



Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5 - 6 tahun Di Tk Pkk 3 Gunungsari Pasuruan

Lailatul Magfiroh¹, Retno Tri Wulandari², Rosyi Damayani T.M.³

¹Prodi PG-PAUD, Jurusan KSDP FIP UM, Jl. Semarang 5 Malang

E-mail: lmagfiroh30@gmail.com 081233823759

Abstract: The purpose of this study was to describe the application of cheerful jumping games to improve the gross motoric abilities of early childhood in group B in Gunungsari PKK 3 Kindergarten and to describe the increase in gross physical motor skills of group B children in PKK 3 Gunungsari Kindergarten, Beji District, Pasuruan Regency through a cheerful jumping game. The research design used was classroom action research (CAR). This study was conducted in two cycles. Data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. Analysis of the data used is qualitative and quantitative. Increasing gross motoric physical abilities of children from pre-action to the implementation of the second cycle with strength indicators increased by the percentage of 55,6%; balance increased by 77,7%; coordination increased by 77,8%; flexibility increased by 66,7%; and agility increased with a percentage of 66,7%; Based on the presentation of the results of the cheerful jumping game that the gross physical motor skills of children proved to be increasing.

Keywords: Motoric Physics, Cheerful Jump Game, Rough motoric

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan permainan lompat ceria untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5 dan 6 tahun di TK PKK 3 Gunungsari dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5 dan 6 tahun di TK PKK 3 Gunungsari Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan melalui permainan lompat ceria. Rancangan penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan selama dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak dari pratindakan sampai pelaksanaan siklus II dengan indikator kekuatan meningkat dengan persentase 55,6%, keseimbangan meningkat dengan persentase 77,7%, koordinasi meningkat dengan persentase 77,8%, kelentukan meningkat dengan persentase 66,7%, dan kelincahan meningkat dengan presentase 66,7%. Berdasarkan pemaparan hasil pelaksanaan permainan lompat ceria bahwa kemampuan fisik motorik kasar anak terbukti meningkat.

Kata Kunci: Fisik Motorik, Permainan Lompat Ceria, Motorik Kasar

Dasar kemajuan perkembangan anak usia dini, salah satunya adalah perkembangan fisik. Perkembangan fisik yang baik memungkinkan anak mengembangkan ketrampilan fisik dan eksplorasi lingkungan dengan tanpa bantuan orang lain. Perkembangan fisik anak diimbangi dengan berkembangnya perkembangan motorik kasar maupun motorik halus. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan pengendalian gerak jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978:150). Berdasarkan Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 bahwa kondisi ideal tingkat pencapaian perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5–6 tahun antara lain, meliputi melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; melakukan koordinasi gerakan mata–kaki–tangan–kepala dalam menirukan gerakan tarian atau senam; melakukan permainan fisik dengan aturan; terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; dan melakukan kegiatan kebersihan diri.

Berdasarkan observasi pada bulan November pada anak usia 5 dan 6 tahun di TK PKK 3 Gunungsari Pasuruan ditemukan bahwa kurang optimalnya aspek perkembangan fisik motorik kasar anak. Dari hasil pengamatan yang dilakukan di TK PKK 3 Gunungsari terdapat permasalahan dalam aspek kemampuan fisik motorik kasar yaitu dari jumlah keseluruhan terdapat 9 anak, ada 6 anak belum optimal dalam unsur kekuatan, keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan serta ada 5 anak belum optimal dalam unsur kelenturan. Terlihat juga saat kegiatan senam anak masih ada 5 dari 9 anak yang kurang aktif melakukan gerakan senam dan juga bermain sendiri serta mengobrol dengan temannya. Hasil wawancara pada kepala sekolah dan guru usia 5 -6 tahun adalah pembelajaran fisik motorik di kelas lebih dominan mengembangkan motorik halus seperti menulis, menempel, dan sebagainya. Kegiatan fisik motorik di luar kelas antara lain senam yang dilakukan sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran, bermain bebas saat istirahat dan kegiatan jalan–jalan.

Peningkatan kemampuan fisik motorik pada anak usia 5–6 tahun dapat dilakukan dengan salah satunya melalui permainan. Permainan lompat ceria merupakan permainan fisik motorik kasar dalam bentuk permainan yang bervariasi, menyenangkan dan dikreasikan dengan aktivitas berangkai, seperti: meloncat menirukan gerakan binatang kangguru, berjalan melangkahi dingklik, lompat dan loncat, duduk dengan kaki terbuka serta memindahkan bentuk geometri, dan memindahkan bendera sambil melompati karet gelang yang diikatkan pada botol dengan tujuan untuk melatih kekuatan, keseimbangan, kelenturan, kelincahan dan ketepatan (adaptasi dari Jamilah, 2012:20). Permainan lompat ceria ini diharapkan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak, tidak

berfokus pada perkembangan satu aspek motorik. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan penerapan permainan lompat ceria untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5 dan 6 tahun di TK PKK 3 Gunungsari dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak di TK PKK 3 Gunungsari Pasuruan melalui permainan lompat ceria.

METODE

Penelitian menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) karena peneliti menemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Model PTK yang dikembangkan oleh Kurt (Arikunto, 2014:137). Penelitian dilakukan selama dua siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek dalam penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK PKK 3 Gunungsari Kabupaten Pasuruan dengan jumlah 9 anak, yang terdiri dari 5 anak laki–laki dan 4 anak perempuan. Data yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu mengenai data proses dan hasil pembelajaran dengan penerapan permainan lompat ceria yang mencakup unsur fisik motorik berupa kekuatan, keseimbangan, kelentukan, ketepatan dan kelincahan.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitiannya berupa lembar observasi, catatan lapangan, lembar wawancara, dan dokumen. Analisis data pada penelitian tindakan kelas ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Penelitian berhasil jika pembelajaran fisik motorik kasar anak jika persentase kelas lebih dari 70%. Sebaliknya jika persentase kelas kurang dari 70% maka penelitian ini belum tercapai.

HASIL PENELITIAN

Pratindakan

Kegiatan pratindakan ini dilaksanakan pada bulan November 2018 di TK PKK 3 Gunungsari pada usia 5 -6 tahun tahun ajaran 2018/2019. Pengamatan pada kegiatan awal sebelum pembelajaran dimulai yaitu kegiatan motorik kasar berupa kegiatan senam, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan menyanyi dan berdoa bersama. Pada kegiatan inti guru mengajak anak–anak belajar diluar kelas untuk memfokuskan pengamatan terhadap kemampuan fisik motorik kasar anak. Pada proses pengamatan peneliti menemukan permasalahan kemampuan motorik kasar anak berupa unsur kelentukan, kekuatan, kelincahan, keseimbangan dan koordinasi.

Hasil pengamatan terhadap motorik kasar berupa unsur kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kelentukan, dan kelincahan pada anak usia 5 – 6 tahun di TK PKK 3 Gunungsari belum berkembang secara optimal. Hasil analisis dari pratindakan pada 9 anak-anak, terdapat 7 anak yang kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal untuk unsur kekuatan berupa kegiatan duduk jongkok, 6 anak belum berkembang secara optimal pada unsur keseimbangan berupa kegiatan mengangkat satu kaki, unsur koordinasi berupa kegiatan memantulkan dan menangkap bola, unsur kelincahan berupa kegiatan lari zig-zag, selain itu ada 5 dari 9 anak yang belum berkembang secara optimal untuk unsur kelentukannya berupa kegiatan membungkukkan badan. Kriteria ketercapaian kelas yang belum tercapai dengan persentase unsur kekuatan, keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan 33,3% dan unsur kelentukan 44,4%. Fakta dari data pratindakan tersebut membuktikan bahwa diperlukannya peningkatan kemampuan fisik motorik anak melalui tindakan penelitian.

Siklus I

Pelaksanaan kegiatan pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada hari Kamis tanggal 14 Maret 2019 dan hari Sabtu tanggal 16 Maret 2019 yang bertempat di TK PKK 3 Gunungsari. Pelaksanaan penelitian ini adalah peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak dengan menerapkan permainan lompat ceria untuk anak usia 5 -6 tahun di TK PKK 3 Gunungsari. Permainan lompat ceria merupakan kegiatan fisik motorik kasar dengan variasi bentuk permainan yang menyenangkan dan dikreasikan dengan aktivitas berangkai berupa kegiatan meloncat menirukan gerakan binatang kangguru, berjalan melangkahi dingklik, lompat dan loncat (*engklek*), duduk dengan kaki terbuka serta memindahkan bentuk geometri dan memindahkan bendera sambil melompati karet gelang.

Berdasarkan penerapan permainan lompat ceria pada siklus I bahwa kemampuan motorik kasar anak berupa indikator kekuatan dengan jumlah 4 anak mencapai persentase 44,4%; keseimbangan dengan jumlah 5 anak mencapai persentase 55%; koordinasi dengan jumlah 3 anak mencapai persentase 33,3%; pada aspek kelentukan 3 anak mencapai 33,3%; dan aspek kelincahan 2 anak mencapai persentase 22,2%. Berdasarkan hasil keseluruhan ketercapaian kelas pada siklus I dalam penerapan permainan lompat ceria peneliti memilih hasil yang terbaik dari pelaksanaan namun dalam penerapan permainan lompat ceria belum tercapai untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak. Oleh sebab itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan adanya perbaikan.

Kelebihan permainan lompat ceria pada siklus I ini adalah anak merasa senang dan tertarik melakukan permainan lompat ceria dan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas memberikan suasana baru untuk anak. Kelemahan permainan lompat ceria pada siklus I adalah (1) kurangnya penegasan tentang makna aktivitas gerak lompat dan loncat agar mudah diterapkan oleh anak, (2) memperhatikan alur permainan lompat ceria dengan mempertimbangkan konsistensi gerakan, (3) penambahan papan pijakan bentuk segi lima gambar jejak kaki pada kegiatan 3 karena kegiatannya terlalu pendek sehingga anak melakukannya tidak sesuai dengan indikator.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut, pada siklus II dilakukan perbaikan berupa (1) peneliti bekerja sama dengan guru untuk memberikan penguatan kepada anak agar anak lebih dapat memahami perbedaan aktivitas gerak lompat dan loncat, (2) merubah alur permainan lompat ceria agar sesuai dengan konsistensi gerakan yang dilakukan, (3) penambahan pijakan gambar jejak kaki pada kegiatan 3 berupa aktivitas lompat dan loncat agar anak termotivasi untuk melakukan aktivitas gerak sesuai dengan indikator karena ada penambahan media. Perbaikan tersebut akan diterapkan pada pelaksanaan siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan kegiatan siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pada hari Kamis tanggal 21 Maret 2019 dan hari Sabtu tanggal 23 Maret 2019 yang bertempat di TK PKK 3 Gunungsari. Pelaksanaan penelitian ini adalah penerapan dari permainan lompat ceria untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5 -6 tahun di TK PKK 3 Gunungsari dengan perbaikan hasil refleksi dari siklus I. Pelaksanaan siklus II merupakan hasil perbaikan dari siklus I dengan kelebihanannya akan tetap dipertahankan namun untuk kelemahan akan diperbaiki. Peneliti melakukan perbaikan alur permainan dengan penukaran tata letak kegiatan 2 dan kegiatan 3, serta penambahan pijakan gambar jejak kaki pada aktivitas gerak lompat dan loncat agar anak lebih termotivasi untuk melakukan gerakan sesuai dengan indikator karena papan pijakan yang telah bertambah.

Berdasarkan penerapan permainan lompat ceria pada siklus II kemampuan motorik kasar anak berupa indikator kekuatan dengan jumlah 7 anak mencapai persentase 77,8%; koordinasi dengan jumlah 7 anak mencapai persentase 77,8%; keseimbangan dengan jumlah 9 anak mencapai persentase 100%; kelentukan dengan jumlah 8 anak mencapai persentase 88,9%; dan kelincahan dengan jumlah 7 anak mencapai persentase 77,8%. Berdasarkan hasil keseluruhan ketercapaian kelas pada siklus II dalam penerapan

permainan lompat ceria peneliti memilih hasil yang terbaik dari pelaksanaan, sesuai dengan kriteria keberhasilan, sehingga kemampuan fisik motorik kasar meningkat.

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak

No	Pelaksanaan	Aspek yang Dinilai				
		Kekuatan	Keseimbangan	Koordinasi	Kelentukan	Kelincahan
1	Pratindakan	22,2%	33,3%	33,3%	11,1%	11,1%
2	Siklus I	44,4%	55,6%	33,3%	33,3%	22,2%
4	Siklus II	77,8%	100%	77,8%	88,9%	77,8%
Peningkatan		55,6%	77,7%	77,8%	66,7%	66,7%

Berdasarkan pemaparan hasil dari kemampuan fisik motorik kasar anak dari pelaksanaan pratindakan sebelum penerapan permainan lompat ceria sampai dengan pelaksanaan siklus I dan siklus II melalui permainan lompat ceria. Peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak dari pratindakan sampai pelaksanaan siklus II dengan indikator kekuatan meningkat dengan persentase 55,6%, keseimbangan meningkat dengan persentase 77,7%, koordinasi meningkat dengan persentase 77,8%, kelentukan meningkat dengan persentase 66,7%, dan kelincahan meningkat dengan presentase 66,7%.

Hasil analisis data pelaksanaan siklus II dapat dilihat bahwa kriteria ketercapaian belajar tercapai melalui permainan lompat ceria. Melalui permainan lompat ceria ini anak mampu melakukan aktivitas fisik motorik kasar anak pada indikator kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kelentukan, dan kelincahan. Berdasarkan pemaparan hasil pelaksanaan permainan lompat ceria bahwa kemampuan fisik motorik kasar anak terbukti meningkat dengan kategori tercapai.

PEMBAHASAN

Penerapan permainan lompat ceria pada usia 5 -6 tahun TK PKK 3 Gunungsari menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan fisik motorik kasar anak. Indikator yang dikembangkan dalam kemampuan fisik motorik kasar anak ini adalah kekuatan berupa meloncat menirukan gerakan binatang kanguru, keseimbangan berupa berjalan melangkahi dingklik, koordinasi berupa melompat dan meloncat sesuai dengan pijakan kaki, kelentukan berupa duduk dengan kaki lurus terbuka, kelincahan berupa melompati karet gelang yang diikatkan pada botol bekas berukuran 1 liter. Penerapan permainan lompat ceria kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di luar kelas.

Pada permainan lompat ceria anak melakukan aktivitas fisik motorik kasar dengan menggunakan media yang aman untuk mengembangkan aspek kekuatan,

keseimbangan, koordinasi, kelentukan, dan kelincahan. Sesuai dengan Depdiknas (2008:14) bahwa tingkat capaian perkembangan motorik usia 5–6 tahun meliputi melompat dengan lincah dan cepat; gerak koordinasi untuk berenang, naik sepeda, meniti, melompat, meloncat, dan memanjat dengan baik. Permainan lompat ceria ini merupakan salah satu permainan yang menarik bagi anak dan dapat memotivasi minat anak karena anak dapat melakukan gerakan yang melatih kemampuan fisik motorik kasar anak. Permainan lompat ceria menggunakan papan pijakan dengan bentuk geometri yang mampu menarik semangat anak.

Permainan lompat ceria terdiri dari lima kegiatan berangkai yang mana setiap anak harus melakukan semua rangkaian kegiatan yang telah dipersiapkan. Setiap kegiatan dalam permainan ini mengandung unsur pembelajaran fisik motorik kasar. Hal ini sejalan dengan Mutiah (2015:113) bahwa permainan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dan potensi anak. Pada kegiatan I aktivitas anak berupa meloncat menirukan gerak binatang kanguru sebanyak 3 kali, tujuannya untuk melatih kekuatan otot tungkai. Pada kegiatan II aktivitas anak berupa berjalan melangkahi dingklik sebanyak enam langkah yang berjarak 10 cm tanpa menjatuhkan kakinya, tujuannya untuk melatih keseimbangan anak.

Pada kegiatan III aktivitas anak berupa melompat dan meloncat sesuai dengan pijakan gambar jejak kaki, tujuannya untuk melatih koordinasi anak. Pada kegiatan IV aktivitas anak berupa duduk dengan kaki lurus terbuka sambil memindahkan potongan bentuk geometri pada tempat di sebelah kanan anak, tujuannya untuk melatih kelentukan tubuh. Pada kegiatan V aktivitas berupa anak melompati karet gelang yang diikatkan pada botol bekas berukuran 1 liter dengan membawa bendera yang telah diambil anak dan menaruh pada botol sesuai dengan warna, tujuannya untuk melatih kelincahan. Penerapan permainan lompat ceria ini peneliti menggunakan hasil pengembangan dari Jamilah (2012) karena mempunyai indikator yang sama untuk dikembangkan.

Pada siklus I antusias anak meningkat dalam pembelajaran saat diajak melakukan permainan lompat ceria, anak merasa sangat senang karena melakukan permainan lompat ceria di luar kelas dengan memberikan suasana baru untuk anak. Kelemahan yang terjadi pada siklus I ini antara lain yaitu: (1) kurangnya penegasan tentang makna aktivitas lompat dan loncat, (2) memperhatikan alur permainan lompat ceria dengan mempertimbangkan konsistensi gerakan, dan (3) penambahan papan pijakan bentuk segi lima gambar jejak kaki agar anak melakukan sesuai dengan indikator. Pada siklus II anak lebih semangat dan percaya diri melakukan permainan lompat ceria. Kegiatan lompat ceria berjalan dengan baik sesuai dengan rencana pelaksanaan yang telah disusun oleh

peneliti. Perbaikan dari pelaksanaan siklus I membuat anak lebih memahami makna dari aktivitas gerakan lompat dan loncat serta anak mudah melakukan permainan lompat ceria. Perbaikan alur permainan lompat ceria dan adanya tambahan papan pijakan bentuk segi lima gambar jejak kaki membuat anak lebih semangat dan melakukannya sesuai dengan indikator. Pada pelaksanaan siklus II telah sesuai dengan kriteria ketercapaian kelas dengan kategori tercapai, sehingga peneliti menghentikan penelitian ini pada siklus II.

Meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak dapat mengajarkan anak untuk bekerja sama, kejujuran, dan memberikan kesenangan pada anak (Hidayati, 2013:200). Peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak dapat diketahui melalui data dari pratindakan, siklus I dan siklus II. Hasil pratindakan kemampuan fisik motorik kasar anak belum tercapai pada kriteria ketercapaian kelas, indikator kekuatan dengan jumlah 2 anak mencapai persentase 22,2%; keseimbangan dan koordinasi dengan jumlah 3 anak mencapai persentase 33,3%; serta indikator kelentukan dan kelincahan dengan jumlah 1 anak mencapai persentase 11,1%.

Pada siklus I kemampuan fisik motorik kasar anak dengan penerapan permainan lompat ceria belum tercapai pada kriteria ketercapaian kelas. Berdasarkan pelaksanaan lompat ceria pada siklus I ini mendapatkan hasil terbaik berupa indikator kekuatan dengan jumlah 4 anak mencapai persentase 44,4%; keseimbangan dengan jumlah 5 anak mencapai persentase 55,6%; koordinasi dengan jumlah 3 anak mencapai persentase 33,3%; kelentukan dengan jumlah 3 anak mencapai persentase 33,3% dan kelincahan dengan jumlah 2 anak mencapai persentase sebesar 22,2%. Penerapan permainan lompat ceria pada siklus I ini belum mampu meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak, sehingga peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II agar mencapai hasil yang sesuai dengan capaian.

Pada pelaksanaan siklus II kemampuan motorik kasar anak dengan penerapan permainan lompat ceria mengalami peningkatan dari pada siklus I dengan kriteria ketercapaian kelas tercapai. Persentase ketercapaian kelas pada siklus II dengan penerapan permainan lompat ceria berupa indikator kekuatan, koordinasi, dan kelincahan dengan jumlah 7 anak mencapai persentase 77,8%; keseimbangan dengan jumlah 9 anak mencapai persentase 100%; dan kelentukan dengan jumlah 8 anak mencapai persentase 88,9%. Berdasarkan data yang telah diperoleh bahwa kemampuan fisik motorik kasar anak mengalami peningkatan melalui permainan lompat ceria pada kategori tercapai, maka peneliti menghentikan penelitiannya pada siklus II ini.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian sebagai berikut: (1) Penerapan permainan lompat ceria di TK PKK 3 Gunungsari Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan dilaksanakan di luar kelas. Permainan lompat ceria menggunakan media yang aman berbentuk geometri. Permainan lompat ceria merupakan kegiatan fisik motorik kasar dalam bentuk permainan yang bervariasi, menyenangkan dan dikreasikan dengan lima aktivitas berangkai berupa kegiatan meloncat menirukan gerakan binatang kangguru, berjalan melangkahi dinklik, lompat dan loncat (*engklek*), duduk dengan kaki terbuka serta memindahkan bentuk geometri dan memindahkan bendera sambil melompati karet gelang dengan tujuan untuk melatih kelentukan, kekuatan, keseimbangan, kelincahan dan koordinasi. (2) Penerapan permainan lompat ceria pada usia 5 -6 tahun di TK PKK 3 Gunungsari Kecamatan Beji Kabupaten Pasuruan menunjukkan bahwa ada peningkatan pada kemampuan fisik motorik kasar anak terutama dalam pencapaian indikator kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kelentukan, dan kelincahan. Terbukti ada hasil peningkatan dari pratindakan sampai dengan pelaksanaan siklus II dari kriteria ketercapaian kelas kategori belum tercapai sampai dengan kategori tercapai. Peningkatannya mencapai 55,6% dengan indikator kekuatan; 77,7% dengan indikator keseimbangan; 77,8% dengan indikator koordinasi; 66,7% dengan indikator kelentukan dan kelincahan. Peningkatan tersebut terhitung dari pratindakan sampai dengan pelaksanaan siklus II yang setiap pertemuannya mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil dan kesimpulan selama penelitian berlangsung di TK PKK 3 Gunungsari Pasuruan, peneliti memberikan saran bagi sekolah sebaiknya menunjang keberhasilan anak menyediakan media pembelajaran yang menarik dan mampu menciptakan suasana sekolah yang kondusif agar terselenggara proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Bagi guru sebaiknya kreatif dan inovatif menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, untuk meningkatkan semua aspek kemampuan. Bagi peneliti lain sebaiknya mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mampu mengembangkan serta meningkatkan aspek perkembangan anak melalui permainan lainnya

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hidayati, M. 2013. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(1), 195 - 200. Dari <https://media.neliti.com/media/publications/117598-ID-peningkatan-kemampuan-motorik-kasar-anak.pdf>.
- Hurlock, EB. 1978. *Perkembangan Anak* (Jilid 2). Jakarta: Erlangga.

- Jamilah, SN. 2012. *Pengembangan Permainan Lompat Geometri pada Pembelajaran Fisik Motorik Anak Usia 5 -6 tahun di RA An-Nur Semabung Capang Purwodadi*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP UM.
- Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 137. 2014. *Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.