

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *KUCING-KUCINGAN* PADA
ANAK KELOMPOK B DI TKIT AR-RAIHAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Aprilia Puspita Sari
NIM 09111241011

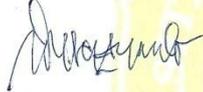
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2013

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *KUCING-KUCINGAN* PADA ANAK KELOMPOK B DI TKIT AR-RAIHAN” yang disusun oleh Aprilia Puspita Sari, NIM 09111241011 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Agustus 2013

Pembimbing I



Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd.
NIP. 19611207 198702 1 001

Pembimbing II



Joko Pamungkas, M. Pd.
NIP. 19770821 200501 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, September 2013

Yang menyatakan,

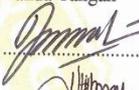


Aprilia Puspita Sari
NIM 09111241011

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *KUCING-KUCINGAN* PADA ANAK KELOMPOK B DI TKIT AR-RAIHAN" yang disusun oleh Aprilia Puspita Sari, NIM 09111241011 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 2 September 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Joko Pamungkas, M. Pd.	Ketua Penguji		10/9/2013
Rina Wulandari, M. Pd.	Sekretaris Penguji		6/9/2013
Dr. Suparno, M. Pd.	Penguji Utama		5/9/2013

Yogyakarta, 07 OCT 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Gerak akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan intelektual dan keterampilan anak di masa kehidupan selanjutnya”.

(Morrison)

”Sesungguhnya orang yang berhasil adalah orang yang bisa mengambil makna dari kesalahan yang pernah ia lakukan dan berusaha memperbaikinya, karena sesungguhnya tak ada yang sempurna kecuali Dia (Allah SWT)”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta atas lantunan doa dan kasih sayang.
2. Kakak dan adikku.
3. Almamaterku.

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *KUCING-KUCINGAN* PADA
ANAK KELOMPOK B DI TKIT AR-RAIHAN**

Oleh
Aprilia Puspita Sari
NIM 0911241011

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TKIT Ar-Raihan melalui permainan tradisional *kucing-kucingan* pada aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) kolaboratif. Subyek penelitian kelompok B yang berjumlah 24 anak. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B dari aspek keseimbangan pra tindakan 25.00%, siklus I menjadi 44.45% dan siklus II sebesar 83.33%. Aspek kecepatan pra tindakan sebesar 12,50%, siklus I menjadi 44.44% dan siklus II sebesar 83.34%. Aspek kelincahan pra tindakan 8,33%, siklus I menjadi 36.16% dan siklus II sebesar 79.17% dari jumlah anak. Secara keseluruhan kemampuan motorik kasar anak berada dalam keadaan cukup baik sebesar 65.28% meningkat pada siklus 1 menjadi 77.62% dan meningkat pada siklus II menjadi 93.75% sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan berhasil karena 75% dari jumlah anak mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

Kata kunci: Kemampuan motorik kasar, permainan tradisional *kucing-kucingan*, TKIT AR-Raihan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional *Kucing- kucingan* pada Anak Kelompok B di TKIT Ar-Raihan”. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada yang terhormat:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian.
2. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan saran, motivasi, dan nasehat pada penulis untuk menyelesaikan skripsi tepat waktu.
3. Bapak Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Joko Pamungkas, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan dan menjadi tempat bercerita setiap masalah yang berhubungan dengan penelitian serta penulisan skripsi ini.
5. Ibu Lalak Hafni Prahesti, S. Pd. Aud. selaku Kepala Sekolah TKIT Ar-Raihan, Monggang, Sitimulyo, Piyungan, Bantul yang telah memberikan ijin penelitian.

6. Ibu Umi Hanik, S. Pd selaku Guru Kelas dan teman-teman seprofesi di TKIT Ar-Raihan yang telah membantu dalam proses penelitian dan pengambilan data.
7. Siswa-siswi Kelompok B TKIT Ar-Raihan yang telah bersedia menjadi subyek penelitian.
8. Bapak, Ibu, Kakak dan Adikku tercinta yang telah memberi dukungan dan semangat selama ini.
9. Teman- teman di Prodi PG-PAUD angkatan 2009, yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas motivasinya selama ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya dalam memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan anak usia dini.

Peneliti menerima saran dan kritik yang bersifat membangun dalam upaya penyempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, September 2013



Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Tinjauan tentang Kemampuan Motorik Kasar	
1. Pengertian Motorik.....	8
2. Pengertian Perkembangan Motorik.....	9
3. Tahapan Perkembangan Motorik Anak.....	10
4. Kemampuan Gerak Dasar.....	12
5. Macam-macam Kemampuan Motorik.....	13
6. Manfaat perkembangan motorik bagi anak.....	14

7.	Kemampuan Motorik Kasar.....	14
a)	Pengertian Motorik Kasar.....	14
b)	Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar.....	16
B.	Tinjauan Tentang Permainan Tradisional <i>Kucing- kucingan</i>	
1.	Pengertian Permainan.....	21
2.	Faktor yang Mempengaruhi Permainan.....	22
3.	Tahapan Perkembangan Permainan.....	24
4.	Jenis Permainan.....	25
5.	Permainan Tradisional.....	26
6.	Permainan Tradisional <i>Kucing- kucingan</i>	27
7.	Langkah Permainan Tradisional <i>Kucing- kucingan</i>	28
8.	Manfaat Permainan Tradisional <i>Kucing- kucingan</i>	32
C.	Penelitian yang Relevan.....	32
D.	Kerangka Berpikir.....	33
E.	Hipotesis.....	34

BAB III. METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian.....	35
B.	Subjek Penelitian.....	36
C.	Obyek Penelitian.....	36
D.	Setting Penelitian.....	37
E.	Rancangan Penelitian.....	37
F.	Metode Pengumpulan Data.....	39
G.	Instrumen Penelitian.....	40
H.	Metode Analisis Data.....	42
I.	Indikator Keberhasilan.....	44

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Penelitian	
1.	Situasi dan Lokasi Penelitian Situasi dan Lokasi Penelitian...	45
2.	Observasi awal Anak Sebelum Tindakan.....	46

3. Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
a) Sajian Hasil Siklus I	49
b) Sajian Hasil Siklus II.....	61
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
C. Keterbatasan Penelitian.....	77

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA.....	81
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	83
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Instrumen Observasi.....	41
Tabel 2. Rubrik Penilaian Keseimbangan.....	41
Tabel 3. Rubrik Penilaian Kelincahan.....	41
Tabel 4. Rubrik Penilaian Kecepatan.....	42
Tabel 5. Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar.....	42
Tabel 6. Observasi Motorik Kasar Pra Tindakan Per Aspek Penilaian...	46
Tabel 7. Observasi Aspek Motorik Kasar Pra Tindakan Per Anak.....	47
Tabel 8. Observasi Motorik Kasar Siklus 1 Per Aspek Penilaian.....	57
Tabel 9. Observasi Aspek Motorik Kasar Siklus 1 Per Anak.....	58
Tabel 10. Observasi Motorik Kasar Siklus II Per Aspek Penilaian.....	66
Tabel 11. Observasi Aspek Motorik Kasar Siklus II Per Anak.....	67
Tabel 12. Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus 1, Siklus II Per Aspek Motorik Kasar.....	72
Tabel 13. Observasi kemampuan motorik kasar per anak.....	73

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Anak Membuat Lingkaran Menggunakan Tumit.....	27
Gambar 2. Anak yang <i>Dadi</i> (Kalah) Berdiri di Tengah.....	28
Gambar 3. Anak Mengulurkan Tangan Saat Akan Berpindah Posisi.....	28
Gambar 4. Saat Anak Akan Berpindah diketahui Pemain Lain.....	29
Gambar 5. Anak Melakukan “ <i>Mbuwang Kucing Gering</i> ”.....	30
Gambar 6. Proses Penelitian Tindakan (Suharsimi Arikunto, 2002:84)..	37
Gambar 7. Saat Guru akan Menjelaskan Permainan <i>Kucing-kucingan</i> ...	37
Gambar 8. Anak Sedang Melakukan Permainan <i>Kucing-kucingan</i>	37
Gambar 9. Ibu Guru Memberi Penjelasan pada Anak yang Melakukan Kesalahan.....	53
Gambar 10. Saat Anak Melakukan <i>Hompimpah</i> atau <i>Sut</i>	62
Gambar 11. Saat Anak Melakukan Permainan Tradisional <i>Kucing-kucingan</i>	63
Gambar 12. Grafik Peningkatan Per Aspek Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TKIT Ar- Raihan.....	70
Gambar 13. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TKIT Ar- Raihan.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Validasi Instrument.....	83
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 3. Lembar Observasi.....	90
Lampiran 4. Rencana Kegiatan Harian.....	93
Lampiran 5. Hasil Observasi.....	109
Lampiran 6. Foto Penelitian.....	125

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang memerlukan dana dan usaha yang cukup besar. Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan mutu dan kualitas masyarakat agar dapat hidup lebih baik. Proses pendidikan sendiri diawali sejak manusia dilahirkan. Pendidikan dasar seorang anak yaitu diawali dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memberikan stimulasi anak secara konsisten.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak usia sekitar 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini telah dipandang sebagai sesuatu yang sangat strategis dalam rangka menyiapkan generasi mendatang yang unggul dan tangguh. Usia dini ini merupakan usia emas (*golden age*) di mana anak tersebut akan mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan. Pendidikan anak usia dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki setiap anak untuk dikembangkan secara optimal melalui cara yang menyenangkan, bergembira, penuh perhatian dan kasih sayang, sabar dan ikhlas (Harun, 2009: 48).

Mengacu pada pendekatan *Developmentally Appropriate practice* (DAP), pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak menjadi manusia seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, mendidik, demokratis yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak (Sumantri, 2005: 8).

Potensi penting yang perlu dikembangkan dan ditumbuhkan dalam pendidikan anak usia dini diantaranya potensi kognitif, agama, sosial emosional, fisik motorik dan bahasa. Kelima aspek perkembangan tersebut akan bertumpu kepada dua alat atau organ fisik utama yaitu pendengaran dan penglihatan sehingga tumbuh kembangnya kelima aspek tersebut sangat tergantung terhadap optimalisasi pemanfaatan kedua alat utama itu. (Harun, 2009: 53). Sehubungan dengan hal tersebut maka Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu diberikan dengan benar dan sesuai dengan tingkat usia anak. Pendidikan yang diberikan haruslah mencakup ke dalam semua aspek bidang pengembangan agar kemampuan anak dapat berkembang dengan maksimal dan menyeluruh. Salah satu bidang yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan motorik.

Perkembangan motorik anak usia dini sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam melakukan gerakan fisik. Perkembangan motorik merupakan suatu aktivitas yang tak kunjung habis dan sekaligus sebagai ciri masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara normal dan faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Gerak bagi anak usia dini juga merupakan bagian yang sangat penting dalam pertumbuhan yang bebas dari *intervensi*. Perkembangan Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar. Guru maupun pendidik dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar untuk anak usia dini melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Salah satu aktivitas yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu melalui aktivitas yang melibatkan kaki, tangan, dan keseluruhan anggota badan (Hurlock, 1978: 151).

Anak usia taman kanak-kanak pada umumnya sangat aktif, mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Oleh karena itu orang tua atau guru perlu menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk melakukan kegiatan yang dapat melatih otot kasar anak serta menyediakan barang-barang dan peralatan bagi anak yang bisa didorong, diangkat, dilempar atau dijinjing. Pertumbuhan pada masa ini perlu mendapat rangsangan untuk menerima informasi yang bermanfaat bagi anak, serta mengembangkan sikap sosial emosional. Seiring dengan pertumbuhan otak, maka pertumbuhan jasmani penting untuk diperhatikan. Ketidakseimbangan pertumbuhan jasmani akan mengganggu anak dalam melakukan aktivitas dan kemampuan fisik motorik.

Melihat kenyataan bahwa pentingnya peningkatan motorik kasar pada anak usia dini, sudah seharusnya PAUD memaksimalkan perannya untuk turut mengembangkan beragam kebutuhan anak didik dalam proses peningkatan motorik kasar. Tetapi pada kenyataannya tidak sesederhana apa yang tertuang dalam berbagai teori. Banyak sebab yang menjadikan upaya pengembangan motorik kasar pada anak kurang optimal.

Berbagai hambatan sebagaimana yang dimaksud adalah seperti yang peneliti temukan yaitu berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TKIT AR-Raihan terkait dengan kemampuan motorik kasar masih memerlukan stimulasi dikarenakan kurangnya kesadaran akan pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar pada diri anak, sehingga anak didik kurang menjalankan secara sungguh-sungguh, anak kurang merespon permainan yang diberikan guru. Maka dari hal itu terdapat beberapa aspek motorik kasar yang belum optimal diantaranya yaitu: 1) anak saat berlari belum mampu bereaksi secara cepat terhadap rangsangan yang diberikan guru sehingga untuk mencapai tujuan diperlukan waktu yang lama, 2) anak belum mampu merubah arah posisi secara cepat, 3) Keseimbangan yang kurang dapat terlihat saat anak berjalan berjinjit masih sering menyentuh tanah, 4) ketertarikan yang dimiliki anak kurang, hal ini terlihat dari antusias yang ditunjukkan saat proses pembelajaran, 6) kegiatan yang diberikan oleh pendidik berupa permainan memanjat, berlari, jalan-jalan dan aktivitas tersebut merupakan suatu kegiatan yang yang sering dilakukan anak bahkan saat berada dirumah, sehingga dari kegiatan itu aspek motorik kasar masih belum dapat distimulasi secara optimal.

Kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu memberikan kontrol saat mengawali gerakan, berhenti dan berputar dengan cepat serta mampu menggunakan keterampilan berlari secara efektif di dalam aktivitas bermain (Sumantri, 2005: 75). Dari permasalahan itu maka diperlukan suatu perbaikan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TKIT AR-Raihan. Anak-anak memerlukan kegiatan yang menarik dan

menyenangkan serta merupakan aktivitas yang jarang dilakukan sehingga mereka tertarik untuk melakukan. Kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulasi anak-anak salah satunya dapat melalui permainan tradisional *kucing-kucingan*.

Permainan tradisional *kucing-kucingan* dapat berguna bagi anak untuk melatih kecepatan, kesigapan dan ketahanan fisik. Dalam permainan ini semua anggota tubuh anak dapat bergerak. Siswa akan melakukan kegiatan seperti berlari untuk menuju satu ke tempat yang lainnya. Dengan stimulasi yang dilakukan melalui permainan ini diharapkan kemampuan motorik kasar siswa dapat mengalami peningkatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional *Kucing-kucingan* Pada Anak Kelompok B di TKIT AR-Raihan”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Anak kurang merespon permainan yang diberikan guru, sehingga upaya dalam pengembangan motorik kasar belum optimal.
2. Kurangnya pemahaman pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar, sehingga anak didik kurang menjalankan secara sungguh-sungguh.
3. Kurang optimalnya kemampuan motorik kasar anak terutama pada aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada permasalahan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *kucing-kucingan* pada Anak Kelompok B di TKIT AR-Raihan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *kucing-kucingan* pada anak kelompok B TKIT Ar-Raihan?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian tindakan kelas bermaksud untuk memperbaiki proses pembelajaran, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TKIT AR-Raihan setelah menerapkan permainan tradisional *kucing-kucingan*.”

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa Taman Kanak-kanak

Untuk memperkaya pengetahuan tentang permainan tradisional dalam rangka peningkatan kemampuan motorik kasar kelompok B di TKIT AR-Raihan.

2. Bagi Guru di Taman Kanak-kanak

Memberikan masukan bagi guru tentang metode-metode yang dapat menunjang keberhasilan peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *kucing-kucingan*.

3. Bagi Sekolah di Taman Kanak-kanak

Memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Kemampuan Motorik Kasar Anak

1. Pengertian Motorik

Pada awal masa pertumbuhan, seorang anak akan banyak melakukan gerakan sebagai aktivitas gerakannya. Anak melampiaskan energinya melalui gerak dengan melalui aktivitas bermain. Muhibbin (Samsudin, 2008: 11) berpendapat motorik disebut dengan istilah “*motor*” yang diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada suatu hal, keadaan dan kegiatan yang telah melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan atau getah). Secara singkat motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi atau rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.

Gerak pada anak usia dini merupakan aktivitas yang tak kunjung habis dan sekaligus sebagai ciri masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara normal. Gerak bagi anak usia dini juga merupakan bagian yang sangat penting dalam pertumbuhan yang bebas dari intervensi. Sedangkan Morrison (Harun, 2009: 109), mengungkapkan bahwa gerak juga akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan intelektual dan keterampilan anak di masa kehidupan selanjutnya.

Bagi anak kecil aktivitas gerak fisik dan pengalaman yang diperoleh di dalamnya bukan hanya bermanfaat untuk perkembangan fisik, perkembangan fungsi organ-organ tubuh, perkembangan kemampuan gerak, melainkan juga bermanfaat untuk perkembangan intelektualnya. Sebelum mampu membaca,

menulis, dan berhitung anak kecil akan lebih banyak mengekspresikan buah pikirannya melalui aktivitas fisik.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gerak merupakan aktivitas yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dimana tidak hanya mampu mengembangkan kemampuan gerak saja melainkan juga berfungsi untuk mengembangkan intelektual, organ-organ tubuh dan pertumbuhan fisik.

2. Pengertian Perkembangan Motorik

Elizabeth B. Hurlock (1978: 150) mendefinisikan perkembangan motorik berarti pengembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf ,urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Sedangkan pendapat lain dikemukakan oleh Corbin (Sumantri, 2005: 48) perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi. Pendapat lain dikemukakan oleh Endang Rini (2007: 105) perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan atau gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses syaraf yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.

Perkembangan motorik pada anak mengalami perbedaan ada anak yang mengalami perkembangan motoriknya sangat baik seperti yang dialami para atlet tetapi ada anak yang mengalami keterbatasan. Selain itu juga dipengaruhi oleh adanya jenis kelamin (*gender*). Orangtua dan guru harus membimbing dan menyediakan panduan khusus untuk membantu pengembangan motorik ini. Hal ini penting dilakukan, karena perkembangan motorik saling berpengaruh dengan

perkembangan fisik. Perkembangan motorik ini dipengaruhi juga oleh perkembangan aspek lainnya seperti kognitif, bahasa, sosial emosional. Perkembangan motorik pada anak usia dini memerlukan banyak frekuensi dan kesempatan pengembangan aktivitas fisik.

Dari pendapat yang telah dijabarkan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah suatu perubahan kemampuan yang dimiliki seseorang dikarenakan adanya kegiatan pusat syaraf, urat saraf serta otot-otot yang terkoordinasi sehingga menjadikan seseorang mampu mengerjakan tubuhnya, perubahan kemampuan gerak ini terjadi dari bayi sampai dewasa.

3. Tahapan Perkembangan Motorik Anak

Gaesell dan Ames (1940) dan Illingsworth (1983) (Slamet Suyanto, 2005: 51-52) mengungkapkan bahwa perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan tahapan atau pola umum sebagai berikut di antaranya: (a) *contunuity* (bersifat kontinyu), dimulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak; (b) *uniform Sequence* (memiliki tahapan yang sama), yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda; (c) *maturity* (kematangan), yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Sel syaraf telah terbentuk semua saat anak lahir, tetapi proses mielinasinya masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Anak tidak dapat melakukan suatu gerakan motorik tertentu yang terkoordinasi sebelum proses mielinasi tercapai; (d) umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerakan secara menyeluruh dari badan

terjadi terlebih dahulu sebelum gerakan bagian-bagiannya. Hal ini disebabkan karena otot-otot besar berkembang lebih dulu daripada otot-otot halus; (e) dimulai dari gerakan refleks bawaan kearah gerak yang terkoordinasi. Anak lahir di dunia telah memiliki refleks, seperti menangis bila lapar, haus, sakit atau merasa tidak enak. Refleks tersebut akan berubah menjadi gerak terkoordinasi dan bertujuan; (f) bersifat *cephalo-cauda* direction artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dari bagian yang mendekati ekor. Otot pada leher berkembang lebih dahulu pada otot kaki; (g) bersifat *proximo-distal* artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu dari yang lebih jauh. Otot dan syaraf lengan berkembang lebih dahulu dari pada otot jari. Oleh karena itu anak TK menangkap bola dengan lengan dan bukan dengan jari; (h) koordinasi bilateral menuju *crosslateral* artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan misalnya pada saat anak TK melempar bola tennis, tangan kanan terayun, disertai ayunan kaki kanan. Bagi orang dewasa, justru kaki kiri maju, diikuti ayunan tangan kanan.

Agar tubuh anak dapat berkembang secara optimal, kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan antara lain ialah: (a) program peningkatan gizi dengan pemberian makanan bergizi dan seimbang; (b) program pengecekan kesehatan secara rutin; (c) program olahraga, seperti gerak dan lagu, di mana anak dapat bergerak bebas seperti senam pagi diiringi lagu yang meriah dan menyenangkan anak; (d) Program peningkatan aktifitas fisik melalui bermain seperti *outdoor play*, di mana anak diberi waktu untuk bermain di halaman sekolah atau di lapangan dengan

berbagai ragam alat-alat permainan yang mengembangkan fisik dan motorik kasar; (e) jalan-jalan pagi dan kegiatan luar kelas lainnya (*outdoor activities*); (f) memberi kegiatan yang mengembangkan kemampuan motorik halus seperti menempel, mengunting, mengancing baju, menali sepatu, dan menggambar.

4. Kemampuan Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Perkembangan penguasaan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar. Gerak dasar tersebut meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu *Locomotor*, *Non locomotor*, dan *Manipulatif* (Sumantri, 2005: 101):

- a. Kemampuan *locomotor* adalah gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya. Keterampilan ini misalnya gerakan-gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, *hop*, berderap, *skip*, *slide* dan sebagainya.
- b. Kemampuan *non locomotor* suatu gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan *non locomotor* terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain;
- c. Kemampuan *manipulatif* biasanya dilukiskan sebagai gerakan yang mempermainkan objek tertentu sebagai medianya atau keterampilan yang

melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bagian-bagian tubuhnya untuk memanipulasi benda di luar dirinya. Menurut Kogan (Sumantri, 2005: 99) keterampilan ini perlu melibatkan koordinasi antara mata, tangan dan koordinasi mata-kaki, misalnya menangkap, melempar, menendang, memukul dengan pemukul seperti raket, tongkat, atau bat. Sebagian ahli juga memasukan juga gerakan seperti mengetik dan bermain piano sebagai gerakan manipulatif. Manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi objek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata yang mana cukup penting untuk item: berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari: gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat bantalan karet (bola *medicin*) atau macam-macam bola yang lain dan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

5. Macam- macam Kemampuan Motorik

Aspek perkembangan motorik menurut Woro Astuti (2011: 04), terdapat dua macam gerakan motorik yaitu:

a. Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan

untuk belajar dan berlatih. Misalnya kemampuan untuk memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan sebagainya.

b. Motorik Kasar

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Misalnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

6. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak.

Perkembangan kemampuan motorik merupakan faktor yang penting bagi pribadi secara keseluruhan. Elizabeth B. Hurlock (1978: 119) mencatat beberapa alasan tentang manfaat perkembangan motorik bagi *konstelasi* perkembangan individu yaitu: (a) Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memindahkan alat-alat permainan; (b) Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi "*helplessness*" (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang "*independence*" (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan "*self confidence*" (rasa percaya diri); (c) Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar,

melukis, dan baris berbaris; (d) Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan anak akan terkucil atau menjadi yang terpinggirkan (*fringer*).

7. Kemampuan Motorik Kasar

A. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan anak beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besarnya (Yudha M. Saputra, 2005: 117). Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak tergantung pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini biasa anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidup.

Woro Astuti (2011: 04) mendefinisikan bahwa motorik kasar itu merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Salah satu aktivitas yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu melalui aktivitas yang melibatkan kaki, tangan, dan keseluruhan anggota badan (Hurlock, 1978: 151). Terdapat berbagai kegiatan yang dapat melatih kemampuan anak untuk mengembangkan motorik kasar yaitu aktivitas berjalan di papan titian, melompat tali, senam, renang dan sebagainya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Samsudin (2008: 64) motorik kasar merupakan kemampuan anak beraktifitas dengan menggunakan otot-otot besar. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena dapat bermanfaat untuk melakukan aktivitas sehari-hari, bila tidak mempunyai kemampuan gerak

yang baik akan mengalami ketinggalan kemampuan dari yang dimiliki orang lain misalnya tidak dapat mengikuti aktivitas bermain bersama dengan teman seperti berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang, dan lain sebagainya, kegiatan ini memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh.

Dari beberapa pendapat tersebut peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa motorik kasar merupakan suatu aktivitas yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Caughlin (Sumantri, 2005: 103) menyatakan kemampuan motorik kasar anak usia dini 5-6 tahun yaitu: (1) berdiri di atas kaki yang lainnya selama 10 detik, (2) berjalan di atas papan keseimbangan ke depan, (3) melompat ke belakang dengan dua kali berturut-turut, (4) melompat dengan salah satu kaki, (5) mengambil salah satu atau dua langkah, yang teratur sebelum menendang bola, (6) melempar bola dengan memutar badan dan melangkah ke depan, (7) mengayun tanpa bantuan, (8) menangkap dengan mantap, (9) melompat tali setinggi lututnya tanpa menyentuh, (10) menunjuk dua keterampilan rumit dalam menguasai bola, memantulkan, melambungkan atau menangkap, dan memukul bola dengan raket.

B. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik yang dimiliki oleh setiap anak berbeda-beda, pada dasarnya kemampuan motorik setiap orang tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Unsur-unsur kemampuan motorik kasar identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani. Muthohir dan Gusril (2004: 50)

menyebutkan bahwa unsur keterampilan motorik kasar adalah koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan. Adapun penjelasan dari beberapa faktor diatas sebagai berikut: (1) Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot harus dimiliki anak sejak dini. Apabila anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak akan mengalami kesulitan untuk melakukan aktivitas bermain seperti berjalan, melompat ataupun berlari, (2) Koordinasi adalah suatu gerakan dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan antara otot dengan sistem syaraf. Misalnya saat anak melakukan kegiatan melempar harus terdapat koordinasi seluruh tubuh yang terlibat, (3) Kecepatan adalah keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu, (4) Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, (5)Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain.

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Sukadiyanto (2010: 116) bahwa unsur-unsur kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kemampuan gerak diantaranya: (1) Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerak atau serangkaian gerak secepat mungkin sebagai jawaban terhadap rangsangan. Dengan kata lain kecepatan merupakan kemampuan seseorang untuk menjawab rangsang dengan bentuk gerak atau serangkaian gerak dalam waktu secepat mungkin. Kecepatan dibagi menjadi dua macam yaitu kecepatan reaksi dan kecepatan gerak. Kecepatan reaksi adalah kemampuan seseorang dalam menjawab suatu rangsang dalam waktu sesingkat mungkin. Kecepatan reaksi

dibedakan menjadi reaksi tunggal dan reaksi majemuk. Sedangkan kecepatan gerak adalah kemampuan seseorang melakukan gerak atau serangkaian gerak dalam waktu secepat mungkin. Kecepatan reaksi tunggal adalah kemampuan seseorang untuk menjawab rangsang yang telah diketahui arah dan sasarannya dalam waktu sesingkat mungkin. Artinya sebelum melakukan gerakan dalam benak pikiran sudah ada persepsi dan arah serta sasaran rencana motorik yang akan dilakukan. Kecepatan reaksi majemuk adalah kemampuan seseorang untuk menjawab rangsang yang belum diketahui arah dan sasarannya dalam waktu sesingkat mungkin, (2) *Fleksibilitas* adalah luas gerak suatu persendian atau beberapa persendian. Ada dua macam fleksibilitas yaitu fleksibilitas statis dan fleksibilitas dinamis. Fleksibilitas statis ditentukan oleh ukuran dari luas gerak (*range of motion*) satu persendian atau beberapa persendian sedangkan fleksibilitas dinamis adalah kemampuan seseorang dalam bergerak dengan kecepatan yang tinggi, (3) Koordinasi adalah kemampuan otot dalam mengontrol gerak dengan tepat agar dapat mencapai suatu tugas fisik khusus. Koordinasi dibagi menjadi dua yaitu koordinasi umum dan khusus. Koordinasi umum merupakan kemampuan seluruh tubuh dalam menyesuaikan dan mengatur gerakan secara stimulan pada saat melakukan suatu gerakan. Artinya bahwa setiap gerakan yang dilakukan melibatkan semua atau sebagian otot-otot, sistem syaraf dan persendian. Sedangkan koordinasi khusus merupakan koordinasi antar beberapa anggota badan yaitu kemampuan untuk mengkoordinasikan secara simultan, (4) Kekuatan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengatasi beban atau tahanan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Bambang Sujiono, dkk (2008: 73) menyatakan unsur-unsur kesegaran jasmani yaitu: (1) kekuatan (*Strength*) adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong, atau menarik beban, (2) daya tahan (*endurance*) adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan, (3) kecepatan dapat diberikan dengan kegiatan latihan yang serba cepat, seperti lari dengan jarak pendek, (4) kelincahan (*agility*) adalah kemampuan seseorang bergerak secara cepat misalnya melakukan gerak perubahan arah secara cepat, berlari cepat kemudian berhenti secara mendadak dan kecepatan bereaksi, (5) kelentukan (*flexibility*) adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang geraknya, (6) *fleksibilitas* seseorang ditentukan oleh kemampuan gerak sendi-sendi. Makin luas ruang gerak sendi-sendi makin baik fleksibilitas seseorang, (7) koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak. Termasuk kemampuan gerak koordinasi adalah sebagai berikut ini. Koordinasi mata dan tangan yang berhubungan dengan kemampuan memilih suatu objek dan mengkoordinasikan (objek yang dilihat dengan gerakan-gerakan yang diatur). Koordinasi mata dan tangan yaitu perlunya pengamatan yang tepat. Koordinasi mata dan kaki adalah berhubungan dengan kemampuan melakukan suatu gerakan berdasarkan penglihatan dan gerak anggota badan bagian bawah misalnya menendang bola, (8) ketepatan dapat dilakukan melalui kegiatan seperti melempar

bola kecil ke sasaran tertentu, (9) keseimbangan dibedakan menjadi dua yaitu keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh pada saat sedang melakukan gerakan.

Dari beberapa pendapat tersebut peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapat beberapa aspek unsur-unsur kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kemampuan gerak diantaranya: kekuatan, koordinasi gerak, kecepatan, keseimbangan, kelincahan, *fleksibilitas*, daya tahan (*endurance*), dan ketepatan. Kekuatan merupakan Keterampilan otot atau sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga saat mengatasi beban atau tahanan yang harus dimiliki anak sejak dini. Koordinasi adalah kemampuan otot dalam mengontrol gerak dengan tepat agar dapat mencapai suatu tugas fisik khusus yang memerlukan koordinasi gerak yaitu kesempurnaan otot dan sistem syaraf. Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerak atau serangkaian gerak secepat mungkin sebagai jawaban terhadap rangsangan dengan kata lain kecepatan merupakan kemampuan seseorang untuk menjawab rangsang dengan bentuk gerak atau serangkaian gerak dalam waktu secepat mungkin. Kecepatan dibagi menjadi dua macam yaitu kecepatan reaksi dan kecepatan gerak. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Fleksibilitas adalah luas gerak suatu persendian atau beberapa persendian. Daya tahan

(*endurance*) adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan.

B. Tinjauan Permainan Tradisional *Kucing-kucingan*

1. Pengertian Permainan

Permainan menurut Rika Dian Kurniawati (2010) merupakan alat bagi anak untuk menjalani dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain merupakan proses alamiah dan naruliah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya. Anak usia dini sangat memerlukan kebebasan untuk bergerak dan beraktivitas lewat bermain. Bermain merupakan dunia anak-anak, melalui bermain mereka dapat mengekspresikan diri. Hughes (Andang Ismail, 2006: 14) mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu: (a). mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri dilakukan untuk mendapat suatu kepuasan; (b). memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa; (c). menyenangkan dan dapat menikmati; (d). mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas; (e). melakukan secara aktif dan sadar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2006: 16) bahwa bermain dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, emosional dan moral. Dari pendapat yang telah dijabarkan diatas maka peneliti dapat

menyimpulkan bahwa permainan berbeda dengan bekerja, dalam permainan anak dapat belajar sesuatu hal yang baru, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya serta melalui permainan dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, emosional dan moral.

2. Faktor yang Mempengaruhi Permainan

Elizabeth B. Hurlock (1978) berpendapat terdapat delapan faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak yaitu:

a. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Dengan demikian, anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja.

b. Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, anak lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatis, konstruktif, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. Jenis Kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan, dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan lain. Pada masa-masa awal, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan. Tetapi sebaliknya, pada anak perempuan terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya. Hal ini disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang yang memadai. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang anak-anak yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f. Status Sosial Ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik dan bermain sepeda roda. Sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan renang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak. Jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap anak-anak.

g. Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung kepada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

h. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya, misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyak permainan balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

3. Tahapan perkembangan Permainan

Rubin, Fein & Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968) dalam (Mayke Sugianto, 1995: 21) mengungkapkan tahapan perkembangan permainan yaitu:

a. Permainan fungsional (*Functional play*)

Permainan seperti ini biasanya tampak pada anak berusia 1-2 tahunan berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Misalnya berlari-lari sekeliling ruang dan menarik mobil-mobilan.

b. Bangun Membangun (*Constructive Play*)

Permainan ini terlihat pada anak berusia 3-6 tahun. Dalam kegiatan ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan balok atau potongan lego.

c. Permainan pura-pura (*Make believe play*)

Dalam permainan ini anak berpura-pura menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

d. Permainan dengan peraturan (*Games with Rules*)

Permainan ini dapat dilakukan anak usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan permainan ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Selanjutnya anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak menyimpang jauh dari aturan umumnya.

4. Jenis Permainan

Jika ditinjau dari segi jenisnya permainan yang berdasarkan bentuk dan keterampilan yang terdapat di dalamnya (Andang Ismail, 2006) membagi permainan menjadi dua yaitu:

a. Permainan Tradisional

Sukirman Dharmamulyo (2008) berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi, yang dimaksud secara tradisi ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.

b. Permainan Modern

Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih dan bersifat masinal. Permainan modern juga biasanya lebih bersifat atraktif dan elektris. Oleh karena itu permainan

modern sering disebut juga sebagai permainan elektronik. Permainan elektronik mencakup aneka mainan anak-anak yang dilengkapi listrik biasanya arus searah sebagai tenaga geraknya.

5. Permainan Tradisional

Sukirman Dharmamulyo (2008: 35) berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksud secara tradisi ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaanya (Andang Ismail, 2006: 105).

Sukirman Dharmamulyo (2008) mengungkapkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu: (a) melatih sikap mandiri; (b) berani mengambil keputusan; (c) penuh tanggung jawab; (d) jujur; (e) sikap dikontrol oleh lawan; (f) kerja sama; (g) saling membantu dan menjaga; (h) membela kepentingan kelompok; (i) berjiwa demokratis; (j) patuh terhadap peraturan; (k) penuh perhitungan; (l) ketepatan berfikir dan bertindak; (m) tidak cengeng; (n) berani; (o) bertindak sopan; (p) bertindak luwes.

Pada permainan tradisional terdapat bentuk permainan yang sifatnya bertanding (*games*) dan ada pula yang bersifat untuk mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi. Permainan-permainan itu ada yang berlaku khusus untuk anak laki-laki, ada yang berlaku khusus bagi anak perempuan. Kemudian ada pula permainan yang berlaku untuk keduanya, sesuai dengan corak dari permainan itu

sendiri. Pengelompokan jenis permainan yang bersifat games ada yang single, satu lawan satu, ada yang satu lawan kelompok, ada yang kelompok lawan kelompok, ada yang per-orangan dalam satu kelompok ada pula yang dilakukan bersama dalam satu kelompok.

Jika diamati dari kegiatan yang dilakukan anak permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangan, menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, keluwesan gerak tubuh, menirukan alam lingkungan, memadukan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti dan gerakannya.

6. Permainan Tradisional *Kucing-kucingan*

Permainan tradisional di setiap daerah terdapat berbagai macam. Salah satu permainan tradisional yang perkembangannya berada di Jawa (terutama Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta) yaitu permainan *kucing-kucingan*.

Sukirman Dharmamulyo (2008: 94) berpendapat bahwa permainan *kucing-kucingan* adalah permainan menirukan gerakan kucing yang sedang saling berebut suatu benda. Selain itu pada tahap terakhir permainan ini diakhiri dengan menyanyikan lagu dengan syair '*Dha nggu wang kucing gering*' (mari kita membuang kucing sakit). Di tempat lain permainan ini dikenal dengan nama *Kus-kusan* atau *Alih Lintang*. Permainan kucing-kucingan dapat dilakukan kapan saja asal tidak mengganggu pekerjaan atau sekolah anak-anak. Permainan ini merupakan tempat pertemuan dan pergaulan anak-anak sebaya.

Permainan ini disebut *kucing-kucingan* karena melihat dari kata pertama, kucing adalah binatang piaraan (Depdikbud, 1983: 150). “*Ngucing*” berarti sifat yang kurang baik yaitu nafsu suka memiliki terhadap sesuatu. *Kucing-kucingan* yaitu permainan yang menyerupai sifat seekor kucing. Di sini berarti permainan dengan peragaan yang di dalamnya berisi gerakan saling berebutan untuk dapat memiliki sesuatu tempat

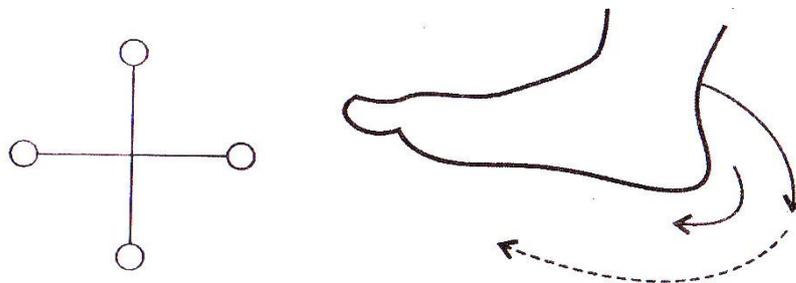
Permainan kucing-kucingan ini membutuhkan lima orang pemain. Pemain biasanya laki-laki saja atau perempuan saja. Permainan ini dapat dilakukan oleh segala lapisan masyarakat baik kota maupun desa. Tidak terdapat lagu pengiring dalam permainan ini. Hanya menjumpai sebaris kalimat yang diucapkan secara berirama pada akhir permainan yaitu: ‘*Dha mbuwang kucing gering*’ (Mari bersama-sama membuang kucing sakit).

7. Langkah-langkah Permainan Tradisional *Kucing-kucingan*

Sukirman Dharmamulyo (2008: 95-98) menjelaskan bahwa permainan kucing-kucingan berawal dari suatu perkumpulan misalnya lima orang anak berkumpul membentuk sebuah kelompok (A, B, D dan E). Kelima orang anak tadi mengadakan undian untuk menentukan siapa yang *dadi* (jadi) dengan cara *hompimpah* atau *sut*. Ternyata yang *dadi* (pemain kalah) adalah E, dan yang *mentas* (menang) adalah A, B,C, dan D. Sebelum bermain mereka membicarakan dan menyepakati peraturan yang telah biasa berlaku, yaitu: (1) apabila pemain *mentas* meninggalkan tempatnya dan berhasil ditempati oleh pemain *dadi*, maka matilah pemain *mentas* tadi; (2) apabila pemain *dadi* lebih cepat menempati tempat yang kosong, amka matilah peserta *mentas*; (3) apabila pemain *mentas* telah lima kali

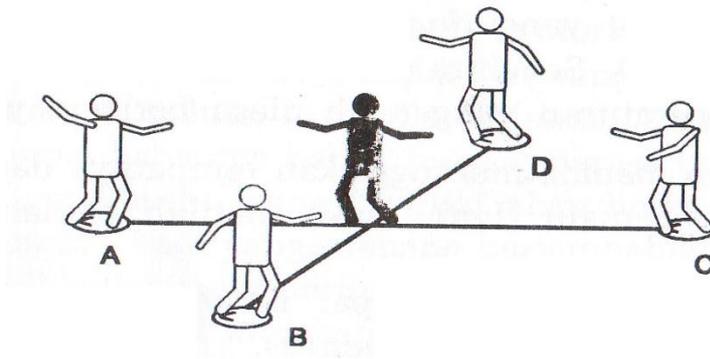
berpindah atau bergantian tempat maka dilakukanlah *mbuwang kucing gering*. Ini berarti pemain *dadi* diiringi oleh pemain *mentas* menuju ke suatu tempat dan kemudian dilepaskan, kemudian para pemain *mentas* tadi saling berlomba adu cepat berebut mencari tempat. Sewaktu membuang kucing semua harus ikut, tetap berkelompok sampai batas yang telah ditentukan.

Setelah ditentukan siapa yang *dadi* maka para pemain *mentas* membuat dua garis masing-masing sepanjang 2,5 meter saling bersilangan tegak lurus. Pada keempat ujung garis tadi dibuatlah lingkaran yang dibuat dengan jalan memutar telapak kaki. Caranya tumit kanan ditekan ke tanah kemudian jempol kaki diangkat sedikit dan diputar ke kanan. Maka di ujung ke empat garis tadi terbentuklah empat lingkaran kecil sesuai dengan ukuran kaki masing-masing pemain.



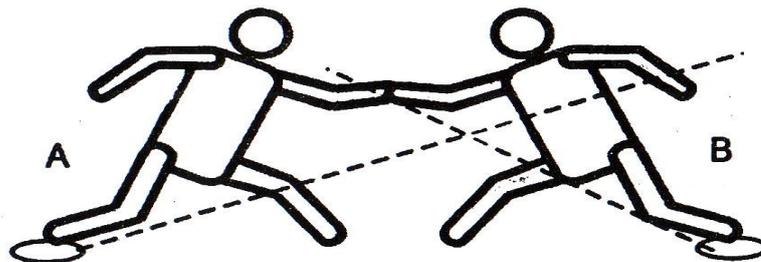
Gambar 1. Anak membuat lingkaran menggunakan tumit.

Keempat anak tadi (A, B,C, dan D) kemudian berdiri menempati lingkaran yang anak buat sendiri, sedangkan anak yang *dadi* (E) berdiri tepat dititik persilangan kedua garis.



Gambar 2. Anak yang *dadi* (kalah) berdiri di posisi tengah

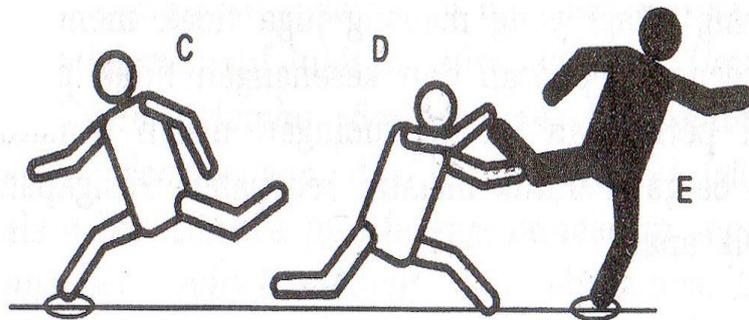
Dengan diam-diam setiap peserta yang *mentas* berusaha saling berganti tempat dari lingkaran satu ke lingkaran lainnya, baik sebelah kiri maupaun sebelah kanannya. Jadi A dapat bertukar tempat dengan B maupun dengan D, B dapat bertukar tempat dengan A atau C, C dapat bertukar tempat dengan B atau D, sedangkan D dapat bertukar tempat dengan A atau C. Cara bertukar tempat dilakukan dengan cara salah satu tangan masing-masing pemain diulurkan hingga dapat memegang satu sama lain. Kemudian apabila sudah berpegangan baru anak berpindah tempat.



Gambar 3. Anak mengulurkan tangan saat akan berpindah posisi.

Apabila perpindahan tempat tidak diketahui E sebagai pemain *dadi*, maka selamatlah keduanya. Namun misalnya, saat C dan D ingin saling bertukar tempat, tetapi karena kurang cekatan maka E dapat menduduki tempat D.

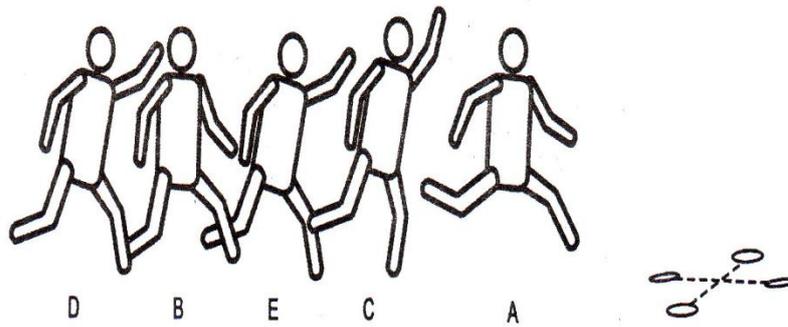
Konsekuensinya adalah D menjadi pemain *dadi* dan berdiri di titik persilangan kedua garis.



Gambar 4. Saat anak akan berpindah diketahui pemain lain.

Sekarang yang *jadi* adalah D, yang *mentas* A, B,C, dan E. Pada kali ini perpindahan pemain yang *mentas* selalu berlangsung selamat, atau dengan kata lain D selalu gagal menduduki salah satu lingkaran kecil tersebut. Hal ini terjadi berulang sampai lima kali, sehingga terjadilah apa yang dinamakan ‘mbuwang kucing gering’. Peserta yang *mentas* (A, B, C, dan E) kemudian meninggalkan tempatnya lalu menggiring D menuju ke tempat yang telah ditentukan sambil menyanyikan syair ‘*Dha mbuwang kucing gering*’ berulang kali.

Setelah sampai ditempat tersebut maka semua pemain (A, B, C, D dan E) berlomba adu cepat kembali ke tempat semula untuk menduduki lingkaran-lingkaran kecil di ujung garis. Barang siapa tidak memperoleh lingkaran tersebut maka menjadi pemain *dadi*, dan harus berdiri di titik persilangan garis. Selanjutnya permainan dimulai dari awal lagi. Anak-anak saling berpindah di bawah incaran pemain *dadi*.



Gambar 5. Anak melakukan “mbuwang kucing gering”

8. Manfaat Permainan Tradisional Kucing-kucingan

Sukirman Dharmamulyo (2008) berpendapat bahwa dalam permainan ini anak-anak tidak hanya menyalurkan tenaga yang mereka miliki saja melalui aktivitas yang dilakukan. Ada beberapa manfaat yang diperoleh untuk anak melalui permainan ini yaitu untuk melatih kecepatan, kesigapan dan ketahanan fisik.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Sainah (2011) menyimpulkan bahwa melalui permainan memantulkan bola, kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B1 di TK ABA Karanganyar Yogyakarta dapat ditingkatkan. Pada sebelum tindakan kemampuan motorik kasar anak berada dalam keadaan tidak baik yaitu 21.17% atau 5 anak, meningkat pada siklus I sebesar 26.66% menjadi 47.83% dan meningkat pada siklus II sebesar 36.95% menjadi 84.78% pada kemampuan anak memantulkan bola dengan posisi di tempat. Sedangkan kemampuan memantulkan bola dengan berjalan sebelum tindakan kemampuan anak berada dalam keadaan tidak baik yaitu 13.04% atau 3 anak, meningkat pada siklus I ada 10 anak atau

43.47% dan meningkat pada siklus II ada 19 anak atau 80.44% sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebagian besar berada pada keadaan berkembang sesuai dengan harapan indikator dari total populasi 23 anak.

D. Kerangka Pikir

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga di jalur formal yang menangani pendidikan anak usia dini. Saat ini perhatian terhadap pendidikan anak usia dini semakin meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah tumbuh kesadaran dari masyarakat mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini, karena pada masa ini merupakan fase perkembangan yang mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dari masing-masing anak.

Perkembangan anak yang harus dikembangkan terdapat beberapa aspek diantaranya kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, dan moral agama. Terdapat berbagai cara untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan tersebut, salah satunya pada aspek perkembangan kemampuan motorik kasar yang dapat distimulasi melalui permainan. Bermain sangat penting bagi anak untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka. Bermain dapat meningkatkan kemampuan gerak anak-anak, menyalurkan hasrat bergerak dan menciptakan suasana kesenangan dan kegembiraan.

Aspek perkembangan fisik motorik merupakan hal yang penting untuk dikembangkan pada anak oleh karena itu perlu suatu metode yang mendukung perkembangan tersebut menjadi optimal. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak dapat terlihat jelas saat melakukan suatu permainan karena anak melakukan berbagai gerakan. Proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap

perkembangan motorik kasar anak. Jika proses pembelajaran dilakukan melalui permainan yang menyenangkan, kinerja otak akan optimal dan dapat mempengaruhi koordinasi gerak anak sehingga dapat diindikasikan dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak usia dini maka dari itu dengan melakukan permainan tradisional *kucing-kucingan* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TKIT AR-Raihan.

E. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah melalui permainan tradisional *kucing-kucingan* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TKIT Ar-Raihan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif yaitu peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas yang lain. Secara partisipatif bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah (Suwarsih Madya, 2006: 51). Kemmis mengungkapkan bahwa penelitian tindakan adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termaksud pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari kegiatan praktek sosial atau pendidikan, pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktek pendidikan ini, dan situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini (Rochiati Wiriaatmadja 2006: 12).

Grundy dan Kemmis menyebutkan bahwa tujuan penelitian tindakan adalah peningkatan praktik, pengembangan profesional, pemahaman praktik oleh praktisinya dan peningkatan situasi tempat pelaksanaan praktik (Suwarsih Madya, 1994: 12). Adapun penelitian tindakan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penelitian tindakan menurut Shumsky (Suwarsih Madya, 2006: 48) adalah sebagai berikut:

1. Kerjasama dalam penelitian tindakan menimbulkan rasa memiliki.
2. Kerjasama dalam penelitian tindakan mendorong kreativitas dan pemikiran yang kritis. Melalui interaksi dalam tindakan penelitiannya, maka akan

memperoleh banyak cara memandang masalah, mendapatkan saran dan penyelesaiannya dan lebih banyak analisis dan kritikan terhadap rencana yang diajukan sehingga mendorong timbulnya kreativitas pemikiran yang kritis.

3. Kerjasama dalam penelitian tindakan, peningkatan kemungkinan untuk berubah meningkat.
4. Kerjasama dalam penelitian tindakan meningkatkan kesepakatan.

Kelemahan penelitian tindakan menurut Suwarsih Madya (2006: 48) adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam teknik dasar penelitian tindakan pada pihak peneliti.
2. Kelemahan yang kedua berkenaan dengan waktu.

B. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh siswa kelompok B TKIT AR-Raihan yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan. Subyek penelitian ini dipilih berdasarkan permasalahan yang terjadi pada anak kelompok B TKIT AR-Raihan yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *kucing-kucingan*.

C. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional yaitu *kucing-kucingan*.

D. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Ar-Raihan pada anak kelompok B yang berada di Monggang, Sitimulyo, Piyungan, Bantul. *Setting* penelitian ini dilakukan di luar kelas yaitu di halaman TKIT AR-Raihan yang beralamat di Monggang, Sitimulyo, Piyungan, Bantul. *Setting* ini digunakan untuk mempermudah untuk pelaksanaan tindakan saat penelitian. *Setting* ini juga dapat mempermudah anak untuk beradaptasi dengan kegiatan yang akan dilakukan karena merupakan tempat kegiatan yang digunakan untuk permainan fisik anak. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013.

E. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *kucing-kucingan*.

Model penelitian ini menunjuk pada Kemmis dan Taggart (Suharsimi Arikunto, 2002: 84) yang mengembangkan modelnya berdasarkan konsep yang dikembangkan oleh Lewin dengan disertai beberapa perubahan. Perencanaan Kemmis & Mc Taggart menggunakan siklus system spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah awal setelah diperoleh gambaran umum tentang kondisi, situasi kegiatan yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan

motorik kasar yang diberikan untuk siswa oleh pendidik yang berada di kelompok B tersebut. Tahapan perencanaan meliputi:

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian yang memuat rangkaian-rangkaian kegiatan dalam satu hari yang akan dilakukan anak-anak.
- b. Menyiapkan media yang dapat digunakan anak-anak dalam melakukan permainan tradisional kucing-kucingan.
- c. Menyiapkan lembar observasi yang memuat aspek motorik kasar anak untuk melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh anak kelompok B di TKIT AR-Raihan.

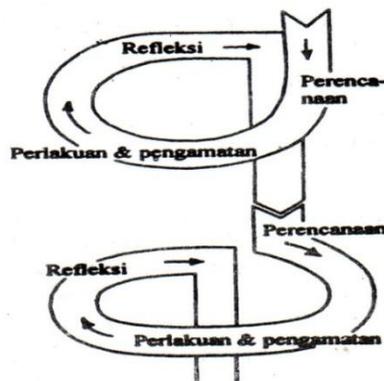
2. Perlakuan & Pengamatan

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari rencana yang telah dilakukan untuk memperbaiki keadaan yang terjadi di kelompok B di TKIT AR-Raihan. Pelaksanaan bersumber pada Rencana Kegiatan Harian yang sudah dibuat. Pada siklus pertama dilakukan pembelajaran sesuai perencanaan kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan proses kegiatan yang berlangsung. Berdasarkan analisis untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan proses yang berlangsung kemudian dilakukan perbaikan sebagai masukan untuk siklus berikutnya. Kegiatan ini dilakukan terus menerus hingga diperoleh peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan.

3. Refleksi

Sesudah melakukan tindakan, guru dan peneliti melakukan diskusi dan mengevaluasi tindakan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi dikaji dan

direnungkan kembali kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Jika masih menemukan masalah atau hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai maka akan dilakukan langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya. Berikut ini dikutipkan model visualisasi bagan yang disusun oleh kedua ahli yang dimaksud, yaitu Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2002:84):



Gambar 6. Proses Penelitian Tindakan

F. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelompok B di TKIT AR-Raihan yang dilakukan proses kegiatan melalui permainan tradisional kucing-kucingan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Adapun metode pengumpulan data menggunakan *non tes*. *Non tes* digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan atau keterampilan anak dalam mengikuti proses berlangsungnya permainan atau kegiatan itu. Bentuk *non tes* berupa lembar pengamatan yang dapat digunakan untuk memantau aktivitas siswa dalam melaksanakan aktivitas motorik kasar. Berikut bentuk *non tes* yang dilakukan:

1. Metode Observasi

Pardjono (2007: 43) mengemukakan bahwa teknik observasi merupakan teknik monitoring dengan melakukan observasi atau pengamatan terhadap sasaran pengukuran, dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dipersiapkan dengan membubuhkan tanda *check* (✓) atau kata “ya” jika hal yang diamati muncul.

Data observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan yang berisi tentang kemampuan motorik kasar anak selama proses kegiatan berlangsung. Observasi dalam penelitian ini berisi indikator- indikator yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar yang seharusnya sudah dapat dilakukan.

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan tujuan mengambil data-data yang ada di TKIT AR-Raihan seperti mengambil foto saat proses kegiatan yang dilakukan anak-anak kelompok B di TKIT AR-Raihan saat proses permainan tradisional kucing-kucingan berlangsung, data guru, struktur organisasi dan data anak kelompok B. Alat yang digunakan dalam dokumentasi selama proses penelitian ini berupa camera digital yang berfungsi untuk memberikan informasi secara konkret mengenai partisipasi anak pada saat proses pembelajaran berlangsung serta untuk memperkuat data yang diperoleh.

G. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan intrumen pokok, yakni panduan observasi dan dokementasi. Untuk lebih jelasnya tentang panduan observasi yang akan

dilakukan serta untuk mempermudah saat pelaksanaan maka dibuat dalam bentuk tabel seperti di bawah ini:

Tabel 1. Instrumen Observasi

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampuan Motorik Kasar	Keseimbangan	Berjalan lurus ke depan dengan berjinjit
	Kelincahan	Mengubah arah atau posisi tubuh dengan cepat dan tepat
	Kecepatan	Anak berlari menempuh jarak dengan waktu yang cepat

Tabel 2. Rubrik Penilaian Keseimbangan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Seimbang	Anak mampu berjalan lurus ke depan jinjit tanpa jatuh	3
Kurang Seimbang	Anak mampu berjalan lurus ke depan jinjit namun kadang menyentuh tanah	2
Belum Seimbang	Anak belum bisa jalan lurus ke depan dengan jinjit	1

Tabel 3. Rubrik Penilaian Kelincahan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Lincih	Anak dapat berlari mengubah arah atau posisi tubuh dengan cepat dan tepat	3
Kurang Lincih	Anak dapat berlari dengan mengubah arah tetapi waktunya lambat	2
Belum Lincih	Anak mampu berlari tetapi belum bisa mengubah arah atau posisi tubuh dengan cepat dan tepat	1

Tabel 4. Rubrik Penilaian Kecepatan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Cepat	Anak dapat berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	3
Kurang Cepat	Anak dapat berlari menempuh jarak tertentu namun waktu yang ditempuh relatif lambat	2
Belum Cepat	Anak belum mampu berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang ditentukan	1

Tabel 5. Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar

NO	NAMA SISWA	Aspek yang diamati								
		Keseimbangan			Kelincahan			Kecepatan		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
	Jumlah									

H. Metode analisis data

Saat data diperoleh dan dikumpulkan maka selanjutnya dalam proses penelitian adalah menganalisis data. Teknik analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan secara mendalam. Suwarsih Madya (2006:

75) berpendapat analisis data dalam penelitian tindakan diawali momen refleksi putaran penelitian tindakan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif Untuk analisis kualitatif yaitu cara interaksi yang terdiri dari pemaparan data dan penyimpulan. Hasil pengamatan tersebut dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dan dipisahkan-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Sedangkan untuk analisis kuantitatif menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

F : frekuensi yang dicari frekuensinya

N : jumlah frekuensi / individu

Anas Sudijino (2010: 43) menyatakan data yang diperoleh diinterpretasikan kedalam empat tingkatan yaitu:

Presentase	Keterangan
80%-100%	Kemampuan motorik kasar baik
60%-79%	Kemampuan motorik kasar cukup
30%-59%	Kemampuan motorik kasar kurang baik
0%-29%	Kemampuan motorik kasar Tidak sekali

I. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran, dalam hal ini adalah kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TKIT AR-Raihan. Oleh karena itu Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila 75% (18 anak) dari jumlah 24 anak kelompok B di TKIT-AR Raihan telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian Situasi dan Lokasi Penelitian

Situasi dan Lokasi Penelitian Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TKIT Ar-Raihan yang beralamat di Monggang, Gampingan, Kelurahan Sitimulyo, Kecamatan Piyungan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta kode pos 55792. Letak sekolah ini strategis berada di antara perumahan warga, tidak jauh dari jalan raya dan jauh dari keramaian sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan kondusif.

TKIT Ar-Raihan terdiri dari dua tingkat kelas yang masing-masing tingkatan terdiri dari dua kelas paralel dan terdapat kelas untuk BATITA. Penelitian ini dilakukan di kelas B yang terdiri dari 25 siswa yaitu 11 laki-laki dan 13 perempuan. Proses pembelajaran ditangani oleh dua orang guru yang perhatian dan sabar terhadap siswa. Kolaborasi dengan guru kelas B diperoleh gambaran bahwa guru mau berkerja sama dengan pihak lain (peneliti) demi kemajuan sekolah dan peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal kondisi gedung sekolah terdapat fasilitas ruang kelas untuk kegiatan belajar-mengajar, kamar mandi, ruang kepala sekolah yang menjadi satu dengan ruang TU serta guru kelas, ruang perpustakaan berada di ruang kepala sekolah yang tersusun rapi dan halaman sekolah yang terdapat banyak permainan *out door* seperti ayunan, papan titian, bola dunia, papan selunjur, jembatan jalan dan jungkat jungkit.

2. Observasi awal Anak Sebelum Tindakan

Observasi awal ini sebagai langkah pra tindakan terhadap kemampuan motorik kasar anak di kelas yang dilakukan melalui pengamatan. Dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap guru kelas B TKIT Ar Raihan diperoleh gambaran tentang kemampuan motorik kasar sebelum penelitian dilaksanakan. Kegiatan yang berlangsung untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak masih berupa kegiatan yang ada di lingkungan sekolah sehingga aspek kecepatan, kelincahan serta keseimbangan anak belum maksimal. Hasil pengamatan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 6. Observasi Motorik Kasar Pra Tindakan Per Aspek Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	PRA TINDAKAN
1	Keseimbangan	25.00%
2	Kecepatan	12.50%
3	Kelincahan	8.33%

Dari data observasi, hasil dari kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih belum berkembang dengan baik. Dilihat dari tabel kemampuan motorik kasar anak sebelum dilakukan menunjukkan 25.00% anak memiliki keseimbangan yang baik atau berada dalam kriteria tidak baik, 12.50% anak memiliki kecepatan yang baik namun berada dalam kriteria yang tidak baik, 8.33% anak memiliki kelincahan yang baik tetapi berada dalam kriteria yang tidak baik.

Pada pra tindakan dapat diketahui bahwa dalam aspek keseimbangan terdapat 5 atau 25.00% anak memiliki keseimbangan yang baik dimana mereka mampu berjalan jinjit tanpa menyentuh tanah sampai ke tempat yang dituju, pada aspek kecepatan terdapat 3 anak atau 12.50% yang memiliki kecepatan yang baik

yaitu mampu merespon secara cepat dalam mencapai tujuan dalam waktu yang singkat, pada aspek kelincahan terdapat 2 anak atau 8.33% yang memiliki kelincahan yang baik yaitu anak mampu merubah arah dengan cepat.

Dari data di atas dapat diambil kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini yang dapat menunjukkan ketercapaian perkembangan kemampuan motorik kasar per individu anak:

Tabel 7. Observasi Aspek Motorik Kasar Pra Tindakan Per Anak.

NO	NAMA	PRESENTASE (%)	KRITERIA
1	AYB	77.78	Cukup
2	AAA	66.67	Cukup
3	AK	55.56	Kurang
4	AKR	55.56	Kurang
5	AAF	33,33	Kurang
6	ARN	88.89	Baik
7	CDA	44.44	Kurang
8	ESA	55.56	Kurang
9	FAM	88.89	Baik
10	FHA	66.67	Cukup
11	HA	33.33	Kurang
12	GEA	66.67	Cukup
13	GFA	77.78	Cukup
14	LMA	66.67	Cukup

15	LRR	88.89	Baik
16	MDF	66.67	Cukup
17	MRF	77.78	Cukup
18	MRZ	55.56	Kurang
19	MAA	66.67	Cukup
20	MNA	66.67	Cukup
21	NHA	66.67	Cukup
22	NIA	66.67	Cukup
23	RAA	55.56	Kurang
24	SLA	77.78	Cukup

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa lebih dari 80% anak ke atas belum memiliki kemampuan motorik kasar dalam aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincuhan yang baik. 12.50% atau 3 anak yang berada pada kriteria baik 54.17% atau 13 anak yang berada pada kriteria cukup baik. Terdapat 29.17% atau 7 anak yang berada pada kriteria kurang baik. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak masih rendah hal itu dapat dilihat dari saat melakukan kegiatan yang berguna untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar pada aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincuhan anak-anak kurang antusias dan keaktifan yang dimiliki belum maksimal dikarenakan proses pembelajaran atau kegiatan yang diberikan kurang menarik perhatian anak. Permainan yang dilakukan merupakan kegiatan monoton atau yang sering dilakukan bahkan saat anak sedang istirahat yaitu bermain dengan permainan yang ada di halaman sekolah, kurang memberikan kesempatan serta anak-anak jarang diberikan

permainan yang baru yang juga dapat bertujuan menambah pengetahuan. Sehingga dari kegiatan tersebut belum sepenuhnya mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Dari hal itu maka peneliti dan kolabolator dapat melihat permasalahan yang ada dan dapat menentukan suatu perencanaan yang dapat berguna untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Peneliti perlu melakukan berbagai tindakan nyata agar kemampuan motorik anak bisa berkembang dengan baik. Usaha yang perlu dilakukan adalah menciptakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan ketiga aspek motorik kasar tersebut salah satunya yaitu melalui permainan tradisional kucing-kucingan. Dengan pemberian tindakan ini diharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TKIT Ar-Raihan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan tema pembelajaran. Hasil penelitian akan diuraikan dibawah ini.

A. Sajian Hasil Siklus 1

1) Perencanaan Siklus I

Proses pengambilan dan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa pertemuan proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan dengan harapan tindakan yang dilaksanakan akan mencapai hasil yang maksimal. Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus 1, peneliti dan kolabolator melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Rencana

pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan disusun peneliti bekerja sama dengan kolabolator dan dikonsultasikan untuk mendapatkan persetujuan, yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), sebagai acuan peneliti dan kolabolator dalam pelaksanaan kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan.
- b. Mempersiapkan kelengkapan untuk kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan.
- c. Menyusun lembar observasi tentang kegiatan permainan kucing-kucingan.
- d. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan anak-anak.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Saat anak-anak sampai sekolah, di halaman sudah terdapat guru yang menyapa mereka. Anak-anak mencium tangan para guru dan masuk ke dalam kelas untuk membaca 1'qra atau Al-Qur'an sesuai dengan tingkatan yang sudah mereka tempuh. Mendengar bunyi bel tanda masuk, ibu guru mengajak anak ke halaman karena pada hari itu akan ada kegiatan luar. Sesampainya di halaman, ibu guru menyuruh anak-anak agar duduk tenang dan rapi. Sambil menunggu anak-anak berbaris rapi ibu guru mengajak beryanyi balonku agar menarik perhatian mereka untuk segera melakukan perintah yang diberikan.

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan dilaksanakan. Guru mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak dengan semangat. Anak-anak membaca ikrar sekolah Ar-Raihan. Selesai membaca ikrar

guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini yaitu anak-anak akan diberikan suatu permainan baru. Anak-anak bertanya dengan antusias “permainan apa ibu guru?”. Ibu guru menjelaskan tentang permainan yang akan dilakukan anak-anak yaitu permainan kucing-kucingan.

Pelaksanaan kegiatan siklus 1 ini dilaksanakan dengan tiga pertemuan dimana diawali dengan menyiapkan atau menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan. Pertemuan pertama siklus 1 ini anak-anak mulai diperkenalkan dengan permainan tradisional kucing-kucingan. Sebelum permainan dilaksanakan, peneliti dan kolabolator menjelaskan tata cara permainan serta aturan permainan yang benar. Anak-anak terlihat senang mendengarkannya. Selanjutnya guru melakukan kegiatan pemanasan sebelum kegiatan dilaksanakan, anak-anak melakukan gerakan-gerakan ringan dan sederhana. Anak-anak bersemangat saat melakukan kegiatan pemanasan.

Kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan pada pertemuan pertama, langkah-langkah dalam permainan tradisional kucing-kucingan meliputi:

- a. Anak-anak dibagi menjadi suatu kelompok, satu kelompok terdiri dari lima anak (A,B,C,D dan E).
- b. Apabila kelompok sudah dibuat, lima anak tadi melakukan *hompimpah* atau *sut* untuk menentukan siapa yang kalah dan menang.
- c. Jika sudah ditentukan siapa yang menang dan kalah, anak membuat lingkaran menggunakan kaki dibantu oleh guru serta peneliti.

- d. Anak yang kalah berada dilingkaran tengah, dia dijadikan sebagai kucing sakit karena tidak dapat pergi ke lingkaran yang berada disekelilingnya karena digunakan oleh kucing-kucing yang sehat karena dapat berlari berpindah-pindah.
- e. Apabila pemain *mentas* (menang) meninggalkan tempatnya dan berhasil ditempati oleh pemain *dadi* (kalah), maka matilah pemain *mentas* (menang) tadi.
- f. Apabila pemain *dadi* (kalah) lebih cepat menempati tempat yang kosong, maka matilah peserta *mentas* (menang).
- g. Apabila pemain *mentas* (*menang*) telah lima kali berpindah atau bergantian tempat maka dilakukanlah “mbuwang kucing gering”. Ini berarti pemain *dadi* (kalah) diiringi oleh pemain *mentas* (menang) menuju ke suatu tempat dan kemudian dilepaskan, kemudian para pemain *mentas* (menang) tadi saling berlomba adu cepat berebut mencari tempat. Sewaktu membuang kucing semua harus ikut, tetap berkelompok sampai batas yang telah ditentukan. Saat *mbuwang* kucing anak-anak berjalan jinjit mengikuti jalur yang sudah ditentukan.

Kegiatan Pembelajaran siklus 1 pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 25 April 2013. Peneliti dan kolabolator mengamati kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak tentang aspek kelincahan, kecepatan serta keseimbangan saat kegiatan berlangsung. Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti melakukan diskusi dengan kolabolator, hal itu dilakukan untuk mempermudah pengamatan atau observasi.



Gambar 7. Saat Guru akan menjelaskan permainan kucing-kucingan

Pada saat guru memberi penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan, anak-anak sangat antusias mendengarkan dan ingin segera melakukan kegiatan yang baru di ketahui tersebut. Ibu guru akan memilih anak yang paling tenang dan rapi. Saat ibu guru mulai memilih anak-anak untuk melihat siapa yang akan melakukan bermain pertama kali, anak langsung terdiam tenang agar dipilih untuk pertama kali melakukan permainannya. Kemudian lima anak telah terpilih dan akan memulai permainan.



Gambar 8. Anak sedang melakukan permainan Kucing-kucingan.

Saat permainan berlangsung masih banyak terdapat anak-anak yang masih mengalami kebingungan. Guru akan menghitung angka 1 sampai 3 dan saat itulah

anak-anak harus berlari berpindah dari lingkaran awal tempat mereka berdiri. Anak yang berada di lingkaran tengah harus berlari mencari tempat yang berada dipinggir sedangkan 4 orang anak yang berada di lingkaran pinggir harus berpindah tempat dengan temannya yang berada dipinggir juga. Namun saat permainan berlangsung semua anak masih berlari ke tengah sehingga permainan belum dapat berlangsung dengan baik karena anak-anak masih mengalami kebingungan.

Kegiatan Pembelajaran siklus 1 pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 30 April 2013. Sebelum kegiatan dimulai guru dan peneliti menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan hari ini. Anak-anak dibawa ke halaman sekolah yang biasanya digunakan untuk kegiatan olahraga selanjutnya guru menyiapkan anak untuk duduk dengan rapi karena akan diberikan penjelasan tentang kegiatan hari ini. Anak-anak cepat duduk dengan rapi, sebelum guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini, anak-anak diajak beryanyi bersama untuk menambah semangat. Kegiatan akan dimulai sebelumnya guru memimpin anak-anak untuk berdoa.

Ibu guru mulai menjelaskan langkah-langkah permainan serta aturan permainan agar mereka tidak bingung seperti pertemuan pertama. Setelah guru selesai memberi penjelasan, anak-anak membaca beberapa surat pendek karena siapa yang dapat menghafal dengan benar akan melakukan permainan terlebih dahulu. Sebelum permainan di mulai anak-anak melakukan pemanasan dengan berlari di tempat dan melakukan gerakan-gerakan ringan. Anak-anak mulai

melakukan permainannya, sebelum permainan dilakukan mereka melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang akan berada dilingkaran tengah.



Gambar 9. Ibu guru memberi penjelasan pada anak yang melakukan kesalahan

Pada saat permainan dimulai masih terdapat anak yang masih bingung dan bertanya “saya berdiri di mana bu?”. Saat berpindah tempat, jika dalam lingkaran terdapat dua orang masih harus diberi pengertian untuk mencari tempat yang lain, sehingga peneliti dan kolabolator harus memberikan penjelasan pada anak-anak saat permainan berlangsung agar bisa lebih mengerti. Saat permainan berlangsung masih banyak anak yang masih berlari ke lingkaran yang tengah sehingga permainan masih belum berjalan maksimal. Konsep dari jalan permainan masih belum dimengerti oleh beberapa anak sehingga perlu digunakan cara memberikan penjelasan langsung kepada anak yang belum memahami agar permainan selanjutnya dapat berjalan dengan lancar dan stimulasi yang diberikan dapat optimal.

Kegiatan Pembelajaran siklus 1 pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2013. Peneliti dan kolabolator melakukan hal yang sama seperti pertemuan

sebelumnya yaitu mengamati kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak tentang aspek kelincahan, kecepatan serta keseimbangan saat kegiatan berlangsung. Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti melakukan diskusi dengan kolabolator, hal itu dilakukan untuk mempermudah pengamatan atau observasi.

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pemberian penjelasan tentang tata cara dan aturan permainan agar anak lebih memahami tentang permainan kucing-kucingan serta pemberian contoh secara langsung. Setiap anak diberikan kesempatan yang sama dengan yang lainnya. Setelah kelompok pertama selesai melakukan kegiatan permainan dilanjutkan dengan kelompok selanjutnya.

Guru mengawali kegiatan dengan meminta anak duduk dengan rapi sehingga penjelasan yang diberikan dapat dilakukan secara maksimal. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan dengan melakukan gerakan-gerakan ringan. Ketika guru menyampaikan bahwa anak-anak akan segera melakukan permainan kucing-kucingan, anak-anak bersorak gembira dan bersemangat.

Pada setiap akhir pertemuan peneliti dan kolabolator mengadakan evaluasi dengan melihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga dapat melihat apa yang perlu diperbaiki agar mendapatkan hasil yang maksimal.

3) Observasi Tindakan Siklus 1

Dari observasi yang dilakukan pada siklus 1 dengan menggunakan lembar pengamatan dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar pada

anak dari awal sebelum dilaksanakan tindakan dan sesudah dilaksanakan tindakan. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Observasi Motorik Kasar Siklus 1 Per Aspek Penilaian

N O	ASPEK PENILAIAN	SIKLUS I			Rata-rata
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	Keseimbangan	29.17%	41.67%	62.50%	44.45%
2	Kecepatan	29.17%	45.83%	58.33%	44.44%
3	Kelincahan	16.67%	37.50%	54.17%	36.11%

Dari data observasi, hasil dari kemampuan motorik kasar anak setelah tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih kurang berkembang dengan baik. Dilihat dari tabel kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan menunjukkan 44.45% anak memiliki keseimbangan yang baik namun berada dalam kriteria kurang baik, 44.44% anak memiliki kecepatan yang baik namun berada dalam kriteria yang kurang baik, 36.11% anak memiliki kelincahan yang baik tetapi berada dalam kriteria yang kurang baik.

Pada siklus I dapat diketahui bahwa dalam aspek keseimbangan terdapat 10 anak atau 44.45% anak memiliki keseimbangan yang baik di mana anak mampu berjalan jinjit tanpa menyentuh tanah sampai ke tempat yang dituju, pada aspek kecepatan terdapat 10 anak atau 44.44% yang memiliki kecepatan yang baik yaitu mampu merespon secara cepat serta mencapai tujuan dengan waktu yang singkat, pada aspek kelincahan terdapat 8 anak atau 33.16% yang memiliki kelincahan yang baik yaitu anak mampu merubah arah dengan cepat.

Maka dari hasil yang diperoleh diatas untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini yang dapat menunjukkan ketercapaian perkembangan kemampuan motorik kasar per anak:

Tabel 9. Observasi Aspek Motorik Kasar Siklus 1 Per Anak.

NO	NAMA	PRESENTASE (%)	KRITERIA
1	AYB	88.89	Baik
2	AAA	77.78	Cukup
3	AK	70.37	Cukup
4	AKR	66.67	Cukup
5	AAF	48.15	Kurang
6	ARN	92.59	Baik
7	CDA	51.83	Kurang
8	ESA	81.48	Baik
9	FAM	92.59	Baik
10	FHA	85.19	Baik
11	HA	55.56	Kurang
12	GEA	85.19	Baik
13	GFA	85.19	Baik
14	LMA	77.78	Cukup
15	LRR	92.59	Baik
16	MDF	88.89	Baik
17	MRF	70.37	Cukup
18	MRZ	85.19	Baik

19	MAA	88.89	Baik
20	MNA	77.78	Cukup
21	NHA	62.97	Cukup
22	NIA	74.08	Cukup
23	RAA	66.67	Cukup
24	SLA	96.30	Baik

Dari tabel di atas dapat terlihat masih terdapat 50% anak yang belum memiliki kemampuan motorik kasar dalam aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan yang baik. 50% atau 12 anak yang berada pada kriteria baik, 37.50% atau 9 anak yang berada pada kriteria cukup baik. Terdapat 12.50% atau 3 anak yang berada pada kriteria kurang baik. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak masih perlu dikembangkan lagi. Masih terdapat beberapa anak yang kesulitan dalam memahami konsep dari permainan tersebut, anak masih kebingungan maka dari hal itu peneliti dan kolabolator dapat melihat permasalahan atau kesulitan-kesulitan yang timbul pada saat pelaksanaan berlangsung dan dapat menentukan suatu perencanaan yang lebih baik serta mencari langkah-langkah yang dapat berguna untuk meminimalisir kesulitan yang dihadapi. Peneliti perlu melakukan berbagai tindakan nyata agar kemampuan motorik anak bisa berkembang dengan baik. Usaha yang perlu dilakukan salah satunya adalah membuat perencanaan yang lebih pada siklus selanjutnya agar proses yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TKIT Ar-Raihan dapat berjalan dengan maksimal.

4) Refleksi Tindakan Siklus 1

Refleksi dalam penelitian ini adalah melakukan evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Berdasarkan hasil kolaborasi antara peneliti dan guru kelas serta hasil observasi yang dilakukan kepada siswa pada siklus 1 didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

- a. Siswa senang mengikuti kegiatan melalui permainan tradisional *kucing-kucingan*.
- b. Siswa antusias saat mengikuti kegiatan yang ada.
- c. Guru hanya memberikan penjelasan aturan cara permainan, hanya dilakukan melalui ceramah dan masih belum dilakukan secara demonstrasi.
- d. Siswa masih merasa bingung ketika melakukan permainan tradisional kucing-kucingan, anak-anak masih banyak yang berlari ke tengah saat perpindahan berlangsung. Dalam permainan kucing-kucingan anak yang berada di lingkaran tengah harus mencoba berpindah di lingkaran luar yang berada di pinggir sedangkan untuk 4 orang anak yang berada di lingkaran pinggir harus saling berpindah, berkoordinasi dengan teman lainnya agar kucing yang berada di tengah tidak dapat berpindah dari tempat semulannya sehingga permainan belum dapat berjalan secara maksimal.
- e. Lingkaran yang dibuat di tanah sering terhapus sehingga menghambat berlangsungnya permainan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dari pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan berlangsung serta berdasarkan evaluasi proses pembelajaran maka

perlu adanya perbaikan siklus berikutnya. Rencana perbaikan siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Saat memberikan penjelasan tentang permainan kucing-kucingan perlu diberikan contoh secara demonstrasi.
- b) Lingkaran yang awalnya hanya dibuat menggunakan tanah, diganti menggunakan kapur putih dan diberi tanda daun supaya anak tidak mengalami kebingungan.
- c) Guru harus mengulang, memperjelas dan menguatkan konsep agar siswa lebih mengerti tentang jalan permainan kucing-kucingan.

5) Hipotesis Tindakan Siklus II

Hipotesis tindakan siklus II dalam penelitian ini adalah permainan tradisional kucing-kucingan dengan pemberian penjelasan yang tidak hanya melalui ucapan dan melalui demonstrasi, membentuk lingkaran menggunakan kapur, guru mengulang, memperjelas dan menguatkan konsep permainan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

B. Sajian Hasil Siklus II

Pada siklus II merupakan hasil refleksi secara kolaboratif antara guru dan peneliti yang didapat dari siklus I. Pada siklus II ini, perbaikan yang dilakukan meliputi, saat memberikan penjelasan tentang permainan kucing-kucingan perlu diberikan contoh secara demonstrasi, lingkaran yang awalnya hanya dibuat menggunakan tanah, diganti menggunakan kapur putih dan diberi tanda daun supaya ada tidak mengalami kebingungan, guru perlu mengulang, memperjelas

dan menguatkan konsep agar siswa lebih mengerti tentang jalan permainan kucing-kucingan.

a) Perencanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan refleksi dari tindakan siklus I. Langkah-langkah dalam siklus II disusun peneliti dan kolabolator berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh dari data pengamatan siklus I. Sebenarnya tindakan siklus I sudah dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dari sebelum tindakan dilakukan tetapi peneliti masih menginginkan melakukan tindakan untuk siklus selanjutnya agar hasil yang diperoleh sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Untuk Siklus II kegiatan dirancang lebih cermat agar kekurangan yang terjadi pada siklus 1 dapat diminimalisir. Rencana pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan disusun peneliti bekerja sama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolabolator dan dikonsultasikan untuk mendapatkan persetujuan, yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), sebagai acuan peneliti dan kolabolator dalam pelaksanaan kegiatan permainan tradisional *kucing-kucingan*.
- b. Mempersiapkan kelengkapan untuk kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan.
- c. Menyusun lembar observasi tentang kegiatan permainan kucing-kucingan
- d. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan anak-anak.

b) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan kegiatan siklus II ini dilaksanakan dengan dua pertemuan dimana diawali dengan menyiapkan atau menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan. Pertemuan pertama pada tanggal 14 Mei 2013 dan pertemuan kedua pada tanggal 16 Mei 2013.

Pada pertemuan pertama siklus II, kegiatan awal proses belajar mengajar dimulai ketika bel berbunyi. Saat bel berbunyi, ibu guru mengajak anak-anak untuk berkumpul di halaman sekolah. Sesampainya di halaman anak-anak menempatkan diri dengan duduk di bawah. Guru mengkondisikan anak-anak dengan mengajak beryanyi satu-satu. Guru membuka proses kegiatan belajar mengajar dengan salam, selanjutnya guru melakukan presensi siswa. Setelah itu guru mengajak anak untuk membuat garis panjang ke belakang karena akan diajak bermain naik kereta api. Anak-anak beryanyi naik kereta api sambil berjalan mengelilingi halaman sekolah. Selesai dari bermain kereta, anak-anak kembali duduk. Anak duduk dengan rapi karena guru akan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

Guru menjelaskan aturan dan langkah-langkah dari permainan tradisional kucing-kucingan. Peneliti dan kolabolator juga melakukan demonstrasi sehingga mempermudah anak untuk lebih memahami permainan. Selesai guru menjelaskan jalan permainan, anak-anak mulai dipilih melalui suatu permainan menghafal ayat Al-Quran dengan benar. Anak yang dapat menghafal ayat dengan tepat akan

dipilih lima anak oleh guru pada awalnya dan menjadi kelompok pertama yang akan bermain. Lima anak yang terpilih kemudian melakukan *hompimpah* atau *sut* untuk mengetahui siapa yang akan berada di lingkaran tengah atau sebagai *kucing gering* (kucing sakit).



Gambar 10. Saat anak melakukan *hompimpah* atau *sut*

Setelah didapat anak yang kalah dan menang permainan segera dimulai. Anak-anak menempati lingkaran yang di buat. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan lagi aturan permainan dan setelah hitungan ketiga anak-anak harus berpindah lingkaran.



Gambar 11. Saat anak melakukan permainan tradisional kucing-kucingan

Pada siklus II pertemuan pertama ini anak-anak dalam melakukan permainan sudah dapat memahami tentang aturan dan langkah dari permainan kucing-kucingan sehingga dalam pelaksanaannya dapat berjalan lancar. Anak-anak berlari sesuai aturan yang ada dalam permainan kucing-kucingan. Anak yang berada dilingkaran tengah harus mencari lingkaran lain yang berada di samping sedangkan untuk empat anak yang berada dilingkaran samping harus saling bekerjasama agar lingkaran yang mereka tepati tidak dipakai oleh kucing yang berada dilingkaran tengah.

Kegiatan Pembelajaran siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2013. Pertemuan kedua ini dimulai setelah mendengar bel berbunyi. Ibu guru mengajak anak-anak ke halaman sekolah. Sesampainya di halaman anak-anak diajak duduk di bawah. Ibu guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini, tidak lupa penjelasan yang diberikan juga melalui demonstrasi agar anak-anak lebih memahami aturan dan langkah permainan kucing-kucingan. Permainan dimulai setelah ibu guru memilih lima anak yang akan bermain terlebih dahulu. Anak-anak sebelum melakukan permainan melakukan hompimpah atau sut untuk mengetahui siapa yang kalah dan menang.

Permainan akhirnya dimulai, anak-anak berdiri dilingkaran sesuai dari hasil *hompimpah atau sut*. Anak-anak akan berpindah posisi setelah hitungan ketiga dari guru. Saat pertemuan kedua siklus II ini anak-anak sudah memahami aturan permainan sehingga saat anak melakukan permainan kucing-kucingan dapat dengan cepat berpindah untuk mempertahankan lingkaran miliknya dan

menghambat anak yang berada dilingkaran tengah untuk berpindah tepat sehingga stimulasi yang diberikan anak untuk membantu mengembangkan motorik kasar pada anak dapat berjalan dengan baik.

c) Observasi Siklus II

Dari observasi yang dilakukan pada siklus II dengan menggunakan lembar pengamatan dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak dari awal sebelum dilaksanakan tindakan, setelah siklus I dan sesudah dilaksanakan tindakan pada siklus II. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Observasi Motorik Kasar Siklus II Per Aspek Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	SIKLUS II		RATA-RATA
		PERTEMUAN I	PERTEMUAN II	
1	Keseimbangan	75.00%	91.67%	83.33%
2	Kecepatan	79.17%	87.50%	83.34%
3	Kelincahan	75.00%	83.33%	79.17%

Dari data observasi, hasil dari kemampuan motorik kasar anak setelah tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini dikarenakan adanya jeda waktu yang diberikan untuk membantu anak memahami konsep permainan yang diberikan sebelum memasuki siklus II. Jadi dapat dilihat dari tabel kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan refleksi dari kesulitan yang didapat pada siklus I menunjukkan 83.33% anak memiliki keseimbangan yang baik, 83.34% anak memiliki kecepatan yang baik, 79.17% anak memiliki kelincahan yang baik.

Pada siklus I dapat diketahui bahwa dalam aspek keseimbangan terdapat 20 anak atau 83.33% anak memiliki keseimbangan yang baik dimana mereka mampu berjalan jinjit tanpa menyentuh tanah sampai ke tempat yang dituju, pada aspek

kecepatan terdapat 20 anak atau 83.34% yang memiliki kecepatan yang baik yaitu mampu merespon secara cepat serta mencapai tujuan dengan waktu yang singkat, pada aspek kelincahan terdapat 19 anak atau 79.17% yang memiliki kelincahan yang baik yaitu anak mampu merubah arah dengan cepat.

Dari data di atas berdasarkan hasil yang diperoleh dapat dikatakan kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak kelompok B TKIT Ar Raihan dengan permainan tradisional kucing-kucingan dapat meningkat, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini yang dapat menunjukkan ketercapaian perkembangan kemampuan motorik kasar per anak pada siklus II:

Tabel 11. Observasi Aspek Motorik Kasar Siklus II Per Anak.

NO	NAMA	PRESENTASE (%)	KRITERIA
1	AYB	100	Baik
2	AAA	94.45	Baik
3	AK	66.67	Cukup
4	AKR	100	Baik
5	AAF	66.67	Cukup
6	ARN	100	Baik
7	CDA	88.89	Baik
8	ESA	100	Baik
9	FAM	100	Baik
10	FHA	100	Baik
11	HA	88.89	Baik
12	GEA	94.45	Baik

13	GFA	100	Baik
14	LMA	94.45	Baik
15	LRR	100	Baik
16	MDF	94.45	Baik
17	MRF	94.45	Baik
18	MRZ	100	Baik
19	MAA	100	Baik
20	MNA	83.34	Baik
21	NHA	94.45	Baik
22	NIA	94.45	Baik
23	RAA	94.45	Baik
24	SLA	100	Baik

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa terdapat 91,67% sudah mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar dalam aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan yang baik. Terdapat 8,33% atau 2 anak yang berada pada kriteria cukup. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak sudah mengalami peningkatan yang dilakukan stimulasi melalui permainan kucing-kucingan.

d) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil kolaborasi antara peneliti dan kolabolator serta hasil evaluasi proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa kelas B pada siklus II didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

- a. Siswa sudah dapat melakukan kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan dengan baik.
- b. Siswa tidak lagi mengalami kebingungan dalam memahami konsep dari langkah dan aturan permainan tradisional kucing-kucingan.
- c. Dari hasil pengamatan dapat diperoleh peningkatan motorik kasar peserta didik yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Berdasarkan pada pelaksanaan permainan tradisional kucing-kucingan yang dicapai pada siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar anak yang meliputi aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan.

e) **Perhentian Siklus**

Dengan melihat dari hasil tindakan pada siklus II, dapat diketahui bahwa sudah lebih dari 75% anak memiliki kemampuan motorik kasar pada kriteria baik sehingga hasil tersebut sudah memenuhi standar indikator pencapaian perkembangan yang sudah ditentukan. Rata-rata hasil kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TKIT Ar Raihan mencapai 77.62% pada siklus I serta kemampuan motorik kasar anak meningkat pada siklus II mencapai 93.75%. Maka dengan tercapainya kemampuan motorik kasar anak dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan kemampuan motorik kasar anak dalam aspek keseimbangan, kelincahan dan kecepatan dapat meningkat.

B. Pembahasan

Permasalahan inti pada penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak kelompok B yang belum berkembang optimal. Dari hal tersebut maka peneliti melakukan observasi untuk mengetahui penyebab dari kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak kelompok B.

Setelah dilakukan observasi, evaluasi, dan diskusi terhadap dua siklus, dalam penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak sudah memenuhi harapan peneliti jika dibandingkan dengan pelaksanaan kegiatan sebelumnya. Hasil dari pelaksanaan kegiatan dan hasil refleksi yang dilakukan selama proses berlangsung pada siklus I dan siklus II dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan berpengaruh baik dengan peningkatan kemampuan motorik kasar kelompok B di TKIT Ar-Raihan. Hal ini terbukti dengan hasil yang didapat bahwa menunjukkan peningkatan selama proses kegiatan berlangsung.

Aspek yang dinilai dalam penelitian ini adalah kelincahan yang merupakan suatu keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain Muthohir dan Gusril (2004: 50). Pada saat anak diberikan stimulasi melalui permainan tradisional kucing-kucingan terdapat banyak anak yang mampu merubah arah posisi dengan cepat dan tepat. Kecepatan dibagi menjadi dua kecepatan reaksi dan gerak, sedangkan dalam penelitian ini dapat mengembangkan kecepatan reaksi yang merupakan kemampuan seseorang dalam menjawab suatu rangsang dalam waktu sesingkat

mungkin (Sukadiyanto, 2010: 116) di mana anak mampu merespon secara cepat dari rangsangan dari guru yang berupa hitungan 1 sampai 3. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, dalam penelitian ini kemampuan anak dalam mempertahankan posisi berjalan sambil berjinjit sudah dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan.

Hasil observasi motorik kasar anak per aspek atau indikator sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa motorik kasar anak masih belum berkembang dengan baik. Dilihat dari tabel kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan menunjukkan 25.00% anak memiliki keseimbangan yang baik dimana mereka dapat berjalan berjinjit dengan baik, 12,50% anak memiliki kecepatan yang baik dan 8,33% anak memiliki kelincahan yang baik.

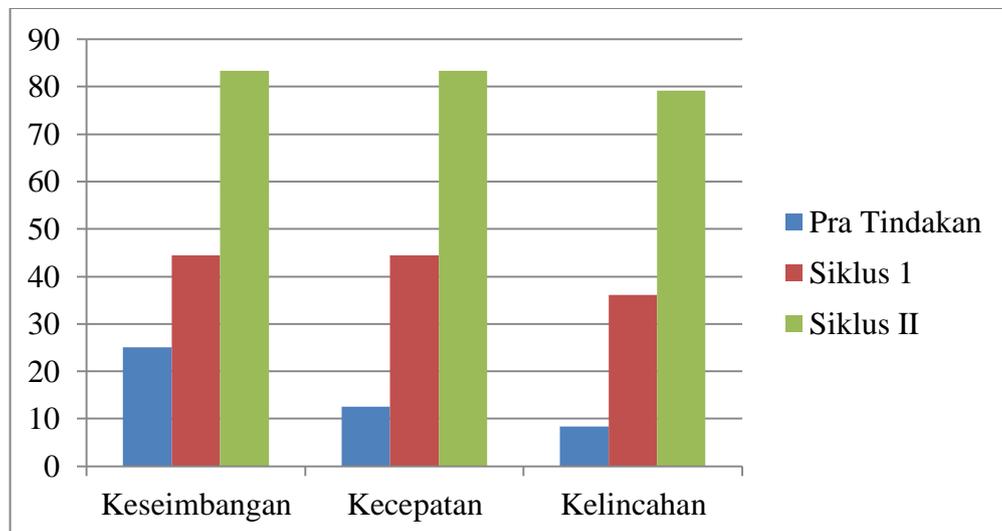
Persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih termasuk dalam kriteria tidak baik. Melihat hal tersebut maka dibutuhkan suatu metode yang dapat memberikan kesempatan anak untuk mengalami secara langsung kegiatan yang dapat melatih untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang dapat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan merupakan permainan yang dapat menarik anak agar dapat memotivasi anak. Motorik kasar yang dilihat atau untuk dikembangkan yaitu aspek keseimbangan, kelincahan dan kecepatan. Melalui kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan dapat membantu menstimulasi perkembangan kemampuan motorik kasar karena anak melakukan secara langsung pengalaman tersebut.

Berdasarkan hasil observasi serta refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan pada setiap aspek penilaian yang diamati. Peningkatan motorik kasar anak dari sebelum tindakan, siklus I, siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus 1, Siklus II Per Aspek Motorik Kasar

Aspek Motorik Kasar	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Keseimbangan	25.00%	44.45%	83.33%
Kecepatan	12.50%	44.44%	83.34%
Kelincahan	8.33%	36.11%	79.17%

Gambar 12. Grafik Peningkatan Per Aspek Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TKIT Ar- Raihan



Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa aspek keseimbangan pada pra tindakan hanya 25.00% dari jumlah keseluruhan anak, pada siklus I meningkat menjadi 44.45% dari jumlah keseluruhan anak, kemudian siklus II meningkat

hingga mencapai 83.33% data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sesudah tindakan mencapai kriteria baik.

Berdasarkan tabel dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa aspek kecepatan pada pra tindakan hanya 12,50% dari jumlah keseluruhan anak, pada siklus I meningkat menjadi 44.44% dari jumlah keseluruhan anak, kemudian siklus II meningkat hingga mencapai 83.34% data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sesudah tindakan mencapai kriteria baik.

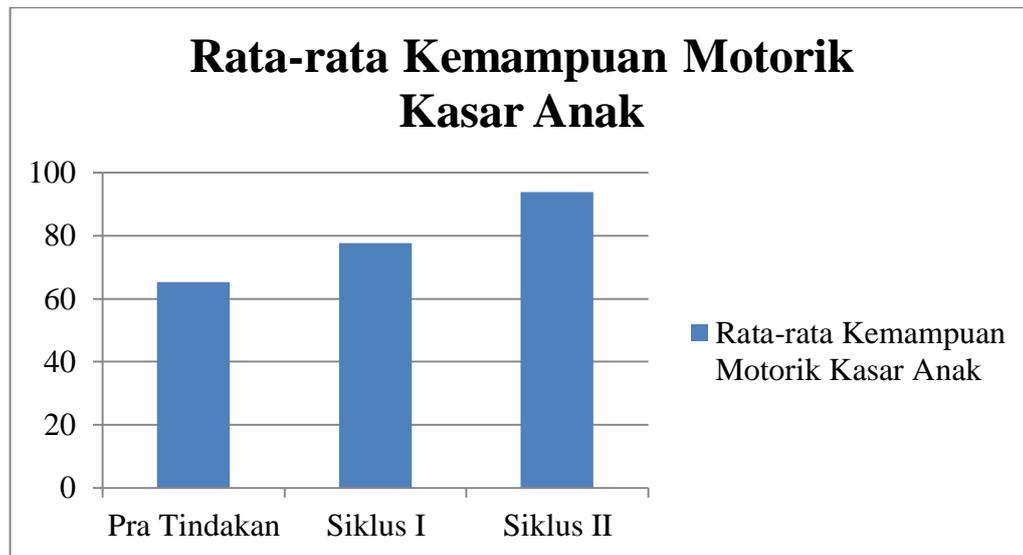
Berdasarkan tabel dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa aspek kelincahan pada pra tindakan hanya 8,33% dari jumlah keseluruhan anak, pada siklus I meningkat menjadi 36.16% dari jumlah keseluruhan anak, kemudian siklus II meningkat hingga mencapai 79.17% data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sesudah tindakan mencapai kriteria baik.

Tabel 13. Observasi kemampuan motorik kasar per anak

No	Nama	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	AYB	77.78%	88.89%	100%
2	AAA	66.67%	77.78%	94.45%
3	AK	55.56%	70.37%	66.67%
4	AKR	55.56%	66.67%	100%
5	AAF	33,33%	48.15%	66.67%
6	ARN	88.89%	92.59%	100%
7	CDA	44.44%	51.83%	88.89%
8	ESA	55.56%	81.48%	100%
9	FAM	88.89%	92.59%	100%

10	FHA	66.67%	85.19%	100%
11	HA	33.33%	55.56%	88.89%
12	GEA	66.67%	85.19%	94.45%
13	GFA	77.78%	85.19%	100%
14	LMA	66.67%	77.78%	94.45%
15	LRR	88.89%	92.59%	100%
16	MDF	66.67%	88.89%	94.45%
17	MRF	77.78%	70.37%	94.45%
18	MRZ	55.56%	85.19%	100%
19	MAA	66.67%	88.89%	100%
20	MNA	66.67%	77.78%	83.34%
21	NHA	66.67%	62.97%	94.45%
22	NIA	66.67%	74.08%	94.45%
23	RAA	55.56%	66.67%	94.45%
24	SLA	77.78%	96.30%	100%
RATA-RATA		65.28%	77.62%	93.75%

Gambar 13. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TKIT Ar- Raihan



Dari tabel grafik di atas dapat dilihat keseluruhan nilai rata-rata kemampuan motorik kasar per anak mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan yaitu pada pra tindakan anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik adalah 65.28% sedangkan pada tindakan siklus I meningkat sebesar 77.62% dan pada siklus II kemampuan motorik anak meningkat sebesar 16.13% yaitu 93.75%.

Berdasarkan uraian diatas dari data yang diperoleh, peningkatan motorik kasar menunjukkan bahwa kegiatan peningkatan motorik kasar anak akan lebih menyenangkan jika dilakukan melalui permainan. Permainan tradisional *kucing-kucingan* adalah permainan yang sangat menyenangkan, anak dapat bermain dengan gembira. Permainan tradisional kucing-kucingan juga dapat membantu anak untuk melatih kecepatan, kelincahan dimana mereka dapat secara cepat merespon apa yang harus dilakukan dan membantu kemampuan lain yaitu keseimbangan dengan adanya modifikasi atau kreasi dalam permainan kucing-kucingan.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan pendapat Hurlock (1978: 119) bahwa bermain mempunyai beberapa manfaat bagi anak, di antaranya:

- a. Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memindahkan alat-alat permainan.
- b. Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi “*helplessness*” (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang “*independence*” (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan “*self confidence*” (rasa percaya diri).
- c. Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.
- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak yang terpinggirkan (*fringer*).

Mengacu pada teori diatas, bahwa kemampuan motorik kasar anak TK kelompok B dapat berkembang melalui permainan tradisional *kucing-kucingan*.

Hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak yang jauh lebih baik setelah dilakukan tindakan melalui permainan tradisional kucing-kucingan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada anak kelompok B TKIT Ar-Raihan ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang maksimal, namun pada kenyataannya masih terdapat kekurangan-kekurangan yang disebabkan oleh beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

- b. Penggunaan permainan tradisional *kucing-kucingan* telah dimodifikasi sehingga tidak sama dengan aslinya.
- c. Pengambilan data sebatas pada pengamatan penelitian dan observasi secara langsung pada tiap pertemuan dan hanya sebatas pelaksanaan penelitian.
- d. Penelitian ini tidak dapat digeneralisasi, karena jika subjek penelitiannya berbeda hasil penelitian yang diperoleh juga berbeda.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TKIT Ar-Raihan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional *kucing-kucingan* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TKIT Ar-Raihan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil yang diperoleh dari pra tindakan, siklus I dan siklus II mengenai aspek penilaian kecepatan, kelincahan dan keseimbangan.

Hal ini dibuktikan sebelum tindakan terlihat bahwa aspek keseimbangan pada pra tindakan hanya sebesar 25.00%, pada siklus I meningkat menjadi 44.45% kemudian siklus II sebesar 83.33% dari jumlah anak. Kemampuan motorik kasar aspek kecepatan dapat dilihat bahwa pada pra tindakan sebesar 12,50%, pada siklus I menjadi 44.44%, kemudian siklus II sebesar 83.34% dari jumlah anak. Sedangkan kemampuan motorik kasar dari aspek kelincahan dapat dilihat bahwa pada pra tindakan hanya 8,33%, pada siklus I meningkat menjadi 36.16%, kemudian siklus II sebesar 79.17% dari jumlah anak. Kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan pada pra tindakan berada pada kriteria cukup yaitu 65.28%, meningkat pada siklus 1 menjadi 77.62% dan meningkat pada siklus II menjadi 93.75% sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan berhasil karena 75% dari 24 jumlah anak kelompok B TKIT Ar-Raihan telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

Langkah-langkah kegiatan permainan tradisional *kucing-kucingan* yang efektif dalam penelitian ini adalah: (1) memberikan contoh permainan *kucing-kucingan* secara demonstrasi, (2) guru mengulang, memperjelas dan menguatkan konsep permainan tradisional *kucing-kucingan* agar siswa lebih memahami meskipun permainan sedang berlangsung, (3) memberikan kesempatan anak untuk melakukan permainan tiap kelompok sebanyak 3 kali putaran, (4) lingkaran yang awalnya hanya dibuat menggunakan tanah, diganti menggunakan kapur putih agar tidak hilang dengan mudah.

B. SARAN

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas ini, dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam merencanakan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar diharapkan pendidik di TKIT Ar-Raihan dapat menggunakan permainan tradisional *kucing-kucingan*, sebagai pembelajaran dalam peningkatan motorik kasar pada anak. Karena permainan tradisional *kucing-kucingan* terbukti dapat meningkatkan motorik kasar pada anak.
2. Permainan tradisional *kucing-kucingan* berupa kegiatan fisik dimana anak-anak dapat terlibat secara langsung dalam melakukannya, seluruh anggota tubuh anak bergerak secara optimal, proses pembelajaran yang baik merupakan modal untuk mendapatkan hasil yang baik sehingga dengan memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar sangat besar.

3. Kepala sekolah TKIT Ar-Raihan perlu memberi dukungan upaya yang dilakukan pendidik dalam menggunakan kegiatan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
4. Bagi peneliti lain mengenai upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional disini hanya terbatas pada penggunaan permainan *kucing-kucingan*, hendaknya dapat menggunakan permainan tradisional yang belum dikenal anak dan bervariasi, sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat secara optimal dan anak dapat mengenal lebih banyak permainan tradisional yang menyenangkan yang dimiliki bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games “ Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Educatif”*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Bambang Sujiono, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdikbud. (1983). *Permainan Anak- Anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Proyek Inventaris dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Endang Rini S. (2007). *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Harun, dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak* (alih bahasa: Meitasari Tjandrawa). Jakarta: Erlangga.
- Pardjono. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lemlit UNY.
- Rika Dian Kurniawan. (2010). *Permainan*. Diambil dari: <http://dificinta.blogspot.com>. Diakses tanggal 5 Maret 2013.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Litera.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Erlangga.

- Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung.
- Sukirman Dharmamulyo, dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdikas.
- Suwarsih Madya. (2006). *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Yudha M. Saputra. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.

LAMPIRAN 1

VALIDASI INSTRUMEN

SURAT KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sudaryanti, M. Pd

NIP : 19600705 19703 2 001

Jabatan : Dosen FIP Universitas Negeri Yogyakarta

Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mahasiswa dibawah ini:

Nama : Aprilia Puspita Sari

NIM : 09111241011

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Agar dapat digunakan dalam penempuhan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Pada Anak Kelompok B Di TKIT AR-RAIHAN"

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 April 2013

Validator



Sudaryanti, M. Pd

NIP.19600705 19703 2 001

LAMPIRAN 2
SURAT IZIN
PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 585168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telm (0274) 585168 Psw (221, 223, 224, 295344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00667

No. : 23 // UN34.11/PL/2013

12 April

Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal

Hal : Permohonan izin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Aprilia Puspita Sari
NIM : 09111241011
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Karang Tengah, Sitimulyo, Piyungan, Bantul

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK IT Ar-Raihan Monggang Sitimulyo, Piyungan, Bantul
Subyek : Kelompok B TK IT Ar-Raihan
Obyek : Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan
Waktu : April-Juni 2013
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan pada Anak Kelompok B di TK IT Ar-Raihan

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3216/VI/4/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 2341/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 12 April 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : APRILIA PUSPITA SARI NIP/NIM : 09111241011
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING-KUCINGAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TKIT AR-RAIHAN
Lokasi : BANTUL Kota/Kab. BANTUL
Waktu : 15 April 2013 s/d 15 Juli 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 15 April 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perencanaan dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendar Susilowati, SH

NIP. 19580120 198503 2 003

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln.Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 900

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/3216/VI/4/2013
Tanggal : 15 April 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada :
Nama : **APRILIA PUSPITA SARI**
P. T / Alamat : UNY, Karangmalang Yk
NIP/NIM/No. KTP : 09111241011
Tema/Judul Kegiatan : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING-KUCINGAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TKIT AR-RAIHAN**
Lokasi : TKIT Ar-Raihan Bantul
Waktu : 15 April 2013 s/d 15 Juli 2013
Personil :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 16 April 2013

A.n. Kepala,
Sekretaris,
Ub.
Subbag Umum



Elis Fitriyati, SIP, MPA
NIP. 19680129 199503 2 003

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Bantul
3. Ka. Dinas DIKMENOF Kab. Bantul
4. Ka. TKIT Ar-Raihan Bantul
5. Yang Bersangkutan



**TAMAN KANAK - KANAK ISLAM TERPADU
AR-RAIHAN PIYUNGAN**

ALAMAT : GAMPINGAN SITIMULYO PIYUNGAN BANTUL 557952 TELP. 0274 - 2611448

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lalak Hafni Prahesti, S. Pd. AUD
Jabatan : Kepala TK
Unit Kerja : TKIT Ar-Raihan

Menerangkan sesungguhnya bahwa:

Nama : Aprilia Puspita Sari
NIM : 09111241011
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Prodi : PG-PAUD

Telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelompok B di TKIT Ar-Raihan pada bulan April 2013- Juli 2013 yang dipergunakan untuk pembuatan tugas akhir skripsi sebagai syarat kelulusan dari Perguruan Tinggi Jurusan PG.PAUD.SI Universitas Negeri Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagai mestinya.

Yogyakarta, Juli 2013

Kepala Sekolah



Lalak Hafni Prahesti, S. Pd. AUD

LAMPIRAN 3
LEMBAR OBSERVASI

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)
		(S) 3	(KS) 2	(BS) 1	(C) 3	(KC) 2	(BC) 1	(L) 3	(KL) 2	(BL) 1	
1	AYB										
2	AAA										
3	AK										
4	AKR										
5	AAF										
6	ARN										
7	CDA										
8	ESA										
9	FAM										
10	FHA										
11	HA										

12	GEA										
13	GFA										
14	LMA										
15	LRR										
16	MDF										
17	MRF										
18	MRZ										
19	MAA										
20	MNA										
21	NHA										
22	NIA										
23	RAA										
24	SLA										
	JUMLAH										
	PRESENTASE (%)										

LAMPIRAN 4
RENCANA KEGIATAN
HARIAN (RKH)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B2
 Semester/ Minggu : II/ VII
 Tema/ Sub Tema : Tanah Airku/ Ibu Kota Negara
 Hari/ Tanggal : Selasa, 25 April 2013
 Waktu : 08.00-11.30 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian			
		1. Kegiatan Awal (±30 menit)					
Membiasakan diri beribadah (NAM 2) Melakukan permainan fisik teratur (MK 3)	Anak mampu mengucapkan doa sebelum kegiatan dimulai Anak mampu membaca surat pendek QS Al dadonah 286 dan imtaq Anak mampu melakukan permainan fisik secara teratur	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan • Guru mengucapkan salam • Guru menanyakan kabar anak-anak • Guru melakukan presensi kepada anak-anak • Guru mengajak anak untuk membaca surat- surat pendek • Anak melakukan permainan tradisional kucing-kucingan 	Praktik langsung Kumpulan doa Praktik langsung				
		2. Kegiatan Inti (±60 menit)					
		❖ Area IPA					

Mengekspresikan sesuatu sesuai dengan idenya (KPUS 5)	Anak mampu menyortir warna sesuai keinginannya	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan berbagai warna pada anak • Anak Menyortir warna 	Penugasan				
		❖ Area Matematika					
Menunjukkan benda yang banyak sedikit atau benda tidak sama (K 26)	Anak mampu menunjukkan benda yang banyak atau benda tidak sama	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi lembar kerja pada anak • Anak memberikan tanda pada benda yang banyak atau sedikit 	LKA/ Penugasan				
		❖ Area Bahasa					
Berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol- simmbol untuk persiapan membaca (BMB 3)	Anak mampu membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama dan suku kata akhir yang sama	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan lembar kerja pada anak yang bertuliskan kata yang memiliki awal dan akhir kata yang sama 	LKA/ Unjuk kerja				
		Istirahat/ makan (± 30 menit)					
		<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan • Berdoa sebelum makan • Anak makan bersama • Anak bermain 					

		• Anak bermain					
		3. Kegiatan Penutup (±30 menit)					
		• Evaluasi • Diskusi/ pesan • Doa pulang/ salam					



Mengetahui,
Kepala TK

Lafak Hafni Prahesti, S. Pd. AUD

Yogyakarta, 24 Juli 2012

Peneliti

Aprilia Puspita Sari
NIM. 09111241011

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B2
 Semester/ Minggu : 1V/XVII
 Tema/ Sub Tema : Tanah Airku
 Hari/ Tanggal : Kamis, 30 April 2013
 Waktu : 08.00-11.30 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian			
		1. Kegiatan Awal (\pm 30 menit)					
Membiasakan diri beribadah (NAM 2)	<p>Anak berdoa sebelum melaksanakan kegiatan menurut keyakinannya</p> <p>Anak mampu membaca surat pendek QS Al dadonah 286 dan imtaq</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan • Guru mengucapkan salam • Guru menanyakan kabar anak-anak • Guru melakukan presensi kepada anak-anak • Guru mengajak anak untuk membaca surat- surat pendek 	<p>Praktik langsung</p> <p>Kumpulan doa</p>				
Melakukan permainan fisik teratur (MK 3)	Anak mampu melakukan permainan fisik teratur	<ul style="list-style-type: none"> • Anak melakukan permainan tradisional kucing-kucingan 	Praktik langsung				

	Anak mampu melakukan gerakan sholat	❖ Area Agama Praktek sholat	Praktik langsung				
		2. Kegiatan Inti (± 60 menit)					
Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi (KPUS 1)	Anak mengelompokkan berdasarkan fungsi	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menjelaskan kepada anak tentang tugas mengelompokkan benda berdasarkan fungsi • Anak Mengelompokkan benda sesuai fungsi misal peralatan makan 	Penugasan				
		❖ Area Seni					
Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, kurang dari”, dan “paling/ ter” (KBWUP1)	Membedakan benda yang jumlahnya tidak sama lebih banyak atau lebih sedikit	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan lembar kerja pada anak • Anak memberi tanda pada benda yang banyak atau sedikit 	LKA/ Penugasan				
		❖ Area Bahasa					
Menunjukkan rasa percaya diri (SE 6)	Anak mampu mengerjakan tugas sendiri		Unjuk kerja				

		Istirahat/ makan (\pm 30 menit)					
		<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan • Berdoa sebelum makan • Anak makan bersama • Anak bermain 					
		3. Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)					
		<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi • Diskusi/ pesan • Doa pulang/ salam 					

Yogyakarta, 30 April 2013



Mengetahui,
Kepala TK

Lalak Hafni Prahesti, S. Pd. AUD

Peneliti

Aprilia Puspita Sari
NIM. 09111241011

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B2
 Semester/ Minggu : 1V/XVII
 Tema/ Sub Tema : Tanah Airku
 Hari/ Tanggal : Jumat, 3 Mei 2013
 Waktu : 08.00-11.30 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian			
		3. Kegiatan Awal (±30 menit)					
Membiasakan diri beribadah (NAM 2) Melakukan permainan fisik teratur (MK 3)	Anak berdoa sebelum melaksanakan kegiatan menurut keyakinannya Anak mampu membaca surat pendek QS Al dadonah 286 dan imtaq Anak mampu melakukan permainan fisik teratur	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan • Guru mengucapkan salam • Guru menanyakan kabar anak-anak • Guru melakukan presensi kepada anak-anak • Guru mengajak anak untuk membaca surat- surat pendek • Anak melakukan permainan tradisional kucing-kucingan 	Praktik langsung Kumpulan doa Praktik langsung				

	Anak mampu melakukan gerakan sholat	❖ Area Agama Praktek sholat	Praktek langsung				
		4. Kegiatan Inti (± 60 menit)					
Menulis nama sendiri (K 6)	Anak mampu menulis nama sendiri	• Anak menulis nama sendiri di kertas yang diberikan guru	LKA, penugasan				
		❖ Area Seni					
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (K 6)	Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	• Anak mengerjakan maze (mencari jejak.	LKA/ Penugasan				
		❖ Area Bahasa					
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (BMB 1)	Anak mampu menjawab pertanyaan apa, mengapa, bagaimana dsb.	• Pendidik bertanya tentang kegiatan sehari-hari • Anak menjawab apa yang ditanyakan oleh guru misalnya mengapa kita harus gosok gigi?	Praktik langsung				
		Istirahat/ makan (± 30 menit)					
		• Mencuci tangan • Berdoa sebelum makan • Anak makan bersama • Anak bermain					

		6. Kegiatan Penutup (±30 menit)					
		<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi • Diskusi/ pesan • Doa pulang/ salam 					

Yogyakarta, 3 Mei 2013

Peneliti



Aprilia Puspita Sari
NIM. 09111241011



Mengetahui,
Kepala TK

Lalak Hafni Prahesti, S. Pd. AUD

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B2
 Semester/ Minggu : 1V/XVII
 Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/Manfaat Matahari
 Hari/ Tanggal : Kamis, 14 Mei 2013
 Waktu : 08.00-11.30 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian			
		1. Kegiatan Awal (±30 menit)					
Membiasakan diri beribadah (NAM 2) Melakukan permainan fisik teratur (MK 3)	Anak berdoa sebelum melaksanakan kegiatan menurut keyakinannya Anak mampu membaca surat pendek QS Al dadonah 286 dan imtaq Anak mampu melakukan permainan fisik teratur	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan • Guru mengucapkan salam • Guru menanyakan kabar anak-anak • Guru melakukan presensi kepada anak-anak • Guru mengajak anak untuk membaca surat- surat pendek • Anak melakukan permainan tradisional kucing-kucingan 	Praktik langsung Kumpulan doa Praktik langsung				

Membiasakan diri beribadah (NAM 2)	Anak mampu melakukan gerakan sholat	❖ Area Agama Praktek sholat	Praktek langsung				
		2. Kegiatan Inti (± 60 menit)					
Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (Keaksaraan 1)	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf konsonan dan vokal	• Pendidik menunjukkan kata "LANGIT"	Buku, Unjuk Kerja				
Mengerti beberapa perintah secara bersama (BME B 1)	Anak mampu mewarnai gambar dan mengunting sesuai pola	• Pendidik memberikan tugas pada anak untuk mewarnai dan menguntingnya • Anak mewarnai dan mengunting gambar bintang dan bulan	LKA/ Penugasan				
		❖ Area Bahasa					
Berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (BMB 3)	Anak mampu berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	• Pendidik memperlihatkan gambar pada anak • Anak bercerita sesuai dengan gambar yang disediakan	Buku/ Unjuk kerja				

3)	membaca						
		Istirahat/ makan (\pm 30 menit)					
		<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan • Berdoa sebelum makan • Anak makan bersama • Anak bermain 					
		3. Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)					
		<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi • Diskusi/ pesan • Doa pulang/ salam 					

Yogyakarta, 14 Mei 2013

Peneliti



Aprilia Puspita Sari
NIM. 09111241011



Mengetahui,
Kepala TK

Lalak Hafni Prahesti, S. Pd. AUD

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B2
 Semester/ Minggu : 1V/XVII
 Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/Benda langit
 Hari/ Tanggal : Kamis, 16 Mei 2013
 Waktu : 08.00-11.30 WIB

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian			
		1. Kegiatan Awal (\pm 30 menit)					
Membiasakan diri beribadah (NAM 2) Melakukan permainan fisik teratur (MK 3)	Anak berdoa sebelum melaksanakan kegiatan menurut keyakinannya Anak mampu membaca surat pendek QS Al dadonah 286 dan imtaq Anak mampu melakukan permainan fisik teratur	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan • Guru mengucapkan salam • Guru menanyakan kabar anak-anak • Guru melakukan presensi kepada anak-anak • Guru mengajak anak untuk membaca surat- surat pendek <ul style="list-style-type: none"> • Anak melakukan permainan tradisional kucing-kucingan 	Praktik langsung Kumpulan doa Praktik langsung				

	Anak mampu melakukan gerakan sholat	❖ Area Agama Praktek sholat	Praktek langsung				
		2. Kegiatan Inti (± 60 menit)					
Menunjukkan benda yang banyak sedikit atau benda tidak sama (K 26)	Anak mampu menunjukkan benda yang banyak atau benda tidak sama	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi lembar kerja pada anak • Anak memberikan tanda pada benda yang banyak atau sedikit 	LKA/ Penugasan				
Meniru bentuk (MH 7)	Anak mampu meniru bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi contoh melipat kertas menjadi suatu bentuk binatang • Anak menirukan apa yang dilakukan pendidik 	Buku/ Unjuk kerja				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media (MH 8)	Anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan playdough • Anak membentuk dengan playdough 	Lembar Kerja/ Hasil Karya				
		Istirahat/ makan (± 30 menit)					
		<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan • Berdoa sebelum makan • Anak makan bersama • Anak bermain 					

		3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)					
		<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi • Diskusi/ pesan • Doa pulang/ salam 					



Mengetahui,
Kepala TK

Lalak Hafni Prahesti, S. Pd. AUD

Yogyakarta, 3 Mei 2013

Peneliti

Aprilia Puspita Sari
NIM. 09111241011

LAMPIRAN 5

HASIL OBSERVASI

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN PRA TINDAKAN

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)
		(S) 3	(KS) 2	(BS) 1	(C) 3	(KC) 2	(BC) 1	(L) 3	(KL) 2	(BL) 1	
1	AYB	3				2			2		77.78
2	AAA		2			2			2		66.67
3	AK		2			2				1	55.56
4	AKR		2			2				1	55.56
5	AAF			1			1			1	33,33
6	ARN	3			3				2		88.89
7	CDA		2				1			1	44.44
8	ESA		2			2				1	55.56
9	FAM	3				2		3			88.89
10	FHA		2			2			2		66.67
11	HA			1			1			1	33.33
12	GEA		2			2			2		66.67

13	GFA	3				2			2		77.78
14	LMA		2			2			2		66.67
15	LRR		2		3			3			88.89
16	MDF		2			2			2		66.67
17	MRF	3				2			2		77.78
18	MRZ		2			2				1	55.56
19	MAA		2			2			2		66.67
20	MNA		2			2			2		66.67
21	NHA		2			2			2		66.67
22	NIA		2			2			2		66.67
23	RAA		2			2				1	55.56
24	SLA		2		3				2		77.78
	JUMLAH	5	17	2	3	18	3	2	14	8	
	PRESENTASE (%)	25.00	70,83	8.33	12.50	75.00	12.50	8.33	58.33	33.33	

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS 1 PETEMUAN 1

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)
		(S) 3	(KS) 2	(BS) 1	(C) 3	(KC) 2	(BC) 1	(L) 3	(KL) 2	(BL) 1	
1	AYB	3				2			2		77.78
2	AAA		2			2			2		66.67
3	AK		2			2				1	55.56
4	AKR		2			2				1	55.56
5	AAF			1			1			1	33,33
6	ARN	3			3				2		88.89
7	CDA		2				1			1	44.44
8	ESA		2		3				2		66.67
9	FAM	3			3				2		88.89
10	FHA		2			2		3			77.78
11	HA		2				1			1	44.44
12	GEA		2			2			2		66.67

13	GFA	3				2			2		77.78
14	LMA		2			2			2		66.67
15	LRR	3			3				2		88.89
16	MDF		2			2		3			77.78
17	MRF	3				2			2		77.78
18	MRZ		2			2			2		66.67
19	MAA		2		3			3			88.89
20	MNA	3			3				2		88.89
21	NHA		2			2			2		66.67
22	NIA		2			2			2		66.67
23	RAA		2			2				1	55.56
24	SLA		2		3			3			88.89
	JUMLAH	7	16	1	7	14	3	4	14	6	
	PRESENTASE (%)	29.17	66.67	4.17	29.17	58.33	12.50	16.67	58.33	25.00	

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS 1 PETEMUAN II

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)
		(S) 3	(KS) 2	(BS) 1	(C) 3	(KC) 2	(BC) 1	(L) 3	(KL) 2	(BL) 1	
1	AYB	3			3				2		88.89
2	AAA	3				2			2		77.78
3	AK		2			2			2		66.67
4	AKR	3				2				1	66.67
5	AAF		2				1			1	44.44
6	ARN		2		3			3			88.89
7	CDA		2				1			1	44.44
8	ESA		2		3			3			88.89
9	FAM		2		3			3			88.89
10	FHA	3			3				2		88.89
11	HA		2			2				1	55.56
12	GEA	3				2		3			88.89

13	GFA	3			3				2		88.89
14	LMA		2		3				2		77.78
15	LRR	3				2		3			88.89
16	MDF	3			3			3			100
17	MRF		2			2			2		66.67
18	MRZ	3			3				2		88.89
19	MAA		2		3			3			88.89
20	MNA		2			2			2		66.67
21	NHA		2			2				1	55.56
22	NIA		2			2		3			77.78
23	RAA		2			2			2		55.56
24	SLA	3			3			3			100
	JUMLAH	10	14	-	11	11	2	9	10	5	
	PRESENTASE (%)	41.67	58.33	-	45.83	45.83	8.33	37.50	41.67	20.83	

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS 1 PETEMUAN 111

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH
		(S) 3	(KS) 2	(BS) 1	(C) 3	(KC) 2	(BC) 1	(L) 3	(KL) 2	(BL) 1	
1	AYB	3			3			3			100
2	AAA	3			3				2		88.89
3	AK	3				2		3			88.89
4	AKR	3				2			2		77.78
5	AAF		2			2			2		66.67
6	ARN	3			3			3			100
7	CDA		2			2			2		66.67
8	ESA		2		3			3			88.89
9	FAM	3			3			3			100
10	FHA	3			3				2		88.89
11	HA		2			2			2		66.67
12	GEA	3			3			3			100

13	GFA	3			3				2		88.89
14	LMA		2		3			3			88.89
15	LRR	3			3			3			100
16	MDF		2		3			3			88.89
17	MRF		2			2			2		66.67
18	MRZ	3			3			3			100
19	MAA	3				2		3			88.89
20	MNA	3				2			2		77.78
21	NHA		2			2			2		66.67
22	NIA	3				2			2		77.78
23	RAA		2		3			3			88.89
24	SLA	3			3			3			100
	JUMLAH	15	9	-	14	10	-	13	11	-	
	PRESENTASE (%)	62.50	37.50	-	58.33	41.67	-	54.17	45.83	-	

LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PETEMUAN 1

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)
		(S) 3	(KS) 2	(BS) 1	(C) 3	(KC) 2	(BC) 1	(L) 3	(KL) 2	(BL) 1	
1	AYB	3			3			3			100
2	AAA	3			3				2		88.89
3	AK		2			2			2		66.67
4	AKR	3			3			3			100
5	AAF		2			2			2		66.67
6	ARN	3			3			3			100
7	CDA		2		3			3			88.89
8	ESA	3			3			3			100
9	FAM	3			3			3			100
10	FHA	3			3			3			100
11	HA		2		3			3			88.89
12	GEA	3			3				2		88.89

13	GFA	3			3			3			100
14	LMA		2		3			3			88.89
15	LRR	3			3			3			100
16	MDF	3				2		3			88.89
17	MRF	3				2		3			88.89
18	MRZ	3			3			3			100
19	MAA	3			3			3			100
20	MNA	3				2			2		77.78
21	NHA	3			3				2		88.89
22	NIA	3			3			3			88.89
23	RAA		2		3			3			88.89
24	SLA	3			3			3			100
	JUMLAH	18	6	-	19	5	-	18	6	-	
	PRESENTASE (%)	75.00	25.00		79.17	20.83		75.00	25.00		

. LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II PETEMUAN II

No	NAMA	KESEIMBANGAN			KECEPATAN			KELINCAHAN			JUMLAH (%)
		(S) 3	(KS) 2	(BS) 1	(C) 3	(KC) 2	(BC) 1	(L) 3	(KL) 2	(BL) 1	
1	AYB	3			3			3			100
2	AAA	3			3			3			100
3	AK		2			2			2		66.67
4	AKR	3			3			3			100
5	AAF		2			2			2		66.67
6	ARN	3			3			3			100
7	CDA	3				2		3			88.89
8	ESA	3			3			3			100
9	FAM	3			3			3			100
10	FHA	3			3			3			100
11	HA	3			3				2		88.89
12	GEA	3			3			3			100

13	GFA	3			3			3			100
14	LMA	3			3			3			100
15	LRR	3			3			3			100
16	MDF	3			3			3			100
17	MRF	3			3			3			100
18	MRZ	3			3			3			100
19	MAA	3			3			3			100
20	MNA	3			3				2		88.89
21	NHA	3			3			3			100
22	NIA	3			3			3			100
23	RAA	3			3			3			100
24	SLA	3			3			3			100
	JUMLAH	22	2	-	21	3		20	4	-	
	PRESENTASE (%)	91.67	8.33	-	87.50	12.50		83.33	16.67	-	

**REKAPITULASI HASIL PENELITIAN MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA MASING-
MASING ANAK KELOMPOK B DI TKIT AR-RAIHAN SELAMA PRA TINDAKAN, SIKLUS 1 DAN SIKLUS II**

NO	NAMA	PRA TINDAKAN	SIKLUS I			SIKLUS II		HASIL		
			Pert.1	Pert.2	Pert.3	Pert. 1	Pert. 2	PRA TINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II
1	AYB	77.78%	77.78%	88.89%	100%	100%	100%	77.78%	88.89%	100%
2	AAA	66.67%	66.67%	77.78%	88.89%	88.89%	100%	66.67%	77.78%	94.45%
3	AK	55.56%	55.56%	66.67%	88.89%	66.67%	66.67%	55.56%	70.37%	66.67%
4	AKR	55.56%	55.56%	66.67%	77.78%	100%	100%	55.56%	66.67%	100%
5	AAF	33,33%	33,33%	44.44%	66.67%	66.67%	66.67%	33,33%	48.15%	66.67%
6	ARN	88.89%	88.89%	88.89%	100%	100%	100%	88.89%	92.59%	100%
7	CDA	44.44%	44.44%	44.44%	66.67%	88.89%	88.89%	44.44%	51.83%	88.89%
8	ESA	55.56%	66.67%	88.89%	88.89%	100%	100%	55.56%	81.48%	100%
9	FAM	88.89%	88.89%	88.89%	100%	100%	100%	88.89%	92.59%	100%
10	FHA	66.67%	77.78%	88.89%	88.89%	100%	100%	66.67%	85.19%	100%
11	HA	33.33%	44.44%	55.56%	66.67%	88.89%	88.89%	33.33%	55.56%	88.89%

12	GEA	66.67%	66.67%	88.89%	100%	88.89%	100%	66.67%	85.19%	94.45%
13	GFA	77.78%	77.78%	88.89%	88.89%	100%	100%	77.78%	85.19%	100%
14	LMA	66.67%	66.67%	77.78%	88.89%	88.89%	100%	66.67%	77.78%	94.45%
15	LRR	88.89%	88.89%	88.89%	100%	100%	100%	88.89%	92.59%	100%
16	MDF	66.67%	77.78%	100%	88.89%	88.89%	100%	66.67%	88.89%	94.45%
17	MRF	77.78%	77.78%	66.67%	66.67%	88.89%	100%	77.78%	70.37%	94.45%
18	MRZ	55.56%	66.67%	88.89%	100%	100%	100%	55.56%	85.19%	100%
19	MAA	66.67%	88.89%	88.89%	88.89%	100%	100%	66.67%	88.89%	100%
20	MNA	66.67%	88.89%	66.67%	77.78%	77.78%	88.89%	66.67%	77.78%	83.34%
21	NHA	66.67%	66.67%	55.56%	66.67%	88.89%	100%	66.67%	62.97%	94.45%
22	NIA	66.67%	66.67%	77.78%	77.78%	88.89%	100%	66.67%	74.08%	94.45%
23	RAA	55.56%	55.56%	55.56%	88.89%	88.89%	100%	55.56%	66.67%	94.45%

24	SLA	77.78%	88.89%	100%	100%	100%	100%	77.78%	96.30%	100%
						JUMLAH		1566.22%	1862.99%	2250.06%
						JUMLAH RATA-RATA		65.28%	77.62%	93.75%

LAMPIRAN 6
FOTO PENELITIAN

FOTO KEGIATAN



Guru bersama anak sedang berdoa sebelum kegiatan dimulai



Guru dan anak membaca surat-surat pendek



Anak-anak melakukan *hompimpah*



Anak-anak melakukan *sut*



Guru dan anak melakukan pemanasan dengan meniru gerakan kereta api



Guru dan anak melakukan pemanasan dengan melakukan gerakan sederhana



Guru mengulang kembali tata cara permainan tradisional *kucing-kucingan*



Guru menjelaskan kembali langkah permainan pada anak yang masih kebingungan



Anak melakukan permainan tradisional *kucing-kucingan*



Anak masih mengalami kebingungan tata cara permainan



Anak melakukan “*mbuwang kucing gering*”



Anak selesai melakukan permainan tradisional *kucing-kucingan*, guru menyiapkan anak untuk memberikan motivasi