



**MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
BERMAIN *HULAHOOP* PADA TK PERMATA BUNDA
CUBADAK KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (SI)
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

**SILMI HIDAYANI
PIAUD. 13 132 084**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

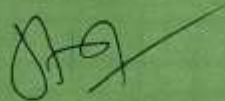
Pembimbing skripsi atas nama, **SILMI HIDAYANI** NIM: 13 132 084, dengan judul: **"MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI BERMAIN HULAHOOP PADA TK PERMATA BUNDA CUBADAK KABUPATEN TANAH DATAR"** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 19 Januari 2018

Pembimbing I

Pembimbing II







Dra. Hadiarni, M. Pd., Kons
NIP. 19680319 199603 2 001



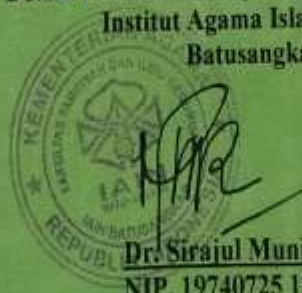
Remon Syah, M. Pd
NIP. 19840723 201001 1 018

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama SILMI HIDAYANI NIM 13 132 084 yang berjudul "MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI BERMAIN HULAHOOP PADA TK PERMATA BUNDA CUBADAK KABUPATEN TANAH DATAR" telah di uji dalam sidang *Munawar* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar pada Hari Jum'at Tanggal 09 Februari 2018.

No	NamaPenguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dra. Hadiarni. M.Pd.,Kons NIP. 19680319 199603 2 001	Ketua Sidang/ Pembimbing I		8/3-2018
2.	Remon Syah. M.Pd NIP. 19840723 201001 1 018	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II		6/3/2018
3.	Dr. Wahidah Fitriani. M A NIP. 19790916 200312 2 003	Anggota Sidang/ Penguji I		5/3/2018
4.	Elis Komalasari. M.Pd NIP. 19850606 200912 2 006	Anggota Sidang/ Penguji II		5/3/2018

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri
Batusangkar



Dr. Sirajul Munir, M.Pd
NIP. 19740725 199903 1 003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silmi Hidayani

Nim : 13 132 084

Tempat/Tanggal lahir : Pariangan/ 26 Juni 1994

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI BERMAIN HULAHOOP PADA TK PERMATA BUNDA CUBADAK KABUPATEN TANAH DATAR", adalah benar-benar karya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 09 Februari 2018

Saya yang menyatakan,


METERAI
TEMPEL
E2D42AEF948637885
6000
RUPIAH
Silmi Hidayani
NIM. 13 132 084

BIODATA



Nama : Silmi Hidayani
Tempat/Tgl1 : Pariangan, 26 Juni 1994
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 2 dari 7 Bersaudara
Agama : Islam
Nama Orang Tua
Ayah : Erdino
Ibu : Liswarti
Riwayat Pendidikan : TK Indo Jalito
SD Negeri 02 Pariangan
SMP Negeri 2 Pariangan
SMA Negeri 1 Pariangan
IAIN Batusangkar
Alamat : Jorong Pariangan, Nagari Parianagan,
Kecamatan Pariangan, Kabupaten Tanah
Datar
Motto Hidup : Hidup ini seperti sepeda. Jika ingin
terus seimbang, kau harus terus
bergerak
No HP : 082388518322
Email : Silmihidayani94gmail.com

KATA PERSEMBAHAN

وَلَوْ أَنَّمَا فِي الْأَرْضِ مِنْ شَجَرَةٍ أَقْلَمٌ وَالْبَحْرُ يَمُدُّهُ مِنْ بَعْدِهِ سَبْعَةُ أَنْحَارٍ مَا
نَفَدْتَ كَلِمَتُ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴿١٧﴾

Artinya: Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan laut (menjadi tinta), ditambahkan kepadanya tujuh laut (lagi) sesudah (kering)nya, niscaya tidak akan habis-habisnya (dituliskan) kalimat Allah.

Ya Allah, waktu yang sudah ku jalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, bahagia, dan bertemu dengan orang-orang yang memberiku sejuta pengalaman, yang telah memberi warna-warni dalam kehidupanku. Kubersujud dihadapan Mu. Sesungguhnya setelah kesulitan itu pasti ada kemudahan.

Engkau berikan aku kesempatan untuk bisa sampai dipenghujung awal perjuanganku.

Segala puji bagimu ya Allah,

Alhamdulillah...Alhamdulillah...Alhamdulillahirabbil'alamin sujud syukurku kusembahkan kepadamu tuhan yang maha agung nan maha tinggi nan maha adil nan maha penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih

*cita-cita besarku. Lantunan Al Fatihah beriring shalawat dalam
silahku merintih, menadahkan doa dalam syukur yang tiada terkira,
terima kasihku untukmu.*

*Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk Ayahanda Erdino
dan Ibundaku Liswarti tercinta yang tiada pernah hentinya selama
ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang
serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat
menjalani rintangan yang ada didepanku, ayah, ibu terimalah bukti
kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua
pengorbananmu, dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas
mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah. Maafkan
anakmu ayah, ibu yang masih saja menyusahkanmu..*

*Dalam doa ku selalu ku ucapkan ya Allah berilah kesehatan
kepada kedua orang tuakku, terima kasih ya Allah telah kau
tempatkan aku diantara kedua malaikatmu yang setiap waktu ikhlas
menjagaku, mendidikku, membimbingku dengan baik, ya Allah
berikanlah balasan yang setimpal surga firdaus untuk mereka dan
jauhkanlah mereka nanti dari panasnya sengat hawa api nerakamu..*

*Untukmu ayahanda Erdino dan ibunda Liswarti, terimakasih atas
segalanya we always loving you..*

*Dalam setiap langkahku aku berusaha mewujudkan harapan-
harapan yang kalian impikan dari diriku, meski belum semua itu
kuraih, insyaallah atas dukungan dan doa restu semua mimpi itu
akan terjawab suatu saat nanti.*

Untuk itu kupersembahkan ungkapan terima kasihku kepada Kakakku Ilham Putra dan adik-adikku Khairul Afdhal, Hendra Agus, Julvrian Doni, Maizul Hendri, dan Madhinatul Munawarah. Terima kasih buat segala doa dan dukungan sehingga pada akhirnya aku bisa sampai pada tahap awal kehidupan.

Terima kasih juga buat keluarga Pak Tuo (Muslim S.Pd), Ibu (Dra. Dasmawati), Uda Abdurrahman, dan Adikku yang super cerewet Abdul Mubaraq yang telah mengizinkan saya tinggal bersama keluarga ini selama menempuh pendidikan di Batusangkar, memberikan motivasi, nasehat dan mendoakan saya dalam menulis skripsi ini. Semoga kebaikan keluarga ini dibalas oleh Allah SWT Aminnnnn....

Untuk sepupu Lola dan adik Belinda, terima kasih telah memberikan semangat dan menemani saya menulis skripsi sampai malam hari. Terima kasih juga untuk sahabatku Yuliasari S.SOS yang telah memberikan ide/pendapatnya dalam penulisan skripsi ini dan telah membantu saya mencari teori/materi skripsi ini.

Dan untuk sahabatku Yulia Helda dan Riri Anggriani. Terima kasih telah menjadi sahabat terbaik selama di bangku kuliah, dan juga buat sahabat ku Sri Rahayu, kami selalu berangan bisa meraih 3 huruf di belakang nama ini sama-sama, tapi apakah daya takdir berkehendak lain, semoga Sri tenang di alam sana, dan di tempatkan di tempat yang terindah di sisinya, Aminnnnn....

Terima kasih untuk teman saya Wina, Ira, Febri, Wirda EF, Yossi H, Yosi G, Mella yang bersama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar S.Pd dan teristimewa untuk Yosi M, Wirda F, Ucy, Weni, Yunike, Sariva, Yelza, Putri semoga kalian cepat menyusul dan ditunggu kabar gembiranya yaaa... terima kasih juga seluruh teman-teman PIAUD_C angkatan 2013 semoga kita bisa menggapai semua yang kita cita-citakan kenangan termanis selama kuliah tak akan terlupakan.

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan agar hidup jauh lebih bermakna, hidup tanpa mimpi ibarat arus sungai mengalir tanpa tujuan. Terus belajar, berusaha dan berdoa untuk menggapainya.

By: Silmi Hidayani, S.Pd

ABSTRAK

SILMI HIDAYANI. NIM 13.132.084. Judul Skripsi: “Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Hula hoop Pada TK Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah Datar”. Program Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam SKRIPSI ini adalah motorik kasar anak melalui bermain hula hoop pada TK Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah Datar. Tujuan Pembahasan ini untuk mengetahui apakah anak meningkat motorik kasar melalui bermain hula hoop setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental* dengan tipe *one group pretest-posttest design* karena design ini diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum diberikan *treatment*, sehingga dapat melihat apakah ada peningkatan motorik kasar anak sebelum dan sesudah *treatment*. Populasi penelitian adalah anak TK Permata Bunda Cubadak dengan teknik sampel *sampling purposive* yang berjumlah 15 orang anak. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yaitu lembar observasi tentang motorik kasar anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan diolah dengan uji statistik (uji-t).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motorik kasar anak setelah bermain hula hoop. Berdasarkan hasil penelitian, pada kondisi awal nilai rata-rata motorik kasar anak adalah 17.06 dan setelah diberikan perlakuan atau *treatment* nilai rata-rata 24.66.

Kata Kunci: *Bermain Hula hoop, Motorik Kasar*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. Yang melimpahkan rahmat dan karunia kepada penulis sehingga dapat menyusun SKRIPSI ini. Shalawat serta salam Nabi Muhammad SAW. Selaku penutup segala Nabi dan Rasul yang diutus dengan sebaik-baik agama, sebagai rahmat untuk seluruh manusia, sebagai personifikasi yang utuh dari ajaran Islam dan sebagai tumpuan harapan pemberi cahaya syari'at di akhirat kelak.

Penulisan SKRIPSI ini adalah untuk melengkapi syarat-syarat dan tugas akhir untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program SI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Selanjutnya, dalam penulisan SKRIPSI ini banyak bantuan, motivasi, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil yang penulis terima. Dalam konteks ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Kasmuri, MA selaku Rektor IAIN Batusangkar.
2. Bapak Dr. Sirajul Munir, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ibu Elis Komalasari, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).
4. Ibu Darimis, M. Pd selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Ibu Dra. Hadiarni, M. PD., Kons selaku Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Remon Syah, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II.
7. Ibu Elis Komalasari, M. Pd selaku validator instrumen.

8. Ibu Gusti Indri Yeni, S.Pd selaku kepala sekolah TK Permata Bunda Cubadak Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar.
9. Guru-guru selaku pendidik TK Permata Bunda Cubadak Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar.
10. Peserta didik TK Permata Bunda Cubadak Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar
11. Teman-teman Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) angkatan 2013 yang sama-sama berjuang dalam penyelesaian skripsi.
12. Ayahanda Erdino dan Ibunda Liswarti tercinta, kakanda Ilham Putra, serta adinda Khairul Afdal, Hendra Agus, Julvrian Doni, Maizul Hendri, dan Madhinatul Munawarah yang berkat kerja keras dan motivasi serta ribuan do'a yang beliau curahkan pada setiap hembusan nafas yang membuat penulis bisa seperti saat sekarang ini dan bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Akhirnya, kepada Allah SWT jualah penulis berserah diri, semoga bantuan, motivasi dan bimbingan serta nasehat dari pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya, dan dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang berlipat ganda. Semoga SKRIPSI ini dapat memberi manfaat kepada kita semua. Amin

Batusangkar, 19 Januari 2018

Penulis



SILMI HIDAYANI
NIM: 13 132 084

DAFTAR ISI

	Hal
COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
BIODATA	v
KATA PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR GRAFIK.....	xviii
DAFTAR KURVA.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	7
G. Defenisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	10

1. Motorik Kasar.....	10
a. Pengertian motorik kasar.....	10
b. Tugas perkembangan motorik kasar.....	12
c. Gerakan motorik kasar.....	14
d. Tujuan pengembangan motorik kasar.....	15
e. Karakteristik perkembangan motorik kasar.....	15
f. Ruang lingkup pengembangan motorik kasar.....	16
2. Bermain HulaHoop.....	17
a. Pengertian bermain hulaHoop.....	17
b. Ciri-ciri bermain.....	19
c. Manfaat bermain.....	20
d. Manfaat bermain hulaHoop.....	22
e. Macam-macam bermain hulaHoop.....	22
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Hipotesis	29
D. Kerangka Berfikir	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat Penelitian dan Waktu	33
C. Populasi dan Sampel.....	33
1. Populasi.....	33
2. Sampel.....	34
D. Pengembangan Instrumen.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	44
-----------------------------------	----

1. Deskripsi Data <i>Pretest</i>	44
2. Rencana Perlakuan <i>Treatment</i>	47
3. Deskripsi Data Eksperimen.....	48
a. <i>Treatment I</i>	48
b. <i>Treatment II</i>	51
c. <i>Treatment III</i>	54
d. <i>Treatment IV</i>	58
4. Deskripsi Data <i>Posttest</i>	61
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	63
1. Data Berdistribusi Normalitas	63
2. Data Berdistribusi Homogenitas.....	64
3. Data Menggunakan Interval dan Rasio.....	64
C. Pengujian Hipotesis.....	67
D. Pembahasan	72

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	74
B. Implikasi	74
C. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel II.1	Tugas Perkembangan Motorik Kasar 12
Tabel III.1	Jumlah Siswa Taman Kanak-Kanak Permata Bunda..... 33
Tabel III.2	Sampel 34
Tabel III.3	Kisi-Kisi Instrument..... 36
Tabel III.4	Pedoman Observasi Anak..... 38
Tabel III.5	Alternatif Kemampuan Instrumen dan Bobot..... 39
Tabel III.6	Klasifikasi Skor Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun..... 41
Tabel IV.1	Hasil <i>Pretest</i> 45
Tabel IV.2	Klasifikasi Skor Motorik Kasar (<i>Pretest</i>)..... 46
Tabel IV.3	Jadwal Kegiatan Untuk Motorik Kasar Anak 47
Tabel IV.4	Hasil <i>Treatment I</i> 50
Tabel IV.5	Hasil <i>Treatment II</i> 54
Tabel IV.6	Hasil <i>Treatment III</i> 57
Tabel IV.7	Hasil <i>Treatment IV</i> 60
Tabel IV.8	Hasil <i>Posttest</i> 61
Tabel IV.9	Klasifikasi Skor Motorik Kasar (<i>Posttest</i>)..... 62
Tabel IV.10	Uji Normalitas..... 63
Tabel IV.11	Uji Homogenitas dan Anova..... 64
Tabel IV.12	Perbandingan Motorik Kasar Anak Antara <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> 65
Tabel IV.13	Perbandingan Klasifikasi Skor Motorik Kasar Anak Antara <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> 66
Tabel IV.14	Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> , <i>Treatment I</i> , <i>Treatment II</i> , <i>Treatment III</i> , <i>Treatment IV</i> , dan <i>Posttest</i> 67
Tabel IV.15	Analisis Data Dengan Statistik Uji-t..... 68
Tabel IV.16	Uji Statistik..... 71

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan II.1 Kerangka Berfikir.....	30

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik IV.1 Hasil <i>Prettest</i>	46
Grafik IV.2 Hasil <i>Posttest</i>	63
Grafik IV.3 Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66

DAFTAR KURVA

	Hal
Kurva IV.1 Kurva Statistik.....	70

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar II.1	Lingkaran I..... 23
Gambar II.2	Lingkaran II..... 24
Gambar II.3	Ruang Yang Mengecil..... 25
Gambar II.4	Melewati Lingkaran..... 26
Gambar II.5	Melempar Cincin..... 28
Gambar IV.1	Anak Menggoyangkan Hulahoop dan Memutar Hulahoop Sambil Berjinjit..... 49
Gambar IV.2	Anak Melompat dengan Satu Kaki dan Secara Zig Zat..... 53
Gambar IV.3	Anak Melewati Hulahoop dan Bermain Sesuai Aturan..... 56
Gambar IV.4	Anak Melempar Bola dan Menggelindingkan Hulahoop..... 59

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Kisi-Kisi Instrumen.....	76
Lembar Observasi.....	78
Skenario Pembelajaran TK Permata Bunda Cubadak.....	79
Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	83
Penilaian Ahli.....	84
Lembar Validasi.....	85
Lembar Observasi Anak Pretest.....	86
Lembar Observasi Anak Posttest.....	101
Surat Mohon Izin Penelitian dari LP2M IAIN Batusangkar.....	117
Surat Keterangan.....	118
Dokumentasi.....	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan untuk anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Fadlillah (2012: 19) bahwa pendidikan anak usia dini adalah “anak yang berusia 0-6 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), inteligensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan”.

UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 (dalam Wiyani, 2015: 4) yang berbunyi:

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir (0 tahun) sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Jadi dapat disimpulkan, pendidikan anak usia dini adalah pendidikan untuk anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Masa pendidikan anak usia dini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, dan kemandirian.

Adapun upaya untuk mengembangkan potensi, bakat dan minat anak pada usia dini ialah dengan memberikan hak anak sedini mungkin yaitu dengan memberikan pendidikan kepada anak (PAUD) agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini (PAUD) perlu diberikan melalui berbagai kegiatan yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak lebih siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sementara itu Sujiono (2007: 2.10-2.12) dalam Standar Kompetensi Kurikulum TK mengatakan bahwa:

Tujuan pendidikan di Taman kanak-kanak adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, dan seni untuk memasuki pendidikan dasar. Salah satunya melalui perkembangan motorik, perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau sebagian besar anggota tubuh anak, sedangkan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan.

Samsudin (2008: 2) mengatakan bahwa:

Hal ini terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara hubungan tubuh, keterampilan motorik, dan kontrol motorik, keterampilan motorik anak prasekolah tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik. Kontrol motorik tidak akan optimal tanpa kebugaran tubuh. Kebugaran tubuh tidak akan tercapai tanpa latihan fisik.

Salah satu upaya untuk melatih motorik kasar seorang anak misalnya, melatih anak berdiri dengan satu kaki. Ketika seorang anak kurang terampil berdiri dengan satu kaki maka penguasaan kemampuan lainnya berpengaruh karena anak yang kurang terampil berdiri dengan satu kaki membuktikan seorang anak belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya. Ada beberapa bentuk kegiatan yang dapat mengembangkan

aspek motorik kasar anak seperti menangkap bola, menendang, berjalan, meloncat, dan melompat.

Menurut Sujiono (2007: 1.13) motorik kasar adalah “kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak”. Sejalan dengan pendapat di atas Santrock (2007: 210) mengatakan bahwa “Motorik kasar adalah keterampilan yang meliputi aktivitas otot-otot besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan”.

Hal ini juga diungkapkan oleh Kusumastuti (dalam Dini Mirantika, 2017: 16-17) bahwa:

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupan kelak seperti merangkak, berjalan, melompat, melempar dan menangkap bola.

Jadi dapat disimpulkan motorik kasar adalah aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar yang menuntut kekuatan fisik, keseimbangan, dan koordinasi. Gerakan motorik kasar melibatkan otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini tugas perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah:

- 1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
- 2) Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala.
- 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- 4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Supaya motorik kasar anak terkoordinasi dengan baik dapat dilakukan dengan cara bermain. Bermain merupakan aktifitas keseharian anak dan tidak bisa dilepaskan dari kehidupan anak. Hal ini diungkapkan oleh Mayesty (dalam Sujiono, 2011: 144) mengatakan bahwa bermain

adalah “suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasaan bagi diri seseorang”.

Seirama dengan hal di atas Saraswati (2014: 12) mengungkapkan bahwa:

Bermain adalah hal yang paling menyenangkan bagi anak. Bermain juga merupakan seluruh aktivitas anak, termasuk bekerja, penyaluran hobi, dan merupakan cara mereka mengenal dunia. Lewat bermain, terjadi stimulasi pertumbuhan otot-ototnya ketika anak melompat, melempar, atau berlari. Selain itu, anak bermain dengan menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikiran.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak secara berulang-ulang yang menimbulkan rasa senang pada anak, menyalurkan hobinya dan cara mereka mengenal dunia. Dengan bermain bisa menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya.

Bermain dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja serta dengan alat apapun. Salah satu alat yang digunakan untuk bermain adalah hula hoop. Menurut Dienstmann (dalam Ersayanti, 2015: 2) bahwa hula hoop adalah “benda yang berbentuk lingkaran yang biasanya dimainkan dengan cara diputar dipinggang, hula hoop ini terbuat dari rotan atau plastik”.

Sejalan dengan pendapat di atas Yudiana (dalam Ersayanti, 2015: 4-5) mengatakan bahwa “bermain hula hoop adalah dapat menghasilkan kelenturan, kelincahan, keseimbangan bagi anak usia dini juga bisa melatih daya tahan tubuh anak misalnya melompat dan berjalan agar daya tahan dan keseimbangan tubuh anak terlatih mulai sejak dini”.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa melalui bermain hula hoop adalah anak dapat melenturkan, melincahkan serta menyeimbangkan tubuhnya. Selain itu anak bisa melatih daya tahan tubuhnya dengan melakukan kegiatan seperti melompat, meloncat, berlari, dan berjalan agar keseimbangan tubuh anak terlatih sejak dini dan motorik kasar anak berkembang secara optimal.

Bermain dengan menggunakan hula hoop dapat mengontrol gerak motorik kasar. Pada saat itulah mereka dapat mempraktekkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, meloncat, dan melompat. Anak usia 5-6 tahun perlu bermain karena anak itu membutuhkan kesempatan untuk melatih motorik kasarnya seperti memanjat, berayun, mendorong, menarik, meloncat, melompat, dan melempar dalam rangka menguasai tubuh mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak, ditemukan bahwa motorik kasar anak belum berkembang dengan baik, karena masih ada anak terjatuh saat melompat parit, masih ada anak tidak bisa bermain skipping dan masih ada anak mengalami kesulitan saat melompat dengan satu kaki. Misalnya saat anak sedang bermain skipping. Ketika seorang anak mengayunkan skipping, anak tersebut langsung melompat hingga tali skipping sampai diujung kaki maka kaki anak tidak terangkat lagi (18 Juli 2017).

Saat melakukan wawancara dengan kepala sekolah diperoleh informasi bahwa dalam mengembangkan motorik kasar anak masih ada kemampuan anak yang kurang misalnya pada kegiatan melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala. Contohnya saat anak merayap dan merangkak. Ketika guru menyuruh anak merayap dan merangkak masih ada yang tidak bisa melakukannya. Ketika merayap anak hanya menggerakkan tangannya sambil menarik badannya dan saat merangkak anak hanya menggerakkan tangan sambil menarik kakinya. Di sekolah guru melakukan kegiatan bermain bola, bermain bebas (perosotan, ayunan, jungkat-jungkit, dll) dan bermain dalam lingkaran (Gusti Indri Yeni S.P.d, 19 Juli 2017).

Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah kurangnya kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan bagi anak khususnya dalam kegiatan pembelajaran mengembangkan motorik kasar anak, media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru dalam mengembangkan motorik kasar anak

kurang bervariasi dan kurang menarik dan ditambah lagi kurang stimulus yang diberikan oleh orang tua.

Dari fenomena di atas peneliti ingin meningkatkan motorik kasar anak dengan bermain hula hoop, karena bermain hula hoop ini dapat memberikan banyak manfaat bagi motorik kasar anak. Hula hoop sangat cocok diterapkan pada anak usia dini, karena melalui bermain hula hoop dapat melatih motorik kasar anak. Tidak ada teknik khusus dalam bermain hula hoop sehingga seorang anak dapat bermain tanpa mengalami kesulitan. Disisi lain, melalui bermain hula hoop seorang anak memiliki lebih banyak untuk mengeksplorasi dirinya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Hula Hoop Pada TK Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah Datar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Motorik kasar anak belum berkembang dengan baik.
2. Motorik kasar anak dapat meningkat melalui bermain hula hoop.
3. Masih ada anak mengalami kesulitan saat melompat dengan satu kaki.
4. Masih ada anak terjatuh melompat parit.
5. Masih ada anak yang tidak bisa merangkak.
6. Masih ada anak yang tidak bisa bermain skipping.
7. Masih ada anak yang tidak bisa merayap.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada motorik kasar anak dapat meningkat melalui bermain hula hoop.

D. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam hasil penelitian ini adalah Apakah Dengan Bermain Hulahoop Dapat Meningkatkan Motorik Kasar Anak Pada TK Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah Datar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan yang ingin dicapai adalah “Untuk Melihat Peningkatan Motorik Kasar Anak Secara Deskriptif Melalui Bermain Hulahoop Pada TK Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah Datar”.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Penelitian

a. Bagi penulis

- (1) Agar dapat menyalurkan idea atau karya dalam rangka menerapkan pengetahuan yang sudah dicapai selama pendidikan.
- (2) Untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan serta dapat mempergunakan ilmu yang didapat diperkuliahan dan dapat mengaplikasikan pada dunia pendidikan.

b. Bagi siswa

- (1) Memberikan kesenangan bagi anak didik dalam belajar.
- (2) Melatih anak dalam mengembangkan motorik kasar melalui bermain hulahoop.
- (3) Mengembangkan keterampilan motorik kasar.

c. Bagi guru

- (1) Menambah inspirasi dan memotivasi anak dalam mengembangkan motorik kasar anak.
- (2) Sebagai sarana mempermudah guru dalam mengembangkan motorik kasar anak.

2. Luaran Penelitian

Luaran penelitian dari hasil penelitian untuk diseminarkan atau diterbitkan di jurnal.

G. Defenisi Operasional

Adapun secara operasional variabel-variabel dalam penelitian ini dapat didenfitikasi sebagai berikut:

1. Motorik kasar

Motorik kasar adalah aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar yang menuntut kekuatan fisik, keseimbangan, dan koordinasi. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini tugas perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
- b. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala.
- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Motorik kasar yang penulis maksud adalah gerakan motorik kasar yang melibatkan otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Adapun tugas perkembangan motorik kasar yang diteliti yaitu: melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, kelincahan, gerakan mata, kaki, tangan, kepala, permainan fisik dengan aturan dan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

2. Bermain hula hoop

Yudiana (dalam Ersayanti, 2015: 4-5) mengatakan bahwa “bermain hula hoop adalah dapat menghasilkan kelenturan, kelincahan, keseimbangan bagi anak usia dini juga bisa melatih daya tahan tubuh

anak misalnya melompat dan berjalan agar daya tahan dan keseimbangan tubuh anak terlatih mulai sejak dini”.

Bermain hula hoop yang penulis maksud adalah bermain yang dapat melenturkan, melincahkan, keseimbangan tubuh anak dan anak bisa melatih daya tahan tubuhnya dengan melakukan kegiatan seperti melompat, berlari, meloncat, dan berjalan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Motorik Kasar Anak

a. Pengertian motorik kasar

Motorik kasar sangat berperan penting dalam kehidupan anak. Dalam kehidupannya, anak akan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat dan meloncat. Baik berjalan, berlari, melompat dan meloncat akan menggunakan otot-otot besar. Otot besar yang pada anak akan merangsang perkembangan keterampilan motorik kasar anak. Rahyubi (2012: 222) mengungkapkan bahwa:

Motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerak tubuh memakai otot-otot besar sebagai dasar utama geraknya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya.

Hal ini juga diungkapkan oleh Decaprio (dalam Pratiwi dan Kristanto, 2013: 22) mengatakan bahwa:

Menurut Decaprio motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Sedangkan pembelajaran motorik kasar yang diadakan disekolah merupakan pembelajaran gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh, sebagian, atau seluruh anggota tubuh. Contohnya berlari, berjalan, melompat, menendang, dll.

Wiyani (2005: 27) mengatakan bahwa motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Suyadi mengutip pendapat Luran E. Berk mengungkapkan bahwa “semakin anak

menjadi dewasa dan kuat tubuhnya atau besar, maka gaya gerakanya sudah berbeda pula. Hal ini mengakibatkan pertumbuhan otot yang semakin membesar dan menguat. Perbesaran dan penguatan otot-otot badan tersebut menjadikan keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks”.

Aisyah (2008: 4.42) mengatakan bahwa motorik kasar adalah “gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya, kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya”. Menurut Samsudin (dalam Nursih, 2014: 2) mengatakan bahwa motorik kasar adalah “keterampilan gerak atau gerak tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakanya”.

Motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki, seluruh tubuh anak. Menurut Musfiroh (dalam Erlinda. 2015: 22) mengatakan bahwa motorik kasar adalah “kemampuan gerak tubuh menggunakan otot-otot besar, sebageaian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperluan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, dan naik turun tangga”.

Motorik kasar (*gross motor skill*) yaitu segala keterampilan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya. Bisa juga diartikan sebagai gerakan-gerakan seorang anak yang masih sederhana, seperti melompat dan berlari.

Hal ini juga diungkapkan oleh Beaty (dalam Fadlillah dan Khorida, 2014: 59-60) mengatakan bahwa:

Kemampuan motorik kasar seorang anak itu paling tidak dapat dilihat melalui empat aspek yaitu: (1) berjalan atau *walking*, dengan indikator berjalan naik turun tangga menggunakan kedua kaki, berjalan pada garis lurus, dan berdiri satu kaki. (2) berlari atau *running*, dengan indikator menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari, berbelok ke kanan-kiri tanpa kesulitan dan mampu berhenti dengan mudah. (3) melompat atau *jumping*, dengan indikator mampu melompat ke depan, ke belakang, dan ke samping.

(4) memanjat atau *climbing*, dengan indikator memanjat naik turun tangga, dan memanjat pohon.

Jadi dapat disimpulkan motorik kasar adalah aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar yang menuntut kekuatan fisik, keseimbangan, dan koordinasi. Gerakan motorik kasar melibatkan otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.

b. Tugas perkembangan motorik kasar

Motorik kasar meliputi kegiatan gerak seluruh tubuh atau sebagian besar tubuh. Dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar untuk merangkak, melempar, atau meloncat. Koordinasi keseimbangan, ketangkasaan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan ketahanan merupakan kegiatan motorik kasar.

Berikut ini adalah tabel daftar perkembangan motorik anak usia Taman Kanak-Kanak usia 5-6 tahun.

Tabel II. I
Perkembangan Motorik Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Motorik Kasar	Motorik Halus
1) Berlari dan langsung menendang bola.	1) Mengikat tali sepatu.
2) Melompat dengan kaki bergantian.	2) Memasukan surat ke dalam amplop.
3) Melambungan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan.	3) Mengolesksi selai di atas roti.
4) Berjalan pada garis yang sudah ditentukan.	4) Membentuk berbagai objek dengan tanah liat.
5) Berjinjit dengan tangan dipinggul.	5) Mencuci dan menggeringkan muka tanpa membasahi baju.
6) Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut.	6) Memasukan benang ke dalam lubang jarum.
7) Mengayuhkan satu kaki ke depan atau ke	

belakang kehilangan keseimbangan.	tanpa
---	-------

Sumber Bambang sujiono, 2007:1.16

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini tugas perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah:

1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala.
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Wiyani (2005: 29-31) mengatakan bahwa kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan oleh orang tua dan pendidik PAUD untuk mendukung motorik kasar anak usia dini adalah:

- 1) Berjalan dengan berbagai gerakan.
- 2) Mencari jejak.
- 3) Seperti binatang.
- 4) Berjalan naik turun tangga.
- 5) Berbaris, melangkah, berjinjit, dan berjalan seperti kuda.
- 6) Berlari seperti pacuan kuda.
- 7) Berjalan ditempat.
- 8) Lompat kanguru.
- 9) Melompat dengan trampoline kecil.
- 10) Melompat seperti katak.
- 11) Berjalan dengan papan titian maju, mundur, ke samping, dan sambil membawa benda.
- 12) Mengambil dan meletakkan kepingan dari dan ke mangkuk.
- 13) Membungkuk/mengumpulkan makanan.
- 14) Bermain terowongan.
- 15) Melempar barang-barang ke mulut ember.
- 16) Hulahoop, senam dan lagu.
- 17) Membawa anak ke sebuah lapangan yang memiliki gundukan tanah yang menyerupai bukit, diharapkan anak akan menaiki dan menuruninya secara kesinambungan.
- 18) Meminta anak berdiri sambil memegang bola, bola dilemparkan ke atas dan anak itu berusaha menangkap kembali bola tersebut.

- 19) Membuat sebuah garis di atas tanah atau lantai berukuran 20 cm panjang 4 meter atau bentuk papan titian, diharapkan anak berjalan maju dan mundur di atas garis itu.
- 20) Menyediakan tambangan berukuran 2 meter yang menggantung pada sebuah penyangga, diharapkan anak memanjat dan menggelantung beberapa saat pada tali tersebut.
- 21) Membuat dua garis yang lebar 50 cm ibarat sebuah parit, diharapkan anak melintas garis tersebut dengan cara melompatinya.

c. Gerakan motorik kasar

Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Gerakan motorik kasar melibatkan aktifitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupan.

Anak perlu banyak melakukan latihan dan bimbingan dari orang dewasa agar setiap anak lebih mampu untuk melakukan gerakan-gerakan secara teratur melalui kegiatan bermain. Gerakan yang utama untuk dilatih anak yaitu gerakan dasar. Gerakan dasar adalah gerak pengulangan yang dilakukan terus-menerus dari kebiasaan serta menjadi sebagai dasar dari pengalaman dan lingkungan mereka. Menurut Sujiono (2007: 6.3-6.6) mengatakan bahwa gerakan dasar antara lain:

1) Berjalan

Pada waktu berjalan posisi badan tegak, dada dibuka, perut agak ditarik ke dalam supaya rata, kepala tegak, pandangan ke depan. Tangan diayunkan dari belakang ke depan lemas dengan siku agak dibengkokkan di samping badan.

2) Berlari

Gerakan dasar berlari bagi anak Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan dengan cara berlari ditempat, berlari ke depan,

ke samping, ke belakang, dan serong disertai dengan variasi dan kombinasi kecepatan dan jarak sesuai dengan tingkat kemampuan anak, misalnya: berlari ditempat pelan-pelan kemudian agak lebih cepat dan berlari ke depan pelan-pelan kemudian cepat.

3) Melompat

Pengembangan kemampuan jasmani melalui bentuk-bentuk gerakan dasar melompat pada anak usia Taman Kanak-Kanak adalah untuk memberikan pengalaman bagaimana cara jatuh atau mendarat dengan benar. Disamping itu juga, untuk menanamkan keberanian pada anak-anak.

4) Melempar

Pengembangan kemampuan jasmani melalui pembentukan gerak dasar melempar pada anak usia Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam melakukan suatu bentuk gerakan dengan anggota badannya agar lebih terampil dengan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tingkat usia dan kemampuannya.

d. Tujuan pengembangan motorik kasar

Mudjito (2007: 2) mengatakan bahwa pengembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak bertujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk memperkenalkan dan melatih gerakan dasar.
- 2) Untuk melatih kesinambungan tubuh anak.
- 3) Melenturkan otot-otot anak.
- 4) Untuk kelincahan gerakan anak.
- 5) Mengembangkan kecerdasan anak karena dapat merangsang otak melalui gerak aliran atau peredaran darah yang lancar dapat mengalirkan oksigen ke otak sehingga syaraf otak dapat perkembangan.
- 6) Sebagai alat untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

e. Karakteristik perkembangan motorik kasar

Motorik kasar setiap anak harus dikembangkan agar dapat berkembang secara optimal. Agar berkembang secara optimal harus memperhatikan karakteristik motorik kasar. Menurut Mudjito (2007: 5-6) bahwa karakteristik anak diantaranya yaitu:

- 1) Berdiri di atas salah satu kaki selama 5-10 detik.
- 2) Manaiki dan menuruni tangga dengan berpegangan dan berganti-ganti kaki.

- 3) Berjalan pada garis lurus.
- 4) Berjalan dengan berjinjit sejauh 3 meter.
- 5) Berjalan mundur dan melompat ditempat.
- 6) Melompat ke depan dengan dua kaki sebanyak 4 kali.
- 7) Bermain dengan bola (menendang dengan mengayunkan kaki ke belakang, menangkap bola yang melambung dengan mendekapnya ke dada, dan mendorong).
- 8) Menarik dan mengendari sepeda roda tiga atau mainan beroda lainnya.
- 9) Dapat melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan seperti menggunakan papan luncur.

f. Ruang lingkup pengembangan motorik kasar

Motorik kasar adalah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar, seperti otot lengan, kaki, dan leher. Menurut Sujiono (2007: 12.3-12.5) ada tiga jenis gerakan yang dapat dilakukan dalam motorik kasar yaitu:

1) Gerak lokomotor

Gerakan lokomotor adalah aktifitas gerakan dengan cara memindahkan tubuh dari satu ke tempat lain. Beberapa gerakan yang termasuk pada gerakan lokomotor adalah:

- a) Melangkah yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan menggerakkan salah satu kaki ke depan, belakang, samping, serong dengan diikuti kaki yang satunya lagi.
- b) Berjalan yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan melangkah kaki secara berulang-ulang dan bergantian, dimana salah satu kaki pasti menginjak bumi.
- c) Berlari yaitu mirip berjalan, namun dengan jangkauan yang lebih jauh dan ada waktu, dimana kedua kaki tidak menginjak bumi.
- d) Melompat yaitu memindahkan tubuh ke depan dengan bertumpu pada satu kaki dan mendarat dengan kedua kaki.
- e) Meloncat yaitu memindahkan tubuh ke depan atau ke atas dengan bertumpu pada kedua kaki dan mendarat dengan kedua kaki.
- f) Merangkak yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan, kedua lutut dan kedua ujung kaki.
- g) Merayap yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan sampai siku dan badan bagian depan mulai dari dada sampai ujung kaki.
- h) Berjingkat yaitu memindahkan tubuh ke depan dengan cara bertumpu pada salah satu kaki baik kiri maupun kanan dan mendarat pada kaki yang sama.

- i) Berguling yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan cara merebahkan diri lalu menggulingkan seluruh badan ke kanan dan ke kiri.
- 2) Gerak nonlokomotor
 - Gerakan nonlokomotor adalah aktifitas atau tindakan dengan tidak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Contoh gerak nonlokomotor adalah: Gerakan-gerakan memutar tubuh atau bagian-bagian tubuh (kepala, lengan, pinggang, kedua lutut, pergelangan kaki, dan pergelangan tangan).
 - a) Menekuk atau membungkukkan tubuh seperti, gerakan bangun tidur (*situp*), duduk dan membungkuk sambil memeluk dua kaki, menelungkup, dan menarik ke atas kedua kaki, dada sampai kepala.
 - b) Latihan keseimbangan seperti sikap lilin (berbaring telentang dan kedua kaki dinaikkan lurus ke atas), gerak pesawat terbang (salah satu kaki diangkat, kedua tangan direntangkan lalu perlahan badan dibungkukkan).
- 3) Gerak manipulatif
 - Gerakan manipulatif adalah aktifitas yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat. Contoh gerakan manipulatif adalah melempar, menangkap, menggiring, menendang, memantulkan bola atau benda-benda lainnya.

Penggolongan ini perlu untuk memudahkan dalam merancang dan menilai kegiatan fisik motorik agar terdapat keseimbangan pada berbagai macam gerakan motorik yang ada.

2. Bermain HulaHoop

a. Pengertian bermain hulaHoop

Menurut Moeslichtoen (2004: 32) mengatakan bahwa bermain adalah “bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telah suatu dunia anak”.

Menurut Dockett dan Fleer (dalam Sujiono, 2011: 144) mengatakan bahwa bermain adalah “kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”. Jadi dapat disimpulkan

bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak yang dapat memberikan kegembiraan dan memperoleh ilmu pengetahuan.

Menurut M. Muhyi Faruq (dalam Sumiarsih, 2015: 28) mengatakan bahwa hula hoop adalah “suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja”.

Menurut Dienstman (dalam Ersayanti, 2015: 2) mengatakan bahwa hula hoop adalah “benda yang berbentuk lingkaran yang biasanya dimainkan dengan cara diputar dipinggang, hula hoop ini terbuat dari rotan atau plastik”. Jadi dapat disimpulkan, bahwa hula hoop adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran yang terbuat dari rotan atau plastik yang dapat digunakan untuk aktivitas gerak atau permainan individu atau kelompok.

Menurut Yudiana (dalam Ersayanti, 2015: 4-5) mengatakan bahwa bermain hula hoop adalah “dapat menghasilkan kelenturan, kelincahan, keseimbangan bagi anak usia dini juga bisa melatih daya tahan tubuh anak misalnya melompat dan berjalan agar daya tahan dan keseimbangan tubuh anak terlatih sejak dini”.

Menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (dalam Surmiarsih, 2015: 28-29) mengatakan bahwa:

Bermain hula hoop adalah salah satu bentuk permainan kecil, mendefinisikan permainan kecil sebagai suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai aturan tertentu, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun waktu untuk melakukannya yang bisa disesuaikan dengan daerah masing-masing serta belum ada organisasi yang menaunginya.

Jadi dapat disimpulkan bermain hula hoop adalah bermain yang dapat melenturkan, melincahkan, keseimbangan tubuh anak

dan anak bisa melatih daya tahan tubuhnya dengan melakukan kegiatan seperti melompat, berlari, meloncat, dan berjalan.

Bermain sangat penting bagi anak usia dini, karena melalui bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional, dan kognitif. Bermain mengembangkan aspek fisik motorik yang melalui permainan motorik kasar, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar berkeseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Adapun dampak jika anak tumbuh dan berkembang dengan fisik motorik yang baik maka akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman, dan memiliki konsep diri yang positif.

Salah satu bermain yang disukai anak-anak adalah bermain hula hoop karena bermain anak-anak dapat melakukan berbagai macam-macam bermain. Bermain hula hoop adalah alat yang digunakan untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial yang mempengaruhi perilaku dan inteligensi seseorang yang diketahui dari cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah dengan menggunakan benda yang berbentuk lingkungan yang terbuat dari rotan atau plastik.

b. Ciri-ciri bermain

Menurut Musfiroh (2008: 4) Bermain merupakan aktifitas keseharian anak. Melalui bermain anak akan menemukan dunianya sendiri. Berikut ini merupakan ciri-ciri bermain yaitu:

- 1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, anak menikmati kegiatan bermain tersebut, mereka tampak riang dan senang.
- 2) Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain.
- 3) Anak melakukan dengan spontan dan sukarela, anak tidak merasa diwajibkan.

- 4) Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing.
- 5) Anak berlaku pura-pura atau memamerkan sesuatu, anak pura-pura marah atau pura-pura menangis.
- 6) Anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru, aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain.
- 7) Anak berlaku aktif, mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat.
- 8) Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain, bermain bersifat fleksibel.

Jadi berdasarkan hal di atas bahwa terdapat delapan ciri-ciri bermain yang bisa dikembangkan oleh pendidik maupun oleh orang tua.

c. Manfaat bermain

Menurut Andang Ismail (dalam Nursih, 2014: 17) kegiatan anak bermain mempunyai banyak manfaat diantaranya:

- 1) Menimbulkan kegembiraan, dimana kegembiraan tersebut dapat merangsang anak untuk melakukan kegiatan lain.
- 2) Menumbuhkan kreatifitas anak, di dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya.
- 3) Mencerdaskan otak anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual dengan berbagai pengalaman bermain maka anak dapat memperkaya cara berpikir.
- 4) Sarana untuk bersosialisasi dan membentuk mental, ketika anak bermain dengan orang lain maka anak dapat menjalin komunikasi dan anak dapat menaati peraturan permainan.
- 5) Dapat melatih empati pada anak, dengan bermain peran misalnya anak dapat mengembangkan perkembangan sosial karena anak dapat merasakan penderitaan orang lain.

Dengan kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang dia miliki. Hal tersebut membantu pembentukan konsep diri yang positif dalam diri anak, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena anak merasa memiliki kompetensi tertentu. Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertindak laku agar dapat bekerja sama dengan

teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus, dan lain sebagainya.

Menurut Kamtini dan Husni (dalam Nursih, 2014: 17-18) ada tujuh manfaat yang diperoleh melalui kegiatan bermain yang sangat penting sebagai pondasi pembelajaran bagi anak dikemudian hari yaitu:

- 1) Perkembangan aspek fisik. Ketika anak melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh, otot tubuh menjadi kuat akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
- 2) Perkembangan aspek motorik kasar dan halus. Anak yang awal bermain belum terampil karena sering melakukan kegiatan bermain tersebut maka anak dapat menjadi terampil, misalnya ketika bermain kejar-kejaran anak awalnya sudah dalam menangkap temannya namun karena anak sering melakukan kejar-kejaran maka anak awalnya susah dalam menangkap temannya.
- 3) Perkembangan aspek sosial. Dengan bermain anak dapat belajar mengenai hak milik, menggunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bersama.
- 4) Perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan pada diri anak ketika anak sedang bermain karena banyak larangan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Perkembangan aspek kognisi. Anak dapat memperoleh konsep pengetahuan (warna, ukuran, bentuk), pengetahuan yang luas, serta kemampuan bahasa yang dapat diingat oleh anak.
- 6) Mengasah ketajaman penginderaan. Ada lima macam penginderaan yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan perabaan, yang harus selalu diasah agar dapat menjadi lebih tanggap terhadap hal-hal yang terjadi disekitarnya.
- 7) Keterampilan, olahraga, dan menari. Kekuatan otot dan kesehatan tubuh dapat dijadikan dasar yang sangat penting dalam keterampilan olahraga dan menari.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat bermain bagi anak diantaranya yaitu dapat menimbulkan kegembiraan, menumbuhkan kreatifitas, mencerdaskan otak anak, meningkatkan sosialisasi dan melatih empati anak. Serta meningkatkan perkembangan fisik, motorik,

sosial, kognisi, penginderaan keterampilan olahraga dan menari.

d. Manfaat bermain hula hoop

Bermain merupakan aktifitas keseharian anak. Salah satunya bermain hula hoop. Menurut Pica (2012: 27-138) bermain hula hoop memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini diantaranya yaitu:

1. Berlatih melompat dan meloncat.
2. Memperagakan kegiatan berintensitas sedang.
3. Berlatih melakukan berbagai alur langkah.
4. Berlatih melempar dengan ayunan rendah.
5. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
6. Memperagakan aktivitas fisik berintensitas sedang hingga berat.
7. Meningkatkan kemampuan koordinasi tubuh.
8. Membuat tubuh menjadi lentur dan menjaga keseimbangan tubuh.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat bermain hula hoop bagi anak antaranya yaitu berlatih melompat, meloncat, melakukan berbagai alur langkah, melempar dengan ayunan sedang, memperagakan kegiatan berintensitas sedang hingga berat, meningkatkan kemampuan koordinasi tubuh, membuat tubuh menjadi lentur dan menjaga keseimbangan.

e. Macam-macam bermain hula hoop

Pica (2012: 27-138) ada beberapa jenis bermain hula hoop yang bisa diterapkan pada anak usia dini yaitu:

1) Lingkaran I

Walaupun permainan ini dapat dimainkan dengan mudah dengan farmasi hula hoop yang tersebar dan anda mungkin melakukannya demikian kadang-kadang bermain dalam farmasi lingkaran lebih memiliki rasa kebersamaan dan berarti semua anak memimpin dan mengikuti.

Material: 1 hula hoop/lingkaran plastik peranak.

Aturan permainan: aturlah hula hoop dalam formasi lingkaran dan posisikan cukup dekat, hingga saling bersinggungan. Setiap anak berdiri di dalam hula hoop. Saat anda memberi aba-aba, mereka mulai melompat (dengan dua kaki) mengitari lingkaran dari satu hula hoop ke hula hoop lainnya.

Cara memainkannya: saat anak-anak sudah terbiasa melompat dari satu hula hoop ke hula hoop lainnya, motivasi mereka untuk berjingkrakkan (salah satu kaki melompat ke depan dan lainnya diangkat ke belakang, berselang-seling) dari hula hoop ke hula hoop. Ketika mereka sudah memiliki keseimbangan yang cukup untuk berhasil melakukannya, ajak mereka untuk meloncat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya. pertama dengan kaki dominan, setelah beberapa kali tantang mereka untuk mencoba dengan kaki lainnya.



Gambar II. 1
Lingkaran I

2) Lingkaran II

“Hoops” adalah sebutan bagi permainan bola basket. Namun karena segala hal mengenai basket terlalu untuk anak-anak, permainan ini memberikan kesempatan setidaknya untuk

mengatakan bahwa mereka bermain dengan melempar sesuatu melewati bundaran.

Material: 1 Hula hoop plastik dan 1 bola kecil atau kantung pasir perpasang anak.

Aturan permainan: bagilah anak berpasangan dan berikan masing-masing pasangan sebuah hula hoop dan sebuah bola atau kantung pasir. Seorang anak berdiri tak jauh dari pasangannya, memegang tegak hula hoop. Anak lainnya memegang bola (kantung pasir) yang lebih jauh dia lemparkan kantung pasir. Bila anak-anak sudah merasa nyaman, mereka dapat bergeser lebih jauh dari hula hoop.

Cara memainkannya: lakukan permainan ini dengan melempar lembut bola melalui hula hoop.



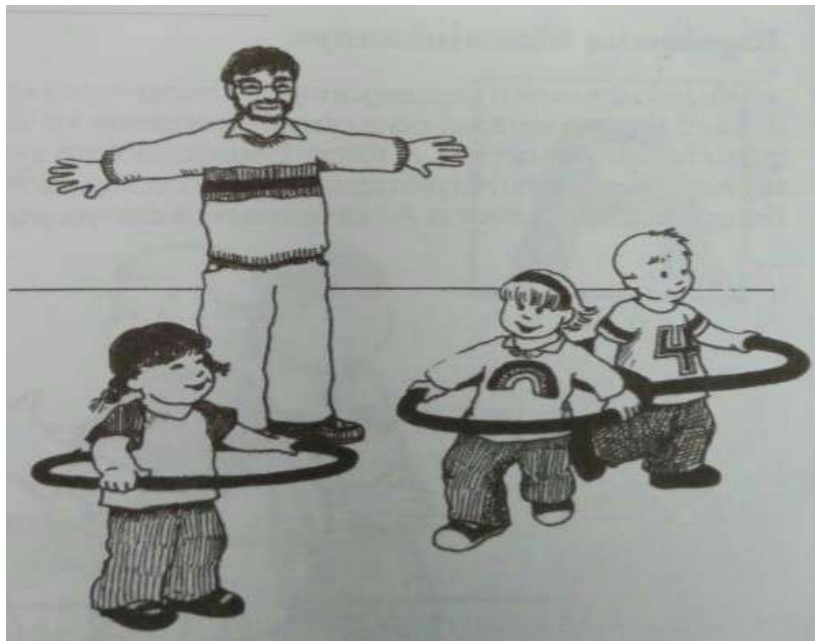
Gambar II. 2
Lingkaran II

3) Ruang yang mengecil

Akan terjadi kekacauan saat anak berbagi ruang sosial tanpa menyadari setiap mereka memiliki ruang pribadi tersendiri. Bahkan, bagi anak-anak muda umumnya lebih menyenangkan untuk menabrak ruang tersebut, dari pada berinteraksi satu sama lain.

Material: satu hula hoop/lingkaran peranak.

Cara memainkannya: mintalah anak-anak untuk masuk ke dalam lingkaran hula hoop dan memegangnya melingkari pinggang. Ajak mereka untuk berimajinasi seolah-olah mereka berada di dalam gelembung raksasa atau mobil yang melaju di jalan. Lalu tantang mereka untuk bergerak mengitari ruang tanpa menyentuh gelembung atau mobil teman mereka. Sementara itu, berdirilah dan rentangkan kedua tangan anda di area yang tak boleh mereka lalui, seolah-olah anda adalah tembok. Secara bertahap persempitlah area ruang gerak mereka. Pastikan bahwa mereka masih mempunyai cukup ruang untuk saling menyentuh pada saat area tersebut.



Gambar II. 3
Ruang Yang Mengecil

4) Melewati lingkaran

Permainan ini akan lebih cepat, apabila dilakukan oleh sekelompok kecil anak-anak. Dan anak-anak tidak akan

melihat permainan ini sebagai adu kecepatan bila diposisikan menyebar di dalam ruang, lain halnya bila mereka bersisian.

Material: 1 lingkaran plastik (hula hoop)

Cara memainkannya: tunjukkan pada anak yang paling depan pada tiap barisan untuk memegang hula hoop dengan tegak dimuka. Inti permainan adalah setiap anak melewati hula hoop tersebut dan kemudian menyerahkannya kepada anak berikutnya. Setelah melewati hula hoop, pemain berdiri diujung akhir barisan. Bila anda memberikan batasan waktu dan mengharuskan mereka menghitung keberhasilan sebanyak-banyaknya, hal tersebut akan memicu adrenalin mereka dan membawa kegembiraan.



Gambar II. 4
Melewati Lingkaran

5) Melempar cincin

Pada sebuah karnival, lempar cincin biasanya menggunakan sebuah cincin yang sangat kecil, dilempar ke sebuah pasak yang sangat kecil juga. Hal ini akan memperkecil kesempatan untuk berhasil, bahkan untuk orang dewasa. Namun permainan yang ini tentunya menaikkan kesempatan bagi anak-anak untuk berhasil.

Material: 1 botol kosong berukuran besar atau kerucut plastik peranak dan 1 lingkaran plastik.

Cara memainkannya: bariskan botol-botol soda atau kerucut plastik bersisian dan berikan jarak yang cukup sehingga lingkaran plastik yang ditempatkan pada mereka tidak saling bercampur satu sama lain. Bariskan anak-anak seperti tadi, masing-masing berhadapan dengan sebuah botol atau kerucut plastik (berada tidak terlalu jauh) dan berilah setiap anak sebuah lingkaran. Semangati anak-anak untuk mencoba melempar lingkaran melampaui kerucut atau botol plastik dihadapan mereka. Setiap kali gagal, mereka mengambil kembali lingkaran dan mencobanya lagi. Sebaliknya setiap kali berhasil, mereka dapat selangkah mundur lebih jauh dari botol, bila mereka menginginkannya.



Gambar II. 5
Melempar Cincin

B. Penelitian Relevan

Wika Ersayanti dengan judul “Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Gerak Lokomotor dengan bermain hula hoop”. Penelitian ini dilakukan di PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu pada kelompok A2 yang berjumlah 12 orang yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan penilaian rata-rata, penilaian ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar secara kalsikal. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kecerdasan kinestetik dapat ditingkatkan dengan bermain hula hoop khususnya dalam aspek kelenturan, kelincahan, keseimbangan dan daya tahan dengan hasil rata-rata kecerdasan kinestetik anak diakhir penelitian mencapai 4.60 dengan kriteria baik sekali. Hasil pengamatan telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti yaitu 75% dari jumlah anak mendapatkan kriteria ketuntasan baik dan baik sekali.

Esti Erlinda dengan judul “Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola”. Penelitian ini dilakukan PAUD IT Ikhlas 1 Kabupaten Kepahing. Jumlah siswa 16 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan kelompok siswa usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan melempar dan menangkap bola dapat meningkatkan pengembangan motorik kasar anak PAUD IT Al-Ikhlas 1 Kepihang. Kemampuan anak melalui permainan siklus I rata-rata 46,6 atau 46 interval dibawah 50% kategori belum berkembang. Hasil kemampuan anak melalui permainan pada siklus II rata-rata kemampuan anak 72,4 atau 72 interval diantara 71-80% kategori berkembang sesuai harapan, dan hasil kemampuan dalam permainan pada siklus II rata-rata 82,75 atau 82% interval 81-100% kategori berkembang sangat baik.

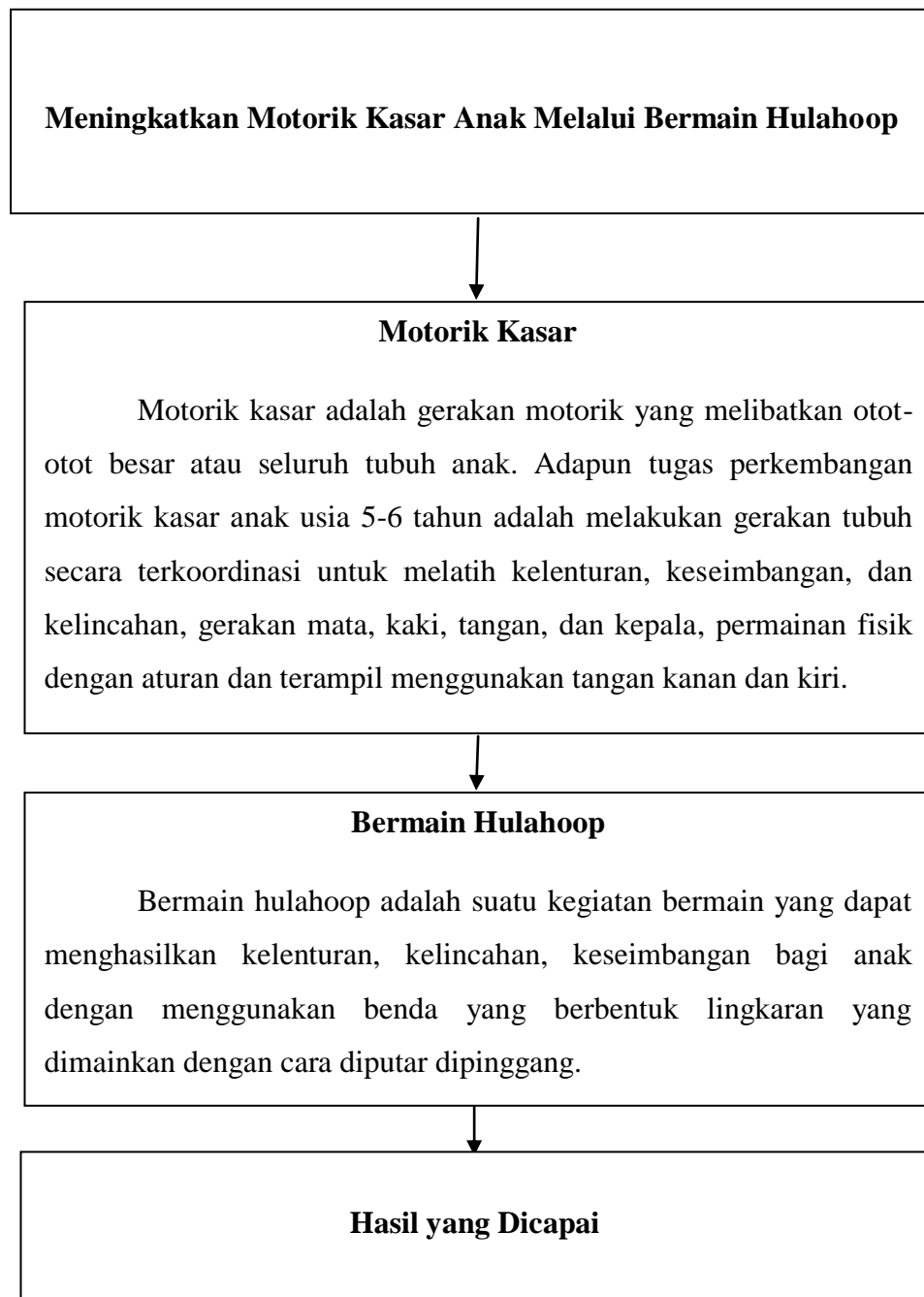
C. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013: 64) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Ha: Bermain hula hoop dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Ho: Bermain hula hoop tidak dapat meningkatkan motorik kasar anak.

D. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 72) mengatakan bahwa metode eksperimen adalah “sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan”. Menurut Kasiram (2010: 211) mengatakan bahwa penelitian eksperimen adalah “eksperimen dapat diberi definisi sebagai suatu model penelitian, dimana peneliti memanipulasi suatu stimuli atau kondisi, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan stimuli atau kondisi tersebut pada objek yang dikenai atau kondisi tersebut”.

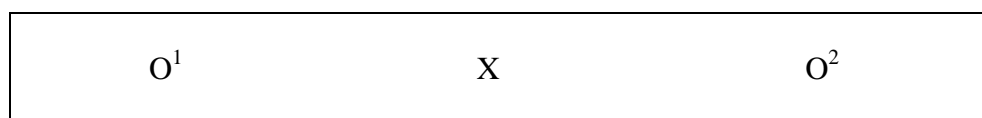
Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penelitian ini peneliti mencari pengaruh satu variabel terhadap variabel berikutnya dimana yang menjadi pengaruh adalah motorik kasar dan variabel yang dipengaruhi adalah hulahoop yang rendah. Metode eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan dan menguji secara hipotesis menyangkut hubungan sebab akibat dalam kondisi yang terkendali. Kemudian metode eksperimen ini juga dimana peneliti memanipulasi suatu stimulus atau kondisi yang mengakibatkan perubahan stimulus pada objek yang akan dikenai stimulasi tersebut.

Berdasarkan hal di atas, peneliti memilih menggunakan *pre-eksperimental* yaitu *one group pretest-posttest design*. Pada penelitian ini awalnya peneliti melakukan pengukuran terhadap variabel terkait sebelum diberi tindakan, baru setelah itu diberi perlakuan, pengukuran kembali terhadap variabel terkait dengan alat ukur yang sama.

Menurut Desmita (2006: 7) berikut ini ada beberapa ciri-ciri dalam penelitian eksperimen yaitu:

1. Adanya manipulasi yang secara sengaja yang diberikan oleh peneliti. Manipulasi ini dapat pula disebut dengan perlakuan (*treatment*), intervensi, atau pemberian situasi.
2. Adanya pengendalian pengaruh variabel lain yang tidak dikehendaki. Dengan adanya pengendalian atas variabel lain yang tidak dikehendaki ini dapat diketahui bahwa gejala yang terjadi memang disebabkan oleh faktor manipulasi.
3. Adanya pengamatan atau pengukuran terhadap variabel terkait sebagai efek variabel bebas, atau memonitor akibat (efek) yang timbul dari suatu manipulasi.

Menurut Arikunto (2009: 12) proses pelaksanaan *Pre-eksperimental disegen* dengan tipe *one group pretest-posttest design* ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

O^1 : *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X : *Treatment* atau perlakuan

O^2 : *Posttest* (sesudah diberikan perlakuan)

Maksud rancangan di atas adalah peneliti melakukan penelitian dengan cara mengobservasi satu kelompok eksperimen. Kemudian diberikan *pretest* (O^1) terlebih dahulu untuk melihat kemampuan awal sebelum diberikan tindakan, selanjutnya dilakukan *treatment* atau perlakuan (X) dan setelah itu dilakukan *posttest* (O^2) untuk melihat pengaruh tindakan yang diberikan terhadap anak.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda yang terletak di Jorong Supanjang, Nagari Cubadak, Kecamatan Limo Kaum, dan Kabupaten Tanah Datar. Waktu penelitian semester I tahun ajaran 2017/2018.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Suatu penelitian membutuhkan objek penelitian, oleh karena itu sebelum melakukan terlebih dahulu penulis menetapkan objek penelitian atau disebut dengan populasi. Menurut Sugiyono (dalam Purwanto, 2010: 219) bahwa populasi adalah “sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Menurut Hadjar (dalam Purwanto, 2010: 219-220) bahwa “populasi adalah kelompok besar individu yang mempunyai karakteristik umum yang sama”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan, populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin baik hasil menghitung maupun hasil mengukur baik kualitatif maupun kuantitatif dari karakteristik mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas. Adapun objek penelitian adalah seluruh siswa di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak yang terletak di Kabupaten Tanah Datar, yang terdiri dari 3 kelas yang jumlah siswa keseluruhan adalah 45 orang.

Tabel III. I
Jumlah Siswa Taman Kanak-Kanak Permata Bunda
Tahun Pelajaran 2017-2018 Sebagai Populasi Penelitian

No	Kelompok	Jumlah Siswa
1	Bintang	15 orang
2	Bulan	15 orang
3	Matahari	15 orang
Jumlah		45 orang

Sumber: TK Permata Bunda Cubadak Nagari Cubadak

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti. Menurut Soenarto (Purwanto, 2010: 220) mengatakan bahwa sampel adalah “suatu bagian yang dipilih dengan cara tertentu untuk mewakili keseluruhan kelompok populasi”. Menurut Sugiyono (2013: 81) mengatakan bahwa sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data.

Adapun teknik mengambil sampel yang dipakai adalah dengan cara *Sampling Purposive*. Menurut Sugiyono (2013: 85) mengatakan bahwa *sampling purposive* adalah “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Menurut Sudjana (2003: 73) bahwa *sampling purposive* adalah “pengambilan unsur atas dasar tujuan tertentu sehingga memenuhi keinginan dan kepentingan peneliti”.

Jadi dapat disimpulkan *sampling purposive* adalah pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara memilih anak yang dapat mendukung pelaksanaan penelitian. Adapun peneliti menetapkan sampel yaitu berjumlah 15 orang. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti 15 orang anak inilah yang mengalami permasalahan dalam motorik kasar anak.

Tabel III. 2
Sampel

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	
		L	P
1	Alesha Maharani		P
2	Aqila Salsabila		P
3	Bintang Pramata Zelfino	L	
4	Fathir Diraja	L	
5	Najuwa Hendrina		P
6	Maulana Fathir	L	
7	M. Fatur Rahmat	L	
8	M. Hasbi	L	
9	Monalisa Putri Burhani		P

10	Muhammad Fauzan	L	
11	Putri Nayla Anjani		P
12	Risma Anjani		P
13	Sarisa		P
14	Sultan Ayuni Baasith	L	
15	Yudha Naprizi	L	

Sumber: TK Permata Bunda Cubadak Nagari Cubadak

D. Pengembangan Instrumen

Purwanto (2010: 99-100) instrument merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula. Sebelum alat ukur terlebih dulu dibakukan dalam sebuah proses uji coba sehingga alat ukur mempunyai ciri tertentu untuk menghasilkan data yang akurat dan handal.

Karena prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian. Sugiyono (2013: 103-104) bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrument-instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dalam ilmu alam sudah banyak tersedia dan telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Untuk memudahkan penyusunan instrument maka perlu digunakan kisi-kisi instrument untuk bisa ditetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti, maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang diteliti, dan teori-teori yang mendukung.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrument *checklist* dengan kategori meningkatkan motorik kasar anak dalam penelitian ini memberi skor 1-4 dengan kategori penilaian Tidak Mampu (TM), Kurang Mampu (KM), Mampu (M), dan Sangat Mampu (SM).

Tabel III. 3
Kisi-Kisi Instrument

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Butir Item
1	Motorik kasar	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	1. Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang 2. Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop 3. Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya	Observasi Observasi Observasi	Anak Anak Anak	1,2,3
		Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala	1. Anak dapat mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop 2. Anak dapat mengkoordinasi gerakan tangan dan kepala saat melewati hula hoop	Observasi Observasi	Anak Anak	4,5
		Melakukan permainan fisik dengan aturan	Anak dapat bermain hula hoop sesuai aturan	Observasi	Anak	6

		Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	1. Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hulahoop 2. Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri mengelilingkan hulahoop	Observasi Observasi	Anak Anak	7,8
--	--	--	---	----------------------------	------------------	-----

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2013: 145) mengatakan bahwa observasi adalah “suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”.

Bungin (2011: 114) metode observasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti. Suatu kegiatan pengamatan baru dikategorikan sebagai kegiatan pengumpulan data penelitian apabila memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Pengamatan digunakan dalam penelitian dan telah direncanakan secara sistematis.
2. Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.
3. Pengamatan tersebut dicatat secara sistematis data dihubungkan dengan proposisi umum bukan dipaparkan sebagai sesuatu yang hanya menarik perhatian.
4. Pengamatan dapat dicetak dan dikontrol mengenai validitas dan reabilitasnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa observasi adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.

Sugiyono (2013: 145) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Adapun observasi yang dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Permata Bunda. Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan secara langsung yaitu pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang diteliti.

Tabel III. 4
Pedoman Observasi Anak

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang					
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop					
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya					
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					

2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop					
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop					
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain hula hoop sesuai aturan					
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop					
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop					
Jumlah					

F. Teknik Analisis Data

Sebelum data diolah maka masing-masing item jawaban dari instrument diberi bobot atau skor terlebih dahulu, baik untuk pernyataan positif atau negatif seperti terdapat dalam tabel berikut:

Tabel III. 5
Alternatif Kemampuan Instrumen dan Bobot

Kemampuan	Skor
Sangat Mampu	4
Mampu	3
Kurang Mampu	2
Tidak Mampu	1

Bentuk pengolahan data yang dipakai adalah dengan memakai metode pengolahan statistik. Analisis data dalam penelitian eksperimen pada umumnya memakai metode statistik, hanya saja penggunaan statistik tergantung kepada jenis penelitian eksperimen yang dipakai. Pada skripsi ini, dimana penulis memakai model eksperimen *one group pretest-posttest desigen*, penulis melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan.

Data yang terkumpul berupa nilai tes pertama dan kedua. Tujuan penelitian ini adalah membandingkan dua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan kedua nilai tersebut secara signifikan pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata kedua nilai saja dan untuk melakukan ini digunakan teknik yang disebut uji-t (t-test). Setelah diperoleh persentase jawaban, dilakukan pengklafikasikan jawaban berdasarkan kategori kraektivitas. Menurut Sudijono (2005: 144) bahwa mencari interval skor yaitu “jarak penyebaran antara skor yang terendah sampai skor nilai tertinggi”.

Adapun rumusnya adalah:

$$R = H - L$$

Keterangan:

- R : Rentang
- H : Skor
- L : Skor yang terendah

Menurut Nana Sutjana bahwa “dalam menentukan rentang skor yaitu skor terbesar dikurang skor terkecil dalam penelitian ini memiliki rentang skor 1-4 dengan kategori sangat mampu, mampu, kurang mampu, dan tidak mampu. Jumlah item 8 item sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

1. Skor maksimum $4 \times 8 = 32$

Keterangan: skor maksimum nilai tertinggi adalah 4, jadi 4 dikalikan dengan jumlah sub indikator. Keseluruhan berjumlah 8 hasilnya 32.

2. Skor minimum $1 \times 8 = 8$

Keterangan: skor minimumnya nilai terendah adalah 1, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 8 dan hasilnya 8.

3. Rentang $32 - 8 = 24$

Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi jumlah sub indikator.

4. Banyak kriteria adalah 4 tingkat (sangat mampu, mampu, kurang mampu, dan tidak mampu)

5. Panjang kelas interval $24 : 4 = 6$

Keterangan: panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang dibagi banyak kriteria.

Adapun klasifikasi skor meningkatkan Taman Kanak-Kanak motorik kasar anak adalah sebagai berikut:

Tabel III. 6
Klasifikasi Skor Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

No	Skor	Kategori Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
1	27-32	Sangat Mampu
2	21-26	Mampu
3	15-20	Kurang Mampu
4	8-14	Tidak Mampu

Sugiyono (2013: 244) tujuan utama dari analisis data adalah untuk meringkas data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah ditafsirkan, sehingga hubungan antara problem penelitian dapat dipelajari dan diuji. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan

dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Analisis data dari hasil pengumpulan data merupakan tahap yang paling penting dalam penyelesaian suatu kegiatan penelitian ilmiah. Data yang telah terkumpul tanpa dianalisis menjadi tidak bermakna. Oleh karena itu, analisis data ini untuk memberi arti, makna, dan nilai yang terkandung dalam data. Adapun teknik analisis data dilakukan dengan cara membandingkan hasil *rerata pretest* dan *posttet* kelompok eksperimen. Menurut Sudijono (2005: 305-307) cara menguji statistik uji-t seperti berikut:

$$\frac{F}{\text{Jumlah skor max}} \times 100\%$$

1. Mencari *Mean* dari *Difference*

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

2. Mencari deviasi standar dari *Difference*

$$SD_D = \frac{\sqrt{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}}{(N)}$$

3. Mencari *Standar Error* dari *Mean of Difference*

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

4. Mencari harga T_0 dengan rumus

$$T_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

5. Menguji signifikansi t_0 dengan cara membandingkan besarnya t ("t" hasil observasi atau "t" hasil perhitungan) dengan t (harga kritik "t" yang tercantum dalam Tabel Nilai "t") dengan terlebih dahulu

menetapkan *degrees of freedom* (df) atau derajat kebebasannya (db), yang dapat diperoleh dengan rumus

$$df = N-1$$

Keterangan:

MD = *Mean of* nilai rata-rata hitung dari beda/selisih antara skor variabel I dan variabel II.

$\sum D$ = Jumlah beda/selisih antara skor variabel I dan (Variabel X) dan skor variabel II (variabel Y).

N = *Number of Cases* = jumlah subjek yang akan diteliti.

SEMD = *Standar Error* (standar kesesatan) dari *Mean of Difference*.

SDD = Deviasi standar dari perbedaan antara skor variabel I dan skor variabel II.

Selanjutnya melakukan perbandingan antara t_o dan t_t dengan patokan sebagai berikut:

- a. jika t_o besar atau sama dengan t_t maka hipotesis nihil ditolak sebaliknya hipotesis alternatif diterima. Berarti antara kedua variabel yang sedang diselidiki terdapat perbedaan yang signifikan.
- b. Jika t_o lebih kecil dari pada t_t maka hipotesis nihil diterima, sebaliknya hipotesis alternatif ditolak. Berarti bahwa perbedaan antara variabel I dan II itu bukanlah perbedaan yang berarti atau bukan perbedaan yang signifikan.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis statistik, digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis statistik dilakukan karena data yang diolah merupakan data sampel. Analisis data bertujuan untuk menguji hipotesis apakah hipotesis yang diuji dengan data sampel dapat diberlakukan untuk populasi atau tidak. Pengujian ini untuk mencari signifikansi artinya hipotesis penelitian yang telah terbukti pada sampel itu dapat diberlakukan untuk populasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data *Pretest*

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh variabel terhadap variabel lain. Penelitian tentang meningkatkan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak, dengan populasi adalah seluruh anak Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak sebanyak 45 orang dengan sampel 15 orang yang motorik kasarnya masih belum berkembang.

Berdasarkan hasil pengolahan data instrumen awal, ditemukan masalah permasalahan yang tentang motorik kasar anak rendah, yaitu kemampuan anak melompat dengan satu kaki, bermain skipping, melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala dalam kegiatan merangkak dan merayap. Terkait dengan permasalahan motorik kasar anak, maka penulis akan menyajikan hasil penelitian yang mengungkapkan tentang bermain hula hoop dalam meningkatkan motorik kasar anak. Untuk mengawali kegiatan penelitian maka peneliti melihat berdasarkan kisi-kisi instrumen untuk melihat motorik kasar anak. Secara lebih jelas akan diungkapkan pada tabel berikut.

Tabel IV. I
Hasil *Pretest* Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak
Permata Bunda Cubadak

No	Kode Anak	Item Pengamatan								Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AM	2	1	3	3	3	2	3	3	20	KM
2	AS	2	1	3	3	3	3	3	3	21	M
3	BPZ	2	2	2	2	2	2	2	2	16	KM
4	FD	2	1	3	3	2	3	3	3	20	KM
5	NH	1	1	2	1	2	2	2	3	14	TM
6	MF	2	2	2	2	2	2	2	3	17	KM
7	MFR	2	2	2	2	3	2	3	3	19	KM
8	MH	2	1	2	3	2	2	3	3	18	KM
9	MPB	1	1	2	1	2	2	1	2	12	TM
10	MF	2	1	2	2	2	2	2	2	15	KM
11	PNA	2	2	2	2	3	2	2	2	17	KM
12	RA	1	1	2	2	3	1	2	2	14	TM
13	S	1	1	1	2	2	2	2	2	13	TM
14	SAB	2	1	3	3	2	2	2	3	18	KM
15	YN	3	2	3	3	2	3	3	3	22	M
Total		27	20	34	34	35	32	35	39	256	
		Rata-Rata								17,06	

Dari tabel di atas diperoleh skor tertinggi adalah 23 dan skor terendah 12. Data *Pretest* yang skor akhirnya berjumlah 256 dan rata-ratanya 17,06. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) berjumlah 2 orang yaitu AS dan YN. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) berjumlah 9 orang yaitu AM, BPZ, FD, MF, MFR, MH, MF, PNA, dan SAB. Anak yang mendapatkan kategori tidak mampu (TM) berjumlah 4 orang yaitu NH, MPB, RA, dan S.

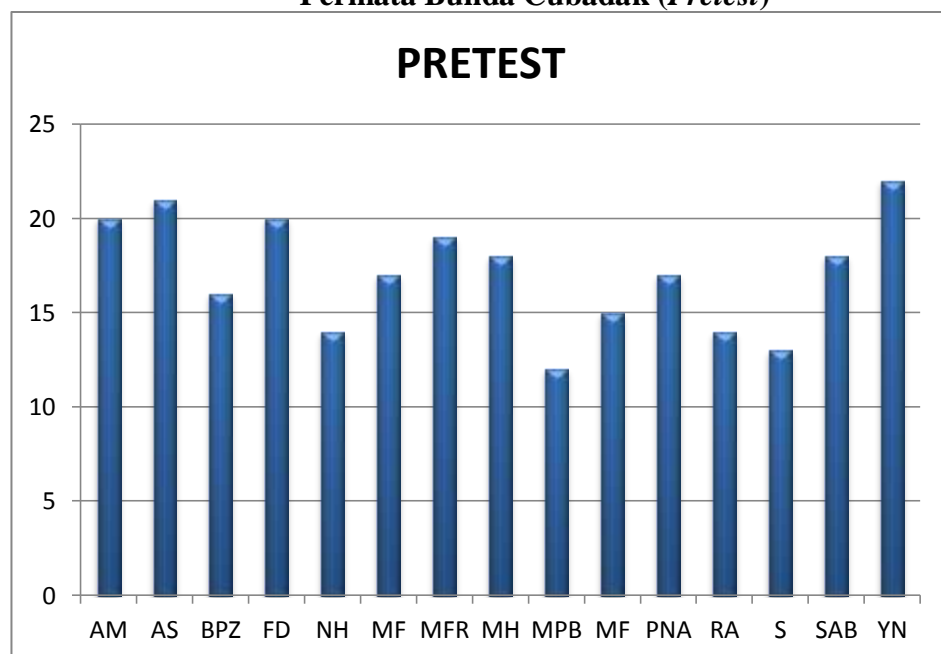
Selanjutnya rangkuman klasifikasi data *pretest* motorik kasar anak disusun dalam tabel sebagai berikut:

Tabel IV. 2
Klasifikasi Skor Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak
Permata Bunda Cubadak (*Pretest*)

No	Interval	Kategori	f	%
1	27-32	Sangat Mampu	0	0
2	21-26	Mampu	2	13,33
3	15-20	Kurang Mampu	9	60
4	8-14	Tidak Mampu	4	26,66
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada data *pretest* belum ada anak yang motorik kasarnya sangat mampu (SM). Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) adalah sebanyak 2 orang dengan persentase 13,33%. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) adalah sebanyak 9 orang dengan persentase 60%. Anak yang mendapatkan kategori tidak mampu (TM) adalah sebanyak 4 orang dengan persentase 26,66%.

Grafik IV. I
Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak
Permata Bunda Cubadak (*Pretest*)



Berdasarkan grafik di atas terdapat terlihat jelas bahwa motorik kasar anak dalam kategori mampu (M) berjumlah 2 orang, kurang mampu (KM) berjumlah 9 orang dan tidak mampu (TM) 4 orang.

2. Rencana Perlakuan/*Treatment*

Bermain hula hoop akan dilaksanakan sebanyak 4 kali perlakuan dengan 1 perlakuan dilakukan dalam 1 hari dan pelaksanaan dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dengan diberikan kegiatan-kegiatan. Adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan adalah sebagai berikut.

Tabel IV. 3
Jadwal Kegiatan Untuk Motorik Kasar Anak

No	Hari/tanggal	Kegiatan	Waktu	Tempat Pelaksanaan
1	Senin /13 November 2017	Menggoyangkan hula hoop dipinggang. Berjinjit sambil memutar hula hoop.	60 menit	Halaman sekolah
2	Kamis /16 November 2017	Melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya. Mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop	60 menit	Halaman sekolah
3	Senin /20 November 2017	Mengkoordinasi gerakan tangan dan kepala saat melewati hula hoop. Bermain hula hoop sesuai aturan	60 menit	Halaman sekolah
4	Rabu /22 November 2017	Menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop Menggunakan tangan kanan dan kiri menggelindingkan hula hoop	60 menit	Halaman sekolah

3. Deskripsi Data Eksperimen

a. *Treatment I*

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian dilapangan, terlebih dahulu membutuhkan rancangan apa yang akan dilaksanakan dilapangan, sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. *Treatment* pertama kali dilaksanakan pada Senin, 13 November 2017 yang dilaksanakan di halaman sekolah di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak pada pukul 09.00-10.00 WIB, yang mana anak berjumlah 15 orang diantaranya 8 orang anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Dalam hal ini peneliti yang memberikan *treatment* secara langsung kepada anak. Peneliti berkolaborasi dengan guru dan peneliti menjadi pengamat langsung dalam kegiatan bermain hulahoop.

Adapun bentuk perencanaan yang dilakukan dalam kegiatan tersebut adalah :

- a) Peneliti menyiapkan skenario pembelajaran.
- b) Peneliti menyiapkan hulahoop dan lembar pedoman observasi anak.
- c) Peneliti menyampaikan kegiatan yang dilakukan anak yaitu menggoyangkan hulahoop dipinggang dan memutar hulahoop sambil berjinjit.
- d) Peneliti menata tempat bermain hulahoop.

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment I*, yang kemudian peneliti melaksanakan kegiatan pertama pada Senin 13 November 2017 yang bertempat di Taman Kanak-Kanak Permata

Bunda Cubadak pada pukul 09.00-10.00 WIB. Langkah-langkah dalam memberikan *treatment* yaitu: peneliti mengatur tempat duduk anak. Peneliti langsung membuka kegiatan dengan membaca do'a sebelum belajar, mengambil absen anak, dan selanjutnya peneliti menjelaskan aturan dalam bermain hula hoop sekaligus menyampaikan kegiatan bermain hula hoop tentang menggoyangkan hula hoop dipinggang dan memutar hula hoop sambil berjinjit.

Peneliti menjelaskan tentang kegiatan menggoyangkan hula hoop dipinggang. Pertama anak masuk kedalam lingkaran hula hoop, kemudian anak menggoyangkan hula hoop sambil merentangkan tangannya. Pada kegiatan memutar hula hoop dipinggang. Pertama anak masuk kedalam lingkaran hula hoop, kemudian anak memutar hula hoop sambil merentangkan tangannya, dan selanjutnya anak berjinjit. Pelaksanaan kegiatan ini guru memberikan waktu sehingga anak mempunyai batas waktu selama bermain.



Gambar IV. 1
Anak Menggoyangkan Hula hoop dan Memutar Hula hoop
Sambil Berjinjit

3) Evaluasi

Pada kegiatan penutup peneliti melakukan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan dengan melihat seberapa peningkatan diberikan. Evaluasi berfungsi untuk mengukur dan menilai peningkatan yang dilakukan. Bermain hula hoop seperti menggoyangkan hula hoop dipinggang dan memutar hula hoop sambil berjinjit. Guru melakukan evaluasi dengan melihat hasil kegiatan anak serta menanyakan perasaan anak selama kegiatan, menanyakan apa saja yang telah dilakukan dan diskusi tentang pelajaran apa yang telah didapatkan.

Berdasarkan hasil observasi penulis dalam kegiatan awal sampai penutup, penulis melihat masih banyak kemampuan motorik kasar anak masih belum meningkat. Hal ini terlihat ketika diberikan perlakuan pada saat menggoyangkan hula hoop dipinggang dan memutar hula hoop sambil berjinjit untuk kegiatan bermain hula hoop, banyak anak yang belum mampu bermain meskipun sudah diberikan contoh terlebih dahulu. Hasil dari evaluasi ini akan dijadikan sebagai landasan dalam melakukan refleksi pada tahap selanjutnya. Berdasarkan gambaran dari hasil *treatment I* masih banyak anak yang belum mampu mengetahui dan mengenal tentang kegiatan bermain hula hoop sehingga dibutuhkan *treatment* selanjutnya.

Tabel IV. 4
Hasil *Treatment I* Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak
Permata Bunda Cubadak

No	Kode Anak	Item Pengamatan								Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AM	2	1	3	2	3	2	2	3	18	KM
2	AS	2	2	3	3	3	3	3	3	22	M
3	BPZ	2	2	2	2	3	2	2	2	17	KM
4	FD	2	1	3	3	3	2	3	3	20	KM
5	NH	1	1	2	2	2	2	2	2	14	TM
6	MF	2	2	2	3	2	2	2	3	18	KM

7	MFR	2	2	2	3	3	2	3	3	20	KM
8	MH	2	1	2	3	2	2	3	2	17	KM
9	MPB	1	1	2	1	2	2	2	2	13	TM
10	MF	2	1	2	2	2	1	2	2	14	TM
11	PNA	2	2	2	3	3	2	2	3	19	KM
12	RA	1	1	2	2	2	1	2	2	13	TM
13	S	1	1	2	2	2	2	2	2	14	TM
14	SAB	2	1	3	3	3	2	2	3	19	KM
15	YN	2	2	3	3	2	2	3	3	20	KM
Total		26	21	35	37	37	29	35	38	258	
										17,2	

Dari tabel di atas diperoleh skor tertinggi adalah 22 dan skor terendah 13. Data *Treatment I* yang skor akhirnya berjumlah 258 dan rata-ratanya 17,2. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) berjumlah 1 orang yaitu AS. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) berjumlah 9 orang yaitu AM, BPZ, FD, MF, MFR, MH, PNA, SAB, dan YN. Anak yang mendapatkan kategori tidak mampu (TM) berjumlah 5 orang yaitu NH, MPB, MF, RA, dan S.

b. Treatment II

1) Perencanaan

Treatment kedua dilaksanakan pada Kamis, 16 November 2017 di halaman sekolah Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak pukul 09.00-10.00 WIB dengan jumlah anak 15 orang. Peneliti menjadi pengamat langsung dalam kegiatan bermain hula hoop. Adapun bentuk perencanaan sebelum kegiatan dilaksanakan yaitu:

- a) Peneliti menyiapkan skenario pembelajaran.
- b) Peneliti menyiapkan hula hoop dan lembar pedoman observasi anak.
- c) Peneliti menyampaikan kegiatan bermain hula hoop tentang melompat dengan satu kaki dan mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat mengitari hula hoop.

d) Peneliti menata hula hoop dalam farmasi lingkaran dan zig-zat.

2) Pelaksanaan

Kegiatan yang kedua dilaksanakan pada Kamis, 16 November 2017 pada pukul 09.00- 10.00 WIB yang berjumlah 15 orang anak di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak. Langkah-langkah dalam memberikan *treatment* yaitu: peneliti mengatur tempat duduk anak. Peneliti langsung membuka kegiatan dengan membaca do'a sebelum belajar, mengambil absen anak, dan selanjutnya peneliti menyampaikan kegiatan bermain hula hoop tentang melompat dengan satu kaki dan mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat mengitari hula hoop serta menjelaskan aturan bermain hula hoop.

Peneliti menjelaskan tentang kegiatan melompat dengan satu kaki. Pertama peneliti mengatur hula hoop dalam farmasi lingkaran, kemudian anak berdiri di dalam lingkaran hula hoop, dan selanjutnya peneliti memberikan aba-aba untuk mulai melompat.

Pada kegiatan mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat mengitari hula hoop. Pertama peneliti mengatur hula hoop farmasi zig-zat, kemudian peneliti menginstruksikan kepada anak untuk berbaris, dan selanjutnya anak melompat secara bergantian. Pada kegiatan ini peneliti memberikan batasan waktu dan anak diingatkan untuk sabar menunggu giliran.



Gambar IV. 2
Anak Melompat dengan Satu Kaki dan Secara Zig Zat

3) Evaluasi

Pada saat peneliti melakukan evaluasi terhadap kegiatan anak melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya dan mengkoordinasikan gerakan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop yang dilakukan dalam pertemuan kedua, maka berdasarkan evaluasi yang peneliti lakukan sudah mulai berkembang motorik kasarnya. Namun anak masih kurang mampu mentaati tata aturan-aturan dalam bermain. Untuk itu, diperlukan *treatment* dimana dalam kegiatan tersebut anak mampu melaksanakan tugasnya sesuai dengan yang disampaikan guru dan mampu memberikan pendapat/ide terhadap suatu masalah yang dihadapi untuk *treatment* yang akan dilakukan selanjutnya.

Tabel IV. 5
Hasil *Treatment II* Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak
Permata Bunda Cubadak

No	Kode Anak	Item Pengamatan								Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AM	2	1	3	2	3	3	2	3	19	KM
2	AS	3	2	3	3	3	3	3	3	23	M
3	BPZ	2	2	2	3	3	2	2	2	18	KM
4	FD	1	1	2	2	3	1	2	2	14	TM
5	NH	1	1	2	3	3	2	2	2	16	KM
6	MF	2	2	2	3	3	2	2	3	19	KM
7	MFR	2	2	3	3	3	2	3	2	20	KM
8	MH	2	1	2	3	3	2	3	2	19	KM
9	MPB	2	1	3	3	3	2	3	3	20	KM
10	MF	1	1	2	2	2	1	2	2	13	TM
11	PNA	2	2	3	3	3	2	2	3	20	KM
12	RA	2	1	1	2	2	1	2	2	13	TM
13	S	1	1	2	2	2	1	2	2	13	TM
14	SAB	2	1	3	3	3	2	3	3	20	KM
15	YN	3	2	3	3	4	3	3	3	24	M
Total		28	21	36	40	43	29	36	37	267	

Dari tabel di atas diperoleh skor tertinggi adalah 24 dan skor terendah 13. Data *Treatment II* yang skor akhirnya berjumlah 267 dan rata-ratanya 17,8. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) berjumlah 2 orang yaitu AS dan YN. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) berjumlah 9 orang yaitu AM, BPZ, NH, MF, MFR, MH, MPB, PNA, SAB, dan YN. Anak yang mendapatkan kategori tidak mampu (TM) berjumlah 4 orang yaitu FD, MF, RA, dan S.

c. *Treatment III*

1) Perencanaan

Treatment ketiga dilaksanakan pada Senin, 20 November 2017 di halaman sekolah Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak, pukul 09.00-10.00 WIB dengan jumlah anak 15 orang.

Sebagai seorang peneliti sebelum memulai kegiatan bermain hula hoop. Peneliti sebelum melakukan penelitian dilapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan dilapangan sehingga pelaksanaan *treatment* dapat berjalan dengan lancar dan baik lagi dari kegiatan sebelumnya.

Adapun bentuk perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu:

- a) Peneliti menyiapkan skenario pembelajaran.
- b) Peneliti menyediakan hula hoop dan lembar pedoman observasi anak.
- c) Peneliti menyampaikan kegiatan bermain hula hoop yaitu mengkoordinasi gerakan tangan dan kepala saat melewati hula hoop dan bermain hula hoop sesuai aturan.

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment III* kegiatan bermain hula hoop yang kemudian peneliti melaksanakan kegiatan ketiga pada Senin 20 November 2017 pada pukul 09.00.10.00 WIB yang bertempat di Tanam Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak. Langkah-langkah dalam memberikan *treatment* yaitu: peneliti mengatur tempat duduk anak. Peneliti langsung membuka kegiatan dengan membaca do'a sebelum belajar, mengambil absen anak, dan selanjutnya peneliti menjelaskan aturan dalam bermain hula hoop sekaligus menyampaikan kegiatan bermain hula hoop tentang mengkoordinasi gerakan tangan dan kepala saat melewati hula hoop dan bermain sesuai aturan.

Peneliti menjelaskan tentang kegiatan mengkoordinasi gerakan tangan dan kepala saat melewati hula hoop. Pertama peneliti mengatur posisi anak untuk berbaris dan anak yang

berbaris paling depan memegang hula hoop, selanjutnya anak melewati hula hoop, kemudian anak menyerahkan hula hoop kepada anak berikutnya.

Pada kegiatan bermain sesuai aturan. Pertama peneliti mengatur anak berbaris, kemudian anak saling untuk berpegang tangan, setelah itu anak yang baris paling ujung merentangkan tangannya sambil memasukkan hula hoop, dan selanjutnya anak mengoper hula hoop sampai kepada anak yang terakhir. Pada kegiatan ini tangan anak tidak boleh putus sampai bermain selesai dan peneliti memberikan batasan waktu.



Gambar IV. 3
Anak Melewtati Hulahoop dan Bermain Sesuai Aturan

3) Evaluasi

Pada kegiatan penutup guru melakukan evaluasi dengan menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah mereka lakukan. Dari pengamatan yang dilakukan sudah terlihat peningkatan terhadap motorik kasar anak, dimana anak sudah mampu mengkoordinasi gerakan tangan dan kepala saat melewati hula hoop dan bermain hula hoop sesuai aturan.

Meskipun masih ada anak yang tidak dapat melakukan kegiatan dengan baik maka dari itu diperlukan *treatment* yang dapat meningkatkan hal tersebut.

Tabel IV. 6
Hasil *Treatment III* Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak
Permata Bunda Cubadak

No	Kode Anak	Item Pengamatan								Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AM	2	1	3	3	3	3	2	3	20	KM
2	AS	3	2	3	3	4	3	3	4	25	M
3	BPZ	2	2	2	3	3	2	3	2	19	KM
4	FD	1	1	3	2	2	1	2	2	14	TM
5	NH	2	1	3	3	2	2	3	2	18	KM
6	MF	2	1	2	3	3	2	2	2	17	KM
7	MFR	2	2	3	2	3	2	3	2	19	KM
8	MH	2	1	3	3	3	2	3	2	20	KM
9	MPB	2	1	3	3	3	3	3	2	20	KM
10	MF	1	1	2	2	2	2	2	2	14	TM
11	PNA	2	2	2	2	3	2	2	3	18	KM
12	RA	2	1	2	2	2	1	2	2	14	TM
13	S	2	2	3	3	3	2	2	2	19	KM
14	SAB	2	1	3	2	3	2	2	2	17	KM
15	YN	3	2	4	3	4	3	3	3	25	M
Total		30	21	41	39	43	32	37	24	279	
										18,6	

Dari tabel di atas diperoleh skor tertinggi adalah 25 dan skor terendah 14. Data *Treatment III* yang skor akhirnya berjumlah 279 dan rata-ratanya 18,6. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) berjumlah 2 orang yaitu AS dan YN. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) berjumlah 10 orang yaitu AM, BPZ, NH, MF, MFR, MH, MPB, PNA, S dan SAB. Anak yang mendapatkan kategori tidak mampu (TM) berjumlah 3 orang yaitu FD, MF, dan RA.

d. Treatment IV

1) Perencanaan

Pada pelaksanaan *treatment* ke IV kegiatan bermain hulahoop yang akan dilaksanakan pada Rabu, 22 November 2017. Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian dilapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan dilapangan sehingga pelaksanaan *treatment* dapat berjalan dengan lancar dan lebih baik lagi dari kegiatan sebelumnya.

Adapun bentuk perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu:

- a) Peneliti menyiapkan skenario pembelajaran.
- b) Peneliti menyiapkan hulahoop, bola, keranjang, dan lembar pedoman observasi anak.
- c) Peneliti menyampaikan kegiatan bermain hulahoop tentang melempar bola melalui bundaran dan menggelindingkan hulahoop.

2) Pelaksanaan

Pada saat melaksanakan *treatment* ke IV dalam bermain hulahoop yang dilaksanakan pada Rabu, 22 November 2017 pada pukul 09.00-10.00 WIB. Langkah-langkah dalam memberikan *treatment* yaitu: peneliti mengatur tempat duduk anak. Peneliti langsung membuka kegiatan dengan membaca do'a sebelum belajar, mengambil absen anak, dan selanjutnya peneliti menjelaskan aturan dalam bermain hulahoop sekaligus menyampaikan kegiatan bermain hulahoop tentang melempar bola melalui bundaran dan menggelindingkan hulahoop.

Peneliti menjelaskan tentang kegiatan melempar bola melalui bundaran. Pertama peneliti membagi anak beberapa pasang, setiap pasangan peneliti memilih anak untuk memegang hula hoop dan bola, setelah itu peneliti mengatur posisi anak berdiri dan meletakkan keranjang yang tidak terlalu jauh dari anak, selanjutnya anak melempar bola melalui bundaran, dan setiap pasangan bergantian bermainnya.

Pada kegiatan bermain menggelindingkan hula hoop. Pertama peneliti membagi anak menjadi tiga kelompok, kemudian peneliti memanggil satu kelompok dan mengatur anak untuk berbaris, selanjutnya peneliti memberikan hula hoop pada tiap anak, dan guru memberikan aba-aba bertanda bermain dimulai.



Gambar IV. 4
Anak Melempar Bola dan Menggelindingkan Hula hoop

3) Evaluasi

Pada kegiatan penutup guru melakukan evaluasi dengan menanyakan kembali tentang kegiatan yang telah mereka lakukan. Dari pengamatan yang dilakukan sudah terlihat peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak, dimana anak sudah mampu menggunakan tangan kanan dan kiri saat

melempar bola melalui bundaran hulahoop dan menggelindingkan hulahoop.

Tabel IV. 7
Hasil *Treatment IV* Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak
Permata Bunda Cubadak

No	Kode Anak	Item Pengamatan								Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AM	2	1	4	4	4	3	3	3	24	M
2	AS	3	2	4	3	4	3	3	4	26	M
3	BPZ	2	2	3	3	3	3	3	3	22	M
4	FD	2	1	4	3	3	2	3	2	20	KM
5	NH	2	1	4	3	4	3	3	3	23	M
6	MF	2	1	3	3	3	2	2	3	19	KM
7	MFR	2	2	3	3	4	2	3	2	21	M
8	MH	2	1	3	3	3	2	3	3	21	M
9	MPB	2	1	4	4	4	3	3	4	25	M
10	MF	2	1	4	3	3	2	3	3	21	M
11	PNA	2	2	3	3	4	3	3	3	23	M
12	RA	2	1	3	3	3	2	2	2	18	KM
13	S	3	2	4	4	4	2	3	3	25	M
14	SAB	2	1	3	3	4	2	3	3	21	M
15	YN	3	2	4	4	4	3	4	4	28	SM
Total		33	21	53	49	54	37	44	45	337	
										22,46	

Dari tabel di atas diperoleh skor tertinggi adalah 28 dan skor terendah 18. Data *Treatment IV* yang skor akhirnya berjumlah 337 dan rata-ratanya 22,46. Anak yang mendapatkan kategori sangat mampu (SM) berjumlah 1 orang yaitu YN. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) berjumlah 11 orang yaitu AM, AS, BPZ, NH, MFR, MH, MPB, MF, PNA, S dan SAB. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) berjumlah 3 orang yaitu FD, MF, dan RA.

Setelah semua kegiatan dilaksanakan, anak dievaluasi kembali untuk melihat tingkat motorik kasar anak setelah diberikan kegiatan bermain hulahoop, data

tersebut dijadikan pembandingan setelah diberikan kegiatan bermain hula hoop. Membandingkan nilai-nilai motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan kegiatan bermain hula hoop dengan analisis statistik uji beda (*t-test*). Uji beda ini dilakukan untuk melihat signifikansi peningkatan motorik kasar pada anak.

4. Deskripsi Data *Posttest*

Setelah melakukan *treatment* kemudian penulis melakukan *posttest*. Hasil dari *posttest* tentang bermain menggunakan media hula hoop untuk meningkatkan motorik kasar anak dapat dilihat pada tabel tersebut.

Tabel IV. 8
Hasil *Posttest* Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak
Permata Bunda Cubadak

No	Kode Anak	Item Pengamatan								Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AM	3	2	4	3	4	3	4	3	26	M
2	AS	3	3	4	3	4	3	3	4	20	SM
3	BPZ	3	3	3	3	3	3	4	3	25	M
4	FD	4	4	4	4	4	4	4	4	25	M
5	NH	2	2	3	3	3	4	4	3	24	M
6	MF	2	2	2	3	3	2	3	3	20	KM
7	MFR	3	2	3	3	3	3	3	3	23	M
8	MH	3	2	3	3	3	3	3	3	23	M
9	MPB	3	3	3	4	3	3	4	4	27	SM
10	MF	3	2	4	3	3	3	4	4	26	SM
11	PNA	3	3	4	3	3	3	4	3	26	M
12	RA	2	2	3	2	3	2	3	3	20	KM
13	S	4	3	3	3	3	3	4	4	27	SM
14	SAB	3	2	3	3	3	2	3	3	22	M
15	YN	3	3	4	4	4	3	4	4	29	SM
Total		43	36	50	46	49	43	53	50	370	
		Rata-Rata								24,66	

Dari tabel di atas diperoleh skor tertinggi adalah 29 dan skor terendah 20. Data *Posttest* yang skor akhirnya berjumlah 370 dan rata-ratanya 24,66. Anak yang mendapatkan kategori sangat mampu (SM) berjumlah 4 orang yaitu AS, MPB, S, dan YN. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) berjumlah 9 orang yaitu AM, BPZ, FD, NH, MFR, MH, PNA, dan SAB. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) berjumlah 2 orang yaitu MF dan RA.

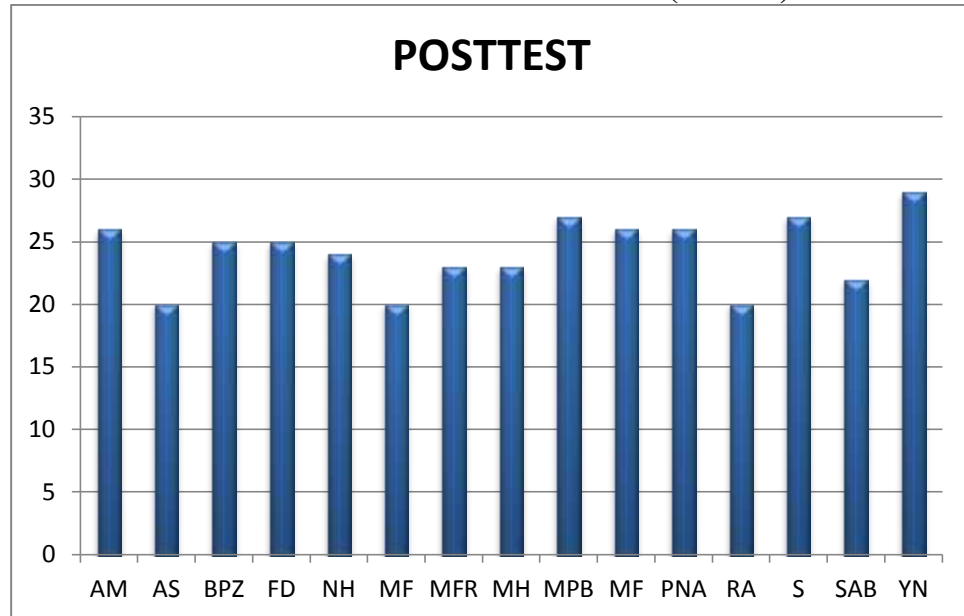
Selanjutnya rangkuman klasifikasi data *posttest* motorik kasar anak disusun dalam tabel sebagai berikut:

Tabel IV. 9
Klasifikasi Skor Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak
Permata Bunda Cubadak (*Posttest*)

No	Interval	Kategori	f	%
1	27-32	SM	4	26,66
2	21-26	M	9	60
3	15-20	KM	2	13,33
4	8-14	TM	0	0
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh bahwa anak yang mendapatkan kategori sangat mampu (SM) adalah sebanyak 4 orang dengan persentase 26,66%. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) adalah sebanyak 9 orang dengan persentase 60%. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu sebanyak 2 orang dengan persentase 13,33%.

Grafik IV. 2
Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak
Permata Bunda Cubadak (Posttest)



Berdasarkan grafik di atas terdapat terlihat jelas bahwa motorik kasar anak dalam kategori sangat mampu (SM) berjumlah 4 orang, mampu (M) berjumlah 9 orang dan tidak mampu (TM) berjumlah 2 orang.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel tentang uji normalitas dibawah ini:

Tabel IV. 10
Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	x	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Y	2.00	.111	15	.200*	.969	15	.849

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen ini 8,49 karena signifikansi lebih besar dari 0,05 ($8,49 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Untuk mencari data berdistribusi homogen, peneliti menggunakan SPSS 20. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini tentang uji homogenitas yaitu:

Tabel IV. 11
Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.299	4	7	.357

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah sampel mempunyai variasi homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas yang diperoleh adalah 3,57. Dengan demikian dapat disimpulkan data sampel memiliki homogen.

ANOVA

Y

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	82.600	7	11.800	1.783	.232
Within Groups	46.333	7	6.619		
Total	128.933	14			

3. Data Menggunakan Interval dan Rasio

Data peneliti dalam penelitian ini menggunakan data interval. Hal ini dapat dilihat skor motorik kasar anak pada Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak.

Setelah hasil *posttest* didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *posttest* tersebut. Caranya dengan melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat apakah bermain hula hoop dapat meningkatkan motorik kasar anak pada Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak Kecamatan Lima Kaum. Sebelum itu perlu diketahui dahulu perbandingan kategori motorik kasar anak saat *pretest* dan *posttest* yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel IV. 12
Perbandingan Skor Motorik Kasar Anak Antara *Pretest* dan *Posttest*

No	Kode Anak	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Selisih
		Skor	Klasifikasi	Skor	Klasifikasi	
1	AM	20	KM	26	M	Meningkat 6
2	AS	21	M	20	SM	Meningkat 6
3	BPZ	16	KM	25	M	Meningkat 9
4	FD	20	KM	25	M	Meningkat 5
5	NH	14	TM	24	M	Meningkat 10
6	MF	17	KM	20	KM	Meningkat 3
7	MFR	19	KM	23	M	Meningkat 4
8	MH	18	KM	23	M	Meningkat 5
9	MPB	12	TM	27	SM	Meningkat 15
10	MF	15	KM	26	SM	Meningkat 11
11	PNA	17	KM	26	M	Meningkat 9
12	RA	14	TM	20	KM	Meningkat 6
13	S	13	TM	27	SM	Meningkat 14
14	SAB	18	KM	22	M	Meningkat 4
15	YN	22	M	29	SM	Meningkat 7
Jumlah		256		370		
Rata-Rata		17,06		24,66		

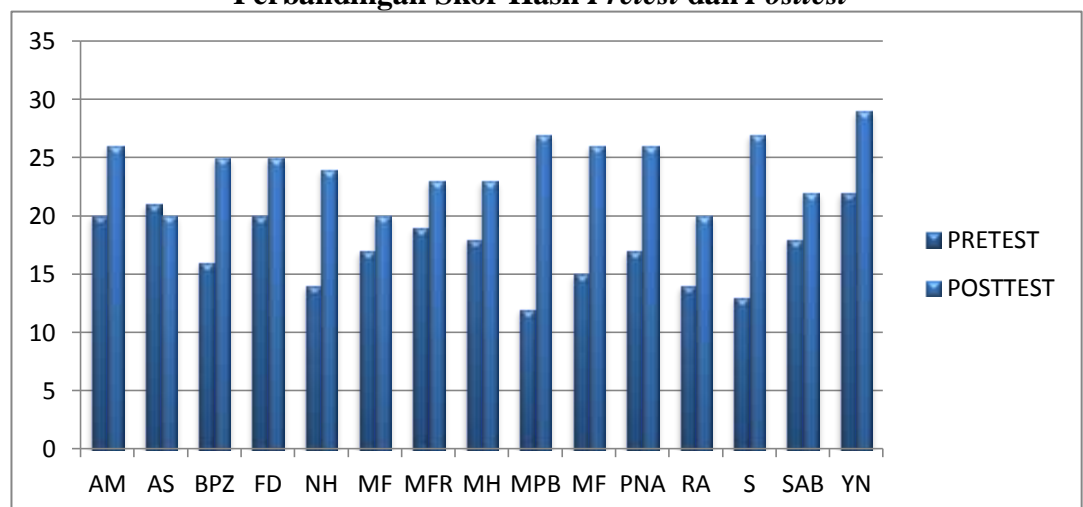
Selanjutnya rangkuman perbandingan data *pretest* dan *posttest* motorik kasar anak disusun dalam tabel sebagai berikut:

Tabel IV. 13
Perbandingan Klasifikasi Skor Motorik Kasar Anak Antara
Pretest dan Posttest

No	Interval	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			f	%	f	%
1	27-32	Sangat Mampu	0	0	4	26,66
2	21-26	Mampu	2	13,33	9	60
3	15-20	Kurang Mampu	9	60	2	13,33
4	8-14	Tidak Mampu	4	26,66	0	0
Jumlah			15	100	15	100

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa terdapat peningkatan dalam perbandingan *pretest* dan *posttest*, bahwa pada *pretest* pada kategori mampu (M) sebanyak 2 orang dengan persentase 13,33%. Kategori kurang mampu (KM) sebanyak 9 orang dengan persentase 60% dan kategori tidak mampu (TM) sebanyak 4 orang dengan persentase 26,66%. Sedangkan pada *posttest* terjadi peningkatan yang signifikan pada kategori sangat mampu (SM) sebanyak 4 orang dengan persentase 26,66% kategori mampu (M) sebanyak 9 orang dengan persentase 60% dan kategori kurang mampu (KM) sebanyak 2 orang dengan persentase 13,33%.

Grafik IV. 3
Perbandingan Skor Hasil *Pretest dan Posttest*



Berdasarkan tabel dan grafik di atas terlihat jelas bahwa mengalami peningkatan skor pada motorik kasar anak. Sebelum diberikan *treatment* skor rata-rata 17,06 setelah diberikan *posttest* skor meningkat menjadi 24,66. Grafik di atas menggambarkan bahwa semua anak mengalami kenaikan skor pada motorik kasar anak melalui bermain hula hoop.

Tabel IV. 14
Hasil Perbandingan Nilai *Pretest*, *Treatment I*, *Treatment II*, *Treatment III*, *Treatment IV*, dan *Posttest* Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak

No	Kode Anak	<i>Pretest</i>	<i>T I</i>	<i>T II</i>	<i>T III</i>	<i>T IV</i>	<i>Posttest</i>
1	AM	20	18	19	20	24	26
2	AS	21	22	23	25	26	20
3	BPZ	16	17	18	19	22	25
4	FD	20	20	14	14	20	25
5	NH	14	14	16	18	23	24
6	MF	17	18	19	17	19	20
7	MFR	19	20	20	19	21	23
8	MH	18	17	19	20	21	23
9	MPB	12	13	20	20	25	27
10	MF	15	14	13	14	21	26
11	PNA	17	19	20	18	23	26
12	RA	14	13	13	14	18	20
13	S	13	14	13	19	25	27
14	SAB	18	19	20	17	21	22
15	YN	22	20	24	25	28	29
Jumlah		256	258	267	279	337	370
Rata-Rata		17,06	17,2	17,8	18,6	22,46	24,66

Dari tabel diatas dapat dilihat setiap *treatment* dilakukan mengalami peningkatan. Adapun rata-rata setiap perlakuan yaitu: *Pretest* (17,06), *Treatment I* (17,2), *Treatment II* (17,8), *Treatment III* (18,6), *Treatment IV* (22,46), dan *Posttest* (24,66).

C. Pengujian Hipotesis

Untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan motorik kasar anak melalui bermain hula hoop dilakukan analisis statistik uji beda (uji-t). dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang

dilakukan menggunakan uji “t”. Sebelum dilaksanakan uji “t” maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai “t” sebagai berikut:

Tabel IV.15
Analisis Data Dengan Statistik Uji-t

No	Kode Anak	Pretest	Posttest	D	D ²
1	AM	20	26	-6	36
2	AS	21	27	-6	36
3	BPZ	16	25	-9	81
4	FD	20	25	-5	25
5	NH	14	24	-10	100
6	MF	17	20	-3	9
7	MFR	19	23	-4	16
8	MH	18	23	-5	25
9	MPB	12	27	-15	225
10	MF	15	26	-11	121
11	PNA	17	26	-9	81
12	RA	14	20	-6	36
13	S	13	27	-14	196
14	SAB	18	22	-4	16
15	YN	22	29	-7	49
Jumlah		256	370	114	1052
Rata-Rata		17,06	24,66	7,6	70,13

a. Mencari mean dari difference

$$M_D = \frac{\sum D}{N} = \frac{114}{15} = 7,6$$

b. Mencari deviasi standar dari difference

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{1052}{15} - \frac{(114)^2}{(15)}}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{1052}{15} - \frac{1299}{225}}$$

$$SD_D = \sqrt{70,13 - 57,76}$$

$$SD_D = \sqrt{12,37} = 3,51$$

c. Mencari Standar Error Dari Mean Of Difference

$$SE_{M_D} = \frac{3,51}{\sqrt{15-1}} = \frac{3,51}{\sqrt{14}} = \frac{3,51}{3,74} = 0,93$$

d. Mencari harga T_0 dengan rumus:

$$(t_o) = \frac{M_D}{SD_{M_D}} = \frac{7,6}{0,93} = 8,17$$

e. $Df = N-1$

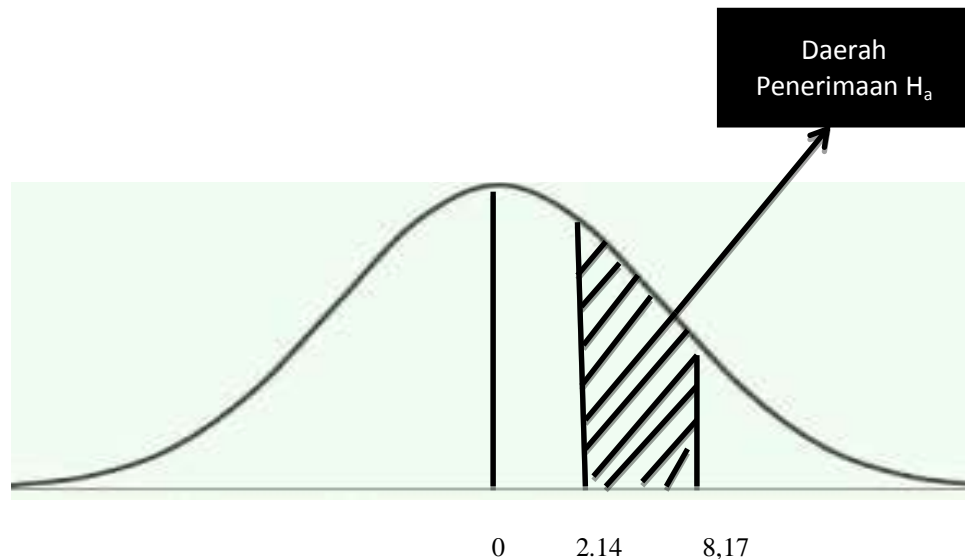
$$= 15-1$$

$$= 14$$

Langkah berikutnya memperhitungkan df atau db dengan rumus yaitu df atau db =15-1=14. Dengan df 14. Penulis mengacu kepada tabel nilai "t" baik pada taraf signifikan 5% yaitu $t_{t,2,14}$, dan nilai t_t pada taraf signifikan 1% yaitu 2,98. Maka dapat diketahui bahwa (t_o) adalah lebih besar dari (t_t) yaitu $2,14 < 8,17 > 2,98$ karena (t_o) lebih besar dari t_t . maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima (H_a), ini berarti bahwa kegiatan bermain hula hoop dapat meningkatkan motorik kasar anak pada Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak.

Langkah berikutnya berikan interpretasi terhadap t_0 , dengan terlebih dahulu memperhitungkan $df = N-1=15-1=14$. Dengan df 14. Penulis mengacu kepada tabel nilai "t" baik pada taraf signifikan 5% yaitu diperoleh sebesar 2,14 sedangkan pada taraf signifikan 1% di dapat nilai tabelnya yaitu 2,98. Menguji signifikan t_0 dengan cara membandingkan t ("t" observasi) dengan t_t kemudian dengan membandingkan hasil dari t_0 dengan t_t dengan diperoleh gambaran $(t_0=8,17)$ dan besarnya "t" lebih besar dari pada t_t yaitu $8,17 > 2,14$ karena t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa ada perbedaan skor motorik kasar anak antara sebelum dan setelah digunakan kegiatan bermain hula hoop.

Kurva IV. 1
Kurva Statistik



Dengan demikian kurva di atas terlihat harga t hitung berada pada daerah penerimaan (h_a), dapat disimpulkan hipotesis nihil (h_0) menyatakan bahwa tidak ada peningkatan motorik kasar anak. Hipotesis alternatif (h_a) menyatakan bahwa terdapat peningkatan motorik kasar anak pada Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak setelah diberikan kegiatan bermain hula hoop. Artinya motorik kasar anak meningkat 5%. Hasil antara *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan signifikan, maka hipotesis alternatif (h_a) diterima dan hipotesis nihil (h_0) ditolak. Sehingga *treatment* yang diberikan kepada anak tentang bermain hula hoop terdapat peningkatan yang signifikan.

Bermain hula hoop ini dapat digunakan dalam pembelajaran dan untuk mempermudah melihat dimana kedudukan t_{hitung} dan t_{tabel} maka untuk lebih akurat lagi data yang diperoleh dengan bantuan SPSS 20 yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel IV. 16
Uji Statistik

		Statistics	
		Y	x
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		17.0667	24.2000
Std. Error of Mean		.78356	.72506
Std. Deviation		3.03472	2.80815
Minimum		12.00	20.00
Maximum		22.00	29.00

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa nilai *Pretest* (Y) pada *Mean* adalah 17,06, *Minimum* 12, *Maksimum* 22 dan nilai *Posttest* (X) pada *Mean* 24,66, *Minimum* 20,00, *Maksimum* 29 berarti data yang penulis cari secara manual sama dengan yang diolah dengan bantuan SPSS 20.

X				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20.00	3	20.0	20.0
	22.00	1	6.7	26.7
	23.00	2	13.3	40.0
	24.00	1	6.7	46.7
	25.00	2	13.3	60.0
	26.00	3	20.0	80.0
	27.00	2	13.3	93.3
	29.00	1	6.7	100.0
	Total	15	100.0	100.0

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa anak yang dapat skor 20 sebanyak 3 orang, 22 sebanyak 1 orang, 23 sebanyak 2 orang, 24 sebanyak 1 orang, 25 sebanyak 2 orang, 26 sebanyak 3 orang, 27 sebanyak 2 orang, 29 sebanyak 1 orang berarti data yang penulis cari secara manual sama dengan yang diolah dengan bantuan SPSS 20.

D. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka hasilnya adalah hipotesis alternatif (h_a) diterima dan hipotesis nihil (h_0) ditolak. Hipotesis alternatif (h_a) diterima karena t_0 lebih besar dan pada t tabel (tt) dapat dilihat dengan cara membandingkan besarnya “ t ” yang peneliti peroleh ($t_0=8,17$) dan besarnya “ t ” yang tercantum pada t tabel (tt) yaitu 2,14. Hal ini berarti bermain hula hoop dapat meningkatkan motorik kasar anak pada taraf 5%.

Hasil penelitian secara umum bahwa sebelum diberikan *treatment* skor rata-rata motorik kasar anak adalah 17,06 dengan uraian dari 15 anak ada 4 anak dalam kategori tidak mampu dengan persentase 26,66%, 9 anak dalam kategori kurang mampu dengan persentase 60%, dan 2 anak dalam kategori mampu dengan persentase 13,33%. Setelah diberikan *treatment* skor rata-rata motorik kasar anak adalah 24,66 dengan uraian dari 15 anak ada 2 anak dalam kategori kurang mampu dengan persentase 13,33%, 9 anak dalam kategori mampu dengan persentase 60%, dan 4 anak dalam kategori sangat mampu dengan persentase 26,66%.

Dari hasil yang telah diperoleh dari rata-rata *pretest* dan *posttest* maka penulis mendapatkan besar persen peningkatan motorik kasar anak yaitu dengan cara hasil *posttest* dikurangi dengan *pretest* yaitu $24,66\% - 17,06\% = 7,6\%$ dan pada setiap *treatment* mengalami peningkatan dan peningkatan yang terjadi membuktikan bahwa dengan bermain hula hoop dapat meningkatkan motorik kasar anak. Dari hasil penelitian secara keseluruhan anak mengalami peningkatan dalam bermain hula hoop.

Motorik kasar adalah aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar yang menuntut kekuatan fisik, keseimbangan, dan koordinasi. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini tugas perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.

2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala.
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Motorik kasar yang penulis maksud adalah gerakan motorik kasar yang melibatkan otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Adapun tugas perkembangan motorik kasar yang diteliti yaitu: melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, kelincahan, gerakan mata, kaki, tangan, kepala, permainan fisik dengan aturan dan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Yudiana (dalam Ersayanti, 2015: 4-5) mengatakan bahwa “bermain hula hoop adalah dapat menghasilkan kelenturan, kelincahan, keseimbangan bagi anak usia dini juga bisa melatih daya tahan tubuh anak misalnya melompat dan berjalan agar daya tahan dan keseimbangan tubuh anak terlatih mulai sejak dini”.

Bermain hula hoop merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil data yang telah dijelaskan di atas. Selain itu, juga terlihat dari *treatment-treatment* yang sudah diberikan, dimana setiap anak mengalami peningkatan motorik kasarnya.

Hal ini diungkapkan oleh Pica (2012: 27-138) ada beberapa manfaat bermain hula hoop bagi anak usia dini yaitu:

1. Berlatih melompat dan meloncat.
2. Memperagakan kegiatan berintensitas sedang.
3. Berlatih melakukan berbagai alur langkah.
4. Berlatih melempar dengan ayunan rendah.
5. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
6. Memperagakan aktivitas fisik berintensitas sedang hingga berat.
7. Meningkatkan kemampuan koordinasi tubuh.
8. Membuat tubuh menjadi lentur dan menjaga keseimbangan tubuh.

Berdasarkan hasil penelitian, motorik kasar anak mengalami peningkatan yang lebih baik melalui bermain hula hoop. Maka dapat disimpulkan bahwa bermain hula hoop dapat meningkatkan motorik kasar anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam rangka meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain hula hoop pada Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak, dapat disimpulkan yaitu:

Berdasarkan hasil *pretest* yang peneliti lakukan terhadap motorik kasar anak terdapat hasil rata-rata penilaian dari 15 orang, dengan kategori mampu (M) sebanyak 2 orang dengan persentase 13,33%, anak yang memperoleh kategori kurang mampu (KM) sebanyak 9 orang dengan persentase 60%, dan anak yang memperoleh kategori tidak mampu (TM) sebanyak 4 orang dengan persentase 26,66%. Motorik kasar anak berada pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil *posttest* yang peneliti lakukan terhadap motorik kasar anak melalui bermain hula hoop pada hasil *posttest* sudah meningkat pada kategori sangat mampu (SM) sebanyak 4 orang dengan rata-rata 26,66%, anak yang memperoleh kategori mampu (M) sebanyak 9 orang dengan persentase 60%, dan anak yang memperoleh kategori tidak mampu (TM) 2 orang dengan persentase 13,33%. Jadi dapat simpulkan bahwa bermain hula hoop memberikan peningkatan terhadap motorik kasar anak dan bermain ini dapat diterapkan dalam pembelajaran.

B. Implikasi

Penelitian berimplikasi pada perkembangan teori atau keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam meningkatkan motorik pada kasar anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Cubadak, dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi

peningkatan motorik kasar anak melalui bermain hula hoop sebagai berikut:

1. Bagi guru

Motorik kasar anak harus dikembangkan dengan kegiatan yang bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik dan motorik kasar anak dapat dikembangkan secara optimal.

2. Bagi sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memberikan pelayanan yang optimal dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dengan memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Sekolah dapat mencobakan kegiatan bermain hula hoop untuk meningkatkan motorik kasar anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat melakukan penelitian dengan variabel motorik kasar pada anak dengan menggunakan subjek penelitian yang berbeda untuk mengentaskan setiap permasalahan motorik kasar yang ada pada anak. Bagi peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi anak terutama dalam permasalahan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, S. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Desmita. 2006. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Batusangkar
- Bungin, B. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikas, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Erlinda, E. 2014. *Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Melempar Bola dan Menangkap Bola*. Program Sarjana Universitas Bengkulu. Bengkulu
- Ersayanti, W. 2015. *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Gerak Lokomotor Dengan Bermain Hula Hoop*. Program Sarjana Universitas Bengkulu. Bengkulu
- Fadlillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadlillah M dan L.M. Khorida. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Fauziddin, M. 2014. *Pembelajaran Paud Bermain, Cerita, dan Bernyanyi Secara Islami*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kasiram, M. 2010. *Metodologi Penelitian Refleksi Pengembangan Pemahaman dan Penguasaan Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: UIN-Maliki Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Nursih, B. 2014. *Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok BI TK Arum Puspita*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Indonesia
- Mirantika, D. 2017. *Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Seni Tari Bedana Di Taman Kanak-Kanak Melati Puspa Tanjung Senang Bandar Lampung*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Mudjito. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Musfiroh, T. 2008. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multi Intelligences Pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo
- Purwanto. 2010. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. Yogyakarta: Bima Bayu Atijah.
- Pica, R. 2012. *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak Lebih dari 100 Permainan untuk Membentuk Kepercayaan Diri, Pemecahan Masalah, dan Kerja Sama*. Jakarta Barat: PT INDEKS
- Pratiwi, Y. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*: 18-39.
- Rahyubi, H. 2012. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi Dan Tinjauan Krisis*. Bandung: Nusa Media
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. 2nd ed. Jakarta: Prenada group
- Santrock, J. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Saraswati, S. 2014. *Aneka Permainan Bayi&Anak*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Sudjana, N. 2003. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah: Makalah, Skripsi, Tesis, Disertasi, Cetakan Ketujuh*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudijono, A. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, B. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Y. N. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media.
- Surmiarsih, E. 2015. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Sempai Pada Anak Kelompok A TK Tunas Ibu Selomartani Kecamatan Kalasan*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta

Wiyani, N. A. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orangtua & Guru Dalam Membentuk Kemandirian & Kedisiplinan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

————— 2015. *Manajemen Paud Bermutu*. Yogyakarta: Gava Media.

Kisi-Kisi Instrument

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Butir Item
1	Motorik kasar	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan ,keseimbangan ,dan kelincahan	1. Anak dapat menggoyang kanhulahoop dipinggang	Observasi	Anak	1,2,3
			2. Anak dapat berjinjit sambil memutar hulahoop	Observasi	Anak	
			3. Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hulahoop ke hulahoop lainnya	Observasi	Anak	
		Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala	1. Anak dapat mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat melompat mengitari hulahoop	Observasi	Anak	4,5
			2. Anak dapat mengkoordinasi gerakan tangan dan kepala saat melewati hulahoop	Observasi	Anak	
		Melakukan permainan	Anak dapat bermain	Observasi	Anak	6

		fisik dengan aturan	hulahoop sesuai aturan			
		Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	1. Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hulahoop	Observasi	Anak	7,8
			2. Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri mengelindingkan hulahoop	Observasi	Anak	

Lembar Observasi Anak

Nama :

Tanggal/Hari :

Tempat :

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang					
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop					
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya					
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop					
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop					
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain hula hoop sesuai aturan					
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop					
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop					
Jumlah					

SKENARIO PEMBELAJARAN TK PERMATA BUNDA CUBADAK

Hari/Tanggal : **Senin, 13 November 2017**
Usia/Tempat : **5-6 Tahun/TK Permata Bunda Cubadak**
Alokasi Waktu : **±60 Menit**

A. Indikator

1. Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang
2. Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop

B. Tujuan

1. Untuk melatih kelenturan dan kelincahan tubuh
2. Untuk dapat melatih keseimbangan tubuh

C. Media yang digunakan: hula hoop

D. Langkah-langkah bermain hula hoop

1. Menggoyangkan hula hoop dipinggang
 - a. Guru menyuruh anak untuk masuk kedalam lingkaran hula hoop dan memegangnya melingkari pinggang
 - b. Guru mengajak anak untuk berimajinasi seolah-olah mereka berada dalam gelembung raksasa
 - c. Kemudian anak bergerak mengitari ruang tanpa menyentuh gelembung
 - d. Anak berdiri dan merentangkan kedua tangannya di area yang tak boleh mereka lalui
2. Berjinjit sambil memutar hula hoop
 - a. Guru meminta anak untuk masuk ke dalam lingkaran hula hoop
 - b. Kemudian anak bergerak mengitari ruang tanpa menyentuh hula hoop
 - c. Anak berjinjit sambil merentangkan tangannya

SKENARIO PEMBELAJARAN TK PERMATA BUNDA CUBADAK

Hari/Tanggal : Kamis, 16 November 2017
Usia/Tempat : 5-6 Tahun/TK Permata Bunda Cubadak
Alokasi Waktu : ±60 Menit

A. Indikator

1. Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya
2. Anak dapat mengkoordinasi gerakan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop

B. Tujuan

1. Untuk melatih keseimbangan tubuhnya
2. Untuk koordinasi gerakan mata dan kaki
3. Berlatih melompat dan meloncat

C. Media yang digunakan: hula hoop

D. Langkah-langkah bermain hula hoop

1. Melompat dengan satu kaki
 - a. Guru mengatur hula hoop dalam formasi lingkaran dan posisikan cukup dekat
 - b. Guru meminta anak untuk berdiri didalam hula hoop
 - c. Guru memberi aba-aba kepada anak untuk mulai melompat dengan satu kaki mengitari hula hoop
 - d. Kemudian anak melompat dari satu hula hoop ke hula hoop lainnya
2. Mengkoordinasi gerakan mata dan kaki
 - a. Guru menyusun hula hoop dalam formasi zig-zat
 - b. Guru mengatur anak untuk berbaris
 - c. Guru menyuruh anak melompat dari hula hoop satu ke hula hoop lainnya
 - d. Kemudian anak yang lainnya mengikuti temannya yang didepan

SKENARIO PEMBELAJARAN TK PERMATA BUNDA CUBADAK

Hari/Tanggal : **Senin, 20 November 2017**

Usia/Tempat : **5-6 Tahun/TK Permata Bunda Cubadak**

Alokasi Waktu : **±60 Menit**

A. Indikator

1. Anak dapat mengkoordinasi gerakan tangan dan kepala saat melewati hula hoop
2. Anak dapat bermain hula hoop sesuai aturan

B. Tujuan

1. Untuk koordinasi gerakan tangan dan kepala
2. Untuk meningkatkan kemampuan koordinasi tubuh

C. Media yang digunakan: hula hoop

D. Langkah-Langkah Bermain

1. Melewati hula hoop
 - a. Guru mengatur anak untuk berbaris dan anak yang berbaris paling depan untuk memegang hula hoop
 - b. Setiap anak melewati hula hoop tersebut dan kemudian menyerahkan kepada anak berikutnya
 - c. Guru memberikan batas waktu kepada anak
 - d. Kemudian anak menghitung keberhasilannya
2. Bermain hula hoop sesuai aturan
 1. Guru mengatur anak untuk berbaris
 2. Guru mengatur anak untuk saling berpegangan
 3. Anak yang berbaris didepan memasukkan tangannya ke hula hoop dan meletakkan dibahunya
 4. Anak mengoper hula hoop ketemannya sampai ketemannya yang terakhir

SKENARIO PEMBELAJARAN TK PERMATA BUNDA CUBADAK

- Hari/Tanggal** : Rabu, 22 November 2017
- Usia/Tempat** : 5-6 Tahun/TK Permata Bunda Cubadak
- Alokasi Waktu** : ±60 Menit

A. Indikator

1. Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop
2. Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri mengelilingi hula hoop

B. Tujuan

Untuk melatih melempar dengan ayunan rendah

C. Media yang digunakan: hula hoop, bola, dan keranjang

D. Langkah-Langkah Bermain

1. Melempar bola
 - a. Guru membagi anak beberapa pasang
 - b. Guru mengatur posisi anak berdiri agar tak jauh dari pasangannya dan meletakkan keranjang
 - c. Tiap-tiap pasangan guru memilih anak untuk memegang hula hoop dan melempar bola
 - d. Setiap pasangan bergiliran memegang hula hoop dan melempar bola
2. Mengelilingi hula hoop
 - a. Guru membagi anak tiga kelompok tiap-tiap beranggotakan 5 dan 4 orang
 - b. Guru memanggil satu kelompok dan mengatur anak untuk berbaris
 - c. Guru memberikan hula hoop setiap anak
 - d. Guru memberikan aba-aba kepada anak bertanda permainan dimulai.

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Elis Komalasari, M.Pd*

Telah meneliti dan memeriksa validitas instrumen penelitian yang berjudul, **"Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain HulaHoop Pada TK Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah Datar"**

Yang dibuat oleh

Nama : Silmi Hidayani

Nim : 13 132 084

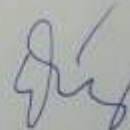
Jurusan : PLAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)

Tahun Angkatan : 2013

Berdasarkan hasil pemeriksaan validitas ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, November 2017

Dosen Ahli



Elis Komalasari, M.Pd

NIP.19850606 200912 2 006

**PENILAIAN AHLI
(EXPERT JUDGMENT)**

Judul skripsi: "Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain hula hoop Pada TK Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah Datar"

Oleh : SILMI HIDAYANI

No	Aspek	Nilai			
		TP	KT	CT	T
1	Petunjuk pengisian instrument			✓	
2	Penggunaan bahasa sesuai Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)			✓	
3	Sesuai dengan kemampuan motorik kasar			✓	
4	Kesesuaian instrument dengan kemampuan motorik kasar			✓	

Keterangan:

T =Tepat

CT =Cukup tepat

KT =Kurang tepat

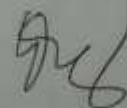
TP =Tidak tepat

CATATAN/SARAN:

.....
KESIMPULAN: Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Batusangkar, November 2017

Dosen Ahli



Elis Komalasari, M.Pd

NIP.19850606 200912 2 006

LEMBAR VALIDASI SKENARIO

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap skenario, ibu cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud seperti:
 - 1 = Kurang valid
 - 2 = Cukup valid
 - 3 = Valid
 - 4 = Sangat valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud seperti:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - TS = Tidak setuju
 - STS = Sangat tidak setuju

No	Aspek penilaian	Skor penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Format Skenario					
	a. Memenuhi tahap-tahap pembelajaran			✓		
	b. Memenuhi bentuk baku Skenario			✓		
	c. Kelengkapan identitas (judul, waktu, kelompok, usia, tema/sub tema)			✓		
2.	Isi Skenario					
	a. Kesesuaian dengan kompetensi dasar			✓		
	b. Kebenaran isi materi			✓		
	c. Indikator mengacu pada kompetensi dasar			✓		
	d. Kesesuaian urutan materi			✓		
	e. Indikator mudah diukur			✓		
	f. Indikator mengandung kata-kata operasional			✓		
	g. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan			✓		

	dengan jelas					
3.	Bahasa yang digunakan				✓	
	a. Kebenaran tata bahasa				✓	
	b. Kesederhanaan struktur bahasa				✓	

Penilaian Secara Umum

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				Ket
		SS	S	TS	STS	
1.	Penilaian secara umum terhadap Skenario		✓			

Catatan/saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Batusangkar, November 2017

Dosen Ahli



Elis Komalasari, M.Pd

NIP.19850606 200912 2 006

Lembar Observasi Anak

PRETEST

Nama : AM
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop				✓	1
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		✓			3
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat menggitari hula hoop		✓			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		✓			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			✓		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		✓			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		✓			3
Jumlah					20

Lembar Observasi Anak

Nama : AS
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
5. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
5.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
5.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop				✓	1
5.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		✓			3
6. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
6.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		✓			3
6.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		✓			3
7. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
7.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		✓			3
8. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
8.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		✓			3
8.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		✓			3
Jumlah					21

Lembar Observasi Anak

Nama : BPZ
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			✓		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya			✓		2
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop			✓		2
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop			✓		2
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			✓		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop			✓		2
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop			✓		2
Jumlah					16

Lembar Observasi Anak

Nama : FD
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop				✓	1
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		✓			3
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		✓			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop			✓		2
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		✓			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		✓			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		✓			3
Jumlah					20

Lembar Observasi Anak

Nama : NH
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang				✓	1
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop				✓	1
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya			✓		2
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat menggitari hula hoop				✓	1
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop			✓		2
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			✓		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop			✓		2
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		✓			3
Jumlah					14

Lembar Observasi Anak

Nama : MF
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			✓		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya			✓		2
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop			✓		2
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop			✓		2
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			✓		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop			✓		2
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		✓			3
Jumlah					17

Lembar Observasi Anak

Nama : MFR
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			✓		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya			✓		2
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop			✓		2
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		✓			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			✓		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		✓			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		✓			3
Jumlah					19

Lembar Observasi Anak

Nama : MH
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop				✓	1
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya			✓		2
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		✓			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop			✓		2
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			✓		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		✓			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		✓			3
Jumlah					18

Lembar Observasi Anak

Nama : MPB
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang				√	1
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop				√	1
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya			√		2
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop				√	1
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop			√		2
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			√		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop				√	1
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop			√		2
Jumlah					12

Lembar Observasi Anak

Nama : MF
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop				✓	1
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya			✓		2
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop			✓		2
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop			✓		2
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			✓		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop			✓		2
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop			✓		2
Jumlah					15

Lembar Observasi Anak

Nama : PNA
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			✓		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya			✓		2
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop			✓		2
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		✓			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			✓		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop			✓		2
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop			✓		2
Jumlah					17

Lembar Observasi Anak

Nama : RA
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang				✓	1
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop				✓	1
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya			✓		2
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop			✓		2
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		✓			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan				✓	1
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop			✓		2
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop			✓		2
Jumlah					14

Lembar Observasi Anak

Nama : S
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang				✓	1
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop				✓	1
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya				✓	1
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop			✓		2
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop			✓		2
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			✓		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop			✓		2
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop			✓		2
Jumlah					13

Lembar Observasi Anak

Nama : SAB
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop				✓	1
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		✓			3
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		✓			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop			✓		2
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			✓		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop			✓		2
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		✓			3
Jumlah					18

Lembar Observasi Anak

Nama : YN
 Hari /Tanggal : Sabtu, 11 November 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		√			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			√		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		√			3
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		√			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop			√		2
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		√			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		√			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		√			3
Jumlah					22

Lembar Observasi Anak

POSTTEST

Nama : AM
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		✓			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			✓		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya	✓				4
2 Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		✓			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop	✓				4
3 Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		✓			3
4 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop	✓				4
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop			✓		3
Jumlah					26

Lembar Observasi Anak

Nama : AS
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		✓			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop		✓			3
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya	✓				4
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		✓			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop	✓				4
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		✓			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		✓			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop	✓				4
Jumlah					27

Lembar Observasi Anak

Nama : BPZ
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		✓			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop		✓			3
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		✓			3
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		✓			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		✓			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		✓			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop	✓				4
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		✓			3
Jumlah					25

Lembar Observasi Anak

Nama : FD
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		√			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			√		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya	√				4
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat menggitari hula hoop		√			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop	√				4
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		√			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		√			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		√			3
Jumlah					25

Lembar Observasi Anak

Nama : NH
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			✓		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		✓			3
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		✓			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		✓			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan	✓				4
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop	✓				4
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		✓			3
Jumlah					24

Lembar Observasi Anak

Nama : MF
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			√		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			√		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya			√		2
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		√			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		√			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			√		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		√			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		√			3
Jumlah					20

Lembar Observasi Anak

Nama : MFR
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		√			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			√		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		√			3
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		√			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		√			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		√			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		√			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		√			3
Jumlah					23

Lembar Observasi Anak

Nama : MH
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		√			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			√		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		√			
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		√			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		√			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		√			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		√			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		√			3
Jumlah					23

Lembar Observasi Anak

Nama : MPB
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		✓			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop		✓			3
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		✓			3
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop	✓				4
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		✓			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		✓			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		✓			4
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop	✓				4
Jumlah					27

Lembar Observasi Anak

Nama : MF
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		√			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			√		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya	√				4
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat menggitari hula hoop		√			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		√			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		√			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop	√				4
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop	√				4
Jumlah					27

Lembar Observasi Anak

Nama : PNA
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		✓			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop		✓			3
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya	✓				4
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		✓			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		✓			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		✓			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop	✓				4
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		✓			3
Jumlah					26

Lembar Observasi Anak

Nama : RA
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang			✓		2
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			✓		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		✓			3
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop			✓		2
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		✓			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			✓		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		✓			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop			✓		4
Jumlah					20

Lembar Observasi Anak

Nama : S
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang	√				4
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop		√			3
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		√			3
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		√			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		√			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		√			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop	√				4
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop	√				4
Jumlah					27

Lembar Observasi Anak

Nama : SAB
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		√			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop			√		2
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya		√			3
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat mengitari hula hoop		√			3
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop		√			3
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan			√		2
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop		√			3
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop		√			3
Jumlah					22

Lembar Observasi Anak

Nama : YN
 Hari /Tanggal : Sabtu, 02 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3)

KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

Item Indikator	Penilaian				Jumlah Nilai
	4	3	2	1	
1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan					
1.1 Anak dapat menggoyangkan hula hoop dipinggang		✓			3
1.2 Anak dapat berjinjit sambil memutar hula hoop		✓			3
1.3 Anak dapat melompat dengan satu kaki dari hula hoop ke hula hoop lainnya	✓				4
2. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, dan kepala					
2.1 Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki saat melompat menggitari hula hoop	✓				4
2.2 Anak dapat mengkoordinasikan tangan dan kepala saat melewati hula hoop	✓				4
3. Melakukan permainan fisik dengan aturan					
3.1 Anak dapat bermain sesuai aturan		✓			3
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri					
4.1 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat melempar bola melalui bundaran hula hoop	✓				4
4.2 Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri saat menggelindingkan hula hoop	✓				4
Jumlah					29



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Jl. Sudirman No.137, Kuburajo Lima Kaum, Batusangkar 27213, Telp. (0752) 71150, Ext 135, Fax. (0752) 71879
 Website : www.iainbatusangkar.ac.id e-mail: lppm@iainbatusangkar.ac.id

07 November 2017

Nomor : B- 353 /In.27/L.I/TL.00/ 11 /2017
 Sifat : Biasa
 Lampiran : 1 Rangkap
 Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

Yth. Kepala TK Permata Bunda
 Cubadak

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Dengan hormat,

Bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama/NIM : SILMI HIDAYANI / 13132084
 Tempat/Tgl. Lahir : Pariangan, 26 Juni 1994
 NIK : KTP. 1304096606930002
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Alamat : Jorong Pariangan Nagari Pariangan Kecamatan Pariangan
 Kabupaten Tanah Datar

akan melakukan pengumpulan data untuk proses penulisan laporan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Judul Penelitian : **Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Hula hoop pada TK Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah Datar**
 Lokasi : TK Permata Bunda
 Waktu : 08 November 2017 s.d 08 Januari 2018
 Pembimbing 1 : Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons.
 2 : Remon Syah, M.Pd.

untuk itu, diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin dalam rangka pelaksanaan penelitian mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas bantuan dan Kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Ketua,

 Yusrizal Efendi, S.Ag., M.Ag.

Tembusan:

1. Rektor IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan).
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan).



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR
TAMAN KANAK-KANAK PERMATA BUNDA

*Jln. Raya Batusangkar-Padang Panjang KM 6 Jorong Supanjang Nagari Cubadak
 Kode Pos 27216 Kec. Lima Kaum Tanah Datar-Sumbar*

SURAT KETERANGAN

Nomor: 03/TK.P.B/P.G-2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Permata Bunda Cubadak Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar menerangkan yang namanya di bawah ini:

Nama : Silmi Hidayani
 Nim : 13132084
 Objek : Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Hula hoop Pada Permata Bunda Cubadak
 Tanggal : 09 November s.d 08 Desember 2017
 Tempat : TK Permata Bunda Cubadak Kec. Lima Kaum

Bahwa nama yang tersebut di atas telah melakukan Penelitian di TK Permata Bunda Cubadak Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar. Demikianlah surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebaik-baiknya.

Batusangkar, 10 Desember 2017
 Kepala Sekolah Permata Bunda Cubadak



DOKUMENTASI

Mengelindingkan hula hoop



Melompat secara zig-zat



Memutar hula hoop



Mengoper hula hoop



Melewati hulahoop



Melompat dengan satu kaki

Melempar bola

