

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Pendidikan Anak Usia Dini TK Islam Ashabul Maimanah Banjarmasin. Lebih jelasnya tentang lokasi penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Sejarah Singkat TK Islam Ashabul Maimanah

TK Islam Ashabul Maimanah merupakan Pendidikan Anak Usia Dini yang didirikan Oleh Ibu Elmda Yusrina, S.Pd pada tahun 2010. TK ini diperuntukkan bagi anak berusia 2-6 tahun, yang terdiri dari dua program KB untuk anak berusia 2-4 tahun dan Program TK untuk anak usia 4-6 tahun.

2. Lokasi PAUD

TK Islam Ashabul Maimanah terletak di Jl. Ramin I RT. 32 NO. 21 B Komp Banjar Indah Permai Banjarmasin. Kelurahan Pemurus Dalam. Kecamatan Banjarmasin Selatan. Provinsi Kalimantan Selatan.

3. Identitas PAUD

- a. Nama PAUD : TK Islam Ashabul Maimanah
- b. Alamat
 - 1) Jalan : Jl. Ramin I RT. 32 NO. 21 B Komp Banjar Indah Permai Banjarmasin
 - 2) Kelurahan : Pemurus Dalam
 - 3) Kecamatan : Banjarmasin Selatan

- 4) Kabupaten : Banjarmasin
 - 5) Provinsi : Kalimantan Selatan
 - c. Status PAUD : Swasta
 - d. Akerditasi PAUD : Belum Terakreditasi
 - e. Ijin Operasional Terbaru :
 - f. Diterbitkan Oleh : Dinas Pendidikan Banjarmasin
 - g. NIS : 00049
 - h. NSS : 002637110058
 - i. NPSN : 30312716
 - j. Nam ketua yayasan : Racmhan Agus, SE
 - k. Nama Kepala Sekolah : Emelda Yusrina, S.Pd
 - l. No hp : 085842421631
 - m. Kepemilikan Tanah : Milik pribadi
 - n. Luas Tanah : 10 x 14 M²
 - o. Luas Bangunan : 10 x 4 M²
4. Visi, Misi dan Tujuan PAUD
- a. Visi

Upaya Meningkatkan Mewujudkan Generasi Yang Beriman,
Bertaqwa, Sehat, Cerdas Kreatif dan Mandiri
 - b. Misi
 - 1) Memberikan pendidikan yang berlandasan norma dan nilai-
nilai agama dan budaya

- 2) Penanaman sikap yang sopan dalam lingkungan yang sehat dan bersih
- 3) Mengembangkan kompetensi dasar dalam kegiatan pembelajaran
- 4) Membentuk anak mandiri dan kreatif.

c. Tujuan

- 1) Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar dengan sesuai perkembangan.
- 2) Mengembangkan budaya membentuk anak yang cerdas dan mandiri.

Gambar. I Keterangan Visi,Misi dan Tujuan TK Islam Ashabul Maimanah Banjarmasin.



5. Keadaan Guru dan Karyawan di TK

Keadaan di TK Islam Ashabul Maimanah tahun Ajaran 2019/2020 terdapat 4 orang pengajar dengan latar belakang pendidikan

yang berbeda-beda, untuk pengajar kelompok A ada 2 orang pengajar, untuk pengajar kelompok B 1 orang, 1 orang kepala sekolah.

Tabel I Data Pendidik Tenaga Kependidikan TK Islam Ashabul Maimanah Tahun pelajaran 2019

No	Nama	Jenis Kelamin	Agama	Jabatan	Pendidikan
1	Elmda Yusrina, S. Pd	P	Islam	Kepala Sekolah	S1
2.	Jannah, S. Pd	P	Islam	Pendidik	S1
3.	Siti Nor Syarifah	P	Islam	Pendidik	MA
4.	Siti Aulia	P	Islam	Pendidik	MAN

Sumber: dari Tata Usaha Taman Kanak-kanak Islam Ashabul Maimanah

6. Keadaan Anak Didik di TK

Pada tahun ajaran 2019/2020 jumlah anak didik di TK Islam Ashabul Maimanah Banjarmasin berjumlah 30 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel II berikut :

Tabel II Jumlah Anak Didik di TK Islam Ashabul Maimanah Banjarmasin

No	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelompok A	10	8	18
2.	Kelompok B	5	7	12
Jumlah		12	13	30

Sumber : Tata Usaha Taman Kanak-kanak Islam Ashabul Maimanah

7. Keadaan Sarana dan Prasarana PAUD

Sarana dan Prasarana TK Islam Ashabul Maimanah dalam keadaan cukup baik. Sarana dan Prasarana TK Islam Ashabul Maimanah terdiri dari beberapa ruangan dan permainan out door yang ada di halaman sekolah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel IV berikut :

Tabel III Sarana dan Prasarana di TK Islam Ashabul Maimanah Banjarmasin

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala PAUD	1	Cukup Baik
2	Ruang Belajar	2	Baik
3	Ruang Dapur	1	Cukup Baik
4	WC Guru	1	Cukup Baik
5	WC Anak	2	Cukup Baik
6	Gudang	1	Cukup Baik
7	Kantin	1	Cukup Baik
8	Permainan Out Door	8	Baik

Sumber : Tata Usaha Taman Kanak-kanak Islam Ashabul Maimanah

8. Jadwal Kegiatan TK Islam Ashabul Maimanah

Waktu penyelenggaraan kegiatan TK Islam Ashabul Maimanah dilaksanakan setiap hari senin sampai sabtu. Gambaran umum jadwal kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV Gambaran Umum kegiatan Kelompok A Hari Senin-Sabtu

Waktu	Hari	Kegiatan
07.45-08.00	Senin s/d Sabtu	Anak berada disekolah
08.00-08.30		Anak berbaris di halaman bernyanyi senam bersama
08.30-08.45		Masuk kelas (Kegiatan Pembuka)
08.45-09.15		Kegiatan Inti
09.15-09.30		Makan bersama
09.30-100.00		Bermain diluar Out door)
10.00-10.30		Kegiatan Penutup dan Recolling

Tabel V Gambaran Umum Kegiatan Kelompok A Dan B Hari Jumat

Waktu	Hari	Kegiatan
07.45-08.00	Jumat	Anak berada disekolah
08.00-08.30		Jumat Taqwa (Shalat Berjamaah)
08.30-08.45		Kegiatan Pembuka
08.45-09.15		Kegiatan Inti
09.15-09.30		Makan Bersama
09.30-10.00		Bermain diluar (Out door)
10.00-10.30		Kegiatan Penutup/Reccoling

Tabel VI Gambaran Umum Kegiatan Kelompok B Hari Senin-Sabtu

Waktu	Hari	Kegiatan
07.45-08.00	Senin S / d Sabtu	Anak Berada di sekolah
08.00-08.30		Anak berbaris di halaman bernyanyi / senam bersama
08.30-09.00		Masuk kelas (Kegiatan Pembuka)
09.00-10.00		Kegiatan Inti
10.00-10.15		Makan bersama
10.15-10.45		Bermain diluar (Out door)
10.45-11.45		Kegiatan Penutup/Reccoling

Sumber : Tata Usaha Taman Kanak-Kanak Islam Ashabul Maimanah

Catatan : Setiap hari senin,selasa, rabu, kamis, setelah kegiatan, bagi sebagian anak kelompok B melakukan kegiatan les dengan guru yang sudah ditentukan, anak belajar membaca, menulis dan berhitung

B. Deskripsi Hasil Dan Pelaksanaan Penelitian Siklus 1

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan siklus 1, peneliti telah menyusun perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas, antara lain:

- 1) Berdiskusi dengan teman menentukan tema sesuai RPPH
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
 - a) Rencana Tindakan pada pertemuan ke 1
 - i. Guru menyambut anak dengan ramah di depan sekolah
 - ii. Guru mengajak anak berbaris di halaman sekolah sambil bernyanyi bersama
 - iii. Guru mengajak membaca ikrar sebelum masuk kelas
 - iv. Guru mengajak berdoa sebelum belajar dan membaca surah-surah pendek
 - v. Guru mulai mengenalkan tema pada hari
 - vi. Guru mulai mengenalkan kepada anak tentang permainan tradisional lompat tali
 - vii. Guru meminta anak untuk mengamati benda peralatan lompat tali
 - viii. Guru mencontohkan permainan lompat tali
 - ix. Guru mulai mengajak anak untuk melakukan percobaan bermain lompat tali
 - b). Rencana Tindakan Pada pertemuan Ke II
 - i. Guru menyambut kedatangan anak dengan ramah di depan sekolah
 - ii. Guru mengajak anak bernyanyi di halaman sekolah bersama-sama

- iii. Guru mengajak anak membaca ikrar sebelum masuk kelas
 - iv. Guru Mengajak anak berdo'a mau belajar dan Membaca surah-surah pendek
 - v. Guru memberikan lembar buku kerja anak (sesuai tema)
 - vi. Guru kembali mengenalkan permainan tradisional lompat tali
 - vii. Guru memberikan aturan bermain sebelum melakukan kegiatan bermain
 - viii. Guru mengajak anak untuk bermain di luar
 - ix. Anak berlomba melakukan kegiatan bermain lompat talinya
- 3) Mempersiapkan lembar observasi guru (teman sejawat)
 - 4) Mempersiapkan alat untuk bermain tradisional (seperti : karet)

b. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil pra siklus yang dilakukan peneliti, maka diperoleh hasil bahwa kemampuan melompat anak usia dini mulai berkembang, untuk ini penelitian ini dilanjutkan ke siklus 1 yang dilaksanakan 2 kali pertemuan. Berikut ini deskripsi proses pelaksanaan tindakan pada siklus 1 sebelum masuk kelas, dengan dipimpin guru anak-anak bernyanyi bersama, membaca janji murid, dan membaca syahadat kemudian masuk kelas masing-masing.

- 1) Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa Tanggal 27 Agustus 2019 dengan tema Kebutuhanku dengan subtema Pakaianku yang sudah disiapkan oleh guru dan peneliti yaitu, kertas, penghapus, pensil, karet dan yang terkait dalam permainan tersebut

serta lembar kerja anak. Kegiatan pembuka yaitu diawali dengan membaca do'a sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, kemudian bernyanyi''apa kabar'' lalu pada kegiatan inti anak diberikan penjelasan tentang materi hari itu dengan menanyakan peralatan makanan seperti apa yang diinginkan oleh anak, kemudian anak mewarnai gambar yang sudah diberikan oleh guru gambarnya pada kertas yang sudah dibagikan. Pada pertemuan 1 kegiatan permainan tradisional terlebih dahulu dikasih arahan tentang aturan pada permainan tradisional tersebut, kemudian melihat dan mendengarkan deskriptip tata cara permainan tersebut, selanjutnya anak diminta 1 orang untuk mencontohkan permainan yang diarahkan oleh guru agar teman-teman yang lain mengerti ketika proses permainan tradisional dimulai.kemudian mereka pun melakukan bersama-sama

2. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 29 Agustus 2019 dengan tema yang sama yaitu kebutuhan ku dan dengan sub tema pakaianku Bahan yang sudah disiapkan oleh guru dan peneliti yaitu, kertas, penghapus, pensil, karet dan yang terkait dalam permainan tersebut serta lembar kerja anak. Kegiatan pembuka yaitu diawali dengan membaca do'a sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, kemudian bernyanyi''apa kabar'' lalu pada kegiatan inti anak diberikan penjelasan tentang materi hari itu dengan menanyakan Pakaian ku atau seperti apa yang

dinginkan oleh anak, kemudian anak mewarnai gambar yang sudah diberikan oleh guru gambarnya pada kertas yang sudah dibagikan. Pada pertemuan 1 kegiatan permainan tradisional terlebih dahulu dikasih arahan tentang aturan pada permainan tradisional tersebut, kemudian melihat dan mendengarkan deskriptip tata cara permainan tersebut, selajutnya guru meadakan permaianan lompat tali secara berlomba agar sesuana menjadi menyenangkan

Gambar. II keterangan anak lagi melakukan melompat pada siklus I



Gambar. III Keterangan anak lagi melompat pada Siklus I pertemuan Kedua



c. Observasi

Proses permainan siklus 1 dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan mengalami beberapa kendala . Awalnya anak sangat antusias saat mengetahui permainan hari itu akan menggunakan permainan tradisional. Pada saat anak bermain dan ada juga anak yang kurang semangat dalam bermain. Kemudian guru kembali mengkondisikan anak agar melanjutkan permainan tradisional tersebut bersama temannya dengan gembira dengan menggunakan permainan tradisional.

Anak mulai semangat dan gembira pada saat permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak tersebut. Pada hari pertama anak tampak bingung dengan proses langkah-langkah mulainya permainan tradisional tersebut yang diikutinya, namun seiring berjalannya waktu anak-anak terbiasa mengikuti kegiatan langkah-langkah permainan

tradisional dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua pada Siklus 1

Berdasarkan pengamatan selama permainan tradisional dengan menggunakan bermain lompat tali pada siklus 1, awalnya anak belum mengerti dengan kegiatan yang berlangsung sehingga saat permainan tradisional tidak berjalan dengan lancar, terdapat anak yang masih bingung saat proses permainan dimulai sehingga harus dilakukan arahan oleh guru dan peneliti. Akibat ketidakpahaman anak tersebut dikarenakan anak bercerita dengan teman yang disampingnya.

Tampak beberapa masalah saat proses permainan berlangsung, seperti mengatur anak ketika disuruh bergiliran saat bermain permainan tersebut, tetapi terdapat juga anak yang terlihat bijak dalam menghadapi masalah atau teman dikelasnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan mau bergiliran bermain pada permainan tersebut.

Indikator yang diteliti anak mampu melompati anyaman tali karet dengan satu kaki dengan jarak tertentu, anak mampu melompati anyaman karet tali dengan satu dengan ketinggian, anak mampu melompati anyaman karet tali dengan dua kaki secara bersamaan dengan jarak yang tertentu, dan anak mampu melompati anyaman karet tali dengan dua kaki secara bersamaan dengan ketinggian. Sehingga pada siklus 1 ini terlihat bahwa anak sudah mengalami peningkatan dari awal pelaksanaan kegiatan bermain yang menggunakan permainan tradisional. Anak yang tadinya tidak mau

ikut bermain, kini setelah dilaksanakan kegiatan permainan tradisional tersebut 2 hari dua kali pertemuan pada siklus 1 sudah mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya dan ingin melakukannya, tampak beberapa anak yang tadinya tidak mau mendengarkan guru, menjadi mau mendengarkan guru walaupun masih mengabaikannya saat kegiatan permainan berlangsung. Tetapi ada beberapa anak sudah terlihat mulai mencapai indikator penilaian.

Hasil Observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan motorik kasar (melompat) anak usia dini setelah melaksanakan kegiatan permainan tradisional. Hasil observasi siklus 1 dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel VII Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus 1

NO	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keteranagn
1	AWH	12	75	BSB
2	DS	9	56,25	BSH
3	DSS	9	56,25	BSH
4	MRA	13	81,25	BSB
5	NH	9	56,25	BSH
6	NKB	11	68,75	BSH
7	SNA	10	62,5	BSH
8	MS	11	68,75	BSH
9	NQ	10	62,5	BSH
10	BI	10	62,5	BSH
11	MYP	8	50	BSH
12	ZI	10	62,5	BSH
Jumlah Nilai Anak		112	820	
Rata-rata		9,3	68,33	BHS

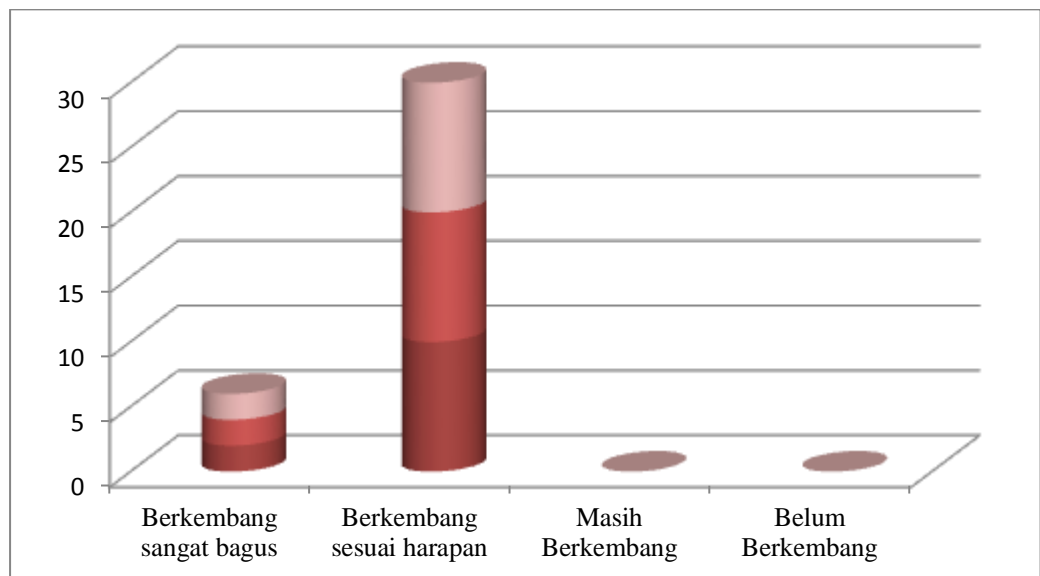
Dari tabel VII di atas dapat dilihat bahwa pada siklus 1 diperoleh nilai rata-rata anak 68,33 . Dengan kategori berkembang sesuai harapan.

Untk lebih jelasnya dapat diliihat dari tabel dibawah ini :

Tabel VIII Rangkuman Peningkatan Melompat Anak Usia Dini Siklus I

Persentase	Jumlah Anak	Keterangan
80-100 (13- 16)	2	Berkembang sangat baik
55-79 (8-11)	10	Berkembang sesuai harapan
30-59 (5-7)	0	Mulai berkembang
0-29 (0-4)	0	Belum berkembang

Grafik I Peningkatan Melompat Anak Pada Siklus 1



d. Refleksi

Berdasarkan hasil yang dilakukan peneliti dan guru pada akhir siklus 1, secara umum perkembangan melompat anak belum. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus 1 belum mencapai

68, 33% dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan siklus II.

Proses permianan pada siklus 1 masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukam beberapa langkah-langkah untuk meningkatkan peneliti memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II :

- a) Guru menstimulasi anak agar terangsang untuk melaksanakan kegaitan permainan dengan langkah-langkah yang agar melompat atau motrik kasarnya lebih terlatih.
- b) Guru melakukan berbagai tindakan pada siklus II yang tidak dilakukan pada siklus 1, yaitu guru memberi aturan bermain yang baik agar lebih tertib dan kondusif saat tindakan dan pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas berlangsung, memberikan semangat kepada anak dan dorongan kepada anak
- c) Pada siklus II guru perlu memberi motivasi kepada anak dengan cara membawa reward berupa permen kepada anak yang dan bersikap sesuai dengan indikatif dengan baik saat berlangsungnya tindakan yaitu bermain permainan tradisional.

3. Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bersama guru tentang materi yang diajarkan sesuai model pembelajaran yang digunakan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) digunakan guru sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan pada Siklus II
- 2) Mempersiapkan rancangan permainan tradisional untuk siklus II
- 3) Menyiapkan tema yang akan digunakan dalam kegiatan permainan menyiapkan alat dan bahan, menetapkan rancangan penugasan oleh guru
- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi kegiatan permainan yang akan berlangsung seperti kamera maupun handphone

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru. Tugas adalah mengamati, menilai dan mendokumentasi kegiatan anak ketika sedang melakukan poin-poin indikator yang diteliti. Tugas yakni melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RRPH) yang disusun pada siklus II seperti biasa guru

melaksanakan kegiatan pada pengembangan seperti menyiapkan alat dan bahan sebelum kegiatan bermain permainan dilaksanakan, membuat aturan permainan, dan menyusun deskripsi tugas anak berikut deskripsi pelaksanaan pada Siklus II :

- 1) Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 4 September 2019 dengan tema kebutuhanku dan subtemanya pakaianku. Anak-anak masih melaksanakan kegiatan permainan lompat tali seperti yang sudah diterapkan pada siklus I. Guru memberikan pengarahan kepada anak dan penjelasan kepada anak-anak tentang permainan lompat tali yang akan anak mainkan lagi, terdapat beberapa anak-anak yang memahami pengarahan dan penjelasan yang diberikan oleh guru. Guru memberi pengutan di sela-sela permainan juga menjanjikan reward berupa permen kepada anak ketika anak bersikap sesuai dengan indikator yang diteliti, seperti anak bisa melompat satu kaki dengan jarak sedekat dan jarak yang tinggi, anak bisa melompati tali anyaman karet dengan dua kaki dengan jarak dan setinggi., kemudian kegiatan dilanjutkan dengan mengulang kembali pembelajaran pada hari itu tersebut.
- 2) Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 5 September 2019 dengan tema yang sama Kebutuhanku dan sub tema pakaianku. Pertemuan kedua anak-anak bermain permainan

tradisional dengan gembira dan mulai memahaminya. Selain itu anak juga mulai mengikuti langkah-langkah dan tata cara permainan dengan baik. Pada siklus II ini anak-anak terlihat sangat baik dalam melakukan kegiatan permainan lompat tali nya karena masing-masing dari anak memperoleh nilai rata-rata berkembang sangat baik sesuai perkembangnya. Siklus II semua anak yang awalnya berkembang sesuai harapan memperoleh menjadi berkembang sangat baik disini, dan tidak lagi dilanjutkan ke siklus III

Gambar IV anak lagi melakukan hompimpa pada siklus II pertemuan Ke satu



Gambar V anak-anak melompatnya sangat baik pada siklus II



c. Observasi

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung. Terutama setelah anak-anak bermain permainan tradisional. Seluruh anak sudah mengikuti kegiatan bermain permainan tradisional sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh guru dan peneliti. Mulai dari menggerakkan seluruh anggota tubuh untuk melatih motorik kasar (melompat). Antusias anak terlihat pada siklus II karena anak sudah mulai memahami permainan tradisional lompat tali yang sudah diterapkan kemudian anak sangat senang karena bisa bermain permainan tersebut apalagi dijanjikan diberi reward berupa permen pada akhir kegiatan proses pembelajaran.

Sebelum dilakukan kegiatan permainan guru terlebih dahulu menagajak anak untuk mengarahkan bagaimana memainkan permainan yang baik dan bagus, selanjutnya guru memberitahukan mengenai tugas yang akan dikerjakan oleh anak-anak tampak senang karena sebelumnya pada siklus 1 anak sudah mengalami kegiatan pemberian tugas dan anak kini mulai terbiasa. Saat guru memberikan aturan awalnya anak-anak tampak ada yang kurang senang karena tidak seperti memainkan permainan yang biasanya, tetapi guru memberikan motivasi baik bersama dengan teman-teman yang lainnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan permainan lomapt telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui perkembangan motorik kasar (melompat) setelah melaksanakan kegiatan permainan lompat tali

Tabel IX Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II

NO	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keteranagn
1	AWH	15	93,75	BSB
2	DS	13	81,25	BSB
3	DSS	13	81,25	BSB
4	MRA	16	100	BSB
5	NH	14	87,5	BSB
6	NKB	16	100	BSB
7	SNA	15	93,75	BSB
8	MS	14	87,5	BSB
9	NQ	14	87,5	BSB
10	BI	14	87,5	BSB
11	MYP	13	81,25	BSB
12	ZI	13	81,25	BSB
Jumlah Nilai Anak		170	10,58	
Rata-rata		14,1	88,16	BSB

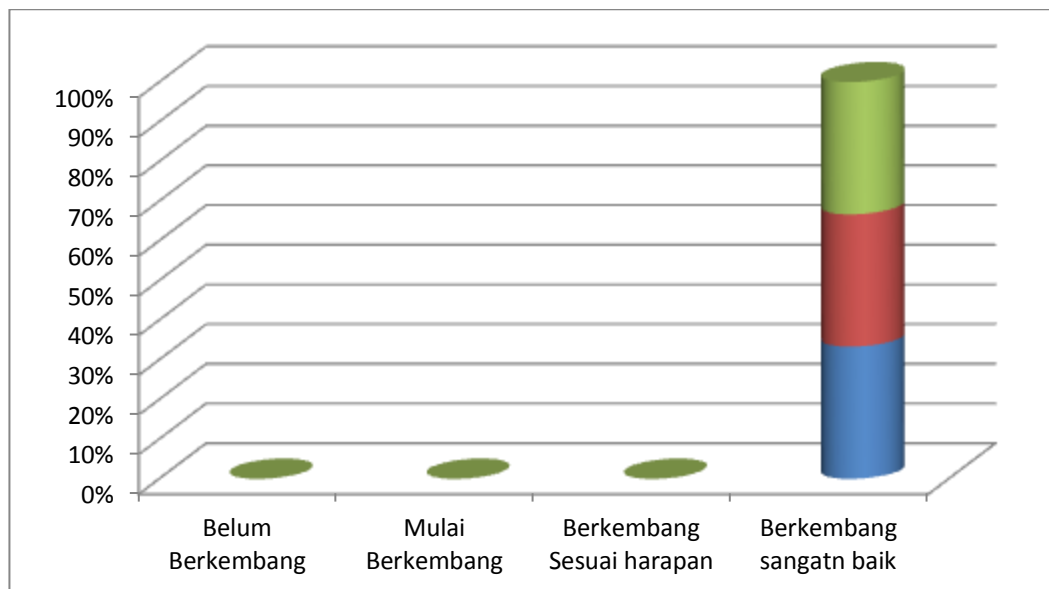
Dari tabel IX di atas terlihat Siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,16% .Hal ini menunjukkan adanya peningkatan terjadi pada perkembangan motorik kasar (melompat) . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut ini

Tabel X Peningkatan Perkembangan Melompat Anak

Persentase	Jumlah anak	Persentase Jumlah Anak	Keteranagn
80-100 %	12	100%	Berkembang Sangat baik
55-79%	0	0	Berkembang Sesuai Harapan
30-59%	0	0	Mulai Berkembang
0-29%	0	0	Belum Berkembang

Dari Tabel X di atas di katakan perkembangan motorik kasar (melompat) tergolong sudah sangat baik, Dari 12 orang anak semuanya hasilnya berkembang sanagat baik dengan hasil 88, 16% ,dan tidak ada yang memperoleh kriteria mulai berkembang ataupun Belum berkembang. Dari hasil ini observasi perkembangan motorik kasar (melomapt) pada siklus II maka dapat digambarkan pada grafik berikut ini

Grafik II Peningkatan Kemampuan Melompat Anak Siklus II



d. Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan Siklus II berjalan dengan lancar . Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan lompat tali untuk meningkatkan kemampuan melompat

anak telah menunjukkan keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel XI Anak yang mengalami Peningkatan Kemampua Melompat

Keterangan	Jumlah Anak	
	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik	2	12
Berkembang Sesuai Harapan	10	0
Mulai Berkembang	0	0
Belum Berkembang	0	0

Dari berdasarkan kenyataan dan bukti yang diperoleh, penelitian yang berlangsung tentang perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat , dengan anak yang melakukan gerakan sesuai indikator pada siklus 1 sebesar 68,33% , dan pada Siklus II 88,16%. Untuk melihat kondisi perkembangan peningkatan motorik kasar (melompat) pada siklus 1 dan pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel XII Kondisi Peningkatan Melompat Anak Pada Siklus 1 Dan Pada Siklus II

NO	Kode Anak	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	AWH	75	93,75	Meningkat
2	DS	56,25	87,5	Meningkat
3	DSS	56,25	81,25	Meningkat
4	MRA	81,25	100	Meningkat
5	NH	56,25	87,5	Meningkat
6	NKB	68,75	100	Meningkat
7	SNA	62,5	93,75	Meningkat

8	MS	68,75	93,75	Meningkat
9	NQ	62,5	87,5	Meningkat
10	BI	62,5	87,5	Meningkat
11	MYP	50	81,25	Meningkat
12	ZI	62,5	93,75	Meningkat
Jumlah Nilia				
Nilai Rata-rata		68,33%	88,18%	

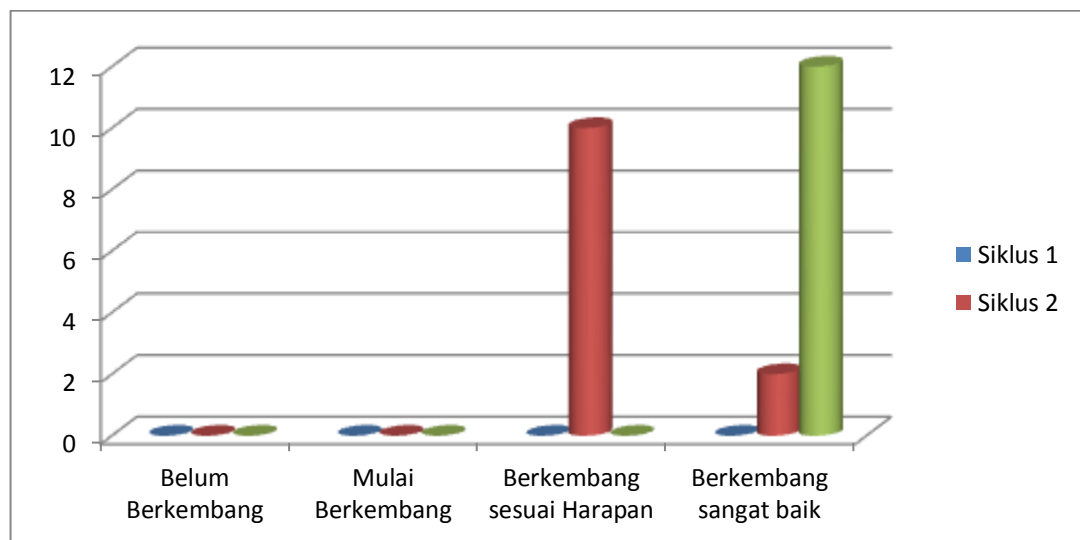
Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya peningkatan perkembangan motorik kasar (melompat), pada siklus 1 (68,33%) , Siklus II (88, 18%) .

Untuk lebih jelasnya dilihat pada tabel dibawah ini :

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	68,33%	88, 18%

Untuk lebih jelasnya tentang perkembangan motorik kasar (melompat) dari data awal hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Grafik III Peningkatan Kemampuan Melompat Anak



Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (melompat). Hasil yang dicapai pada siklus II menjadi dasar peneliti dan guru untuk menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah di tentukan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa meningkatnya motorik kasar (melompat) pada kelompok B TK Islam Ashabul Maimanah Banjarmasin, dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional lompat tali. Meningkatkan perkembangan motorik kasar (melompat) dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus 1 anak memperoleh nilai sebesar 68,33%, dan pada siklus II meningkat sebesar 88,16%, jadi dari siklus 1 menuju siklus II Perkembangan anak mengalami peningkatan.

Manfaat penggunaan permainan tradisional lompat tali adalah untuk melatih anak pada kelenturan motorik kasarnya (melompat), agar perkembangan motorik kasarnya lebih meningkat dan dengan adanya permainan tradisional lompat tali anak mengetahui caranya bermain dengan baik dan anak saling mengingatkan untuk melakukan permainan yang baik.

Menurut Danandjaja dalam Acroni, permainan tradisoional adalah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif, serta banyak mempunyai variasi.¹ Wahyuningsih mengatakan permainan tradisional atau bisa disebut dengan

¹ Keen Acroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang anak melalui permainan tradisional*, (Jakarta: Pranda Media Group, 2012), h. 45

permainan rakyat yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.²

Selanjutnya adapun manfaat dari permainan tradisional tersebut yaitu lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah di cari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian sendiri.

Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini, beberapa kriteria dapat dilihat dari sudut penggunaan bahasa, senandung/nyanyian, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan meningkatkan kemampuan melompat anak kearah yang lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini di latar belangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya.

Permainan ini juga dapat membantu anak menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (peer group) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua, permainan ini juga dapat melatih anak dalam

² Sri Wahyuningsih. *Permainan Tradisional untuk Anak Usia 4-5 Tahun* (Bandung:Sandiarta Sukses, 2009), h. 5

memanajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.³

Teori tersebut sesuai dengan kondisi lapangan, pada saat bermain dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar (melompat) anak usia dini, anak juga dapat melihat apa yang tak biasanya dilakukan dalam permainan sehari-hari seperti dalam langkah-langkah bermain yang tak biasanya anak lakukan disekolah maupun dirumah, kemudian melalui permainan tradisional ini, guru dapat mengatasi sifat anak yang tidak ingin mengikuti seperti biasanya akhirnya ingin ikut bergabung bermain melalui permainan tradisinal lompat tali, permainan tersebut juga dapat meningkatkan kolektif tangan,kaki dan lainnya, serta banyak mempunyai gerakan bervariasi dalam melakukan permainan tersebut.

Sesuai dengan penjelasan diatas maka untuk meningkatkan motorik kasar (melompat) anak usia dini salah satu upaya yang bisa dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali.

³ *Ibid*, h. 17