lembar Observasi (*Check List*) Kemampuan Motorik Kasar (Ketangkasan) Anak

MOTORIK KASAR					
LOMPAT KARTU ANGKA					
KETANGKASAN					
No.	Nama	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
Jumlah: 19 Siswa					

Tabel 3.3 Lembar Observasi (*Check List*) Kemampuan Motorik Kasar (Kekuatan) Anak

MOTORIK KASAR					
LOMPAT KARTU ANGKA					
KEKUATAN					
No.	Nama	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
Jumlah: 19 Siswa					

Tabel 3.4 Lembar Observasi (*Check List*) Kemampuan Motorik Kasar (Kelincahan) Anak

MOTORIK KASAR					
LOMPAT KARTU ANGKA					
KELINCAHAN					
No.	Nama	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
Jumlah: 19 Siswa					

Keterangan:

1 = Belum Berkembang (BB) dengan skor 0%-25%

2 = Mulai Berkembang (MB) dengan skor 26%-60%

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 61%-80%

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 81%-100%

Gambar 3.2 Salah satu peserta didik yang dibantu oleh guru dalam kegiatan lompat kartu angka



Menurut Direktorat Jendral Mandas DIKNAS 2010, pengukuran pengamatan anak pada lembar observasi dibagi menjadi empat kriteria penilaian, yakni:⁴⁹

- a. (1) Belum Berkembang (BB)
- b. (2) Mulai Berkembang (MB)
- c. (3) Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- d. (4) Berkembang Sangat Baik (BSB)

⁴⁹ Kementrian Agama RI, *Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Management, Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Jendral Pembinaan SD Dan TK* (Jakarta, 2010). h. 48.

Pada proses pembelajaran, adanya keterlibatan antara guru dan anak peserta didik yang dicatat dalam lembar observasi aktivitas guru dan anak peserta didik selama Penelitian Tindakan Kelas berlangsung, seperti pada tabel di bawah ini:

3.5 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

NO	Kegiatan Siswa	Penilaian Kriteria				Jumlah
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	
1	Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.					
2	Siswa membentuk barisan dengan tertib sesuai instruksi guru.					
3	Siswa melompat dengan baik menggunakan satu kaki tanpa bantuan.					
4	Siswa melompat menggunakan dua kaki tanpa bantuan					
5	Siswa melompat dengan lurus saat melewati garis yang telah ditentukan dan dapat berdiri tegap saat bertumpu.					

6	Siswa melompat dengan gerakan sangat cepat dan konsisten.					
7	Siswa menjawab pertanyaan guru terkait kegiatan lompat kartu angka.					
8	Siswa menyebutkan angka 1-10 secara berurutan.					
9	Siswa menghubungkan angka 1-10 sesuai jumlah gambar.					
10	Pemahaman siswa terkait materi dan tema yang dilakukan di kelas.					

Keterangan:

1 = Belum Berkembang (BB) dengan skor 0%-25%

2 = Mulai Berkembang (MB) dengan skor 26%-60%

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 61%-80%

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 81%-100%

**Tabel 3.6 Lembar Observasi Kegiatan Guru pada Proses Pembelajaran
Lompat Kartu Angka**

No	Aktivitas Guru	Penilaian				Jumlah
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)	
Kegiatan Awal						
1	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.					
2	Guru membuka pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.					
3	Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi kegiatan yang akan dilakukan.					
4	Guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai.					
5	Guru menjelaskan kriteria kegiatan yang akan dilakukan dalam proses					

	pembelajaran.					
6	Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan.					
Kegiatan Inti						
7	Guru melibatkan anak peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.					
8	Guru mengarahkan anak peserta didik untuk membentuk barisan.					
9	Guru mempraktekkan cara bermain lompat kartu angka.					
10	Guru mengamati keaktifan siswa, penguasaan materi, penggunaan waktu berdasarkan RPPH.					
11	Guru mengamati kesabaran anak peserta didik dalam menunggu giliran.					
12	Guru mengamati dan mencatat perkembangan kemampuan motorik kasar anak.					
13	Guru membantu anak-anak dan aktif memberikan					

	semangat.					
14	Guru memfasilitasi anak peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.					
Kegiatan Penutup						
15	Guru bersama-sama dengan anak peserta didik membuat rangkuman/kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan.					
16	Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.					
	Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.					
	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.					

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

Berikut ini kriteria dalam rubrik penilaian motorik kasar yang telah dikembangkan:

Tabel 3.7 Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar

KRITERIA	SKOR	DESKRIPSI
Motorik Keseimbangan	BB (1)	Anak belum mampu melompat menggunakan dua kaki dengan seimbang
	MB (2)	Anak mampu melompat menggunakan dua kaki namun belum seimbang
	BSH (3)	Anak mampu melompat menggunakan dua kaki dengan seimbang namun dibantu
	BSB (4)	Anak mampu melompat menggunakan dua kaki dengan seimbang tanpa bantuan.
Motorik Ketangkasan	BB (1)	Anak belum mampu melompat menggunakan satu kaki.
	MB (2)	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki namun masih terjatuh.
	BSH (3)	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dengan bantuan.
	BSB (4)	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki tanpa jatuh dan tanpa bantuan.
Motorik Kekuatan	BB (1)	Anak belum mampu melompat dengan lurus saat melewati garis yang telah ditentukan.
	MB (2)	Anak mampu melompat dengan lurus saat melewati garis yang telah ditentukan namun masih keluar garis.

	BSH (3)	Anak mampu melompat dengan lurus saat melewati garis yang telah ditentukan namun tidak bisa berdiri tegap.
	BSB (4)	Anak mampu melompat dengan lurus saat melewati garis yang telah ditentukan dan dapat berdiri tegap.
Motorik kelincahan	BB (1)	Anak belum mampu melompat dengan cepat, masih sering berhenti atau gerakan sangat lambat.
	MB (2)	Anak mampu melompat dengan usaha untuk tidak sering berhenti meski gerakan masih lambat.
	BSH (3)	Anak mampu melompat dengan gerakan yang cukup cepat.
	BSB (4)	Anak mampu melompat dengan gerakan sangat cepat dan konsisten.

Keterangan kategori berdasarkan skor persentase:

Tabel 3.8 Kategori Kemampuan Motorik Kasar

No.	Interval	Kategori
1.	0 – 25%	Belum Berkembang (BB)
2.	26% - 60%	Mulai Berkembang (MB)
3.	61% - 80%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4.	81% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto dan video dari proses pelaksanaan kegiatan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan instrumen lembar observasi kartu angka. Penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif untuk menganalisa data dengan cara menjelaskan dan menggambarkan hasil penelitian menggunakan kata-kata atau kalimat. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian bersifat kualitatif, yang menggambarkan suatu keadaan sesungguhnya yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik anak.

Data yang diperoleh selama proses pembelajaran akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Siswa}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100 \%$$

F. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK), keberhasilan tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan terkait dengan suasana belajar di kelas dan hasil peningkatan siswa. Tujuan pelaksanaan dalam penelitian penelitian ini adalah peningkatan perkembangan motorik kasar anak dengan kegiatan lompat kartu angka Kelas A TK Negeri 09 Manado, yang ditandai dengan tercapainya kriteria ketika presentase dari keseluruhan diperoleh pada

tingkat presentase keterampilan yang lebih tinggi daripada presentase keterampilan yang lebih rendah.

Untuk mengetahui seberapa berhasil permainan lompat kartu angka dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak pada aspek keseimbangan, kekuatan, ketangkasan, dan kelincahan pada persentase sebanyak 80% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).