

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN MELOMPAT HURUF PADA ANAK KELAS B  
DI PAUD MAKEREK BADAEN**

**Isidorus Yunus Mali<sup>1</sup>**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini STKIP Nusa Timor, Indonesia

Jl. Pulau Timor no.24 Singaraja, Banyuning, Kec. Buleleng, Singaraja, Bali 81113,

***ABSTRAK***

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan melompat huruf pada anak kelas B di PAUD Makerek Badaen. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus 2 kali pertemuan setiap siklusnya. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelas B dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Pengumpulan data yang dilakukan dengan lembar observasi dalam proses pembelajaran, yakni untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan melompat huruf pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I Pertemuan ke 1 mencapai 10% terdapat anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 1 anak, (10%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak (30%), Mulai Berkembang (MB) ada 3 anak (30%), Belum Berkembang (BB) 8 anak (80%) Sedangkan pada siklus I pertemuan ke-2 BSB 4 anak (40%) BSH 3,(30%), Mulai Berkembang (MB) 4 (40%),(Belum Berkembang (BB) 4 anak (40% ), kemudian pada Siklus II pertemuan ke- 1 dari 15 anak yang BSB 7 anak mencapai (70%), BSH 2 (20%), MB 4 (40%), BB 2 (20%). Selanjutnya pada Siklus II pertemuan ke- 2 Berkembang Sangat Baik (BSB) 12 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak (20%) Mulai Berkembang (MB) 1 anak (10%) dan Belum Berkembang (BB ) tidak ada. Yang memperoleh BSB 12 anak mencapai 80 % yang sudah ditargetkan oleh peneliti. Maka kemampuan motorik anak melalui permainan melompat huruf pada anak kelas B di PAUD Makerek Badaen dapat meningkat.

**Kata kunci:** Motorik Kasar, Melompat Huruf

***ABSTRACT***

The purpose of this study was to improve gross motor skills through letter jumping games in class B children at Makerek Badaen PAUD. This type of research is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in II cycles with 2 meetings in each cycle. The subjects in this study were class B children with a total of 15 children consisting of 7 girls and 8 boys. Data collection was carried out using observation sheets in the learning process, namely to find out the increase in gross motor skills through letter jumping games in early childhood. The results showed that student learning outcomes had increased, namely in cycle I Meeting 1 it reached 10%, there were children who developed very well (BSB), there was 1 child, (10%) Developed as Expected (BSH) there were 3 children (30%) , Starting to Develop (MB) there were 3 children (30%), Undeveloped (BB)

---

*Received Desember 30, 2022; Revised Januari, 06, 2023; Februari 06, 2023*

8 children (80%) While in cycle I the 2nd meeting of BSB 4 children (40%) BSH 3, (30%), Starting to Develop (MB) 4 (40%), (Undeveloped (BB) 4 children (40%), then in Cycle II the 1st meeting of 15 children the BSB 7 children reached (70%), BSH 2 (20%), MB 4 (40%), BB 2 (20%) Then in Cycle II meeting 2 Developing Very Well (BSB) 12 children, Developing According to Expectations (BSH) 2 children (20%) Starting to Develop (MB) 1 child (10%) and Not Developed (BB). Those who obtained BSB 12 children reached 80% which had been targeted by researchers. So children's motor skills through letter jumping games in class B children at PAUD Makerek Badaen can be increased .

**Keywords:** Gross Motoric, Jumping Letters

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu tempat atau wadah di mana Pendidikan pertama anak usia dini pada usia 3-6 tahun dalam mengembangkan potensi atau kemampuan diri setelah Pendidikan sederhana dari dalam keluarga. Secara umum pendidikan anak usia dini di PAUD sangat berperan penting dalam berbagai hal seperti perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional seni dan karakter kepribadian anak-anak. melompat huruf dan menyebutkan huruf kepada Anak Usia Dini merupakan sesuatu hal yang penting dengan tujuan dasar yaitu bagaimana anak dapat membaca dan menulis melalui proses yang benar. Susanto (2012:97), berpendapat bahwa pengenalan huruf merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tertulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan mengenal huruf seseorang akan dapat membaca untuk memperoleh informasi ilmu pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru.

Perkenalan anak pada huruf bisa diawali dengan mendengarkan bunyi dan bentuk hurufnya. Salah satu huruf yang perlu dikenalkan peneliti kepada anak didik adalah huruf abjad. Guru sebagai pelaku utama dalam penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peran guru dalam belajar-mengajar antara lain guru itu sebagai pengajar, pemimpin kelas, pengatur lingkungan, supervisor, motivator, dan konselor (Raihana, dan Triutami, 2020:46). Semua yang diperoleh melalui bacaan itu akan memungkinkan orang tersebut mampu mempertinggi daya pikirannya, mempertajamkan pandangannya, dan memperluas wawasannya

Kemampuan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan (Kemampuan mengenal huruf juga memiliki arti kemampuan dalam membedakan bentuk- bentuk dan bunyi- bunyi dari setiap huruf serta mampu menyebutkan dan menunjukkan huruf. Sedangkan huruf adalah tanda aksara dalam tatatulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Abjad yang digunakan dalam ejaan bahasa Indonesia terdiri dari 26 huruf yaitu a-z.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Makerek Badaen adalah salah satu wadah Pendidikan anak usia dini yang letaknya di Desa Asumanu, Kecamatan Raihat Kabupaten Belu. Dimana pada saat ini sudah terjadi proses belajar mengajar bagi Anak Usia Dini Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) kurang lebih tujuh tahun. Salah satu aspek khusus anak usia dini yang perlu diberi stimulasi saat ini di PAUD Makerek Badaen adalah aspek bahasa dan kognitif dalam hal mengenal huruf abjad dari A-Z. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Makerek Badaen pada semester awal kemampuan membaca permulaan pada anak masih sangat rendah sekali, anak-anak belum dapat melompat huruf secara acak sesuai dengan instruksi guru atau tutor, anak-anak belum dapat melompati huruf sambil menyebut huruf dengan baik dan benar. Persentansi dari 15 orang anak yang terdiri dari laki-laki 7 anak dan perempuan 8 anak melalui

permainan melompat huruf dan menyebutkan huruf dengan benar pada siklus I pertemuan pertama 1 anak hanya mencapai 25% saja, sisanya belum bisa. Selain itu peneliti melakukan siklus II lagi untuk memenuhi sisa anak yang belum mencapai target 80%. Alasannya melompat huruf masih rendah maka peneliti dapat menggunakan kartu huruf untuk anak sehingga anak dapat mengenal abjad melalui kemampuan motorik kasar (Melompat huruf). Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan melakukan penelitian bagaimana upaya untuk mengatasi kesulitan mengenal huruf anak-anak dengan cara menggunakan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan melompat huruf. Dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik dalam Permainan Melompat Huruf di PAUD Makerek Badaen”.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan guna menjawab persoalan yang dihadapi. Secara umum metode penelitian diartikan “sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian dibagi menjadi dua yaitu, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, teknik pengambilan sample pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak. Sedangkan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sample sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan yang ditemukan dilapangan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori. Salah satu yang termasuk dalam metode penelitian kualitatif adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Wina Sanjaya mendefinisikan PTK sebagai “proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut”. Kunandar (2012:45) Penelitian Tindakan Kelas merupakan gabungan dari tiga unsur atau konsep yakni:

1. Penelitian adalah, aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah, suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses belajar mengajar.
3. Kelas adalah, sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama dan tempat yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Adapun beberapa karakteristik PTK menurut Masnur Muslich antar lain:

1. Masalah PTK berawal dari guru.
2. Tujuan PTK adalah memperbaiki pembelajaran.
3. PTK adalah penelitian yang bersifat kolaboratif.
4. PTK adalah jenis penelitian yang memunculkan adanya tindakan tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.
5. PTK dapat menjembatani kesejangan antara teori dan praktik Pendidik.

Dari pendapat diatas peneliti menyimpulkan penelitian tindak kelas (*Classroom action research*) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas sehingga motivasi peserta didik dapat ditingkatkan. Dalam prosesnya, penelitian ini mengangkat data dan permasalahan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan melompat huruf pada anak kelas B di PAUD Makerek Badaen.

Untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang pengaruh kegiatan permainan motorik kasar pada anak melalui permainan melompat huruf di PAUD Makerek Badaen, maka penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom actin research*) dimana peneliti mencermati kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi pada sebuah kelas secara bersama.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Gambaran Lokasi Peneliti

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Makerek Badaen terletak di Desa Asumanu, Kecamatan Raihat, Kabupaten Belu, Propinsi Nusa Tenggara Timur. PAUD Makerek Badaen ini memiliki dua buah ruangan yang terdiri atas satu buah ruang guru dan satu buah ruang belajar siswa, di dalam ruang belajar siswa dibagi dalam dua kelas yaitu kelas A dengan jumlah siswa 17 anak yang terdiri dari laki-laki 9 anak dan perempuan 8 anak, kelas B dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

### b. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada siswa kelas B di PAUD Makerek Badaen. Penelitian ini dilakukan II siklus, siklus pertama 2 kali pertemuan dan siklus kedua 2 kali pertemuan, setiap pertemuan 1 setengah jam. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam permainan melompat huruf pada anak kelas B Paud Makerek Badaen. Tahapan dalam pembelajaran adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil dokumentasi dan observasi yang akan dilaksanakan pada siklus I dan Siklus II.

## PELAKSANAAN SIKLUS I

### a. Pertemuan ke-1

#### 1. Perencanaan

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan pada hasil pengamatan awal, peneliti dan ibu Maria Magdalena Tahan Atok selaku guru kelas telah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan yang akan digunakan diantaranya:

- a) Meyusun program Kegiatan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan yaitu dengan rekreasi dan subtema alat transportasi/darat
- b) Menyiapkan media/ alat ang digunakan dalam permainan melompat huruf sesuai RPPH
- c) Menyiapkan lembar obsevasi anak

#### 2. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengelola kegiatan pembeajaran dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak didik kelas B. Dalam tahapan ini kegiatan yang akan dilasanakan berdasarkan program perencanaan kegiata harian (RPPH) yang telah dirancang sebelumnya dan peneliti menjadi Pendidik dalam kgiatan pembelajaran ini. Pada setiap pertemuan diawali dengan kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan penutup.

Pertemuan pertama pada tindakan Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 17 Mei 2022, yang berlangsung dari pukul 07. 30 - 10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu TEMA REKREASI /Alat Transportasi Darat (Mobil) dan kegiatan yang akan dilakukan yaitu kemampuan motorik kasar melalui permainan melompat huruf pada tikar abjad. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran pada RPPH Kegiatan 1 siklus 1 adalah sebagai berikut:

Penjemputan, Sebelum masuk ke dalam kelas, semua anak dikumpulkan di halaman sekolah dan memberikan aba-aba untuk berbaris sesuai kelasnya masing – masing sambil menyanyi lagu naik kereta, Peneliti mengajak anak-anak untuk bersama-sama menyanyi. Selain itu peneliti menanyakan bagaimana kabar hari ini. Setelah itu peneliti memberikan aba-aba kepada anak - anak untuk masuk kelas masing sambil mengabsen nama anak dan bermain di sentra pagi.

Peneliti membuka kegiatan awal pembelajaran dengan mengucapkan salam pembukaan, dan doa. Dilanjutkan dengan memberi motivasi dan mengajak anak untuk menyanyikan lagu anak-anak. Setelah itu menginformasikan hari tanggal, bulan, tahun, dan Tema hari ini, yaitu Rekreasi dengan sub tema Kendaran di darat dan laut. (mobil, pesawat). Sebelum masuk ke dalam pembelajaran peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu pesawat, oto bemo dan membuat aturan bermain, kemudian anak diajak untuk berkunjung ke setiap sentra dan setiap kegiatan yang sudah di siapkan oleh guru. Meniru menulis kata mobil, pesawat kegiatan melompat abjad serta berdiskusi bersama teman-teman. Terakhir guru menjelaskan apa saja tugas yang akan dilakukan oleh anak, dan guru akan menjelaskan tentang bagaimana cara melompat huruf yang benar.

### **3. Pengamatan/Obsevasi**

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi/ pengamatan dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembaran observasi terhadap kesiapan anak didik pada saat kegiatan langsung dan menilai peningkatan motorik kasar anak melalui permainan melompat huruf pada siklus I petemuan ke1 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel. 1**

Hasil Pengaamatan Peningkatan Kemampuan motorik dalam permainan melompat huruf Anak Usia Dini Pada Siklus I (Pertemuan Ke 1) Pada /hari tanggal rabu, 17 mei 2022

No	Kriteria Perkembangan	Jumlah Anak
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1

2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
3	Mulai Berkembang (MB)	3
4	Belum Berkembang (BB)	8
	JUMLAH	15

Berdasarkan Tabel. 2 diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil pengamatan awal anak melompat huruf benar yang Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 1 anak, setelah dilakukan tindakan pada siklus I Pertemuan ke-umlah anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) masih tetap 1 anak, sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 3 anak, dalam kategori belum berkembang (BB) ada 8 anak

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa kemampuan anak melalui permainan melompat huruf pada siklus I Pertemuan ke-I belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki kemampuan motorik melalui permainan melompat huruf yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 3 anak saja. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 12 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada Pertemuan ke-2. Berikut adalah hasil lembar penilaian dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik anak melalui permainan melompat huruf pada siklus I pertemuan ke-2 dapat dilihat Tabel 2.

#### 4. Refleksi

Setelah diadakan pengamatan peneliti, maka dapat diketahui hasil refleksi pada pertemuan kedua, yaitu anak didik sudah terlihat aktif dan mulai tertarik mengikuti permainan, kemampuan motorik kasar melalui permainan melompat huruf pada anak mulai berkembang dengan baik namun belum secara keseluruhan. Hal tersebut ketika anak melompat huruf menggunakan dua kaki tanpa jatuh, melompat dengan satu kaki anak sudah melakukannya dengan seimbang, dan anak sudah bisa melompat huruf sesuai dengan suruhan/interaksi guru dengan betul/benar dan menyebutkan huruf yang dilompat itu.

**Tabel 2 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan motorik melalui permainan melompat huruf Anak Pada Siklus I (Pertemuan Ke - 2) Pada hari kamis, 19 mei 2022.**

No	Kriteria Perkembangan	Jumlah anak
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
3	Mulai Berkembang (MB)	4
4	Belum Berkembang (BB)	4
	Jumlah	15

Berdasarkan hasil pengamatan Tabel.4 diatas menunjukkan bahwa kemampuan motorik anak melalui permainan melompat huruf pada siklus I Pertemuan ke-II belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki peningkatan kemampuan motorik melalui kegiatan melompat huruf sesuai interaksi guru yang baik dan benar

(Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya sebanyak 2 anak. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 15/mencapai 80% anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada siklus II lagi yaitu pertemuan ke -1 dan pertemuan ke-2.

## **SIKLUS II**

### **a. Pertemuan ke-1**

#### **1) Perencanaan**

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan pada hasil pengamatan awal, peneliti dan ibu Maria Magdalena Tahan Atok selaku guru kelas telah menyiapkan dan menyusun berapa kebutuhan yang akan digunakan diantaranya:

- a. Menyusun program Kegiatan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan yaitu dengan rekreasi dan subtema alat transportasi/darat
- b. Menyiapkan media/ alat yang digunakan dalam permainan melompat huruf sesuai RPPH
- c. Menyiapkan lembar observasi anak

#### **2) Pelaksanaan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengelola kegiatan pembelajaran dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak didik kelas B. Dalam tahapan ini kegiatan yang akan dilaksanakan berdasarkan program perencanaan kegiatan harian (RPPH) yang telah dirancang sebelumnya dan peneliti menjadi pendidik dalam kegiatan pembelajaran ini, ada setiap pertemuan diawali dengan kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan penutup.

Pertemuan pertama pada tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 13 juni 2022, yang berlangsung dari pukul 07. 30 - 10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu TEMA REKREASI /Alat Transportasi Darat (Mobil) dan kegiatan yang akan dilakukan yaitu kemampuan motorik kasar melalui permainan melompat huruf pada tikar abjad. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran pada RPPH Kegiatan 1 siklus 1 adalah sebagai berikut:

Penjemputan, sebelum masuk ke dalam kelas, semua anak dikumpulkan di halaman sekolah dan memberikan aba - aba untuk berbaris sesuai kelasnya masing – masing sambil menyanyi lagu naik kereta, Peneliti mengajak anak-anak untuk bersama-sama menyanyi. Selain itu peneliti menanyakan bagaimana kabar hari ini. Setelah itu peneliti memberikan aba-aba kepada anak - anak untuk masuk kelas masing sambil mengabsen nama anak dan bermain di sentra pagi.

Peneliti membuka kegiatan awal pembelajaran dengan mengucapkan salam pembukaan, dan doa. Dilanjutkan dengan memberi motivasi dan mengajak anak untuk menyanyikan lagu anak-anak. Setelah itu menginformasikan hari tanggal, bulan, tahun, dan Tema hari ini, yaitu Rekreasi dengan sub tema Kendaran di darat dan laut. (mobil, pesawat). Sebelum masuk ke dalam pembelajaran peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu pesawat, oto bemo dan membuat aturan bermain, kemudian anak di ajak untuk berkunjung ke setiap sentra dan setiap kegiatan yang sudah di siapkan oleh guru. Meniru menulis kata mobil, pesawat kegiatan melompat huruf serta berdiskusi bersama teman-teman. Terakhir guru menjelaskan apa saja tugas yang akan dilakukan oleh anak, dan guru akan menjelaskan tentang bagaimana cara melompat huruf yang benar.

### 3) Pengamatan/ obsevasi

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi/ pengamatan dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembaran observasi terhadap kesiapan anak didik pada saat kegiatan langsung dan menilai peningkatan motorik kasar anak melalui permainan melompat huruf pada siklus II pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3**

Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan motorik anak melalui Kegiatan Menyusun huruf pada siklus II (Pertemuan Ke-1)  
Pada Selasa, 7 juni 2022

No	Kriteria	Jumlah Anak
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	7
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2
3	Mulai Berkembang (MB)	4
4	Belum Berkembang (BB)	2
	JUMLAH	15

Berdasarkan pada Tabel. 6 di atas dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan pada siklus I pertemuan ke-1, anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 7 anak, (70%), Berkembang Sesuai Harapa 2 anak (20%), Mulai Berkembang 4 anak (40%), Belum Berkemban 2 anak (20%). Maka, peneliti melakukan tindakan pada siklus II pertemuan ke -2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini

**Tabel 4.**

Hasil Pengaamatan Peningkatan Kemampuan motorik kasar melalui permainan melompat huruf Anak Usia Dini Pada Siklus II (Pertemuan Ke -2) Pada hari kamis, 9 juni 2022

No	Kriteria Perkembangan	Jumlah Anak
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	12
2	Berkembang sesuai Harapan (BSH)	2
3	Mulai Berkembang (MB)	1
4	Belum Berkembang (BB)	0
	Jumlah	15

Berdasarkan pada Tabel. 7 di atas dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan pada siklus II pertemuan ke-2, anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 12 anak, (80%), Berkembang Sesuai Harapa 2 anak (20%), Mulai Berkembang 1 anak (10%), Belum Berkembang 0 anak (0%). Maka, kemampuan motorik kasar anak melalui permaianan melompat huruf, menyebutkan huruf dan meniru menulis keaksaran awal dapat meningkat sesuai dengan hasil yang ditargetkan oleh peneliti yaitu mencapai 80% dari jumlah siswa 15 orang anak yang terdiri dari laki-laki 8 anak dan perempuan 7 anak di PAUD Makerek Badaen.



#### **4) Refleksi**

Setelah diadakan pengamatan peneliti, maka dapat diketahui hasil refleksi pada pertemuan kedua, yaitu anak didik sudah terlihat aktif dan mulai tertarik mengikuti permainan, kemampuan motorik kasar melalui permainan melompat huruf pada anak mulai berkembang dengan baik namun belum secara keseluruhan. Hal tersebut ketika anak melompat huruf menggunakan dua kaki tanpa jatuh, melompat dengan satu kaki anak sudah melakukannya dengan seimbang, dan anak sudah bisa melompat huruf sesuai dengan suruhan/interaksi guru dengan betul/benar dan menyebutkan huruf yang dilompati itu.

### **B. PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil dari kemampuan motorik kasar melompat huruf pada siklus I Pertemuan ke- 1 dari 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan di kelompok B yang memberikan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 1 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak Mulai Berkembang (MB) 3 anak Belum Berkembang (BB) ada 8 anak. Pada Siklus I pertemuan kedua dari 15 anak di kelompok B yang memberikan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 4 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 4 anak, dan Belum Berkembang (BB) ada 4 orang anak. Pada siklus II pertemuan ke -1 dari 15 orang anak yang terdiri dari laki-laki 8 anak dan perempuan 7 anak di kelompok B yang memberikan nilai berkembang Sangat Baik (BSB) ada 7 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) ada 2 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 4 anak, dan Belum berkembang (BB) 2 anak.

Pada siklus II pertemuan ke -2 dari 15 orang anak yang terdiri dari laki-laki 8 anak dan perempuan 7 anak di kelompok B yang memberikan nilai berkembang Sangat Baik (BSB) ada 12 anak, (80%) berkembang sesuai harapan (BSH) ada 2 anak (20%), Mulai Berkembang (MB) ada 1 anak (10%) dan Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Dengan demikian pada siklus I belum menunjukkan peningkatan yang memuaskan. Berbekal dan kelemahan-kelemahan pada siklus I dijadikan pedoman perbaikan pada pelaksanaan siklus II baik dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasinya. Hal ini dibuktikan pada kemampuan motorik anak melalui permainan melompat huruf, menyebutkan huruf dan menyusun keaksaraan awal yang menunjukkan peningkatan pada setiap siklus sebelumnya yaitu pada pertemuan pertama siklus I dari 15 anak di kelompok B yang memberikan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 1 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 3 anak, Belum Berkembang (BB) ada 8 anak. Pada Siklus I pertemuan kedua dari 15 anak di kelompok B yang memberikan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 4 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 4 anak, dan Belum Berkembang (BB) ada 4 orang anak. Pada siklus II pertemuan ke -1 dari 15 orang anak yang terdiri dari laki-laki 8 anak dan perempuan 7 anak di kelompok B yang memberikan nilai berkembang Sangat Baik (BSB) ada 7 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) ada 2 anak, Mulai Berkembang (MB) ada 4 anak, dan Belum berkembang (BB) 2 anak.

Pada siklus II pertemuan ke -2 dari 15 orang anak yang terdiri dari laki-laki 8 anak dan perempuan 7 anak di kelompok B yang memberikan nilai berkembang Sangat Baik (BSB)

ada 12 anak, (80%) berkembang sesuai harapan (BSH) ada 2 anak (20%), Mulai Berkembang (MB) ada 1 anak (10%) dan Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan dengan menggunakan permainan kegiatan dalam permainan melompat huruf siklus I ke siklus II Mengalami peningkatan. Peningkatan ini ditunjukkan melalui kegiatan motorik kasar dalam mengenal huruf telah diamati dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Ada pun peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan melompat huruf ada tersebut dapat dilihat dari tabel 9 di bawah ini perbandingan peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan huruf pada Anak Usia Dini PAUD Makerek Badaen.

**Tabel 5.**

Perbandingan peningkatan motorik kasar anak melalui permainan melompat huruf, menyebutkan huruf, dan meniru menulis keaksaraan awal pada kata Mobil (M) siklus I dan II

No	Kriteria Penilaian	SIKLUS I		SIKLUS II	
		I	II	I	II
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	4	7	12
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	3	2	2
3	Mulai Berkembang (MB)	3	4	4	1
4	Belum Berkembang (BB)	8	4	2	0
	Jumlah	15			

Berdasarkan penjabaran di atas, motorik kasar anak pada permainan melompat huruf dengan baik dan benar serta menulis keakraan awal peserta didik mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan ke-2 yang Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 ada anak, (40%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 ada anak, Mulai Berkembang (MB) ada 4 anak, (40%) Belum Berkembang (BB) 4 ada anak, (40%) sedangkan pada siklus II Pertemuan ke-2 mengalami peningkatan, yaitu anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 12 anak, (80%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 1 anak, Mulai Berkembang (MB) 1 anak, Belum Berkembang (BB) 0 anak. Anak yang masih berkembang/Mulai berkembang sisa 2 anak disebabkan karena kurangnya semangat yang dimiliki, selain itu peneliti membutuhkan waktu yang lebih lama. Berdasarkan analisis pada siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan bahwa motorik kasar melalui permainan melompat huruf anak usia dini dapat meningkat setelah melaksanakan siklus ke II di PAUD Makerek Badaen

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan semua tabel penilaian di di atas, kegiatan motorik kasar melalui permainan melompat huruf pada anak kelas B paud Makerek badaen peserta didik mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan ke-2 yang Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 4 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 3 anak, Mulai Berkembang ada 4 anak, belum berkembang ada 4 anak. Setelah melihat dari siklus I pertemuan ke 2 anak belum mencapai persen yang ditargetkan (80%) maka, peneliti melanjutkan membuat lagi satu siklus dan dua

kali pertemuan pada siklus II pertemuan ke-1 BSB 7 BSH 2 MB 4 dan BB 2. Untuk mengurangi tingkat BB anak pada siklus II maka, peneliti membuat lagi pertemuan ke-2 pada siklus II, BSB 12 anak BSH 1 anak MB 1 BB 0. Pada siklus II Berdasarkan analisis pada siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan Motorik Kasar dalam Permainan Melompat Huruf dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Makerek Badaen.

## **E. REFERENSI**

- Dian Adriana, (2013). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta Salemba Medika
- Fitri Ayu Fatmawati, (2012) *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Penerbit: Caremedia Kommunikation Jl. Sadewa Kec.Kedannyang Kab Gresik Jawa Timur E-mail: Caremediacomm @ gmail. Com www.caremedia web.id
- Harun, Fahria. (2013), *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Huruf Abjad kepada Anak Usia*. Skripsi.Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru: Jakarta: Rajawali Pres*.
- Lestari Endah Puji, Pentingnya Pendidikan Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. Diakses pada Tanggal 18 Mei 2022, 11.20 dari <http://endahpujilestari1110029.wordpress.com/artikel-paud-2aud/artikel-pentingnya-pendidikan-anak-usia-dini-bagi-tumbuh-kembang-anak>
- Masjoe (2013) *Hakekat Membaca Permulaan*. Diakses pada tanggal 28 Mei 2022 dari <http://infomasjoe.blogspot.com/2013/03/hakekat-membaca-permulaan.html>
- Munandar Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta; Rineka Cipta
- Purwanti, Purwanti. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Kartu Huruf* di Tk masyitoh Slegrengan, Muhammadiyah Surakarta
- Raihana, Raihana, dan Dian Triutami Utami. 2020. *Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf melalui permainan Melompat Abjad*
- Rasyid, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2022).
- Syamsidah, (2015:11), *Permainan PAUD di dalam dan di luar Kelas*. Jakarta: Diva Kids.
- Sugiyono, (2013:3) *Metode Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif R & D* Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, 2013:134, *Pengertian Observasi*, Jakarta Citra Pustaka
- Wina Sanjaya, (2011:86) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Wendi Kuswandi. (2014). *Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan*