UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN KELINCI MELOMPAT PADA KELOMPOK A PAUD AS-SYIFA CILEGON TAHUN AJARAN 2016/2017

(Penelitian Tindakan Kelas Paud As-Syifa Cilegon)

Nursova Marwah
Widjojoko[1]
Budhi Tristyanto[2]

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, e-mail sovamarwah@yahoo.com

Abstrak

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terkait kemampuan motorik kasar anak memerlukan banyak stimulus, dikarenakan mengembangkan keterampilan kasar itu penting bagi diri anak untuk masa kedepannya. Setelah melihat kegiatan, terdapat aspek keseimbangan, kekuatan, kelincahan pada diri anak yang masih rendah sekitar 20% anak yang belum memiliki mengembangkan kemampuan motorik kasar, sedangkan tujuan mengenai peningkatan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di Paud As-Syifa Cilegon dengan permainan kelinci melompat. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian kelompok A Paud As-Syifa Cilegon tahun pelajaran 2016-2017, yang berjumlah 15 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan, yang di laksanakan dalam 3 siklus dengan 1 pertemuan dari setiap siklusnya, Pengumpulan data penilaian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan kelinci melompat dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya pada aspek keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan dapat dilihat dari hasil penelitian, Keseimbangan anak pada kondisi awal sebesar 20% hingga siklus III mengalami peningkatan yaitu 73,3%. Dan aspek kekuatan pada kondisi awal sebesar 20% hingga siklus III menglami peningkatan yaitu 60%. Dan pada aspek kelincahan anak pada kondisi awal sebesar 0% hingga siklus ke III mengalami peningkatan yaitu 53,3%. Hal ini menunjukan bahwa dengan menggunakan permainan kelinci melompat dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Kata kunci : *Motorik Kasar, Permainan Kelinci Melompat,*

[1] Penulis Penanggung Jawab
[2] Penulis Penanggung Jawab

CHILDREN THROUGH CLASSROOM RELATED GAMES IN A GRADUATE AS-SYIFA CILEGON GRADE OF TEACHERS 2016/2017 (Research Action Class Paud As-Syifa Cilegon)

Nursova Marwah
Widjojoko1
Budhi Tristyanto2
Teacher Education Study Program of Early Childhood Education, Faculty of Education, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, e-mail sovamarwah@yahoo.com

Abstract
This research is based on observations made by researchers related to gross motor skills that require stimulus due to the importance of developing abusive motor skills in children for future growth, after seeing the activities done there are aspects of balance, strength, agility in motor skills of the child self Still low there are 3 of 15 children or 20% of children who have not been able to develop rough motor skills. The problem of this research is Whether with the Bunny Jumping Game can improve the abusive motor abilities of A Paud As-Syifa Cilegon group. This study aims at improving in developing the abusive motor abilities of children in Paud As-Syifa Cilegon with the game of bunny jumping. This research uses classroom action research, with the subject of research of A Paud As-Syifa Cilegon group of academic year 2016-2017, consisting of 15 children consisting of 7 boys and 8 girls, conducted in 3 cycles with 1 meeting from Each cycle, The collection of assessment data uses observation, interview and documentation. The result of the research shows that through the game of bunny jumping can improve the motor ability, especially in balance aspect, strength, and agility can be seen from the result of research. The balance of the child at the initial condition of 20% until the third cycle has increased by 73.3%. And strength aspect at initial condition of 20% until cycle III menglami increase that is 60%. And on the aspect of agility of children at the initial condition of 0% until the third cycle increased by 53.3%. This shows that by using the game the bunny jump can increase the abusive motor abilities of children.

Keywords: Rough Motor Capabilities, Rabbit Jumping Game,

.
[1]Author Responsible Person
[2]Author Responsible Person