

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia dini merupakan periode ketika anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan, baik secara fisik maupun mental. Jika seorang anak menjalani fase ini dengan baik, manfaat besar akan diperoleh di masa mendatang. Semua kemampuan yang akan dibutuhkan di masa depan sudah mulai dibentuk ketika anak masih dalam rahim. Anak-anak selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan mereka. Orang tua beraspirasi agar anak-anak mereka menerima pendidikan yang terbaik serta memperoleh pengetahuan dan keterampilan fisik, mental, dan psikis. Untuk memastikan pertumbuhan yang optimal, penting bagi anak untuk mendapatkan Pendidikan Anak Usia Dini yang tepat (Komariyah, 2022).

Masa pra-sekolah sering disebut sebagai masa keemasan, jendela peluang, dan periode kritis. Anak-anak dalam rentang usia 0 hingga 4 tahun mengalami peningkatan kecerdasan sekitar 50%, sedangkan pada usia 4 hingga 8 tahun tumbuh menjadi 80%. Pertumbuhan anak di tahun-tahun awal sangat krusial dan akan mempengaruhi kualitas masa depan mereka. Selama masa pra-sekolah, terdapat berbagai tugas perkembangan yang perlu dikuasai anak sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya. Jika ada penghalang dalam menyelesaikan tugas perkembangan ini maka perkembangan berikutnya akan terhambat.

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengasah potensi dan keterampilan anak dari lahir hingga enam tahun melalui pendidikan jasmani dan spiritual. Ada enam aspek penting yang perlu dikembangkan dalam PAUD, yaitu nilai-nilai moral dan agama, kemampuan motorik, bahasa, kognisi, keterampilan sosial emosional, dan seni. Untuk memastikan bahwa setiap aspek perkembangan berjalan dengan baik, perlu memberikan rangsangan melalui berbagai kegiatan yang menunjang semua elemen tersebut (Komariyah, 2022).

Pada usia 5 hingga 6 tahun, perkembangan kognitif menjadi sangat signifikan karena berhubungan dengan fungsi otak. Menurut studi yang dilakukan oleh Bloom dalam Martini (2023), otak manusia berfungsi 50% pada usia 4 tahun dan mencapai 80% pada usia 8 tahun. Maka dari itu, antara usia 4 hingga 8 tahun, kecerdasan hanya meningkat sebesar 20%. Oleh karena itu, perhatian khusus perlu diberikan kepada anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun. Kemampuan mengenal anak dipengaruhi oleh dua faktor yaitu genetik dari orang tua dan lingkungan sekitar. Faktor genetik adalah karakter bawaan yang dimiliki anak sejak lahir, sedangkan faktor lingkungan mencakup tempat di mana anak dibesarkan dan dirawat. Tujuan pengembangan kognitif di TK adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, menggunakan logika matematika, memahami konsep ruang dan waktu, serta mengelompokkan dan memilah dengan tepat.

Usaha untuk memaksimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak-anak dalam usia dini berdasarkan prinsip PAUD, seharusnya pendidikan pada tahap ini mampu memahami setiap fase pertumbuhan dan perkembangan. Sebab semua usaha yang dilakukan harus berlandaskan pada perkembangan anak untuk mencapai hasil yang optimal. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan yang ditujukan bagi anak dari lahir hingga enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan guna mendukung pertumbuhan fisik dan mental anak, sehingga mereka siap untuk melanjutkan ke pendidikan berikutnya.

Pendidikan harus memahami kebutuhan individual setiap anak untuk mendukung perkembangan otot besar dan kecil mereka di setiap tahap pertumbuhan. Pengembangan motorik anak penting karena pada usia dini, mereka belum memiliki keterampilan yang banyak dan mungkin akan berinteraksi dengan keterampilan baru saat bermain lompat tali; mereka lebih berani ketika masih kecil, sementara tanggung jawab dan kewajiban mereka juga cenderung lebih ringan. Oleh karena itu, sekitar usia 4-5 tahun, motorik kasar mereka sudah mulai berkembang dengan baik.

Salah satu aspek logika matematika yang bisa dikembangkan di Taman Kanak-Kanak adalah geometri. Geometri mempelajari bentuk-bentuk datar dan bangun ruang serta karakteristiknya. Pengenalan bentuk-bentuk geometri untuk Anak Usia Dini diawali dengan menunjukkan objek datar yang menyerupai benda-benda di sekitarnya, dimulai dari beberapa bentuk sederhana yang biasa mereka lihat. Secara bertahap, bentuk-bentuk datar tambahan diperkenalkan. Hal ini dapat membantu anak beradaptasi dengan kehidupan sehari-hari yang melibatkan berbagai ruang dan bangunan.

Sesuai dengan pendapat Gardner dalam Triharso (2023), pengenalan yang efektif terhadap bentuk geometri dapat mendorong perkembangan kognitif anak dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap lingkungan sekitar. Anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir matematis dan memahami konsep-konsep sederhana yang ada di kehidupan sehari-hari. Mereka yang memiliki keterampilan berpikir matematis yang terasah dapat berpikir dengan lebih logis dan rasional.

Pilihan aktivitas bermain untuk anak-anak di taman kanak-kanak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka. Hal ini penting agar anak-anak dapat menerima nilai-nilai pendidikan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Aktivitas lompat geometri, yang merupakan salah satu permainan fisik yang melibatkan keseluruhan tubuh, memerlukan waktu yang cukup lama. Peraturan dalam permainan ini mengharuskan peserta untuk melompati berbagai bentuk geometri seperti segitiga, persegi, lingkaran, segilima dan belah ketupat.

Penulis menemukan di TK Darussalam Semarang bahwa beberapa anak tidak mematuhi petunjuk dari guru. Anak-anak itu belum mampu mengenali bentuk geometri dengan akurat. Tentu saja, pemahaman tentang bentuk geometri sangat penting karena dapat mendukung pengenalan bentuk dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan studi tentang efek permainan lompat geometri terhadap perkembangan motorik fisik anak-anak kelompok B di TK Darussalam Semarang.

Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini diharapkan dapat menyajikan data yang empirik, akurat, dan dapat dipercaya mengenai efek permainan lompat geometri pada perkembangan motorik fisik anak-anak kelompok B di TK Darussalam Semarang. Temuan dari penelitian ini tidak hanya akan menambah pustaka ilmiah tetapi juga memberikan dasar yang kuat untuk pengambilan keputusan dan perumusan kebijakan oleh pihak manajemen TK Darussalam Semarang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan, terdapat berbagai masalah yang teridentifikasi dalam penelitian, diantaranya:

1. Kemampuan fisik motorik anak belum berkembang.
2. Guru kurang menggunakan media pembelajaran.
3. Metode yang digunakan belum variatif.
4. Anak sibuk dengan kegiatannya sendiri ketika belajar.
5. Keadaan kelas kurang kondusif untuk kegiatan belajar.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus untuk mengetahui pengaruh permainan lompat geometri terhadap perkembangan fisik motorik anak kelompok B di TK Darussalam Semarang.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh permainan lompat geometri terhadap perkembangan fisik motorik anak kelompok B di TK Darussalam Semarang?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh permainan lompat geometri terhadap perkembangan fisik motorik anak kelompok B di TK Darussalam Semarang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat berguna sebagai sumber untuk rujukan mengembangkan ilmu pengetahuan terkait pendidikan khususnya tentang pengaruh permainan lompat geometri terhadap perkembangan fisik motorik anak.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat mengembangkan dan menerapkan hasil teori ke dalam pembelajaran dan bisa mengembangkan dengan media yang lebih kreatif dan menarik.

b. Bagi orang tua peserta didik

Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan metode pengajaran yang menarik, beragam, dan menyenangkan.

c. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat mengenali bentuk geometri yang baik, membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dan membantu mereka memahami lingkungan sekitarnya.

d. Bagi sekolah

Lembaga sekolah dapat mengembangkan dengan media bermain lompat geometri.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

Kajian pustaka ini dihasilkan dari penelitian-penelitian yang berkaitan oleh peneliti sebelumnya mengenai topik yang diteliti oleh peneliti, sehingga terdapat sejumlah kesamaan dalam variabel yang diterapkan.

Tabel 2.1. Penelitian Relevan

Judul	Jenis Penelitian	Hasil dan Pembahasan
Pengaruh pemanfaatan permainan sirkuit <i>Geometry Fun</i> terhadap kemampuan fisik motorik kasar kelompok B di TK An-Nur Malang.	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh pemanfaatan permainan sirkuit <i>geometry fun</i> terhadap kemampuan fisik motorik kasar kelompok B di TK An-Nur Malang dapat dilihat dari nilai korelasi sebesar 0,75 dan hasil uji t sebesar 5,19 sedangkan t tabel sebesar 2,08. Pemanfaatan permainan sirkuit <i>geometry fun</i> dapat dijadikan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran di TK untuk melatih kemampuan fisik motorik kasar anak agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan yang lebih lanjut.
Pengaruh permainan tradisional engklek	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang

<p>terhadap kemampuan geometri anak.</p>		<p>signifikan mengenai permainan tradisional engklek terhadap kemampuan geometri anak. Terdapat dua kelompok yang terdistribusi normal ($0,487 > 0,05$) dan didapat kedua kelompok bersifat homogen ($0,252 > 0,05$). Hasil dari uji-t ($0,000 < 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam kemampuan geometri anak melalui kegiatan permainan tradisional engklek.</p>
<p>Pengaruh permainan sirkuit terowongan geometri terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok di RA Babul Falah Desa Tanjung Bunut</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata <i>posttest</i> perkembangan motorik kasar anak kelas 77,31 (sesuai) sedangkan nilai rata-rata <i>pretest</i> 36,88 (tidak sesuai). Hasil hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 15,557$ dan $t_{tabel} = 2,179$ disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,557 > 2,179$ maka ditolak H_0 dan H_a diterima berarti hipotesis menyatakan permainan sirkuit terowong geometri memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak</p>

		kelompok A Raudhatul Athfal (RA) Babul Falah diterima kebenarannya bahwa terdapat pengaruh permainan sirkuit terowongan geometri terhadap perkembangan motorik kasar anak. kelompok A Raudhatul Athfal (RA) Babul Falah.
Efektivitas permainan lompat geo terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Padang.	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup signifikan antara hasil kemampuan dari motorik kasar kelas eksperimen dengan kegiatan permainan lompat geo dengan kelas kontrol yang telah diberikan perlakuan oleh guru. Berdasarkan hasil dari uji independent sample t-test diketahui bahwa nilai dari Sig. adalah sebesar $0,000 < 0,05$, hal ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima pada penelitian ada efektivitas permainan lompat geo terhadap kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Nur Ilaahi Padang.

<p>Pengaruh permainan sirkuit pos geometri terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun.</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh permainan sirkuit pos geometri terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan oleh uji hipotesis nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya sig. < 0,05 maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antar hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>. Hal tersebut memberikan implikasi bahwa permainan sirkuit pos geometri berpengaruh secara signifikan dalam menstimulasi motorik kasar anak. Permainan sirkuit pos geometri tidak hanya meningkatkan motorik kasar anak tetapi juga membantu anak dalam pengenalan bentuk geometri (kognitif) dan juga kemandirian anak saat bermain. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan anak untuk sabar ketika menunggu giliran untuk bermain.</p>
<p>Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan sirkuit terowongan geometri dapat meningkatkan kemampuan</p>

<p>terowongan geometri pada anak kelompok A di TK Kartika Bojonegoro</p>		<p>motorik kasar anak kelompok A di TK kartika Bojonegoro. Terbukti pada penelitian pra tindakan mencapai rata-rata 60,83 dengan persentase 38,33 persen, pada siklus I meningkat mencapai rata-rata 67,91 dengan persentase 58,33 persen, sedangkan pada siklus II mencapai rata-rata 83,47 dengan persentase 86,11 persen. Kemampuan motorik kasar anak pada siklus II sudah berkembang sangat baik dan sudah memenuhi standar ketercapaian yang ditetapkan oleh peneliti yaitu minimal 70 persen.</p>
<p>Pengaruh Kegiatan Menggunting Pola Gambar Geometris Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di RA Sabilissalam Baregbeg Ciamis.</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil <i>pretest</i> 12,5% anak berada pada kategori belum berkembang (BB) dan 87,5% anak berada pada kategori mulau berkembang (MB). Setelah penggunaan kegiatan menggunting, hasil <i>posttest</i> menunjukkan peningkatan dengan 68,75% anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 31,25% anak berada pada</p>

		<p>kategori berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan hasil uji wilcoxon menunjukkan nilai $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sedemikian sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan kegiatan menggunting pola gambar geometris berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di RA Sabilissalam Baregbeg Ciamis.</p>
<p>Pengaruh bermain Puzzle Geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk anak usia 5-6 tahun di RA DDI Kanang</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk pada anak yang diberi perlakuan permainan puzzle geometri pada kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Hasil analisis data diperoleh rata-rata sebesar 20,25, sedangkan pada kelompok kontrol 18,13. Hasil pengujian menunjukkan sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle geometri memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan</p>

		mengenal bentuk pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA DDI Kanang
Pemanfaatan APE Geometri dalam meningkatkan kemampuan 3M (Mengenal, Menyebut dan Mencocokkan) pada anak di TK PGRI Sariwangi Kabupaten Tasikmalaya	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE geometri secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal, menyebut, dan mencocokkan bentuk-bentuk geometri dasar. Pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan media konkret dan visual ini terbukti efektif dalam mempercepat pemahaman anak terhadap konsep matematika dasar, serta berkontribusi dalam perkembangan keterampilan motorik halus anak.
Penerapan Permainan Menempel Bentuk Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Kelompok A TKN Pembina I Pungging Mojokerto	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan motorik halus anak yang diajar sebelum menggunakan permainan menempel bentuk geometri dan setelah menggunakan permainan menempel bentuk geometri pada kelompok A TKN Pembina I Pungging Mojokerto. Terdapat Interaksi permainan menempel

		bentuk geometri terhadap kemampuan motorik halus pada kelompok A TKN Pembina I Pungging Mojokerto.
--	--	--

B. Landasan Teori

1. Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan berasal dari beragam proses yang saling berkaitan. Proses ini meliputi kematangan, pertumbuhan, dan pembelajaran, yang sangat dipengaruhi oleh faktor genetik/biologis serta penyesuaian terhadap lingkungan. Penting untuk memperhatikan perkembangan anak usia dini karena otak dan tubuh mereka sedang mengalami kemajuan yang pesat. Stimulasi yang menyeluruh terhadap perkembangan berdampak signifikan pada kemajuan anak di masa mendatang. Belajar dikatakan sebagai perubahan perilaku yang muncul dari latihan dan pengalaman sebelumnya dalam menghadapi tugas yang berkaitan dengan perkembangan. Proses ini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, seperti kemampuan individu dan dampak lingkungan. Ketika anak mempelajari keterampilan motorik, reaksi yang terjadi biasanya dipengaruhi oleh pengalaman dan bakat yang dimiliki. Latihan yang diberikan kepada anak juga memainkan peranan penting dalam pengembangan kemampuan gerak mereka (Lestaringrum, 2022).

Anak-anak datang dengan berbagai usia dan tingkah laku yang seringkali menarik perhatian orang dewasa. Dunia anak merupakan dunia yang dipenuhi dengan tawa dan keceriaan, sehingga orang dewasa merasa terhibur hanya dengan melihat perilaku mereka. Setiap anak yang lahir memiliki keunikannya sendiri, dan perbedaan ini membuat pendekatan pembelajaran menjadi berbeda untuk setiap anak. Setiap anak dilahirkan dengan karakteristik yang bervariasi, tetapi umumnya karakteristik anak dapat terlihat berdasarkan kategorisasi usia. Hal ini dapat membantu orang

dewasa dalam mengamati pertumbuhan dan perkembangan anak. Berikut adalah karakteristik perkembangan untuk anak-anak di usia taman kanak-kanak (Yusuf, 2021):

a. Perkembangan Fisik-Motorik

Pertumbuhan fisik adalah fondasi untuk kemajuan selanjutnya. Ketika anak berusia lima tahun, tinggi badan mereka sudah mencapai antara 100 hingga 110 cm. Proses pertumbuhan gigi hampir lengkap, sementara perkembangan otak pada usia lima tahun telah mencapai 75% dari ukuran otak orang dewasa, dan 90% saat berumur enam tahun. Di tahap ini, keterampilan motorik kasar yang dapat dilakukan anak meliputi kemampuan untuk melompat, mengendarai sepeda, menangkap bola, dan bermain berbagai jenis olahraga. Di sisi lain, keterampilan motorik halus yang telah dikuasai meliputi kemampuan menulis dengan pensil, menggambar, serta memotong menggunakan gunting.

b. Perkembangan Kognitif

Pada tahap ini, anak sedang berada dalam fase pra-operasional. Dalam periode ini, mereka sudah dapat berpikir menggunakan simbol. Akan tetapi, pemikiran mereka masih terpengaruh oleh pengamatan langsung; anak-anak percaya pada apa yang mereka lihat, berfokus hanya pada satu objek dalam waktu yang sama, dan cenderung bersifat mengedepankan satu sudut pandang.

c. Perkembangan Sosial

Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemajuan dalam aspek sosial, yang mencakup pemahaman terhadap aturan yang berlaku dalam keluarga dan saat bermain. Selain dapat memahami peraturan, anak juga mulai mematuhi ketentuan tersebut.

d. Perkembangan Emosi

Di usia ini, anak sudah mulai menyadari keberadaan dan identitas dirinya. Emosi yang muncul pada fase ini mencakup rasa takut,

kecemasan, kemarahan, rasa cemburu, kebahagiaan, kasih sayang, phobia (ketakutan yang tidak normal), serta rasa ingin tahu.

e. Perkembangan Bahasa

Selama fase pertumbuhan bahasa, anak sudah dapat menyusun kalimat kompleks beserta klausa tambahan. Anak mulai berpikir lebih jauh dengan banyak mengajukan pertanyaan mengenai waktu, sebab akibat, seperti kapan, kemana, mengapa, dan bagaimana.

f. Perkembangan Bermain

Usia prasekolah merupakan masa yang ideal untuk bermain. Aktivitas bermain sangat penting dan merupakan hal yang disukai anak.

g. Perkembangan Kepribadian

Pada periode ini, anak melalui fase perlawanan atau fase kritis pertama. Anak mulai menyadari perbedaan antara dirinya dan orang lain, seperti orang tua, saudara, teman, dan guru. Anak juga mulai menyadari adanya keinginan yang tidak dapat terpenuhi oleh lingkungannya.

h. Perkembangan Moral

Anak sudah mulai memahami konsep baik dan buruk dari perilaku orang dewasa. Penting bagi orang dewasa untuk memberikan penjelasan tentang alasan di balik tindakan baik dan buruk agar anak dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik.

i. Perkembangan Kesadaran Beragama

Anak akan menerima keyakinan agama mereka meski dengan banyak pertanyaan, dan mulai ikut serta dalam kegiatan spiritual. Pemahaman tentang aspek ketuhanan diperoleh melalui imajinasi pribadi dari mereka.

Menurut Escolano-Pérez dalam Reswari dan rekan-rekan (2022), pertumbuhan motorik merupakan komponen yang sangat penting dalam perkembangan kognitif. Untuk merangsang kemampuan berpikir, aktivitas fisik tubuh diperlukan, dan berbagai teori perkembangan serta banyak

penulis telah menekankan adanya ikatan kuat antara motorik dan kognitif.

Kemajuan fisik motorik anak merupakan salah satu hal krusial di tahap awal kehidupannya. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru dan orang tua sangat penting untuk mendukung proses ini. Mereka perlu memberikan rangsangan melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan sehingga anak merasa bahagia dan terdorong untuk terlibat. Yang paling penting, lewat aktivitas tersebut, anak secara tidak langsung akan mengasah kemampuan motornya (Khadijah, 2020).

Proses perkembangan fisik motorik adalah tahapan di mana seseorang berkembang melalui respons yang menghasilkan gerakan yang teratur, terkoordinasi, dan menyeluruh. Oleh karena itu, keterampilan motorik dapat diartikan sebagai landasan bagi seseorang untuk berhasil dalam melakukan berbagai kegiatan. Motorik dibedakan menjadi dua jenis: motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar melibatkan gerakan yang memanfaatkan otot besar dan membutuhkan tenaga yang lebih, seperti berjalan, berlari, dan melompat. Sementara itu, motorik halus menggunakan gerakan yang melibatkan otot kecil dan memerlukan koordinasi antara penglihatan dan tangan, contohnya melipat, menggunting, dan meronce (Khadijah, 2020).

Pada fase awal, anak mengalami peningkatan kemampuan motorik yang signifikan selama lima tahun pertama hidupnya. Dalam periode tersebut, anak mulai mempelajari berbagai jenis gerakan yang dapat dilakukan oleh tubuhnya. Kematangan serta pengendalian tubuh selalu terkait dengan fungsi otak. Kemampuan motorik anak akan berkembang bersamaan dengan kematangan saraf dan otot. Semua bagian dan sistem dalam tubuh dikendalikan oleh otak. Ketika hal ini terjadi, otak akan terus memproses informasi yang diterimanya untuk membantu anak mengembangkan beragam gerakan dan respons yang cepat dalam situasi yang berbeda. Walaupun terdapat faktor genetik, asupan nutrisi, dan pola

asuh yang bervariasi, semuanya dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak. Meskipun ini dapat menjadi tantangan, stimulasi yang diberikan juga berdampak pada kemampuan anak secara individu. Manfaatkan momen-momen berharga untuk mengembangkan potensi anak, terutama dalam keterampilan motorik kasar dan halus di usia dini. Pertumbuhan motorik terjadi saat anak belajar cara menggerakkan tubuhnya dengan baik.

Sebenarnya, pertumbuhan fisik dan motorik pada anak usia dini adalah perubahan fisik yang berdampak pada kemampuan bergerak. Menurut Kuhlen dan Thomson dalam Novan (2021), perkembangan fisik individu mencakup empat aspek, yaitu:

- a. Sistem saraf, yang sangat mempengaruhi aspek kognitif dan emosional anak.
- b. Otot yang berkontribusi terhadap perkembangan kekuatan serta kemampuan motoriknya.
- c. Kelenjar endokrin yang memainkan peran dalam menciptakan pola perilaku baru.
- d. Struktur fisik atau tubuh yang meliputi berat badan, tinggi badan dan proporsi.

Setelah kita memahami pengaruh pertumbuhan fisik terhadap keterampilan motorik anak, kita dapat melihat bahwa keterampilan motorik akan berkembang dari yang sederhana menjadi lebih kompleks. Keterampilan motorik kasar muncul ketika anak melakukan gerakan besar yang memerlukan koordinasi antara otot dan saraf yang lebih rumit, sedangkan keterampilan motorik halus melibatkan koordinasi antara mata dan tangan yang lebih dominan. Proses perkembangan fisik serta motorik adalah perubahan dalam aktivitas motorik yang berlangsung sepanjang kehidupan seseorang. Perubahan ini dipengaruhi oleh tugas-tugas yang dijalani oleh individu atau lingkungan di sekelilingnya. Lingkungan ini berperan dalam membantu anak untuk menguasai keterampilan baru.

Meskipun ada pola umum dalam perkembangan motorik setiap individu, tetap saja terdapat variasi yang dipengaruhi oleh usia saat mencapai berbagai fase perkembangan.

Menurut Fitts and Posner's dalam Salehi (2021) Proses pembelajaran keterampilan motorik dijelaskan sebagai sebuah proses belajar yang melewati beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap kognitif (*Cognitive Phase*)

Anak-anak berkonsentrasi pada penggunaan keterampilan, berusaha memahami tindakan yang benar, dan belajar mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan masalah.

b. Tahap asosiatif (*Associative Phase*)

Anak-anak mulai mengenali dan memperbaiki kesalahan dalam performa mereka melalui umpan balik dan instruksi yang lebih tepat, sehingga bisa lebih fokus pada elemen gerakan untuk peningkatan.

c. Tahap otomatisasi (*Autonomous Phase*)

Anak-anak menjalani latihan yang intensif, memusatkan perhatian pada keterampilan, dan meskipun terkadang melakukan kesalahan kecil, mereka sudah mampu mengidentifikasi dan mengoreksi untuk mencapai proses belajar keterampilan motorik yang paling baik.

Penting untuk mendorong perkembangan motorik fisik anak dengan melibatkan mereka dalam aktivitas, khususnya yang melibatkan gerakan tubuh dan dilakukan secara teratur. Perkembangan motorik fisik yang optimal akan menjadi dasar untuk gerakan selanjutnya (Damayanti & Nasrul, 2020). Salah satu alasan belajar keterampilan motorik adalah untuk memahami pelajaran yang sedang dipelajari dan mempertahankan kemampuan yang telah dikuasai. Karena manusia memiliki batasan dalam kapasitas, latihan diperlukan untuk menjaga kualitas hasil latihan yang sudah dicapai. Motorik terbagi menjadi motorik halus dan motorik kasar. Perilaku motorik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti individu, pengalaman, dan latihan. Salah satu tanggung jawab penting dalam

pertumbuhan anak adalah meningkatkan keterampilan motorik mereka, baik motorik kasar maupun halus.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud No. 12 Tahun 2024) mengenai kurikulum pendidikan untuk anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, disebutkan bahwa minimal waktu yang disediakan untuk pembelajaran anak usia dini atau bentuk setara bagi anak berusia 4 hingga 6 tahun adalah 900 menit per minggu. Sedangkan, alokasi waktu pembelajaran untuk anak usia 3 hingga 4 tahun minimal adalah 360 menit setiap minggu.

Perkembangan gerak (*motor development*) adalah proses di mana kemampuan bergerak individu meningkat secara bertahap seiring bertambahnya usia. Proses ini diawali dengan gerakan yang sederhana dan acak, kemudian berkembang menjadi keterampilan gerak yang lebih rumit dan teratur yang akan dilewati anak. Berat dan tinggi badan anak akan berubah secara proporsional seiring waktu, meskipun tidak semua bagian tubuh akan mencapai kesesuaian yang sempurna pada waktu yang sama. Hal ini terjadi karena berbagai kelompok otot, baik besar maupun kecil, terlibat dalam proses saraf yang memungkinkan individu menggerakkan bagian tubuhnya. Perbedaan pola yang dimiliki setiap anak dapat menghasilkan perkembangan fisik dan motorik yang bervariasi. Gerakan yang melibatkan otot-otot besar dikenal sebagai motorik kasar. Motorik kasar penting bagi aktivitas yang memerlukan kekuatan, kelincahan, dan perkembangan pada anak. Keterampilan motorik kasar mendukung anak dalam bergerak dan beraktivitas dengan memanfaatkan otot-otot besar, seperti berjalan, melompat, dan memegang objek.

Keterampilan motorik halus memainkan peranan yang sangat penting dalam pertumbuhan anak. Kemampuan ini adalah untuk mengatur otot kecil dalam tubuh dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Dibandingkan dengan keterampilan motorik kasar, keterampilan motorik halus memerlukan waktu

yang lebih lama untuk dikuasai. Hal ini disebabkan karena keterampilan motorik halus melibatkan kemampuan yang lebih rumit, seperti konsentrasi, kontrol, ketelitian, dan koordinasi antara berbagai otot. Kemampuan ini juga mencerminkan seberapa halus gerakan yang dilakukan. Dalam gerakan tersebut, anak lebih fokus untuk memberikan respon yang tepat terhadap berbagai rangsangan yang ada.

Perkembangan motorik halus anak sebaiknya mengikuti pola yang umum terlihat pada anak-anak. Pola ini berkaitan dengan pembagian tugas dan kemajuan motorik halus dari satu fase ke fase berikutnya untuk menciptakan pola perkembangan yang teratur. Kemampuan motorik halus anak berkembang setiap tahun di awal pertumbuhannya. Kematangan anak sangat mempengaruhi keterampilan motornya. Menurut Beaty, agar anak bisa belajar dan mengasah motorik halus, lingkungan yang tepat harus disediakan oleh orang tua dan guru. Tugas terakhir dalam mengembangkan motorik halus adalah kemampuan tangan yang cekatan serta pengendalian tangan yang baik. Ketangkasan ditandai oleh gerakan yang cepat dan akurat yang dilakukan oleh seorang anak.

Metode yang digunakan anak dalam mempelajari keterampilan motorik sangat memengaruhi kualitas keterampilan yang diperoleh. Ada tiga pendekatan yang paling sering dipakai anak saat belajar keterampilan motorik, yang diuraikan sebagai berikut.

a. Pembelajaran melalui percobaan dan kesalahan

Ketika tidak terdapat contoh atau pola untuk suatu keterampilan motorik, anak-anak akan belajar dengan melakukan percobaan berulang kali sampai mereka benar-benar menguasai keterampilan tersebut. Namun, pendekatan ini seringkali menghasilkan keterampilan yang berada jauh di bawah kemampuan mereka. Sebagai contoh, ketika seorang anak berusaha naik ayunan tanpa arahan atau teladan, mereka akan mencoba berbagai cara untuk bermain ayunan. Meski mereka

mungkin bisa melakukannya, metode yang dipakai bisa jadi salah dan berisiko berbahaya.

b. Mencontoh

Belajar dengan mencontoh atau mengamati orang dewasa, seperti orang tua atau anak yang lebih tua, seringkali lebih efektif daripada metode coba dan kesalahan, tetapi keberhasilannya terbatas pada kualitas model yang diikuti. Hasil yang diperoleh anak-anak akan menjadi kurang optimal jika mereka mengimitasi model yang tidak baik. Misalnya, jika anak belajar berenang dengan menonton demonstrasi yang tidak akurat, kemungkinan besar kemampuan berenangnya pun akan buruk.

c. Pelatihan

Belajar dengan bimbingan atau pengawasan yang dipadukan dengan mencontoh model mampu menghasilkan keterampilan motorik yang lebih baik. Arahan diberikan saat anak-anak melihat dan memperhatikan orang yang melakukan keterampilan tertentu, sehingga mereka bisa meniru dengan tepat dan kesalahan dalam gerakan bisa segera diketahui dan diperbaiki. Gerakan yang salah yang sudah terlanjur dipelajari oleh anak akan sulit untuk diubah.

Menurut Novan (2021) ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan fisik motorik anak, antara lain:

a. Faktor gizi

Pemberian makanan yang bergizi oleh orang tua kepada anak-anak di usia dini sangat penting untuk menyediakan energi bagi anak yang aktif. Nutrisi yang cukup dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan berbagai organ tubuh. Salah satu sumber gizi terpenting bagi anak berusia 0-2 tahun adalah air susu ibu (ASI), yang tidak dapat tergantikan oleh makanan lain.

b. Faktor stimulasi

Memberikan rangsangan kepada anak, seperti ajakan untuk bermain, terutama dalam bentuk aktivitas fisik, sangat berpengaruh terhadap

perkembangan fisik dan motoriknya. Aktivitas bermain yang dimaksud termasuk bermain fungsional, seperti berlari, melompat, merangkak, dan memanjat. Jika aktivitas ini dilakukan secara teratur, dapat meningkatkan kekuatan fisik, kelenturan otot, dan keterampilan motorik kasar anak, yang semuanya berkontribusi pada perkembangan fisik dan motorik mereka.

c. Kesiapan fisik

Pada usia 0-2 tahun, perkembangan keterampilan motorik kasar dan halus anak berlangsung sangat pesat. Di awalnya, bayi tidak memiliki kemampuan untuk mengontrol gerakan. Namun, dalam 12 bulan, mereka menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam kemampuan motorik. Hal ini terkait dengan kematangan fisik dan sistem saraf mereka. Ini menunjukkan bahwa meskipun orang tua mencoba melatih anak berusia 2 bulan untuk berjalan, mereka tetap belum bisa melakukannya meskipun kemampuan untuk melangkah sudah ada sejak lahir. Dengan demikian, perkembangan fisik dan motorik dipengaruhi bukan hanya oleh rangsangan (latihan berjalan) tetapi juga tergantung pada kesiapan fisik anak.

d. Faktor Jenis Kelamin

Jenis kelamin juga berperan sebagai elemen penting yang memengaruhi perkembangan fisik dan motorik anak-anak pada masa awal kehidupan. Jika kita amati, anak perempuan biasanya lebih menyukai kegiatan yang mengandalkan keterampilan motorik halus, sementara anak laki-laki cenderung lebih menikmati kegiatan yang melibatkan keterampilan motorik kasar, dan tentu saja hal ini dapat berdampak pada kemajuan fisik dan motorik mereka.

e. Faktor Budaya

Budaya dalam komunitas kita yang memiliki sifat patriarkhis juga berdampak pada pertumbuhan fisik dan motorik anak-anak. Pada masa kanak-kanak, budaya patriarkhi mendorong anak laki-laki untuk

berinteraksi satu sama lain dan ikut dalam kegiatan yang dianggap sesuai dengan norma-norma mereka, seperti bermain sepak bola, bermain tembak-tembakan, atau menggunakan mobil-mobilan. Mereka didorong untuk berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan ini dan sering kali dibatasi dari permainan yang biasanya dilakukan oleh anak perempuan, seperti bermain dengan boneka, memasak-masakan, dan sebagainya.

2. Permainan Lompat Geometri

Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan aktivitas bermain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah permainan berasal dari kata "main" yang merujuk pada berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan, baik menggunakan alat tertentu atau tanpa alat. Dengan kata lain, permainan merupakan kegiatan yang membuat anak merasa gembira, nyaman, serta bersemangat. Menurut Fadlillah (2020), permainan adalah objek yang dapat dimanfaatkan oleh anak untuk beraktivitas, dalam rangka mengembangkan kreativitas dan potensi yang mereka miliki.

Geometri merupakan salah satu cabang dalam matematika yang membahas tentang titik, area, dan ruang. Suatu sudut didefinisikan sebagai ukuran rotasi antara dua garis lurus; ruang adalah kumpulan titik yang dapat membentuk bangun geometri; garis adalah bagian dari ruang yang terdiri dari titik-titik dengan karakteristik tertentu; sedangkan bidang adalah sekumpulan titik yang berada pada permukaan datar, seperti meja (Negoro, 2023).

Untuk anak-anak usia dini, biasanya permainan dibuat tanpa banyak aturan sehingga mereka merasa lebih nyaman saat bermain. Permainan memiliki peranan yang sangat penting di tingkat prasekolah karena berfungsi sebagai media pembelajaran. Dari penjelasan tersebut, bisa disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dan

memotivasi anak, serta memiliki unsur pembelajaran yang ingin dikembangkan. Dengan cara ini, anak-anak dapat mengeksplorasi pengetahuan dan pengalaman mereka sehingga dapat tumbuh sesuai dengan harapan.

Salah satu permainan yang cocok untuk memperkenalkan bentuk-bentuk geometri datar kepada anak usia dini adalah lompat geometri. Dasar yang perlu dikuasai anak dalam aktivitas lompat adalah keseimbangan yang baik, agar mereka tidak mengalami kesulitan dalam melakukan tugas yang memerlukan keterampilan motorik. Permainan lompat geometri dirancang untuk mengasah kemampuan kognitif dalam mengenali bentuk geometri datar. Aktivitas ini ditujukan untuk anak-anak kelompok B, yang berusia 5 hingga 6 tahun. Melalui lompat geometri, anak-anak akan belajar mengenali berbagai bentuk geometri datar (Hasan, 2022).

Aktivitas bermain lompat geometri melibatkan seluruh tubuh dan membutuhkan waktu yang cukup lama, dilakukan secara teratur sesuai dengan aturan, seperti melompati bentuk segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, segilima, dan belah ketupat.

Keuntungan dari permainan lompat geometri adalah melatih daya pikir anak. Ketika melompati papan geometri, anak juga dapat meningkatkan ingatan mereka terhadap bentuk-bentuk geometri yang telah mereka lewati tanpa perlu membayangkannya kembali. Selain itu, permainan ini juga akan menguatkan kemampuan fisik motorik anak dalam mengenali berbagai bentuk geometri, sehingga anak akan lebih mudah mengingat setelah melakukan lompatan. Selama bermain, tampak bahwa perilaku anak sangat alami dan tulus. Jika ada kendala, guru akan segera membantu agar semua anak dapat bermain dengan lancar.

Tahap awal yang dilalui anak ketika mempelajari geometri adalah topologis. Pada tahap ini, mereka belum sepenuhnya mengerti konsep jarak, kelulusan, dan hal-hal lainnya, sehingga sebaiknya pengajaran geometri dimulai bukan dengan garis lurus, tetapi dengan bentuk lengkung, seperti

lengkungan tertutup, lengkungan terbuka, area lengkung, dan berbagai lengkungan sederhana lainnya.

Menurut Van Hiele dalam Aisyah (2020), terdapat lima tahap yang dilalui oleh anak-anak dalam proses belajar geometri, yaitu:

a. Tahap Pengenalan

Di tahap ini, anak-anak mulai mengenal berbagai bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, kubus, bola, dan lain-lain, meskipun mereka belum mengerti ciri-cirinya.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini, siswa mulai mendapatkan pemahaman mengenai karakteristik dari bentuk atau konsep geometri. Misalnya, siswa menyadari bahwa sisi yang saling berhadapan memiliki panjang yang sama, bahwa kedua diagonal juga memiliki panjang yang sebanding, dan saling memotong dengan panjang yang seragam, serta hal-hal lain yang terkait.

c. Tahap Pengurutan

Di sini, siswa dapat mengenali berbagai bentuk geometri, memahami ciri-cirinya, dan mampu mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang saling berkaitan.

d. Tahap Dedukasi

Pada tahap ini, siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir deduktif, meskipun belum sepenuhnya sempurna. Matematika sebagai disiplin ilmu memerlukan pendekatan deduktif, di mana kesimpulan dan pembuktian teorema harus terwujud dalam cara deduktif. Dalam fase ini, siswa mulai menyadari pentingnya kesimpulan deduktif, karena mereka dapat memahami bahwa kesimpulan yang dihasilkan secara induktif memiliki kemungkinan untuk keliru.

e. Tahap Keakuratan

Di tahap ini, siswa menyadari bahwa ketepatan dari dasar-dasar yang mereka pelajari adalah sangat penting.

Langkah-langkah untuk melakukan permainan lompat geometri dapat diuraikan seperti berikut ini:

- a. Menyiapkan media untuk bermain lompat geometri
 - 1) Alat dan bahan yang diperlukan mencakup pensil, lem, penggaris, dan gunting, sedangkan bahan yang digunakan adalah kardus bekas persegi kecil, kertas origami, kertas mal kraft karton, mainan balok kayu serta gambar bertema geometri.
 - 2) Proses pembuatan media meliputi pembuatan pola bentuk geometri, kemudian memotong sesuai pola tersebut, dan selanjutnya menempelkan kertas origami menggunakan lem ke kertas mal kraft karton, kardus bekas persegi kecil di isi dengan busa tebal lalu direkatkan dengan lakban. Setelah itu, beragam tema pembelajaran yang relevan sesuai dengan topik yang diajarkan.
- b. Membuat Aturan dan Metode Permainan
 - 1) Aturan permainan meliputi persiapan media oleh guru yang telah disusun di lantai, dan guru melakukan apersepsi dan mencontohkannya secara langsung. Langkah selanjutnya guru meminta anak untuk mempraktikannya yaitu lompat geometri. Mengelompokkan balok kayu berdasarkan jenis yang sama, serta mengurutkan balok kayu tersebut dari yang terkecil hingga terbesar.
 - 2) Metode permainan adalah anak-anak mengantri menunggu nama mereka dipanggil, setelah itu setiap anak akan melompat di atas bentuk yang ditunjukkan oleh guru. Begitu berhasil melompati bentuk geometri, anak-anak kemudian diarahkan untuk mengelompokkan bentuk balok kayu geometri berdasarkan jenis yang sama serta mengurutkan dari yang terkecil hingga terbesar.

Kelebihan dan kekurangan dalam bermain lompat geometri adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan dalam permainan lompat geometri
 - 1) Permainan ini sangat aman bagi anak-anak kecil karena menggunakan bahan kardus dan kertas origami.

- 2) Media permainan tidak mudah rusak dan memiliki masa pakai yang panjang.
 - 3) Permainan ini menarik perhatian anak untuk melompat sehingga memungkinkan mereka bergerak secara leluasa.
 - 4) Lompat geometri tidak hanya mendorong perkembangan pemikiran simbolis, tetapi juga pemikiran yang logis.
 - 5) Anak-anak belajar tentang kesabaran dengan menunggu giliran karena permainan ini dilakukan secara bergiliran.
- b. Kekurangan dari permainan lompat geometri
- 1) Permainan ini memerlukan durasi yang panjang karena dilakukan secara bergiliran dan harus diawasi oleh pendidik.
 - 2) Material yang digunakan untuk menciptakan alat bantu lompat geometri adalah karton dan kertas origami, sehingga proses pembuatannya mudah dan tidak memerlukan waktu yang lama.
- Adapun proses dalam bermain lompat geometri adalah sebagai berikut:
- a. Kegiatan pembuka
 - 1) Penerapan SOP pembukaan
 - 2) Menghafal doa sebelum kegiatan
 - 3) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
 - b. Kegiatan inti
 - 1) Menyanyi lagu “Bentuk Geometri”
 - 2) Berdiskusi tentang bentuk, manfaat geometri beserta contohnya
 - 3) Memainkan Lompat Geometri dengan menggunakan satu kaki
 - c. Recalling
 - 1) Bertanya tentang perasaan hari ini
 - 2) Menceritakan tentang bentuk, manfaat geometri beserta contohnya
 - d. Kegiatan penutup
 - 1) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
 - 2) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 - 3) Menginformasikan kegiatan untuk besok

e. Rencana penilaian

1) Sikap:

- a) Mensyukuri atas nikmat Tuhan dengan menghafal doa sebelum dan sesudah belajar
- b) Menerapkan kata Ajaib sehari-hari

2) Pengetahuan dan ketrampilan:

- a) Dapat menyebutkan bentuk geometri beserta contohnya
- b) Dapat memainkan Lompat Geometri dengan menggunakan satu kaki

C. Kerangka Pemikiran

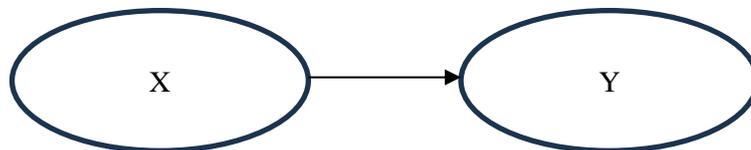
Proses perkembangan fisik motorik adalah tahapan di mana seseorang berkembang melalui respons yang menghasilkan gerakan yang teratur, terkoordinasi, dan menyeluruh. Oleh karena itu, keterampilan motorik dapat diartikan sebagai landasan bagi seseorang untuk berhasil dalam melakukan berbagai kegiatan. Motorik dibedakan menjadi dua jenis: motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar melibatkan gerakan yang memanfaatkan otot besar dan membutuhkan tenaga yang lebih, seperti berjalan, berlari, dan melompat. Sementara itu, motorik halus menggunakan gerakan yang melibatkan otot kecil dan memerlukan koordinasi antara penglihatan dan tangan, contohnya melipat, menggunting, dan meronce (Khadijah, 2020).

Geometri adalah cabang matematika yang mempelajari titik, bidang, dan ruang. Aktivitas bermain lompat geometri melibatkan seluruh tubuh dan membutuhkan waktu yang cukup lama, dilakukan secara teratur sesuai dengan aturan, seperti melompati bentuk segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, segilima, dan belah ketupat.

Menurut Sugiyono (2022) metode kuantitatif berasal dari filosofi positivisme dan ditujukan untuk menggambarkan serta menguji hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti. Variabel dalam penelitian ini meliputi dua variabel, yaitu variabel independen/bebas dan variabel dependen/terikat. Adapun variabel independen/bebas dalam penelitian ini yaitu permainan lompat

geometri (X) sedangkan variabel dependen/terikat dalam penelitian ini yaitu perkembangan fisik motorik (Y).

Kerangka pemikiran adalah hubungan antara variabel yang disusun berdasarkan berbagai teori yang telah dibahas dalam studi yang sedang dijalankan. Pemilihan metode pengajaran memiliki pengaruh besar terhadap pencapaian tujuan pendidikan. Kerangka pikir mencerminkan tantangan yang dihadapi dan strategi yang diterapkan. Untuk kerangka pikir dari penelitian ini adalah:



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Antar Variabel

Keterangan:

X : Permainan lompat geometri adalah salah satu permainan yang digunakan untuk memperkenalkan bentuk-bentuk geometri datar kepada anak usia dini dengan melibatkan seluruh tubuh secara teratur, seperti melompati bentuk segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, segilima, dan belah ketupat.

Y : Perkembangan fisik motorik adalah tahapan di mana seseorang berkembang melalui respons yang menghasilkan gerakan yang teratur, terkoordinasi, dan menyeluruh.

Berdasarkan gambar 2.1. di atas, dapat dijelaskan bahwa ada pengaruh antara permainan lompat geometri (X) terhadap perkembangan fisik motorik (Y).

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh permainan lompat geometri terhadap perkembangan fisik motorik anak kelompok B di TK Darussalam Semarang

Ha : Ada pengaruh permainan lompat geometri terhadap perkembangan fisik motorik anak kelompok B di TK Darussalam Semarang