

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini dilakukan di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan, dengan jumlah 14 siswa, 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan *hopscotch colour*.

Setelah melakukan penelitian ternyata kemampuan motorik kasar anak di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan masih belum berkembang secara maksimal, dikarekan guru-gurunya disana hanya mengajarkan permainan melempar bola, berlari cepat, jungkat-jungkit, lompat tali, ayunan dan tidak banyak mengajarkan permainan yang melatih gerakan melompat anak terutama permainan *hopscotch colour* yang dianggap baru dan belum sama sekali diterapkan disekolah tersebut. Penggunaan permainan *hopscotch colour* dapat membantu meningkatkan pengembangan terutama dalam pelatihan melompat dan menyeimbangkan, serta warna yang terdapat di *hopscotch colour* tersebut membuat anak lebih tertarik untuk bermain sehingga permainan akan terlihat lebih aktif dan menyenangkan.

1. Profil Sekolah

Berikut ini merupakan profil sekolah PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan yang didapatkan melalui observasi :

Gambar 4.1.

Logo PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan



- a. Nama Sekolah : PAUD AR-RAHMAN
- b. NPSN : 69791722
- c. Ijin Operasional : -
- d. Status Akreditasi : B
- e. Tahun Akreditasi : 2022
- f. Tahun Berakhir : 20025

2. Visi dan Misi Sekolah

- a. Visi : Mewujudkan anak berakhlak, cerdas dan mandiri sejak dini
- b. Misi : 1) Mewujudkan anak berakhlak dan berkepribadian baik
 - 1) Membentuk karakter serta mandiri anak
 - 2) Mempersiapkan anak didik untuk ke jenjang pendidikan selanjutnya
 - 3) Melaksanakan pembelajaran kreatif, inovatif

2. Tujuan sekolah

Mewujudkan anak yang cerdas, jujur, sopan, berkarakter sejak dini dan menjadikan anak yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan.

3. Struktur Organisasi

- Ketua Yayasan : Drs. Muntaha Umar, M.Ag
- Kepala Sekolah : Sitti Sari'ah, S.Pd

Guru : Siti Sulihah
 Guru : Yesita Tria Arisanti
 TU : Moh. Sholeh

4. Peserta Didik dan Perekrutannya

Dalam proses perekrutan siswa baru di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan dilakukan dengan cara memberikan informasi secara langsung kepada tetangga sekitar sekolah, melalui WhatsApp Groups yang berisi orang tua siswa siswi Paud Ar-Rahman, selanjutnya guru meminta kepada tetangga dan wali murid agar informasi pendaftaran siswa baru tersebut disebar luaskan kepada seluruh masyarakat.

Berikut ini merupakan jumlah siswa PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan, dan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1.

Banyak Siswa PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan

Banyak Siswa PAUD Ar-Rahman	Jumlah	Jumlah Keseluruhan
Perempuan	7	14
Laki-Laki	7	

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini menyajikan data hasil penelitian tindakan pada masing-masing siklus yang dimulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut :

1. Deskripsi hasil pengamatan awal (Pra Siklus)

Penelitian dimulai Hari Senin, 28 November 2022 dengan melakukan observasi awal. Observasi awal diperlukan untuk melihat sejauh mana kemampuan motorik anak khususnya dalam hal kemampuan motorik kasar anak. Hal ini perlu dilakukan terlebih dahulu oleh peneliti karena dengan begitu bisa diketahui seberapa hasil ketuntasan belajar anak secara individu dan secara perbandingan nilai rata-rata. Dengan demikian peneliti dapat menentukan langkah-langkahnya dalam pelaksanaan penelitian ini agar memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

Sebelum penelitian dimulai, peneliti terlebih dulu melihat simulasi kecil pada anak-anak tentang kemampuan motorik kasarnya. Bentuk simulasi itu seperti permainan melempar bola, berlari cepat, jungkat-jungkit, lompat tali dan ayunan. Hasil simulasi pra siklus menunjukkan bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan masih belum berkembang secara maksimal sehingga peneliti mengajarkan permainan yang melatih gerakan melompat anak terutama permainan *hopscotch colour* yang dianggap baru dan belum sama sekali diterapkan disekolah tersebut. Penggunaan permainan *hopscotch colour* dapat membantu meningkatkan pengembangan terutama dalam pelatihan melompat dan menyeimbangkan, serta warna yang terdapat di *hopscotch colour* tersebut.

Rata-rata siswa memenuhi kriteria penilaian Belum Berkembang (BB) ditentukan berdasarkan observasi yang dilakukan sebelum dilakukannya tindakan kelas. Peneliti harus membuat tugas yang harus diselesaikan pada siklus pertama agar lebih meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD Ar-Rahman Kolpajung. Dengan menggunakan alat permainan *hopscotch colour*, tindakan siklus

pertama berupaya meningkatkan kinerja siklus pertama. Berikut adalah temuan dari observasi pra-siklus:

Tabel 4.2.
Hasil Dari Pengamatan Pra Siklus

No	Nama	Kemampuan Motorik Kasar			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Afkar	√			
2.	Ardan	√			
3.	Aura	√			
4.	Dhea	√			
5.	Matus	√			
6.	Hanin		√		
7.	Jasmine	√			
8.	Hafiz	√			
9.	Darwis	√			
10.	Sulthan	√			
11.	Fara		√		
12.	Sabqi	√			
13.	Radja	√			
14.	Silmi	√			

Dilihat dari hasil tabel diatas maka dapat disimpulkan jika terdapat 12 anak yang Belum Berkembang (BB), serta ada 2 anak yang Mulai Berkembang (MB) dan belum ada siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari pengamatan pra siklus yang dilakukan oleh peneliti maka dapat

dilihat hasil dari presentase kemampuan motorik kasar anak di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan sebagai berikut:

Tabel 4.3.

Hasil Presentase Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Pra Siklus

No	Kemampuan Motorik Kasar	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	86%
2	Mulai Berkembang (MB)	14%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%

Dilihat dari data diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan masih sangat rendah. Dapat dibuktikan dengan hasil presentase dalam pengamatan kemampuan motorik kasar anak yang mana Belum Berkembang (BB) masih dominan pada pengamatan pra siklus. Berdasarkan tabel presentase hasil dari pengamatan prasiklus diatas dapat dijelaskan bahwa presentase anak yang Belum Berkembang (BB) adalah 86%, sedangkan Mulai Berkembang (MB) adalah 14%, untuk Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0%. Jadi hasil untuk penilaian masih banyak anak yang belum berkembang.

2. Siklus Pertama (I)

a. Perencanaan

Pada siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 10 Februari 2023, mulai dari pukul 07.30-09.00 WIB. Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengenali kemampuan motorik kasar berdasarkan indikator pertumbuhan yang diinginkan
- 2) Menyusun RPPH dengan menggunakan indikasi kompetensi dasar
- 3) Menyiapkan alat permainan *hopscotch Colour* yang akan dilakukan.

b. Tindakan

1) Kegiatan Awal

Pada pelaksanaan tindakan pembelajaran di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan diawali dengan salam, anak datang memberi salam pada guru, kemudian guru menyuruh anak untuk berbaris diluar/didepan kelas dan diawasi sambil menunggu bel masuk berbunyi. Setelah bel berbunyi anak disuruh memilih gambar yang ada ditembok dengan gambar bersalaman, berpelukan dan tos tangan, jika anak memilih gambar berpelukan maka anak tersebut berpelukan dengan guru dan masuk kelas. Hal itu dilakukan secara berurutan. Setelah masuk kelas guru menyuruh anak baris-berbaris untuk melakukan kegiatan senam, setelah kegiatan senam siswa disuruh untuk bernyanyi dengan judul lagu “Lonceng berbunyi”.

2) Kegiatan Pembukaan

Pada kegiatan pembukaan siswa mengucapkan salam kepada guru, berdo'a sebelum belajar, bernyanyi lagu “selamat pagi dan tepuk semangat”. Setelah itu membaca Surah Al-fatihah, Al-ikhlas, dan An-nass. Selanjutnya guru memberikan tanya jawab kepada siswa dengan pertanyaan seperti ”anak-anak coba ibu mau bertanya ini apa namanya (menunjuk tangan guru) ?, kemudian anak menjawab pertanyaan guru “Tangan”, selanjutnya guru bertanya lagi ini apa namanya (menunjukkan kaki kanan)

?, kemudian anak menjawab “Kaki kanan”. Guru bertanya lagi terkait kaki kiri, yang mana kaki kiri ? lalu anak menunjukkan kaki kiri. Kemudian guru memberikan tepuk tangan atau sebuah perkataan “*good job*”.

3) Kegiatan Inti

Memulai kegiatan inti yang akan disampaikan kepada anak-anak. Guru menyuruh siswa untuk berbentuk lingkaran, setelah itu guru memberitahukan dan memperkenalkan alat permainan yang mana permainan *hopscotch colour* terdapat bermacam-macam warna. Guru menjelaskan cara bermain permainan *hopscotch colour* yang berkaitan dengan anggota tubuh kaki.

Cara bermain permainan *Hopscotch colour* yaitu :

- a) Di kotak pertama anak harus melompat menggunakan kaki kanan sambil menyebutkan warna yang ada dikotak tersebut.
- b) Kemudian melanjutkan dikotak kedua anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kedua kaki (kaki kanan dan kiri) sambil menyebutkan warna yang sesuai.
- c) Setelah itu melompat lagi ke kotak ketiga anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kaki kanan sambil menyebutkan warna orange.
- d) kemudian melompat lagi ke kotak berikutnya anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kedua kaki (kanan dan kiri) sambil menyebutkan warna tersebut.

- e) Terakhir anak harus melompat dan berpijak menggunakan kedua kaki di bentuk gunung sehingga permainan selesai.

Guru menyuruh siswanya untuk berdiri dan berbaris untuk melakukan sendiri bermain permainan *hopscotch colour* secara berurutan dan melakukan sesuai dengan arahan yang sudah guru praktikkan. Setelah itu guru mengamati tentang bagaimana cara bermain siswanya. Ketika seorang siswa dapat memainkan permainan *hopscotch colour* dengan benar, guru memuji mereka. Bagi siswa yang masih kesulitan, guru terus memberikan saran dan bantuan.

4) Kegiatan *Recalling* dan Penutup

Pada sesi ini, guru dan peneliti menanyakan kepada siswa tentang kegiatan yang telah mereka mainkan sebelum menyuruh mereka untuk merapikan dan bersiap-siap pulang.

c. Observasi

Pengamatan ini dilakukan pada hari Jumat, 10 Februari 2023, saat tindakan kelas dilaksanakan. Observasi peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah permainan *hopscotch colour* di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan meningkatkan kemampuan motorik kasar. Lembar observasi berfungsi sebagai arahan untuk kegiatan ini. Pada saat penilaian lembar observasi dicentang dengan pilihan “Ya” (bila dilaksanakan) dan “Tidak” (bila tidak dilaksanakan). Temuan dari observasi siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

NO	Hal-hal Yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Di awal pembelajaran, guru dan murid memberi salam dan berdoa bersama.	√	
2.	Guru dan siswa menyanyikan beberapa lagu	√	
3.	Kegiatan yang melibatkan tanya jawab tentang tema pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa.	√	
4.	Guru dan siswa melaksanakan kegiatan senam	√	
5.	Guru menjelaskan permainan <i>Hopscotch colour</i>	√	
6.	Guru mempraktikkan cara bermain <i>hopscotch colour</i>	√	
7.	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba permainan <i>hopscotch colour</i>	√	
8.	Guru memberikan pujian kepada siswa yang bermain dengan baik.	√	
9.	Guru mengajukan Tanya jawab terkait dengan kegiatan yang sudah selesai.	√	
10.	Siswa dan guru membaca do'a bersama-sama pada kegiatan penutup	√	

d. Refleksi

Hasil dari refleksi yaitu sebagai alat untuk menilai kembali mengenai tindakan pada siklus pertama, kegiatan yang dilakukan. akan dijadikan tolok ukur perbaikan pada siklus kedua berdasarkan siklus pertama. Perbaikan yang harus diperbaiki oleh peneliti agar dapat meningkatkan perkembangan bermain

permainan *hopscotch colour* pada anak. berikut ini hasil dari refleksi yang ditemukan dan menjadi kendala pada siklus pertama :

- 1). Anak menemui kesulitan dalam melakukan gerakan melompat dengan baik
- 2) Anak tidak bisa membedakan penggunaan kaki kiri dan kaki kanan ketika melompat

Perbaikan yang akan dilakukan pada siklus kedua tercantum di bawah ini :

- 1) Peneliti harus memberi arahan kepada anak tentang bagaimana cara melompat yang baik dan benar saat bermain permainan *hopscotch colour*
- 2) Peneliti harus memberikan *clou* pada alat permainan *hopscotch colour* seperti gambar kaki kanan dan kaki kiri

Berdasarkan hasil dari siklus I yang berupa hasil tes yang peneliti berikan pada siswa PAUD Ar-Rahman. Adapun hasil dari penelitian siklus pertama adalah :

Tabel 4.5.

Hasil Penelitian Kemampuan Bermain *Hopscotch colour* Siklus I

No	Nama	Kemampuan Motorik Kasar			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Afkar	√			
2.	Ardan			√	
3.	Aura		√		
4.	Dhea		√		
5.	Matus	√			
6.	Hanin			√	
7.	Jasmine		√		

8.	Hafiz	√			
9.	Darwis		√		
10.	Sulthan	√			
11.	Fara			√	
12.	Sabqi	√			
13.	Radja		√		
14.	Silmi	√			

Tabel 4.6.

Hasil Penelitian Kemampuan Melompat Pada Anak Siklus I

No	Nama	Kemampuan Melompat Pada Anak			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Afkar		√		
2.	Ardan	√			
3.	Aura	√			
4.	Dhea			√	
5.	Matus		√		
6.	Hanin			√	
7.	Jasmine		√		
8.	Hafiz	√			
9.	Darwis			√	
10.	Sulthan		√		
11.	Fara			√	
12.	Sabqi	√			

13.	Radja		√		
14.	Silmi	√			

Tabel 4.7.
Hasil Penelitian Kepekaan Anak Terhadap
Kaki Kanan dan Kaki Kiri Siklus I

No	Nama	Kemampuan kepekaan terhadap kaki kanan dan kaki kiri			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Afkar		√		
2.	Ardan	√			
3.	Aura	√			
4.	Dhea		√		
5.	Matus	√			
6.	Hanin			√	
7.	Jasmine		√		
8.	Hafiz	√			
9.	Darwis		√		
10.	Sulthan	√			
11.	Fara			√	
12.	Sabqi	√			
13.	Radja		√		
14.	Silmi	√			

Dilihat dari hasil tabel diatas maka dapat dilihat untuk kemampuan bermain ada 6 anak yang Belum Berkembang (BB), 5 siswa yang Mulai Berkembang (MB), 3 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ada siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk kemampuan melompat 5 siswa yang Belum Berkembang (BB), 5 anak yang Mulai Berkembang (MB), 4 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ada siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk kepekaan terhadap kaki kanan dan kaki kiri ada 7 anak yang Belum Berkembang (BB), ada 5 anak yang Mulai Berkembang (MB), ada 2 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ada siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari hasil penelitian pada siklus pertama maka dapat ditemui nilai presentase kemampuan motorik kasar menggunakan permainan *hopscotch colour* untuk PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan sebagai berikut :

Tabel 4. 8.

Hasil Presentase Kemampuan Bermain *Hopscotch Colour* Siklus I

No	Kemampuan Bermain	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	43%
2	Mulai Berkembang (MB)	36%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	21%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%

Tabel 4.9.**Hasil Presentase Kemampuan Melompat Siklus I**

No	Kemampuan Melompat	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	36%
2	Mulai Berkembang (MB)	36%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	28%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%

Tabel 4.10.**Hasil Presentase Kepekaan Anak Terhadap****Kaki Kanan dan Kaki Kiri Siklus I**

No	Kepekaan Anak Terhadap kaki kanan/kiri	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	50%
2	Mulai Berkembang (MB)	36%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	14%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%

Dilihat dari tabel presentase pada kemampuan bermain, kemampuan melompat dan kemampuan kepekaan anak terhadap kaki kanan dan kiri dalam peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan *hopscotch colour* di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan memperoleh hasil presentase penilaian siklus I kemampuan bermain Belum Berkembang (BB) adalah 43%, sedangkan Mulai Berkembang (MB) adalah 36%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 21% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0%. Jadi hasil untuk penilaian kemampuan bermain Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah

0% karena masih banyak siswa yang belum bisa bermain *hopscotch colour* tanpa bantuan guru. Untuk Kemampuan melompat Belum Berkembang (BB) adalah 36%, sedangkan Mulai Berkembang (MB) adalah 36%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 28% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0%. Jadi hasil untuk penilaian kemampuan melompat Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0% karena masih belum ada siswa yang dapat melompat dengan baik tanpa arahan dari guru. dan kemampuan kepekaan anak terhadap kaki kanan dan kaki kiri Belum Berkembang (BB) adalah 50%, sedangkan Mulai Berkembang (MB) adalah 36%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 14% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0%. Jadi hasil untuk penilaian kemampuan kepekaan anak terhadap kaki kanan dan kaki kiri Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0% karena masih ada siswa yang belum peka terhadap perbedaan kaki kanan dan kaki kiri tanpa arahan dari guru.

Presentase keseluruhan dari hasil penilaian kemampuan bermain, kemampuan melompat dan kemampuan kepekaan anak terhadap kaki kanan dan kaki kiri yaitu :

Tabel 4.11.

Hasil Presentase Penilaian Keseluruhan Siklus I

No	Penilaian	Persentase	Jumlah Anak
1	Belum Berkembang (BB)	43%	6
2	Mulai Berkembang (MB)	36%	5
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	21%	3
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%	0

Dilihat dari tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *hopscotch colour* bisa dikatakan berkembang meskipun tidak secara maksimal. Hal ini terlihat dari jumlah anak yang Belum Berkembang (BB) adalah 6 anak, sedangkan Mulai Berkembang (MB) adalah 5 anak dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) masih 3 anak, serta belum ada anak yang belum Berkembang Sangat Baik (BSB). Berikut ini adalah tabel perbandingan penilaian pada Pra Siklus dan Siklus I :

Tabel 4.12.

Perbandingan Presentase Penilaian Pra Siklus dan Siklus I

No	PraSiklus			Siklus I		
	Penilaian	Presentase	Jumlah Anak	Penilaian	Presentase	Jumlah Anak
1.	Belum Berkembang (BB)	86%	12	Belum Berkembang (BB)	43%	6
2.	Mulai Berkembang (MB)	14%	2	Mulai Berkembang (MB)	36%	5
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0%	0	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	21%	3
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%	0	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%	0

3. Siklus Kedua (II)

a. Perencanaan

Siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 17 Februari 2023, mulai dari pukul 07.30-09.00 WIB. Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- 1). Mengenali kemampuan motorik kasar berdasarkan indikator pertumbuhan yang diinginkan
- 2). Menyusun RPPH dengan menggunakan indikasi kompetensi dasar
- 3). Menyiapkan alat permainan *hopscotch colour* yang akan dilakukan.

b. Tindakan

1) Kegiatan Awal

Pada pelaksanaan tindakan pembelajaran di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan diawali dengan salam, anak datang memberi salam pada guru, kemudian guru menyuruh anak untuk berbaris diluar/didepan kelas dan diawasi sambil menunggu bel masuk berbunyi. Setelah bel berbunyi anak disuruh memilih gambar yang ada ditembok dengan gambar bersalaman, berpelukan dan tos tangan, jika anak memilih gambar berpelukan maka anak tersebut berpelukan dengan guru dan masuk kelas. Hal itu dilakukan secara berurutan. Setelah masuk kelas guru menyuruh anak baris-berbaris untuk melakukan kegiatan senam, setelah kegiatan senam siswa disuruh untuk bernyanyi dengan judul lagu "Lonceng berbunyi".

2) Kegiatan Pembukaan

Pada kegiatan pembukaan siswa mengucapkan salam kepada guru, berdo'a sebelum belajar, bernyanyi lagu "selamat pagi dan tepuk

semangat”. Setelah itu membaca Surah Al-fatihah, Al-ikhlas, dan An-nass. Selanjutnya guru memberikan tanya jawab kepada siswa dengan pertanyaan seperti ”anak-anak coba ibu mau bertanya ini apa namanya (menunjuk tangan guru) ?, kemudian anak menjawab pertanyaan guru “Tangan”, selanjutnya guru bertanya lagi ini apa namanya (menunjukkan kaki kanan) ?, kemudian anak menjawab “Kaki kanan”. Guru bertanya lagi terkait kaki kiri, yang mana kaki kiri ? lalu anak menunjukkan kaki kiri. Kemudian guru memberikan tepuk tangan atau sebuah perkataan “*good job*”.

3) Kegiatan Inti

Memulai kegiatan inti yang akan disampaikan kepada anak-anak. Guru menyuruh siswa untuk berbentuk lingkaran, setelah itu guru memberitahukan dan memperkenalkan alat permainan yang mana permainan *hopscotch colour* terdapat bermacam-macam warna. Kemudian guru menjelaskan cara bermain permainan *hopscotch colour* dan memberikan arahan tentang cara melompat dengan baik dan benar serta pada siklus ke ini guru memberikan *clou* tentang penggunaan kaki kanan dan kiri ketika bermain *hopscotch colour*.

Cara bermain permainan *Hopscotch colour* yaitu:

- a). Di kotak pertama anak harus melompat menggunakan kaki kanan sambil menyebutkan warna yang ada dikotak tersebut.
- b). Kemudian melanjutkan dikotak kedua anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kedua kaki (kaki kanan dan kiri) sambil menyebutkan warna yang sesuai.

- c). Setelah itu melompat lagi ke kotak ketiga anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kaki kanan sambil menyebutkan warna orange.
- d). Kemudian melompat lagi ke kotak berikutnya anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kedua kaki (kanan dan kiri) sambil menyebutkan warna tersebut.
- e). Terakhir anak harus melompat dan berpijak menggunakan kedua kaki di bentuk gunung sehingga permainan selesai.

Guru menyuruh siswanya untuk berdiri dan berbaris untuk melakukan sendiri bermain permainan *hopscotch colour* secara berurutan dan melakukan sesuai dengan arahan yang sudah guru praktikkan. Setelah itu guru mengamati tentang bagaimana cara bermain siswanya. Ketika seorang siswa dapat memainkan permainan *hopscotch colour* dengan benar, guru menguji mereka. Bagi siswa yang masih kesulitan, guru terus memberikan saran dan bantuan.

4) Kegiatan *Recalling* dan Penutup

Pada sesi ini, guru dan peneliti menanyakan kepada siswa tentang kegiatan yang telah mereka mainkan sebelum menyuruh mereka untuk merapikan dan bersiap-siap pulang.

c. Observasi

Pengamatan ini dilakukan pada hari Jum'at, 17 Februari 2023. Saat tindakan kelas dilaksanakan. Observasi penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah permainan *hopscotch colour* di PAUD Ar-Rahman

Kolpajung Pamekasan meningkatkan kemampuan motoric kasar. Lembar observasi berfungsi sebagai arahan untuk kegiatan ini. Pada saat penilaian lembar observasi dicentang dengan pilihan “Ya” (bila dilaksanakan) dan “Tidak” (bila tidak dilaksanakan). Temuan dari observasi siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 4.13

Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

NO	Hal-hal Yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Diawal pembelajaran guru dan murid memberi salam dan berdo'a bersama	√	
2.	Guru dan siswa menyanyikan beberapa lagu	√	
3.	Kegiatan yang melibatkan Tanya Jawab tentang tema pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa.	√	
4.	Guru dan siswa melaksanakan kegiatan senam	√	
5.	Guru menjelaskan permainan <i>Hopscotch colour</i>	√	
6.	Guru mempraktikkan cara bermain <i>hopscotch colour</i>	√	
7.	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba permainan <i>hopscotch colour</i>	√	
8.	Guru memberikan pujian kepada siswa yang bermain dengan baik	√	
9.	Guru mengajukan tanya jawab terkait dengan kegiatan yang sudah selesai	√	
10.	Siswa dan guru membaca do'a bersama-sama pada kegiatan penutup	√	

a. Refleksi

Hasil dari refleksi pada siklus ke II ini dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *hopscotch colour* dikatakan lebih meningkat. Pada siklus ke II peneliti melakukan perbaikan-perbaikan terhadap kesulitan-kesulitan yang telah ditemui pada siklus I. Adapun perbaikan yang dilakukan pada siklus ke II ini pada pelaksanaan permainan *hopscotch colour* dalam peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak belum sepenuhnya bisa melompat dan kepekaan anak terhadap kaki kanan dan kaki kiri, maka dalam siklus kedua peneliti dapat memberi arahan kepada anak tentang bagaimana cara melompat yang baik dan benar saat bermain permainan *hopscotch colour* dan peneliti memberikan *clou* pada alat permainan *hopscotch colour* yang berupa gambar kaki kanan dan kaki kiri, supaya anak bisa bermain permainan dengan baik.

Berdasarkan hasil dari siklus II yang berupa hasil tes yang peneliti berikan pada siswa PAUD Ar-Rahman yaitu :

Tabel 4.14.

Hasil Penelitian Kemampuan Bermain Permainan *Hopscotch Colour*

Siklus II

No	Nama	Kemampuan Motorik Kasar			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Afkar				√
2.	Ardan				√
3.	Aura				√
4.	Dhea			√	

5.	Matus				√
6.	Hanin				√
7.	Jasmine				√
8.	Hafiz			√	
9.	Darwis				√
10.	Sulthan				√
11.	Fara				√
12.	Sabqi			√	
13.	Radja				√
14.	Silmi				√

Tabel 4.15.

Hasil Penelitian Kemampuan Melompat Pada Anak Siklus II

No	Nama	Kemampuan Melompat Pada Anak			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Afkar				√
2.	Ardan			√	
3.	Aura				√
4.	Dhea				√
5.	Matus				√
6.	Hanin				√
7.	Jasmine				√
8.	Hafiz			√	
9.	Darwis				√

10.	Sulthan				√
11.	Fara				√
12.	Sabqi				√
13.	Radja				√
14.	Silmi				√

Tabel 4.16.

Hasil Penelitian Kemampuan Kepekaan Anak Terhadap Kaki

Kanan dan Kaki Kiri Siklus II

No	Nama	Kemampuan Kepekaan Anak Terhadap Kaki Kanan dan Kaki Kiri			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Afkar				√
2.	Ardan				√
3.	Aura			√	
4.	Dhea				√
5.	Matus				√
6.	Hanin				√
7.	Jasmine				√
8.	Hafiz		√		
9.	Darwis				√
10.	Sulthan				√
11.	Fara				√
12.	Sabqi			√	

13.	Radja				√
14.	Silmi				√

Dilihat dari hasil tabel diatas maka dapat dilihat untuk kemampuan bermain tidak ada siswa yang Belum Berkembang (BB), tidak ada siswa yang Mulai Berkembang (MB), ada 3 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 11 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk kemampuan melompat tidak ada siswa yang Belum Berkembang (BB), tidak ada anak yang Mulai Berkembang (MB), ada 2 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan ada 12 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk kemampuan kepekaan anak terhadap kaki kanan dan kaki kiri tidak ada siswa yang Belum Berkembang (BB), ada 1 anak yang Mulai Berkembang (MB), ada 2 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan ada 11 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari penelitian siklus kedua dapat ditemui hasil persentase dalam meningkatkan motorik kasar anak menggunakan permainan *hopscotch colour* untuk PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan sebagai berikut :

Tabel 4.17.

Hasil Presentase Kemampuan Bermain Permainan

***Hopscotch Colour* Siklus II**

No	Kemampuan Bermain	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	0%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	21%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	79%

Tabel 4.18.**Hasil Presentase Kemampuan Melompat Siklus II**

No	Kemampuan Melompat	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	0%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	14%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	86%

Tabel 4.19.**Hasil Presentase Kemampuan Kepekaan Anak Terhadap****Kaki Kanan dan Kaki Kiri Siklus II**

No	Kemampuan Kepekaan Anak Terhadap Kaki Kanan dan Kaki Kiri	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	7%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	14%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	79%

Berdasarkan tabel presentase penilaian kepekaan anak terhadap kaki kanan dan kaki kiri saat bermain permainan *hopscotch colour* di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan, serta kemampuan bermain dan melompatnya, memperoleh hasil presentase penilaian siklus II mengalami peningkatan, untuk kemampuan bermain tidak ada siswa atau 0% anak Belum Berkembang (BB)

dan Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 21% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 79%. Jadi hasil untuk penilaian kemampuan bermain yang awalnya anak belum bisa bermain, di siklus kedua kemampuan bermain anak mulai bisa ketika dicoba oleh peneliti. Untuk Kemampuan Melompat tidak ada siswa atau 0% anak yang Belum Berkembang (BB) dan 0% Mulai Berkembang (MB) , Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 14% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 86%. Jadi hasil untuk penilaian kemampuan melompat yang awalnya anak belum bisa melompat, pada siklus kedua ini anak sudah bisa melompat dengan baik tanpa arahan atau perintah guru. Dan kemampuan kepekaan anak terhadap kaki kanan dan kaki kiri tidak ada siswa atau 0% anak Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB) 7%,, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 14% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 79%. Jadi hasil untuk penilaian kemampuan kepekaan anak yang awalnya anak belum bisa menentukan kaki kanan dan kiri, pada siklus kedua anak mulai bisa/peka terhadap kaki kanan dan kaki kiri tanpa arahan dari guru.

Presentase keseluruhan dari hasil penilaian kemampuan bermain, kemampuan melompat dan kemampuan kepekaan anak terhadap kaki kanan dan kaki kiri yaitu :

Tabel 4.20.

Hasil Presentase Keseluruhan Siklus II

No	Penilaian	Persentase	Jumlah Anak
1	Belum Berkembang (BB)	0%	0 Anak
2	Mulai Berkembang (MB)	2%	1 Anak

3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	17%	2 Anak
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	81%	11 Anak

Dilihat dari tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *hopscotch colour* bisa dikatakan berkembang sangat pesat. Hal ini terlihat tidak ada anak yang Belum Berkembang (BB), jumlah anak Mulai Berkembang (MB) hanya 1 anak, sedangkan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya berjumlah 2 anak, mereka mengalami peningkatan dengan Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai 11 anak. Berikut ini adalah tabel perbandingan penilaian pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II yaitu :

Tabel 4.21.

Hasil Perbandingan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Belum Berkembang (BB)	12	6	0
2.	Mulai Berkembang (MB)	2	5	1
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	3	2
4.	Berkembang Sngat Baik (BSB)	0	0	11

C. Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini mencangkup dua hal penting dimana yang pertama membahas tentang bagaimana peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan *hopscotch colour* di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan, dan

yang kedua yaitu seberapa besar peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan *hopscotch colour* di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan.

1. Bagaimana Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Hopscotch Colour* Di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan

Perkembangan motorik kasar anak dapat ditingkatkan dalam permainan *hopscotch colour* yang membuat belajar menjadi menyenangkan. Kemampuan motorik kasar bisa diasah melalui gerakan melompat dalam permainan. Permainan *hopscotch colour* adalah alat pembelajaran sederhana yang akan dinikmati anak-anak.¹

Permainan yang serupa dengan engklek yang sudah dimodifikasi yang terdiri dari beraneka warna untuk melatih gerakan melompat sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dulu, permainan Engklek ditemukan di Roma, Italia. Nama permainan ini adalah "*hopscotch*," yang merupakan kependekan dari "*hop* (melompat atau lompat) dan *scotch*" (garis-garis dalam permainan).² *Colour* artinya mampu menjadi sebuah tanda dan kesan tertentu dalam berbagai hal setiap objek.³

Penggunaan permainan *hopscotch colour* dapat membantu perkembangan, khususnya dalam melatih lompat dan keseimbangan, dan warna dalam permainan tersebut dapat menarik minat anak-anak untuk berpartisipasi sehingga kegiatan tersebut tampak lebih dinamis dan menyenangkan. Sebuah permainan bernama

¹ Salsabila Suci Lestari, Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Engklek DI TK Pusat Paud Tunas Harapan Kabupaten Gowa. (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022).

² Salma Rozana & Ampun Bantai, *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek*, (Kota Tasikmalaya: EDU PUBLISER, 2020), 53

³ Andi Patotori Anhas, *Analisis Colour Palette Pada Elemen Artistik Sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama Dalam Film My Stupid Boss*, (Skripsi: Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018).

hopscotch colour dapat membantu anak-anak meningkatkan lompatan dan kemampuan motorik kasar lainnya. Selain itu, permainan ini dapat dimainkan di mana saja di halaman rumah, di halaman sekolah, dan lain sebagainya sesuai dengan preferensi pemainnya.

Pada pelaksanaan siklus pertama peneliti melaksanakan penelitian :

a. Kegiatan Awal

Pada pelaksanaan tindakan pembelajaran di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan diawali dengan salam kemudian guru menyuruh anak untuk berbaris diluar/didepan kelas dan diawasi sambil menunggu bel masuk berbunyi. Setelah bel berbunyi anak disuruh memilih gambar yang ada ditembok dengan gambar bersalaman, berpelukan dan tos tangan, jika anak memilih gambar berpelukan maka anak tersebut berpelukan dengan guru dan masuk kelas. Hal itu dilakukan secara berurutan. Setelah masuk kelas guru menyuruh anak baris-berbaris untuk melakukan kegiatan senam, setelah kegiatan senam siswa disuruh untuk bernyanyi dengan judul lagu “Lonceng berbunyi”.

b. Kegiatan Pembukaan

Pada kegiatan pembukaan siswa mengucapkan salam kepada guru, berdo'a sebelum belajar, bernyanyi lagu “selamat pagi dan tepuk semangat”. Setelah itu membaca Surah Al-fatihah, Al-ikhlas, dan An-nass. Selanjutnya guru memberikan tanya jawab kepada siswa dengan pertanyaan seperti ”anak-anak coba ibu mau bertanya ini apa namanya (menunjuk tangan guru) ?, kemudian anak menjawab pertanyaan guru “Tangan”, selanjutnya guru bertanya lagi ini apa namanya (menunjukkan kaki kanan) ?, kemudian anak menjawab “Kaki kanan”. Guru bertanya lagi terkait kaki kiri, yang mana

kaki kiri ? lalu anak menunjukkan kaki kiri. Kemudian guru memberikan tepuk tangan atau sebuah perkataan “*good job*”.

c. Kegiatan Inti

Memulai kegiatan inti yang akan disampaikan kepada anak-anak. Guru menyuruh siswa untuk berbentuk lingkaran, setelah itu guru memberitahukan dan memperkenalkan alat permainan yang mana permainan *hopscotch colour* terdapat bermacam-macam warna. Guru menjelaskan cara bermain permainan *hopscotch colour* yang berkaitan dengan anggota tubuh kaki.

Cara bermain permainan *Hopscotch colour* yaitu:

- a). Di kotak pertama anak harus melompat menggunakan kaki kanan sambil menyebutkan warna yang ada dikotak tersebut.
- b). Kemudian melanjutkan dikotak kedua anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kedua kaki (kaki kanan dan kiri) sambil menyebutkan warna yang sesuai.
- c). Setelah itu melompat lagi ke kotak ketiga anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kaki kanan sambil menyebutkan warna orange.
- d). Kemudian melompat lagi ke kotak berikutnya anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kedua kaki (kanan dan kiri) sambil menyebutkan warna tersebut.
- e). Terakhir anak harus melompat dan berpijak menggunakan kedua kaki di bentuk gunung sehingga permainan selesai.

Guru menyuruh siswanya untuk berdiri dan berbaris untuk melakukan sendiri bermain permainan *hopscotch colour* secara berurutan dan melakukan sesuai dengan arahan yang sudah guru praktikkan. Setelah itu guru mengamati tentang bagaimana cara bermain siswanya. Ketika seorang siswa dapat memainkan permainan *hopscotch colour* dengan benar, guru menguji mereka. Bagi siswa yang masih kesulitan, guru terus memberikan saran dan bantuan.

Pada pelaksanaan siklus kedua, peneliti melakukan penelitian :

a. Kegiatan Awal

Pada pelaksanaan tindakan pembelajaran di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan diawali dengan salam. Kemudian guru menyuruh anak untuk berbaris diluar/didepan kelas dan diawasi sambil menunggu bel masuk berbunyi. Setelah bel berbunyi anak disuruh memilih gambar yang ada ditembok dengan gambar bersalaman, berpelukan dan tos tangan, jika anak memilih gambar berpelukan maka anak tersebut berpelukan dengan guru dan masuk kelas. Hal itu dilakukan secara berurutan. Setelah masuk kelas guru menyuruh anak baris-berbaris untuk melakukan kegiatan senam, setelah kegiatan senam siswa disuruh untuk bernyanyi dengan judul lagu “Lonceng berbunyi”.

b. Kegiatan Pembukaan

Pada kegiatan pembukaan siswa mengucapkan salam kepada guru, berdo'a sebelum belajar, bernyanyi lagu “selamat pagi dan tepuk semangat”. Setelah itu membaca Surah Al-fatihah, Al-ikhlas, dan An-nass. Selanjutnya guru memberikan tanya jawab kepada siswa dengan pertanyaan seperti ”anak-anak coba ibu mau bertanya ini apa namanya (menunjuk tangan guru) ?, kemudian

anak menjawab pertanyaan guru “Tangan”, selanjutnya guru bertanya lagi ini apa namanya (menunjukkan kaki kanan) ?, kemudian anak menjawab “Kaki kanan”. Guru bertanya lagi terkait kaki kiri, yang mana kaki kiri ? lalu anak menunjukkan kaki kiri. Kemudian guru memberikan tepuk tangan atau sebuah perkataan “*good job*”.

c. Kegiatan Inti

Memulai kegiatan inti yang akan disampaikan kepada anak-anak. Guru menyuruh siswa untuk berbentuk lingkaran, setelah itu guru memberitahukan dan memperkenalkan alat permainan yang mana permainan *hopscotch colour* terdapat beberapa warna yaitu merah, kuning, orange, hijau dan biru. Kemudian guru menjelaskan cara bermain permainan *hopscotch colour* dan memberikan arahan tentang cara melompat dengan baik dan benar serta pada siklus ke ini guru memberikan *clou* tentang penggunaan kaki kanan dan kaki kiri ketika bermain *hopscotch colour*.

Cara bermain permainan *Hopscotch colour* yaitu:

- a). Di kotak pertama anak harus melompat menggunakan kaki kanan sambil menyebutkan warna yang ada dikotak tersebut.
- b). Kemudian melanjutkan dikotak kedua anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kedua kaki (kaki kanan dan kiri) sambil menyebutkan warna yang sesuai.

- c). Setelah itu melompat lagi ke kotak ketiga anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kaki kanan sambil menyebutkan warna orange.
- d). Kemudian melompat lagi ke kotak berikutnya anak harus melompat dan berpijak dengan menggunakan kedua kaki (kanan dan kiri) sambil menyebutkan warna tersebut.
- e). Terakhir anak harus melompat dan berpijak menggunakan kedua kaki di bentuk gunung sehingga permainan selesai.

Guru menyuruh siswanya untuk berdiri dan berbaris untuk melakukan sendiri bermain permainan *hopscotch colour* secara berurutan dan melakukan sesuai dengan arahan yang sudah guru praktikkan. Setelah itu guru mengamati tentang bagaimana cara bermain siswanya. Ketika seorang siswa dapat memainkan permainan *hopscotch colour* dengan benar, guru menguji mereka. Bagi siswa yang masih kesulitan, guru terus memberikan saran dan bantuan.

Penggunaan permainan *hopscotch colour* pada siklus I anak kurang berhasil dalam peningkatan kemampuan motorik kasar karena menemui kesulitan dalam melakukan gerakan melompat dengan baik dan tidak bisa membedakan penggunaan kaki kiri dan kaki kanan ketika bermain *hopscotch colour*, sehingga pada siklus ke II peneliti melakukan perbaikan terhadap kesulitan-kesulitan yang ditemui anak pada siklus pertama yaitu dengan cara memberi arahan kepada anak tentang cara melompat yang baik dan benar serta memberikan *clou* pada alat permainan

hopscotch colour yang digunakan dalam penelitian seperti gambar kaki kanan dan kaki kiri sehingga dapat mempermudah anak membedakan penggunaan kaki kiri dan kaki kanan ketika bermain, di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan.

2. Seberapa Besar Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Hopscotch Colour* Di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan

Gerakan yang melibatkan tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak disebut sebagai kemampuan motorik kasar. Sebagian besar bagian tubuh anak harus dikoordinasikan pada tingkat yang matang agar gerakan ini dapat terjadi. Karena otot terlibat dalam gerakan motorik kasar, diperlukan tenaga untuk melakukannya.⁴

Hopscotch Colour adalah permainan yang serupa dengan engklek yang sudah dimodifikasi yang terdiri dari beraneka warna untuk melatih gerakan melompat sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama anak yang berusia 3-4 tahun.

Peneliti mengamati bahwa kemampuan motorik kasar anak masih dapat dikatakan belum meningkat pada pra siklus, berdasarkan observasi penelitian yang dilakukan terhadap hasil tes anak PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan. Permainan *hopscotch colour* sangat membantu anak-anak di siklus pertama dan kedua, sehingga dapat peningkatan dalam keterampilan motorik kasar mereka.

⁴ Zainal Aqib, Dkk. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017), 229.

Pada hasil kegiatan pra siklus dalam permainan *hopscotch colour* untuk peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak masih belum bisa dikatakan berkembang karena kriteria hasil menunjukkan jika Belum Berkembang (BB) 12 anak, Mulai Berkembang (MB) 2 Anak, Belum ada anak yang memiliki kemampuan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Jadi dari hasil pra siklus dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan masih rendah atau masih belum berkembang secara maksimal.

Pada hasil kegiatan siklus I dalam permainan *hopscotch colour* untuk peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak Belum Berkembang (BB) 6 Anak, Mulai Berkembang (MB) 5 Anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 Anak dan belum ada siswa yang memiliki hasil Berkembang Sangat Baik (BSB). Jadi dari hasil jumlah anak yang mampu dalam kemampuan motorik kasar membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan dari pada hasil sebelumnya yaitu pra siklus.

Pada hasil siklus ke II dalam permainan *hopscotch colour* untuk peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak menunjukkan tidak ada anak yang Belum Berkembang (BB). 1 anak Mulai Berkembang (MB). 2 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 11 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari temuan siklus kedua bahwa permainan *hopscotch colour* sangat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di PAUD Ar-Rahman Kolpajung Pamekasan.