



PERMAINAN LOMPAT CERIA UNTUK MENINGKATKAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI

Fitriani Setyaningsih¹, Syahria Anggita Sakti²

^{1,2}) Universitas PGRI Yogyakarta

e-mail: ¹) fitrianisetyaningsih5@gmail.com ²) anggitosakti86@gmail.com

Diterima: 18 Juli 2024 | Direvisi: 12 Nopember 2024 | Disetujui: 22 Nopember 2024

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penerapan permainan Lompat Ceria dalam meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang mengikuti model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini meliputi 2 siklus, setiap siklus meliputi 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi siswa, wawancara dengan guru, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kendala dalam perkembangan fisik motorik kasar, namun sebagian besar menunjukkan keterlibatan aktif dalam permainan. Meskipun demikian, terdapat variasi tingkat keterampilan yang ditunjukkan oleh siswa. Guna mengatasi kendala tersebut, pihak sekolah melaksanakan sesi pembelajaran tambahan sebelum pembelajaran di kelas dimulai. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pemahaman tentang peran permainan Lompat Ceria dalam perkembangan fisik motorik anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase rata-rata skor pada setiap siklus yang mengalami peningkatan yaitu pada siklus I sebesar 46%; siklus II sebesar 82%. Jika dibandingkan dengan siklus I, pada siklus II mengalami banyak peningkatan yaitu sebesar 82%, kriteria ini sudah mencapai lebih dari yang diharapkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode permainan lompat ceria dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak.

Kata kunci: *Permainan Lompat Ceria, Perkembangan Motorik Fisik*

Abstract

This study aims to evaluate the impact of implementing the Lompat Ceria game in improving early childhood physical motor development. The research method is classroom action research that follows the Kemmis and Taggart model. The study included 2 cycles, where each cycle included 4 stages, namely planning, acting, observing and reflecting. Data was collected through student observations, interviews with teachers, and documentation. The results showed that some students experienced challenges in gross motor physical development, but the majority showed active engagement in the games. Nonetheless, there were variations in the

level of skills demonstrated by the students. To address these challenges, the school implemented additional learning sessions before class learning began. This study makes an important contribution to the understanding of the role of the Lompat Ceria game in early childhood physical motor development. This is evidenced by the results of the average percentage of scores in each cycle increasing, namely in cycle I by 46%; cycle II by 82%. When compared to cycle I, in cycle II experienced a lot of increase of 82%, this criterion has reached more than the expected This research concludes that the cheerful jumping game method can improve children's physical motor development.

Keyword : *Cheerful Jumping Game, Physical Motor Development*

A. Pendahuluan

Perkembangan fisik motorik pada anak usia dini memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran dan kesejahteraan anak secara keseluruhan. Stimulus untuk perkembangan fisik motorik agar berkembang optimal dapat diberikan melalui permainan. Salah satu permainan yang da Lompat Ceria telah diidentifikasi sebagai salah satu permainan yang dapat merangsang perkembangan fisik motorik kasar pada anak usia dini dengan cara yang menyenangkan dan terstruktur (Rahman, 2023). Meskipun banyak penelitian yang menyoroti pentingnya permainan dalam pengembangan fisik motorik anak, masih sedikit studi yang secara khusus memokuskan pada efektivitas penerapan permainan Lompat Ceria di lingkungan pendidikan formal, terutama di tingkat Taman Kanak-Kanak. Lompat Ceria adalah sebuah permainan fisik yang dirancang khusus untuk anak usia dini, bertujuan untuk melatih kemampuan motorik kasar, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Permainan ini melibatkan aktivitas melompat di berbagai pola atau rintangan yang disusun secara berjenjang sesuai dengan kemampuan anak (Prodyantasari, 2024). Anak-anak diajak melompat di tempat, berpindah tempat, atau melintasi garis tertentu, sambil menjaga keseimbangan tubuh dan koordinasi gerakan kaki dan tangan dengan panduan dari guru. Permainan ini dikemas dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain dengan penuh semangat.

Lompat Ceria juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan rasa percaya diri dan disiplin anak, karena permainan ini mengharuskan mereka mengikuti instruksi secara tepat (Magfiroh et al., 2019). Komariah (2024) menunjukkan bahwa interaksi dengan permainan yang menantang dapat merangsang kemajuan dalam keterampilan motorik anak usia dini. Studi-studi terkait penerapan permainan Lompat Ceria secara spesifik masih terbatas. Oleh

karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam literatur mengenai penggunaan permainan Lompat Ceria sebagai strategi untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia dini.

Observasi yang dilakukan di TK Taman Siwi, Kecamatan Minggir, Sleman Yogyakarta diperoleh temuan bahwa, terdapat 11 anak yang terdiri dari 5 laki – laki dan 6 perempuan masih kurang optimal dalam perkembangan motorik kasar, khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan pada anak. Rentang usia dari keseluruhan anak yakni usia 5-6 tahun. Ketika dilakukan observasi masih ditemukan anak yang kurang baik dalam melakukan lompatan, anak merasa kesulitan dalam melompat, anak merasa takut dan harus dibantu oleh gurunya. Kemampuan anak melompat seharusnya sudah dikuasai sesuai dengan indikator dapat mengkoordinasikan tubuh untuk dilatih kekuatan dan keseimbangan (Stephani et al, 2021).

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan pada saat observasi maka dari itu guru sebagai kolaborator dan peneliti melakukan diskusi untuk pemecahan masalah tersebut. Guru dan peneliti menentukan cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan media dan permainan. Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya komponen fisik motorik kekuatan dan keseimbangan anak TK Taman Siwi adalah dengan kegiatan Lompat Ceria.

Permainan Lompat Ceria diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan fisik yang berkaitan dengan gerakan besar tubuh seperti berjalan, berlari, melompat, berjogkok dan lain sebagainya (Garcia et al, 2002). Pada permainan Lompat Ceria anak usia dini ada beberapa kaitannya dengan peningkatan kemampuan fisik motorik anak usia dini. Pertama, dapat meningkatkan koordinasi tubuh melakukan gerakan melompat pada permainan Lompat Ceria membutuhkan koordinasi antara otot – otot besar pada bagian atas dan bagian bawah tubuh hal ini dilakukan agar membuat anak belajar mengendalikan tubuhnya secara lebih baik sehingga dapat meningkatkan kemampuan koordinasi pada tubuh anak (Aghnaita, 2017). Kedua, dapat meningkatkan keseimbangan saat melakukan gerakan lompatan pada saat permainan Lompat Ceria maka dari itu anak harus mempertahankan keseimbangannya agar tidak jatuh atau tersandung saat melakukan gerakan lompatan pada saat permainan berlangsung, permainan ini juga dilakukan latihan secara terus menerus agar membantu perkembangan sistem pada syaraf pusat serta otot – otot penunjang untuk mencapai keseimbangan yang stabil (Wijianto, 2022). Ketiga, dapat meningkatkan daya tahan fisik seperti melompat dan berlari

dalam permainan Lompat Ceria juga membantu meningkatkan daya tahan fisik anak karena memerlukan tenaga ekstra dari otot – otot besar pada saat melakukan aktivitas (Roza et al, 2023).

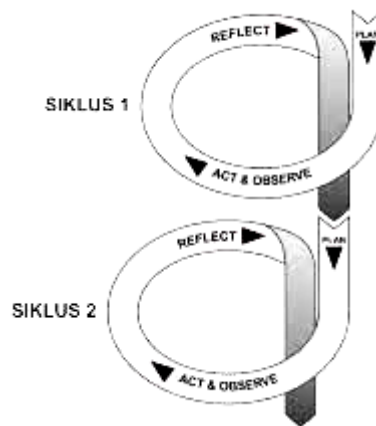
Pada permainan Lompat Ceria juga ada kaitannya langsung pada peningkatan motorik kasar anak seperti mengasah keterampilan dasar motorik kasar anak hal ini merupakan salah satu cara yang menyenangkan dan menarik untuk mengasah keterampilan dasar motorik kasar anak usia dini (Imarotul, 2021). Dalam melakukan permainan Lompat Ceria anak – anak dapat belajar mengembangkan kemampuan fisik seperti kecepatan, ketangkasan, kekuatan otot serta koordinasi pada tulang di tubuh manusia (Basyiroh et al, 2023). Dengan demikian, permainan Lompat Ceria sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak namun penting juga bagi orang tua atau pengasuh untuk selalu memberikan pengawasan dan latihan secara bertahap agar tidak terjadi cedera pada saat anak bermain (Ajhar, 2024).

Kegiatan Lompat Ceria dipilih sebagai tindakan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini khususnya pada kekuatan dan keseimbangan dikarenakan Lompat Ceria merupakan kegiatan yang banyak diminati anak dan menyenangkan, kegiatan yang tidak memiliki resiko besar ketika kita melakukannya (Crane et al, 2017). Putri (2021) mengungkapkan bahwa kegiatan Lompat Ceria akan menjadikan anak menjadi berani dalam mengambil keputusan, mencoba hal baru dan tentunya dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot – otot tungkai, meningkatkan kelenturan dan keseimbangan tubuh serta mengembangkan koordinasi mata, lengan dan tungkai kaki.

B. Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas secara bersamaan. Penelitian ini dapat dilakukan secara mandiri, tetapi langkah baiknya dilakukan secara kolaboratif, hasil penelitian tindakan kelas ini juga digunakan untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar sesuai dengan kondisi dan karakteristik kelas. Adapun desain atau model yang dilakukan dalam penelitian ini mengambil model yang dikembangkan oleh (Kemmis, S. & Mc. Taggart, 2010) yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi perencanaan (*plan*), melakukan tindakan (*act*), melaksanakan pengamatan (*observe*), dan mengadakan refleksi / analisis (*reflect*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Masing-masing siklus dilakukan dalam 3 kali pertemuan, sehingga total

pertemuan dalam penelitian ini adalah 6 kali pertemuan. Penambahan sesi pembelajaran tambahan sebelum kelas dimulai juga dilakukan sebagai bagian dari upaya untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh beberapa siswa dalam perkembangan motorik kasar.



Gambar 1. Desain Penelitian Kemmis dan Mc. Tangart

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan observasi. Melalui metode observasi peneliti dapat mengamati langsung kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan Lompat Ceria. Hasil kegiatan dicatat dalam lembar observasi dengan memberikan tanda *checklist* (✓). Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa lembar observasi. Kriteria keberhasilan dalam tindakan dalam ini ditentukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan guru yaitu sebesar 75%.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Hasil dari pengamatan dan penilaian tingkat kelincahan anak dengan menghitung mean (nilai rata – rata). Hasil observasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analaisis dapat diketahui sejauh mana kelincahan fisik motorik anak usia dini dicapai dalam praktik pembelajaran. Penjabaran rumus yang digunakan untuk menghitung nilai kelincahan motorik anak usia dini dalam permainan Lompat Ceria sebagai berikut:

$$X = \sum \frac{xi}{n}$$

Keterangan:

X = rata- rata (mean)

$\sum xi$ = jumlah nilai semua anak

n = jumlah anak

Nilai hasil analisis tersebut ditafsirkan dengan kategori hasil kelincahan motorik anak sebagai berikut.

Nilai Rata - Rata Anak	Kriteria
0 - 25	Belum Berkembang
26 - 50	Mulai Berkembang
51 - 75	Berkembang Sesuai Harapan
76 - 100	Berkembang Sangat Baik

Tabel 1 Kategori Hasil Kelincahan Motorik Anak

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Pra-Tindakan*

Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Persentase (%)
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	18%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	9%
Belum Berkembang (BB)	6	55%
Mulai Berkembang (MB)	2	18%
Total	11	100%

Tabel 2. Data Perkembangan Motorik Kasar Anak pada Pra-Tindakan

Tabel 2 menunjukkan bahwa hanya 2 (18%) anak yang perkembangan motorik kasarnya berkembang sesuai harapan (BSH). Mayoritas kemampuan motorik kasar anak (55%) masih berada pada kategori berkembang. Data penelitian awal menunjukkan sangat penting adanya kegiatan pembelajaran berupa permainan untuk mengoptimalkan kemampuan fisik motorik anak. Hal ini didukung dengan pendapat Rahman (2023) menyampaikan bahwa kemampuan fisik motorik anak dapat berkembang optimal melalui metode pembelajaran dan aktivitas pembelajaran yang menarik.

2. *Siklus I*

a. **Perencanaan**

Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan alat / media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu berupa karpet pola untuk kegiatan Lompat Ceria. Pada tahap ini, guru harus benar-benar memastikan bahwa komponen yang digunakan untuk Lompat Ceria dapat digunakan dengan baik. Aktivitas perencanaan sebelum dilaksanakannya kegiatan memiliki

pengaruh besar dalam keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran (Rahmawati & Rachmah, 2022).

b. Pelaksanaan / Tindakan

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2024 untuk kemampuan fisik motorik anak pada permainan Lompat Ceria. Sebelum kegiatan dimulai guru akan menjelaskan cara bermain, aturan bermain, dan memberikan contoh. Siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 28 Maret 2024 untuk kegiatan fisik motorik kasar anak pada permainan Lompat Ceria. Sebelum kegiatan dimulai guru akan menjelaskan cara bermain, aturan bermain, dan memberikan contoh. Siklus I pertemuan ketiga dilaksanakan pada, 2 April 2024 untuk kegiatan fisik motorik kasar anak pada permainan Lompat Ceria. Sebelum kegiatan dimulai guru akan menjelaskan cara bermain, aturan bermain, dan memberikan contoh. Guru harus memberikan penjelasan secara terperinci agar meminimalkan kebingungan anak dalam melaksanakan kegiatan (Shafa et al., 2022).

c. Observasi / Pengamatan

Pada hari pertama dilakukan tindakan, masih banyak anak yang merasa kebingungan bagaimana kegiatan Lompat Ceria. Hal ini sangat wajar, karena kegiatan Lompat Ceria merupakan hal baru bagi anak. Masykouri (2011) dalam bukunya menyampaikan bahwa kegiatan baru yang bukan kegiatan rutin anak memiliki peluang besar membuat anak merasa kebingungan, terlebih lagi jika penjelasannya kurang tepat. Saat pengkondisian, ada anak yang tidak mau untuk ikut melakukan kegiatan, mereka lari-larian keluar dari barisan.

Berdasarkan pengamatan dan proses observasi yang dilakukan dalam kegiatan Lompat Ceria ini yang terlihat anak masih belum antusias untuk mengikuti kegiatan. Beberapa anak masih terlihat malas dan tidak bersemangat sehingga guru harus membujuk agar anak mau melakukannya. Pada pertemuan pertama anak yang sudah mau mengikuti kegiatan mereka masih bingung membedakan antara lompatan ke lompatan selanjutnya sehingga guru selalu memberikan contoh berulang – ulang.

Ket	Siklus I							
	Pertemuan I				Pertemuan II			
Kriteria	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Jumlah Peserta Didik	6	2	2	1	3	5	2	1
Persentase (%)	55%	18%	18%	9%	27%	46%	18%	9%

Tabel 3. Hasil dari Pertemuan 1 dan 2 pada Siklus I

Pada siklus I pertemuan pertama dan kedua menunjukkan peningkatan kemampuan anak baik sesuai yang telah direncanakan. Kegiatan observasi yang dilakukan adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama pada komponen fisik motorik kekuatan dan keseimbangan anak melalui Lompat Ceria dan mencatat hasilnya pada lembar observasi. Pencatatan disesuaikan dengan instrumen yaitu kekuatan dan keseimbangan.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan dengan guna untuk mengetahui evaluasi, perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Hasil dari evaluasi pada siklus I ini adalah sebagai berikut.

- 1) Masih banyak kemampun anak yang belum maksimal dalam perkembangan motorik kasarnya menggunakan Lompat Ceria seperti keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan.
- 2) Penerapan permainan Lompat Ceria yang dilakukan belum maksimal dikarenakan peserta didik yang belum fokus terhadap permainan Lompat Ceria yang dilakukan.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan disusun meliputi perencanaan pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), persiapan alat dan bahan media yang akan digunakan untuk permainan Lompat Ceria, dan lembar observasi penilaian anak. Perencanaan pada siklus II terdapat perbedaan dengan siklus 1, yakni adanya pertimbangan dari hasil refleksi siklus I. Hasil refleksi siklus 1 yang menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang belum fokus dalam permainan Lompat Ceria. Oleh karena itu, pendidik perlu menyiapkan beberapa aktivitas seperti *ice breaking* yang membuat anak lebih fokus dalam permainan. Adiansa et al (2023) menyampaikan bahwa *ice breaking* mampu meningkatkan fokus belajar anak usia dini.

b. Tindakan / Pelaksanaan

Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 03 April 2024. Pada pertemuan pertama dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan Lompat Ceria dengan jumlah 11 anak terdiri dari laki-laki 5 anak dan perempuan 6 anak. Pada pertemuan ini tetap menggunakan media karpet gambar untuk pijakan lompatan dan barisan dibuat satu baris agar lebih efektif dan rapi. Digunakan *reward* setelah anak berhasil melompat. Nurhayati & Ab (2020) menyampaikan bahwa *reward* mampu membuat anak semakin bersemangat dan lebih disiplin saat pembelajaran. Tema pembelajaran yaitu dengan tema alat komunikasi dengan sub tema televisi, radio, dan *handphone*.

Siklus II pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 04 April 2024 pertemuan pertama dilakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan Lompat Ceria dengan jumlah 11 anak terdiri dari laki-laki 5 anak dan perempuan 6 anak. dalam proses pembelajaran ini dimulai dengan guru akan menjelaskan kepada anak tentang kegiatan Lompat Ceria yang nantinya akan dipraktikkan oleh anak. Guru mempersiapkan media yang akan digunakan untuk bermain terlebih dahulu. Selanjutnya anak diminta untuk baris yang rapi agar pada saat bermain anak tidak berebut, sebelum melakukan permainan anak diajak untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu. Kegiatan berbaris rapi sekaligus dapat membiasakan anak untuk sabar mengantri (Ningsih et al., 2021).

Selanjutnya anak diajak untuk melaksanakan kegiatan pemanasan sebelum masuk pada kegiatan inti. Pemanasan dilakukan dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran besar sambil bernyanyi "Lingkaran Besar dan Lingkaran Kecil". Guru menjadi instruktur didepan anak untuk melakukan pemanasan dengan gerakan pertama menganggukkan kepala dan tengok kanan kiri, membungkukkan badan. Pemanasan ini bertujuan agar otot tidak kaku, dan otot kaki agar menjadi lebih kuat untuk menumpu, serta untuk membuat anak lebih bersemangat (Arifah et al., 2023).

Siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 05 April 2024 Pada awal kegiatan anak – anak melakukan pemanasan terlebih dahulu untuk melemaskan otot tubuh terutama otot kaki agar ketika melakukan lompatan anak tidak cidera otot kram. Langkah selanjutnya guru akan memberikan contoh serta penjelasan terkait permainan

Lompat Ceria. Setelah memberikan penjelasan guru akan memanggil satu persatu anak sesuai dengan nomor absen anak untuk melakukan lompatan. Anak yang sudah selesai melakukan lompatan kembali ke barisan paling belakang dan di lanjut dengan anak selanjutnya.

c. Observasi / Pengamatan

Pelaksanaan pembelajaran pada hari pertama melakukan Lompat Ceria anak sebelumnya diberikan instruksi sebelum melakukan lompatan. Pada siklus II dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke tiga anak sudah terlihat adanya peningkatan pada saat melakukan Lompat Ceria. Anak-anak yang pada siklus I belum dapat berkembang dalam kekuatan dan keseimbangannya pada siklus II ini anak tersebut sudah mulai berkembang tanpa bantuan guru.

	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
Kriteria	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Jumlah Peserta Didik	2	2	5	2	1	1	4	5	0	1	1	9
Persentase (%)	18%	18%	46%	18%	9%	9%	36%	46%	0%	9%	%	82%

Tabel 4. Hasil Pertemuan 1,2,3 pada Siklus II

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di siklus II, bahwa ternyata kegiatan Lompat Ceria yang sederhana mampu untuk membuat anak ingin melakukannya berulang – ulang, anak senang melakukan Lompat Ceria tersebut. Setelah dilakukan refleksi pada siklus II, dapat diperoleh informasi bahwa kegiatan Lompat Ceria mampu menarik perhatian anak, walaupun kegiatan Lompat Ceria merupakan kegiatan lompatan kolaborasi dari beberapa lompatan merupakan kegiatan fisik motorik kasar yang sederhana. Permainan Lompat Ceria mempunyai peranan penting dalam meningkatkan perkembangan fisik motorik kasar pada anak usia dini (Komariah, 2024). Melalui permainan Lompat Ceria anak dapat secara aktif mengekspresikan gerakan-gerakan motorik kasarnya secara optimal.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan untuk mengetahui evaluasi, perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Hasil dari evaluasi pada siklus II ini adalah sebagai berikut.

- 1) Anak ketika melakukan lompatan dalam bermain Lompat Ceria dapat menyeimbangkan badannya ketika melakukan lompatan serta kekuatan yang didapat ketika bermain Lompat Ceria.
- 2) Pembelajaran menggunakan permainan Lompat Ceria yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan perkembangan fisik motorik kasar pada anak, yang telah memenuhi target yang diharapkan.

Proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak pada siklus II dengan menggunakan permainan Lompat Ceria ini telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang telah memenuhi target yang diharapkan. Sehingga, dirasa tidak perlu lagi untuk melakukan siklus selanjutnya.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dalam permainan Lompat Ceria untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik kasar anak dapat ditingkatkan dengan baik melalui permainan Lompat Ceria. Kemampuan fisik motorik kasar perlu distimulasikan pada anak usia 5-6 tahun

Siklus	Pertemuan	Nilai Perkembangan	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Persentase
Pra-Siklus	1	BB	6	55%
		MB	2	18%
		BSH	2	18%
		BSB	1	9%
I	1	BB	6	55%
		MB	2	18%
		BSH	2	18%
		BSB	1	9%
	2	BB	3	27%
		MB	5	46%
		BSH	2	18%
		BSB	1	9%
II	1	BB	2	18%
		MB	2	18%
		BSH	5	46%
		BSB	2	18%
	2	BB	1	9%
		MB	1	9%
		BSH	4	36%
		BSB	5	46%
	3	BB	0	0%
		MB	1	9%
		BSH	1	9%
		BSB	9	82%

Tabel 5. Hasil Persentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Ceria.

Tabel 5 menunjukkan bahwa yang telah dilakukan pada pelaksanaan pra-tindakan, Siklus I, dan Siklus II menunjukkan peningkatan dalam perkembangan fisik motorik kasar anak. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil yang ada dalam lembar observasi yaitu kegiatan Lompat Ceria mampu memperkuat otot – otot kaki anak dan keseimbangan anak. Kegiatan Lompat Ceria dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak terutama pada komponen fisik motorik, kekuatan dan keseimbangan anak. Pemberian motivasi ke anak mampu membantu anak menjadi dihargai anak memiliki motivasi bahwa bisa melakukan (Irawan, 2022). Pembentukan secara berkelompok atau pembagian barisan pada anak sesuai nomor absen dapat menjadikan efektif ketika melakukan Lompat Ceria. Dikarenakan kesempatan anak untuk melompat dalam satu waktu menjadi lebih banyak.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa pembelajaran melalui Lompat Ceria dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak kelompok B di TK Taman Siwi, Kecamatan Minggir, Sleman, Yogyakarta. Dilihat dari hasil data kuantitatif, pada pratindakan didapatkan rata-rata sebesar 27%. Pada siklus 1, hasil yang diperoleh sebesar 46%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 82%, yang membuktikan adanya peningkatan dari pratindakan ke siklus 1, serta dari siklus 1 ke siklus 2, dengan nilai yang melebihi kriteria penilaian sebesar 75%. Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif, artinya Lompat Ceria dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik peserta didik, khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan pada anak.

Daftar Rujukan

- Adiansa, N., Wulandari, R., & Fahmi. (2023). Kegiatan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Fokus Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 187–190. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.695>
- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219–234. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>

- Ajhar, H. S. (2024). *Hubungan antara aktivitas bermain Lompat Ceria dengan perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini : Penelitian di kelompok A RA Al-Ihsan Cibiru Bandung*. Sunan Gunung Djati.
- Arifah, N. H., Harfah, M. F. K., Wahyuningtias, R., & Mustar, Y. S. (2023). Eskalasi Aktivitas Fisik dan Keterampilan Motorik Anak Melalui Permainan Olahraga Usia Dini. *Abimanyu: Journal of Community Engagement*, 4(2), 21–27. <https://doi.org/10.26740/abi.v4n2.p21-27>
- Basyiroh, I., Ramdani, C., Husni, J., & Al Badar Cipulus Purwakarta, S. (2023). Ragam Aktivitas Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Pengabdian Kepada Masyarakat Di Ra Syifausudur Cibaduyut Bandung). *Burangrang: Jurnal Pusat Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P3M)*, 1(1), 1–5.
- Crane, J. R., Foley, J. T., Naylor, P. J., & Temple, V. A. (2017). Longitudinal change in the relationship between fundamental motor skills and perceived competence: kindergarten to grade 2. *Sports*, 5(3), 12–14. <https://doi.org/10.3390/sports5030059>
- Garcia, C., Garcia, L., Floyd, J., & Lawson, J. (2002). Improving Public Health through Early Childhood Movement Programs. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 73(1), 27–31. <https://doi.org/10.1080/07303084.2002.10605876>
- Imarotul. (2021). *Lompat Kelinci Pada Anak Kelompok A Di TK Islam Mojoagung Jombang*. 1–7.
- Irawan, A. (2022). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 5(2).
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. (2010). *The Action Research Planner*. Geelong: Deaken Univercity Press.
- Komariah. (2024). Meningkatkan Kemampuan Jasmani Anak Usia Dini melalui Permainan Lompat Tali. *CERIA (Cerdas Energik ...)*, 7(3), 233–243.
- Magfiroh, L., Wulandari, R. T., & Maningtyas, R. T. (2019). Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpauud>
- Masykouri, A. (2011). *Membangun Sosial Emosi Anak*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Ningsih, S., Wiyono, B. B., & Atmoko, A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Montessori Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(2), 292. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i2.14503>

- Nurhayati, & Ab, H. (2020). Strategi Guru dalam Membangun Kedisiplinan Belajar Siswa. *Jurnal Pendaids*, 2(1).
- Putri. (2021). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 130–141. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1351>
- Rahman. (2023). Optimalisasi Perkembangan Fisik Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 429–437. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.238>
- Rahmawati, A. M., & Rachmah, H. (2022). Penggunaan Lembar Kerja Siswa dalam Proses Pembelajaran di TK X Cihampelas. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 51–57. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.899>
- Roza, M., Hariyati, T., Afifatun, S., & Sajdah, M. (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Di TK ABA VI Sukajadi Kecamatan Abung Selatan Tahun Ajaran 2020/2021. *Al Jarryid: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 20–38.
- Prodyanatasari. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Senam Ceria (Improving Gross Motor Skills Through Cheerful Gymnastics). *Media Abdimas*, 3(1), 10–16. <https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v4i1.3607>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Stephani, M. R., Suherman, A., Syihab, S., Putri, W., Sumarno, G., & Wibowo, R. (2021). Children's Nutrition Status and Motor Development in Middle Class Parents Social Economy Status (SES). *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 4(2), 101–105. <https://doi.org/10.17509/tegar.v4i2.28666>
- Wijianto, W. (2022). Relationship of Physical Activity with Fine Motor Skills in 3-4 Years Old Children. *Gaster*, 20(2), 207–215. <https://doi.org/10.30787/gaster.v20i2.856>