



**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL LEMPAR TABAK
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK
DI PAUD AL-SYAFaqOH KELOMPOK B CURUP
KABUPATEN REJANG LEBONG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

OLEH :

**RENDYCHA
NIM A1/111162**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM
JABATAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**



**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL LEMPAR TABAK
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK
DI PAUD AL-SYAFaqOH KELOMPOK B CURUP
KABUPATEN REJANG LEBONG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

OLEH :

**RENDYCHA
NIM A1/111162**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM
JABATAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

ABSTRAK

RENDYCHA, 2014 : Penerapan Permainan Tradisional Lempar Tabak untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak di PAUD AL-SYAFAQOH Kelompok B Curup Kabupaten Rejang Lebong. **Skripsi, Program S-1 Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.**

Masalah dalam skripsi ini adalah apakah dengan melakukan kegiatan permainan lempar tabak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak PAUD AL-SYAFAQOH kelompok B Curup Rejang Lebong? Adapun tujuan dari peneliti ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan permainan lempar tabak pada anak kelompok B. Dengan subjek penelitian ini berjumlah 10 orang anak Kelompok B PAUD AL-SYAFAQOH Curup Rejang Lebong. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dengan tahapan sebagai berikut : a) perencanaan, b) tindakan, c) observasi, d) refleksi. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan melalui permainan lempar tabak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak terbukti pada siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitiannya ternyata terbukti dengan hasil pengamatan yang dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan 87.5%. Dari hasil tersebut maka disarankan kepada guru-guru bahwa melalui gerakan lempar tabak merupakan cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini secara optimal.

Kata Kunci : Kecerdasan Kinestetik, Permainan Lempar Tabak

ABSTRACT

RENDYCHA, 2014 : Application of Traditional Games Throw Tabak Kinesthetic Intelligence to Enhance Children in early childhood AL - SYAFAQOH Group B Curup Rejang Lebong . **Thesis, Program S - 1 Early Childhood Education Teacher Training and Education Faculty of the University of Bengkulu.**

The problem in this thesis is whether the conduct tabak throwing games can improve children's early childhood kinesthetic AL - SYAFAQOH group B Curup Rejang Lebong? The purpose of this research is to improve the kinesthetic intelligence by Tabak toss game activities on the subject of children in group B. In this study amounted to 10 children Group B ECD AL - SYAFAQOH Curup Rejang Lebong . The research method used was action research with two cycles, with each cycle consisting of 2 meetings with the following stages : a) planning, b) action, c) observation, d) reflection. Data collection instrument used is the observation sheet student activities and teacher observation sheet activities. The data collection techniques of observation and documentation and then the data were analyzed by percentage. The results of this study demonstrate through tabak toss game can improve children's kinesthetic intelligence proved in cycle 1 and cycle 2 . Research results proved by the results of observations made have achieved 87.5 % success indicators . From these results it is suggested to teachers that through the creation of throw tabak is a way that can be used to improve the kinesthetic intelligence in early childhood optimally.

Keywords : Kinesthetic Intelligence, Games Throw Tabak

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (PSKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penelitian Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penelitian ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Curup, Mei 2014

Peneliti,

RENDYCHA
NIM A1/111162

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Sesungguhnya di samping kesukaran ada kemudahan (Qs. Al. Insyirah 5)
2. Orang tuaku penyemangatku, disetiap tetesan keringat kedua orang tuaku menjadi semangat dalam hidupku, do'a yang mereka panjatkan menjadi penenang dalam hidupku.
3. Jadikanlah kegagalan sebagai pengalaman yang berharga dalam hidupmu
4. Jangan menyerah sebelum mencoba, karena itu kunci kesuksesan.

PERSEMBAHAN:

Bissmillahirrohmanirrohim,,,

Allah maha pengasih, maha penyayang, terimakasih engkau telah mengizinkanku bernafas sampai saatini. Ujian dan cobaanmu ku hadapi. Perjalananku yang penuh hambatan ku lalui, terkadang ku menyerah dalam menghadapi hidup ini. Tapi ku tahu, semua itu karena engkau sangat menyayangiku. Dan atas izin Mu hingga tercapai jua sebuah amanah, tujuan, dan kewajiban dengan secerca harapan dan cita-cita yang tak pernah luntur, ku persembahkan kepada:

1. Ayahku tercinta (Teguh Sutopo). Ayah yang selal sabar menghadapiaku, slalu tersenyum, dan ayah yang membuatku semangat sampai saat ini, dycha semangat meneruskan cita-cita dan menjaga adek-adek dan mama, Ayah.....Dycha sayang ayah
2. Mama tersayang (Sri Sudarti) Aku bangga mempunyai mama yang takkenal lelah menemani ayahanda dan kami anak-anak mu. Izinkan anakmu mewujudkan salah satu impianmu dengan goresan kecilku ini.
3. Adik-adiku yang kusyangi (vivi, rendra, eggy, dan aldo), insyaallah mbak akan menjagamu dan membimbing kalian dengan baik.
4. Keluarga besarku yang selalu mendo'akan untuk kesuksesan ku slama ini hingga terselesainya skripsi dan wisuda.

5. Teman dan sahabat terdekatku: Wira Tata Raya, Bayu Anggara dan Echo yang selalu memberikan dukungan, saran dan semangat disaat aku kesulitan.
6. Teman-teman seperjuangan PAUD angkatan 2014, terus berjuang karena kita pasti bisa.
7. Semua Dosenku yang telah membagikan ilmunya kepadaku.
8. Almamaterku.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbi'l'alamiin*, Puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan judul **Penerapan Permainan Tradisional Lempar Tabakuntuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak di PAUD Al-Syafaqoh Kelompok B**". Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan guna mencapai gelar sarjana di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Bengkulu.

Dalam kesempatan ini peneliti banyak menerima bantuan, bimbingan dan dorongan dari semua pihak, sehingga dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Rambat NS, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi., selaku ketua program sarjana dan kependidikan guru dalam jabatan, dan selaku dosen penguji yang memberi masukan-masukan dan pengarahan dalam menyelesaikan masalah skripsi ini.
3. Drs. Wembrayarli, M.Sn., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing peneliti menyelesaikan skripsi penelitian ini.
4. Dr. Azwandi, M.A., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing peneliti menyelesaikan skripsi penelitian ini.
5. Drs. Rokhmat Basuki, M.Hum., selaku dosen Penguji III yang telah menguji dan memberikan masukan-masukan dan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Asep Suratman, M.Pd., selaku dosen Penguji IV yang telah menguji dan memberikan masukan-masukan dan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dosen pengajar pada Program Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Yang telah memberikan ilmu, mendidik, dan memberikan pembelajaran sehingga peneliti mendapatkan banyak kemudahan dalam menyelesaikan S.1 PAUD ini.
8. Ibu Pengelola PAUD Al-Syafaqoh yang telah memberi izin dan kelengkapan data.
9. Kedua orang tua serta keluarga besar saya yang telah memberi dukungan moril dan spiritual.
10. Seluruh pihak yang telah membantu peneliti yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Harapan dan doa peneliti, semoga bantuan dan jasa baik yang telah diberikan dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya Peneliti Tindakan Kelas (PTK) ini akan mendapat pahala dari Allah SWT.

Curup, Mei 2014

Peneliti,

RENDYCHA
NIM A1/111162

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Persetujuan Pembimbing	iii
Halaman Persetujuan/Pengesahan Panitia Ujian Skripsi	iv
Abstrak	v
Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	vii
Halaman Motto dan Persembahan	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	3
C. Pembatasan Fokus Penelitian	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Kegunaan Hasil Penelitian	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori dan Fokus Yang Diteliti	6
B. Kerangka Berfikir	16
C. Hipotesis Penelitian	16

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	17
B. Lokasi dan waktu penelitian	18
C. Subjek Dalam Penelitian	19

D. Jenis Tindakan	19
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Instrumen pengumpulan data	30
G. Teknik Analisis Data	31
H. Pertanggungjawaban Penelitian Tindakan Kelas	33
I. Indikator Keberhasilan.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	34
B. Perbandingan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Lempar Tabak	47
C. Pembahasan.....	49

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan.....	50
B. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Penelitian Tindakan kelas (PTK).....	18
Tabel 3.2	Jadwal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	19
Tabel 4.1	Evaluasi Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1	36
Tabel 4.2	Evaluasi Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 2	38
Tabel 4.3	Evaluasi Pembelajaran Siklus 2 Pertemuan 1	42
Tabel 4.4	Evaluasi Pembelajaran Siklus 2 Pertemuan 2	45
Tabel 4.5	Perbandingan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Lempar Tabak	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	16
Gambar 3.2 Lukisan Siklus 3.1(Arikunto : 2002 : 54)	20

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas
- Lampiran 2 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
- Lampiran 3 Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
- Lampiran 4 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus 1 Pertemuan 1
- Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus 1 Pertemuan 2
- Lampiran 6 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus 2 Pertemuan 1
- Lampiran 7 Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus 2 Pertemuan 2
- Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 2
- Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 2
- Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 2 Pertemuan 2
- Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 2 Pertemuan 2
- Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 1
- Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 2
- Lampiran 14 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 1
- Lampiran 15 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 2
- Lampiran 16 Dokumentasi Siklus 1
- Lampiran 17 Dokumentasi Siklus 2

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini bukan lagi wacana. Sejak hadirnya UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PERMEN nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dan PP nomor 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah, tergambar jelas bahwa Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal.

Pada masa anak-anak bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus energi perkembangan itu sendiri (hoorn, et al. 1990) dalam (Musfiroh, 2008 : 7). Di samping itu, dengan bermain membantu anak untuk mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya (Sujiono, 2007 : 23). Kontrol motorik anak tidak optimal tanpa kebugaran tubuh tidak akan tercapai tanpa latihan fisik. Untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak dapat dilakukan berbagai cara, salah satunya dengan bermain lempar tabak. Dengan begitu keterampilan motorik kasar anak berkembang dengan kondisi badan semakin sehat karena bergerak, anak juga akan lebih mandiri dan percaya diri. Anak akan berkembang motoriknya sehingga mempengaruhi keterampilan sosial pisitif.

Namun kenyataan yang sering ditemui di lapangan di mana perkembangan motorik anak diabaikan atau bahkan dilupakan orang tua, pembimbing atau bahkan guru sendiri, sehingga di temukan kasus di mana anak enggan untuk melakukan kegiatan perkembangan jasmaninya bahkan sebagian anak merasa kegiatan tersebut tidak menyenangkan. Konsentrasi pada perkembangan mental dan intelektual ini sering terjadi pengorbanan kecerdasan fisik, suatu unsur yang diabaikan padahal penting bagi perkembangan menuju manusia serba bisa. Hal ini ditandai beberapa kondisi sebagai berikut.

Dari 10 orang anak di dalam kelas hanya 3 orang saja anak yang mempunyai keterampilan motorik. Hal ini mungkin disebabkan oleh situasi yang ada di sekolah menjadi salah satu faktor dalam mempengaruhi perkembangan fisik-motorik anak yang disebabkan oleh kurangnya fasilitas, media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan upaya meningkatkan motorik kasar dengan permainan tradisional Lempar Tabak pada anak kelompok B PAUD AL-SYAFAQOH dengan hasil yang diharapkan. Dengan pembelajaran tersebut diharapkan perkembangan motorik / jasmani anak tumbuh sehingga dapat mengarahkan anak pada kemampuan untuk mendapatkan kesenangan melalui gerak dasar yang optimal pada usianya yang kontribusi atau

memaksimalkan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sedini mungkin secara optimal.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada kelompok B di PAUD AL-SYAFAQOH tahun ajaran 2014, salah satu perkembangan yang harus diangkat yaitu permainan Lempar Tabak yang berhubungan langsung dengan motorik kasar pada anak PAUD. Dalam perkembangan motorik kasar pada anak masih kurang dan perlu ditingkatkan. Hal ini ditandai dengan beberapa kondisi sebagai berikut, dari 10 orang anak hanya 3 anak yang bisa melakukan permainan lempar tabak. Jadi yang 7 orang anak belum bisa melakukan gerakan permainan tersebut.

Peneliti melakukan perbaikan dalam pembelajaran ini mengharapkan agar motorik kasar anak melalui gerakan permainan Lempar Tabak dapat tercapai secara optimal sehingga memudahkan dan membantu anak dalam menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, koordinasi kekuatan dan melatih keberanian.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu meningkatkan motorik kasar anak dengan melakukan permainan Lempar Tabak. Indikator keberhasilan yang ingin dicapai pada penelitian tindakan kelas ini sesuai dengan bidang motorik kasar tentang gerak dengan indikator anak mampu melakukan gerak kaki dan keseimbangan tubuh. Dengan demikian hasil yang diharapkan anak dapat :

1. Melakukan gerakan Lempar Tabak
2. Melatih motorik kasar anak dengan gerakan yang sederhana
3. Melatih ketangkasan gerak
4. Melatih konsentrasi berfikir anak

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, masalah penelitian ini dirumuskan: **"Apakah dengan permainan tradisional Lempar Tabak dapat meningkatkan kecedasan kinestetik kanak?"**

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional Lempar Tabak di PAUD AL-SYAFAQOH kelompok B.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dalam penelitian ini adalah :

- a. Kegunaan bagi anak
 1. Dapat memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani-rohani, dan kesehatan pada anak
 2. Dapat memotivasi anak dalam meningkatkan motorik kasar anak
 3. Dapat meningkatkan konsentrasi anak
 4. Dapat membantu mengembangkan karakter anak seperti : kejujuran, keberanian, kedisiplinan dan jiwa sportivitas

b. Kegunaan bagi guru

1. Dapat meningkatkan dan mengembangkan strategi kegiatan pembelajaran di PAUD
2. Dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam memilih kegiatan pembelajaran yang tepat
3. Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kualitas profesional guru dalam melakukan pembelajaran

c. Kegunaan bagi sekolah

1. Mendorong terjadinya inovasi pada guru dan sekolah
2. Menumbuhkan sifat kerjasama yang kondusif untuk memajukan sekolah

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Dan Fokus Yang Diteliti

a. Keterampilan Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik

Motorik adalah semua gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh (Bambang sujiono 2007). Pada saat bayi lahir bayi mulai menggerakkan kedua tangannya, kemudian menarik dan menjulurkan kedua kakinya, memutar badan ke samping, tengkurap, merangkak, dan merambat untuk berdiri. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Oleh sebab itu, gerakan yang dilakukan oleh setiap anak sesederhana apapun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Jadi otaklah yang berfungsi sebagai bagian dari susunan syaraf yang mengatur dan mengontrol semua aktifitas fisik dan mental seseorang. Gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak. Oleh sebab itu kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Jika anak banyak bergerak maka akan semakin

banyak mafaat yang dapat diperoleh anak ketika ia makin terampil menguasai gerakan motoriknya.

Gerak dasar meliputi gerakan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor yaitu gerakan yang memindahkan tubuh atau berat badan dari satu tempat ke tempat lainnya dan biasanya membutuhkan ruangan yang cukup lebar dan luas seperti jalan, jinjit, lari, loncat serta gerakan kombinasi : meluncur, bergeser ke kanan dan ke kiri. Gerakan non-lokomotor yaitu gerakan yang dilakukan di tempat tanpa menggunakan ruang yang lebar dan luas seperti membungkuk, menekuk, mengayun, bergoyang, berputar, dan meliuk. Gerak manipulative yaitu gerakan yang dilakukan apabila anak menghadapi berbagai macam objek dan cenderung mengarah pada koordinasi pada mata dan kaki, mata dan tangan, seperti mendorong, memukul, memantul, melempar, menendang, berguling, menerima, menangkap, menghentikan, menari dan pantonim. Kemampuan gerak dasar inilah yang akan berperan sebagai landasan perkembangan keterampilan motorik kasar anak (Departemen Pendidikan Nasional: 2008)

2. Pengertian Motorik Kasar

Gerak motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak(bambang sujiono :2007). Gerakan motorik kasar biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.Gerakan ini mengandalkan kematangan

koordinasi. Dalam perkembangannya, motorik kasar kasar berkembang lebih dahulu dari pada motorik halus. Hal ini dapat terlihat saat anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggantung dan meronce.

Kecerdasan fisik adalah kemampuan menggunakan kemampuan dengan baik pikiran dan tubuh secara serentak untuk mencapai segala tujuan yang diinginkan. Anak yang memiliki kecerdasan motorik kasar adalah anak yang memiliki kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, ketrampilan, kelincahan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan keakuratan menerima rangsangan, sentuhan dan tekstur (Lwin,dkk, : 2008).

Seseorang dengan kemampuan motorik yang baik akan merasa lebih mudah belajar, berkendara, berenang, dan memanjat. Secara khusus keterampilan motorik kasar, yang merujuk pada seluruh koordinasi tubuh, dapat diasah melalui aktivitas dasar seperti berlari, melompat dan menangkap (Lwin, at al : 2008).

a. Tujuan motorik kasar

Tujuan pembelajaran motorik kasar di PAUD adalah:

1. Mampu meningkatkan keterampilan gerak
2. Mengontrol gerak tubuh dan koordinasi kaki
3. Mengontrol keseimbangan tubuh
4. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani

5. Mampu menanamkan sikap percaya diri
6. Mampu berperilaku jujur, disiplin, dan sportif

Sedangkan menurut Bambang Sujiono, dkk (2007) bahwa kompetensi dasar motorik anak PAUD yang di harapkan dapat di kembangkan guru saat anak memasuki lembaga prasekolah/PAUD adalah anak yang mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dalam persiapan untuk keseimbangan, kelincahan, keseimbangan dan melatih keberanian.

b. Pendekatan Pembelajaran Motorik Kasar

Pendekatan pembelajaran di PAUD dilakukan dengan berpedoman dengan program kegiatan yang disusun sehingga keterampilan motorik kasar anak dapat dikembangkan sebaik-baiknya. Pendekatan pembelajaran di PAUD hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

1. Pembelajaran berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak
2. Berorientasi pada kebutuhan anak
3. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain
4. Kreatif dan inovatif
5. Lingkungan yang kondusif

c. Tahapan Perkembangan Motorik

Dalam mengembangkan kemampuan motorik anak, guru perlu mengetahui tahapan perkembangan anak terutama yang terkait dengan motoriknya. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahan dalam

meberikan stimulasi kepada anak. Berikut ini akan dijelaskan tahapan perkembangan motorik anak usia dini :

1) *Initiation* (peniru)

Keterampilan seseorang menirukan sesuatu yang dilihat, didengar dan dialaminya. Tahapan ini terjadi ketika anak mengamati sesuatu gerakan, di mana anak merespon serupa dengan apa yang diamatinya.

2) *Manipulation* (menggunakan konsep)

Keterampilan untuk menggunakan konsep dan melakukan kegiatan. Tahap manipulasi menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan, penampilan gerakan-gerakan pilihan dan menetapkan suatu penampilan melalui latihan.

3) *Presition* (ketelitian)

Berhubungan dengan kegiatan secara teliti dan benar, aktivitas ditahap ini membutuhkan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan.

3. Perkembangan Motorik

Motorik sebagai istilah umum untuk berbagai perilaku gerak manusia, sedangkan perkembangan merupakan suatu proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung terus-menerus sejak masa konsepsi sampai akhir hayat. Perkembangan juga diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan

yang berlangsung sistematis, progresif dan berkesinambungan baik yang menyangkut aspek fisik, Maupun psikis (Yusuf, 2001).

Perkembangan motorik adalah perkembangan dari unsure kematangan dan pengendalian gerak tubuh (kementrian pendidikan nasional, 2011 : 39). Ketrampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot. Oleh karena itu setiap gerakan yang dilakukan oleh anak, meskipun sederhana sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dari susunan saraf pusat, yang berfungsi mengatur dan mengontrol semua aktivitas fisik dan mental.

R.S Endang (2007) mengemukakan ada beberapa factor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yang menyebabkan perbedaan individual antara anak yang satu dengan anak yang lainnya diantaranya adalah :

1. Sifat dasar genetik (faktor bawaan)
2. Keaktifan janin dalam kandungan
3. Kondisi prenatal yang menyenangkan, khususnya kondisi ibu dan kondisi makanan sang ibu
4. Proses kelahiran, apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motoriknya
5. Kondisi pasca kelahiran, berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar yang dapat menghambat atau mempercepat laju perkembangan motoriknya

6. Ada tidaknya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua anggota tubuh
7. Perlindungan yang berlebihan
8. Karena rangsangan dan dorongan yang lebih banyak dari orang tua maka perkembangan fisik motorik anak terutama cenderung lebih baik di banding anak yang lahir kemudian
9. Cacat fisik akan memperlambat perkembangan motorik anak.

Sujiono, dkk (2007) menyatakan pentingnya meningkatkan perkembangan motorik yang akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilan dalam bergerak. Sementara itu, secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik/motorik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain.

Dari penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh yang berpengaruh terhadap aspek-aspek lainnya. Perkembangan motorik juga adalah suatu proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh.

4. Pengertian Permainan Lempar Tabak

a. Pengertian permainan lempar tabak

Dalam bahasa daerah, tabak maksudnya adalah lempar, artinya memainkan sebuah kepingan kayu atau pecahan batu dengan cara melempar dan kemudian menggeserkannya dengan kaki sebelah. Permainan ini juga biasa disebut Jengkek, yang artinya melompat-lompat dan bergeser dengan satu kaki. Indonesia banyak memiliki permainan tradisional yang menarik. Salah satu permainan yang sering dimainkan adalah Lempar Tabak atau jengkek. Permainan ini dimainkan dengan melempar sebuah kepingan kayu atau pecahan batu dan menggeserkannya dengan sebelah kaki. Permainan ini dapat dilakukan di tanah atau lantai marmer yang kotak-kotak. Jumlah pemain pada lempar tabak berkisar antara 2 hingga 8 orang. Setiap pemain harus memiliki satu buah tabak yang bias berasal dari sebuah batu datar, pecahan genting atau pecahan ubin. (Dewi Wulan Aryani, 2010).

b. Kaitan Teknik Permainan Lempar Tabak dengan Motorik kasar

Keterampilan motorik kasar dapat juga diartikan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Sedangkan Lempar tabak dapat juga diartikan sebagai memainkan sebuah kepingan kayu atau pecahan batu dengan cara melempar dan kemudian menggeserkannya dengan kaki sebelah. Melihat uraian di atas teknik permainan lempat tabak dan keterampilan motorik kasar anak sangat berkaitan erat, karena apabila diterapkan di PAUD akan lebih aktif dan

bersemangat untuk mengikutinya. Maka upaya untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak akan meningkat pada PAUD AL-SYAFAQOH kelompok B.

b. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan untuk perbandingan penelitian ini adalah Meningkatkan motorik kasar pada anak (Yeni Setiawati, 2012) seperti penelitian tentang metode Senam Fantasi motorik anak di PAUD. Setelah membaca dan memperhatikan hasil penelitian menunjukkan :

- a) Anak mampu mengikuti kegiatan permainan lempar tabak
- b) Anak mampu mengikuti aturan permainan
- c) Anak mampu bekerja sama
- d) Anak mampu mengikuti aturan permainan sampai tuntas.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan lempar tabak dapat memotivasi anak untuk mengikuti pembelajaran fisik motorik yang mengembangkan kreativitas anak, imajinasinya dan kerja sama serta bersosialisasi dengan lingkungannya.

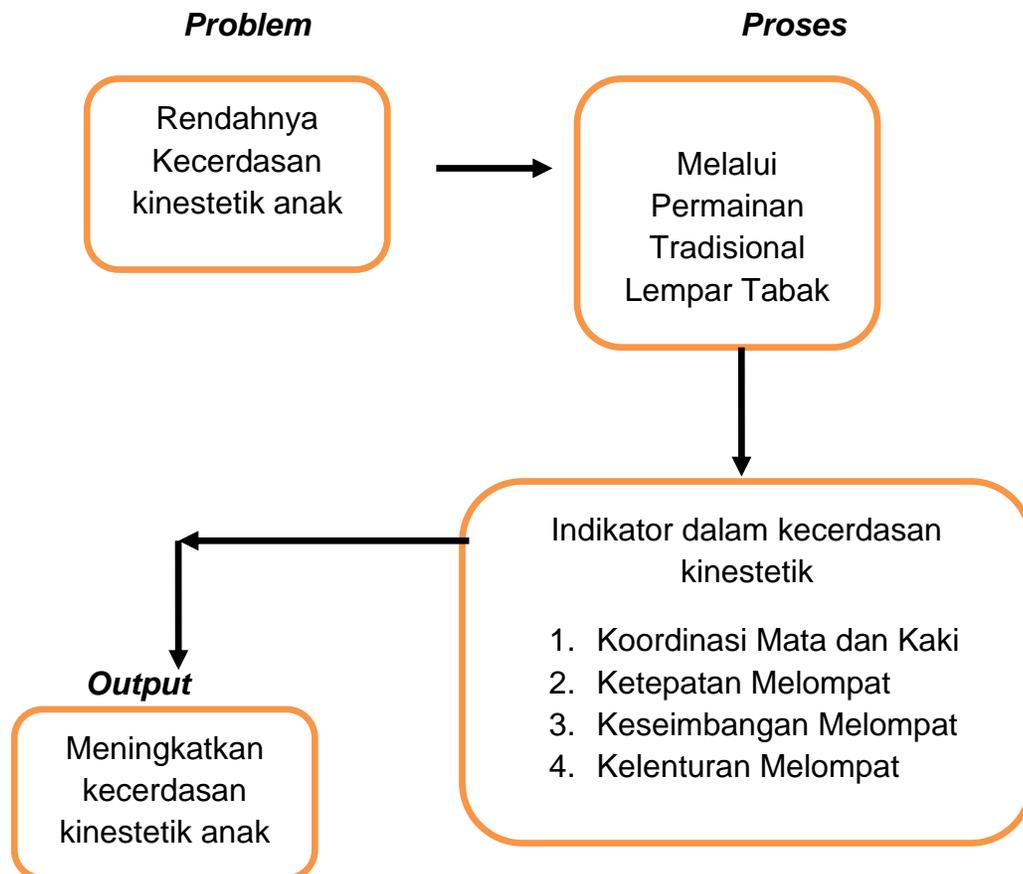
Perencanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan dalam satu siklus. Setiap siklus dilakukan pertemuan sebanyak dua kali. Dengan kemampuan yang hendak dicapai yaitu dapat melakukan koordinasi mata dan gerak kaki. Lempar tabak merupakan kegiatan permainan yang diadakan di PAUD. Lempar tabak merupakan bagian dari kegiatan untuk melatih motorik kasar anak.

Mengingat anak PAUD mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan jasmaniah yang sangat besar, dibandingkan dengan usia berikutnya, maka sudah seharusnya, apabila anak PAUD memperoleh pembinaan yang tepat guna ke arah pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan kebutuhannya (Santi, 2009).

Rangsangan terhadap kecerdasan motorik membantu perkembangan dan pertumbuhan anak (Lwin, dkk. 2008). Sesuai dengan sifat anak yakni suka bergerak, proses belajar hendaklah memperhatikan kecenderungan ini.

B. Kerangka Berfikir

“Penerapan permainan Tradisional Lempar Tabak untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak di PAUD AL-SYAFAQOH Curup Kabupaten Rejang Lebong”



C. Hipotesis Penelitian.

Dengan melakukan kegiatan permainan tradisional lempar tabak anak usia dini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada kelompok B PAUD AL-SYAFAQOH Curup Kabupaten Rejang Lebong.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk melakukan tindakan kelas dalam rangka untuk perbaikan pembelajaran dalam kegiatan bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelas B PAUD Al-Syafaqoh dengan menggunakan permainan lempar tabak. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, urutan tindakan dalam setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan yaitu Perencanaan / *Planning*, aksi atau Pelaksanaan tindakan / *Acting*, Observasi atau pengamatan / *Observing*, dan Refleksi / *Reflekting*. Tahap-tahap penelitian terjadi secara berulang-ulang sampai mencapai keberhasilan penelitian. Tujuan umum penelitian ini dilaksanakan yaitu untuk melakukan tindakan kelas untuk perbaikan pembelajaran dalam kegiatan bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelas B PAUD AL-SYAFAQOH dengan menggunakan permainan lempar tabak. Tujuan khusus yang diteliti yaitu: koordinasi mata dan kaki pada anak.

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

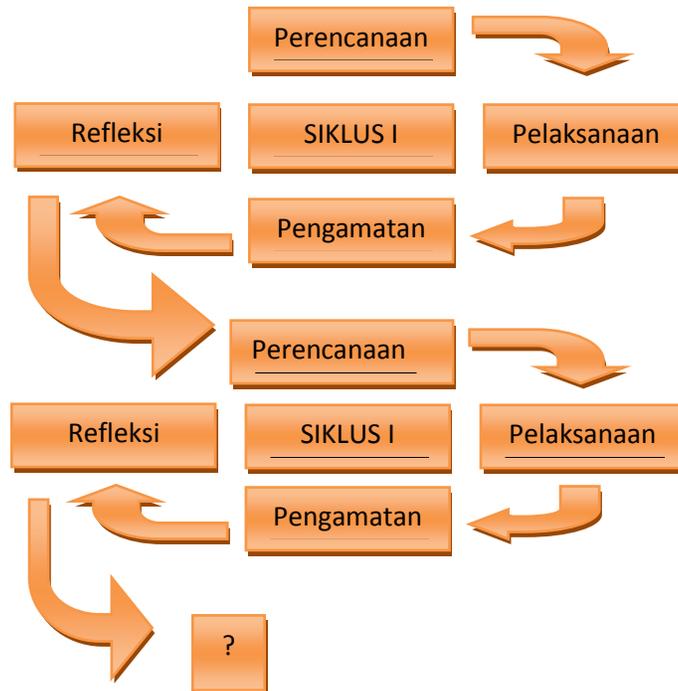
Siklus	Pertemuan Ke	Tema	Sub Tema	Fokus kegiatan yang diteliti	Ket
I	Pertemuan I (28 April 2014) Pertemuan II (29 April 2014)	Tanah Airku	Permainan Tradisional	Kecerdasan Kinestetik dengan permainan tradisional lempar tabak: 1. Koordinasi mata dan kaki 2. Ketepatan melompat	
II	Pertemuan I (05 Mei 2014) Pertemuan II (06 Mei 2014)	Tanah Airku	Permainan Tradisional	Kecerdasan Kinestetik dengan permainan tradisional lempar tabak: 2. Keseimbangan melompat 3. Kelenturan melompat	

C. Subjek Dalam Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah anak yang ada di kelas B PAUD AL-SYAFAQOH Curup Kabupaten Rejang Lebong dengan jumlah anak 10 orang yang terdiri dari 6 anak Perempuan dan 4 anak Laki-laki pada semester genap.

D. Jenis Tindakan

Prosedur penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian oleh Arikunto. Di mana menurut Arikunto dkk(2008: 16) ada 4 langkah dalam penelitian tindakan kelas diantaranya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Secara rinci dijelaskan dibawah ini.



Gambar 3.1 Lukisan Siklus 3.1(Arikunto : 2002 : 54)

Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada siklus I adalah:

1. Perencanaan (*Planning*)

Penelitian ini disusun mencakup semua langkah-langkah tindakan secara rinci mulai dari penyusunan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), selanjutnya dibuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan langsung menentukan tema dan subtema yang akan diajarkan, menyediakan media atau alat peraga untuk pengajaran. Menentukan rencana pengajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, mengalokasikan waktu serta teknik observasi dan evaluasi.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahap ini merupakan implementasi dari semua rencana yang dibuat melibatkan teman sejawat sebagai kolaborator dalam penelitian tindakan kelas ini. Kegiatan yang dilaksanakan dikelas adalah pelaksanaan dari teori pendidikan dan teknik mengajar yang sudah disiapkan sebelumnya dan hasilnya diharapkan dapat meningkatkan aktivitas pengajaran yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit.

3. Pengamatan/observasi (*Observing*)

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh observator yang dilaksanakan oleh teman sejawat yang bertindak sebagai kolaborator dalam penelitian. Waktu observasi ini bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data/instrument. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang tindakan dan rencana yang sudah dibuat dengan mengobserver guru sebagai peneliti dan anak sebagai yang diteliti. Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang akan dikumpulkan melalui observasi dan mengambil tafsiran secara benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka-angka dan dengan menggunakan persentase. Dalam melaksanakan observasi ini guru tidak harus bekerja sendiri tetapi guru juga bisa dibantu oleh pengamal dari luar (teman sejawat atau pakar).

4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan (observasi). Dari data yang didapat didiskusikan kelemahan dan kelebihan dari proses pembelajaran kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi apakah diperlukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Apabila hasil yang dicapai belum mencapai hipotesis tujuan maka akan dilakukan siklus kedua atau siklus berikutnya. Dengan tahapan-tahapan kegiatan sebagaimana siklus pertama.

Skenario Penelitian Siklus I

1. Siklus pertama pertemuan pertama

Siklus yang pertama pertemuan pertama ini yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

a. Tahap perencanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian dengan pembuatan Satuan Kegiatan Mingguan, Satuan Kegiatan Harian dengan langsung menentukan tema yang akan diajarkan, mengalokasikan waktu, menentukan rencana pembelajaran yang mencakup metode dan teknik mengajar serta teknik penilaian yang akan dilakukan dan juga menciptakan kondisi ruang kelas yang kondusif.

b. Tahap aksi atau pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan pelaksanaan tindakan. Penelitian setiap siklus pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi 3 tahap pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal dilakukan diluar kelas, seperti biasa guru mengawali pembelajaran dengan tertib (berbaris, salam, berdoa, bernyanyi), kemudian bersama anak-anak mengabsen teman-temannya setelah itu guru menyampaikan tema hari ini, yaitu tentang pedesaan. Pada kegiatan awal ini guru bercerita tentang lingkungan pedesaan, Kemudian anak diminta untuk memperhatikan gambar dan media yang dibawa oleh guru yaitu gambar macam-macam binatang (gambar katak) Guru memperagakan terlebih dahulu gerakan yang akan dilakukan oleh anak. Dalam kegiatan ini anak dituntut untuk dapat berlompat menggunakan kedua kaki dan lompat secara serentak. Setelah itu guru memanggil nama setiap orang anak, anak satu per satu maju kedepan untuk mempraktikan gerakan yang telah dicontohkan. Selama melakukan kegiatan dan ternyata ada anak yang belum menguasai gerakan ini maka tindakan guru adalah memberi bimbingan secara khusus. Setelah semua orang anak mendapat giliran guru mengatur anak berbaris

untuk masuk ke dalam kelas sambil memperagakan gaya kupu-kupu tadi, dan dilanjutkan dengan kegiatan inti Di dalam kelas.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini ada kegiatan yang harus diselesaikan oleh anak, yakni melakukan gerakan lompat dengan kedua kaki secara bersamaan seperti katak melompat.

3. Istirahat/makan

Anak bermain diluar kelas, sedangkan guru tetap mengawasi anak agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Setelah bermain anak mencuci tangan dan berdoa sebelum makan, makan bersama dan diakhiri dengan doa sesudah makan.

4. Kegiatan akhir

Guru menanyakan bagaimana perasaan anak setelah mengerjakan tugas yang sudah dilakukan tadi. Guru dan anak berdiskusi, Tanya jawab tentang pembelajaran yang sudah dilakukan, kemudian guru member informasi untuk pembelajaran esok harinya, lalu bernyanyi, berdoa, salam dan siap untuk pulang.

c. Tahap observasi dan evaluasi

Selama melakukan tindakan, penulis juga melakukan observasi yaitu mengamati perilaku anak sewaktu proses belajar mengajar dengan bimbingan terhadap individu yang bermasalah dan memberikan pujian kepada anak yang melakukan kegiatan dengan baik. Pada saat melakukan

pengamatan pada kegiatan menirukan kodok melompat ini yang dilihat oleh guru adalah koordinasi gerakan kedua kaki, keseimbangan, kelenturan / penguasaan gerakan, dan keterampilan. Setelah dilakukan evaluasi jika ternyata permainan lempar tabak siklus pertama ini belum dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, maka dilakukan pertemuan selanjutnya.

d. Tahap analisis dan refleksi

Hasil evaluasi baik proses maupun produk pembelajaran didiskusikan bersama guru-guru dengan objektif dan terbuka seperti komentar, tanggapan dan penilaian diintegrasikan guna mengukur keberhasilan pelaksanaan pembelajaran kemudian disimpulkan tingkat keberhasilannya. Bila belum mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan, maka dicari penyebabnya. Setelah ditemukan penyebabnya maka didiskusikan solusi perbaikan dan tindakan selanjutnya. Solusi dapat berhubungan dengan pelaksanaan strategi pembelajaran ataupun berhubungan dengan analisis konten pembelajaran agar lebih mudah dipahami para peserta didik di PAUD.

2. Siklus pertama pertemuan kedua

Siklus yang pertama pertemuan kedua ini yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

a. Tahap perencanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian dengan pembuatan Satuan Kegiatan Mingguan, Satuan Kegiatan Harian dengan langsung menentukan

tema yang akan diajarkan, mengalokasikan waktu, menentukan rencana pembelajaran yang mencakup metode dan teknik mengajar serta teknik penilaian yang akan dilakukan dan juga menciptakan kondisi ruang kelas yang kondusif.

b. Tahap aksi atau pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan pelaksanaan tindakan. Penelitian setiap siklus pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi 3 tahap pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal dilakukan diluar kelas, seperti biasa guru mengawali pembelajaran dengan tertib (berbaris, salam, berdoa, bernyanyi), kemudian bersama anak-anak mengabsen teman-temannya setelah itu guru menyampaikan tema hari ini, yaitu tentang pedesaan. Pada kegiatan awal ini guru bercerita tentang lingkungan pedesaan dan permainan yang ada di desa, Kemudian anak diminta untuk memperhatikan gambar dan media yang dibawa oleh guru yaitu gambar macam-macam burung terbang. Guru memperagakan terlebih dahulu gerakan yang akan dilakukan oleh anak. Dalam kegiatan ini anak dituntut untuk dapat berdiri dengan kaki sebelah.kaki pada awalnya diangkat sebelah sehingga murid berdiri dengan sebelah kaki, dan melompat sambil menendang lempengan kayu. Setelah itu guru memanggil nama setiap orang anak, anak satu per satu maju kedepan untuk

mempraktikan gerakan yang telah dicontohkan. Selama melakukan kegiatan dan ternyata ada anak yang belum menguasai gerakan ini maka tindakan guru adalah memberi bimbingan secara khusus. Setelah semua orang anak mendapat giliran guru mengatur anak berbaris untuk masuk ke dalam kelas sambil memperagakan gaya kupu-kupu tadi, dan dilanjutkan dengan kegiatan inti Di dalam kelas.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini ada kegiatan yang harus diselesaikan oleh anak, yakni melakukan kegiatan berdiri dengan kaki satu seperti pesawat terbang setelah anak bisa melakukan gerakan tersebut, anak kembali diajarkan lompat dengan sebelah kaki.

3. Istirahat/maka

Anak bermain diluar kelas, sedangkan guru tetap mengawasi anak agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Setelah bermain anak mencuci tangan dan berdoa sebelum makan, makan bersama dan diakhiri dengan doa sesudah makan.

4. Kegiatan akhir

Guru menanyakan bagaimana perasaan anak setelah mengerjakan tugas yang sudah dilakukan tadi. Guru dan anak berdiskusi, Tanya jawab tentang pembelajaran yang sudah dilakukan, kemudian guru memberi informasi untuk pembelajaran esok harinya, lalu bernyanyi, berdoa, salam dan siap untuk pulang.

c. Tahap observasi dan evaluasi

Selama melakukan tindakan, penulis juga melakukan observasi yaitu mengamati perilaku anak sewaktu proses belajar mengajar dengan bimbingan terhadap individu yang bermasalah dan memberikan pujian kepada anak yang melakukan kegiatan dengan baik. Pada saat melakukan pengamatan pada kegiatan merangkak maju-mundur ini yang dilihat oleh guru adalah koordinasi gerakan tangan-kaki, keseimbangan, kelenturan / penguasaan gerakan, dan keterampilan. Setelah dilakukan evaluasi jika ternyata senam fantasi siklus pertama pertemuan kedua ini belum dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, maka dilakukan pertemuan selanjutnya.

d. Tahap analisis dan refleksi

Hasil evaluasi baik proses maupun produk pembelajaran didiskusikan bersama guru-guru dengan objektif dan terbuka seperti komentar, tanggapan dan penilaian diintegrasikan guna mengukur keberhasilan pelaksanaan pembelajaran siklus pertama beserta tindakan berikutnya, kemudian disimpulkan tingkat keberhasilannya. Bila belum mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan, maka dicari penyebabnya. Setelah ditemukan penyebabnya maka didiskusikan solusi perbaikan dan tindakan selanjutnya. Solusi dapat berhubungan dengan pelaksanaan strategi pembelajaran

ataupun berhubungan dengan analisis konten pembelajaran agar lebih mudah dipahami para peserta didik di Taman Kanak-kanak.

Siklus II

Pada tahap Pelaksanaan siklus II dan seterusnya dilaksanakan dengan melakukan perubahan pada bagian-bagian tertentu yang didasarkan pada refleksi siklus I sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II dan siklus seterusnya sama halnya dengan siklus I yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, 4) Refleksi. Pelaksanaan disetiap siklus dilakukan untuk mengetahui peningkatan dari kecerdasan kinestetik anak. Kegiatan refleksi dilakukan berdasarkan analisa terhadap data yang telah didapat selama pembelajaran dan observasi, kemudian direfleksikan untuk melihat kekurangan-kekurangan yang ada, mengkaji mengenai apa yang telah dan belum terjadi, mengapa terjadi demikian dan langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk perbaikan. Hasil refleksi ini digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya, apakah berhenti atau membuat rencana tindakan pada siklus III.

E. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti PAUD Al-Syafaqoh Curup Timur yang dilakukan pada anak kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Curup Timur ini dikumpulkan dengan teknik Observasi (Pengamatan).

Pengamatan (Observasi) digunakan untuk proses dan hasil dari suatu aktivitas sehari-hari anak disekolah. Berdasarkan pengamatan langsung terhadap sikap dan prilakunya dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Pengamatan harus menjadi aspek perencanaan integral sebagai seorang pendidik (Depdiknas, 2003: 9). Yang mengobservasi adalah teman sejawat sebagai kolabolator dalam penelitian dan yang diobservasi adalah seluruh anak dalam kelas. Alat yang digunakan untuk mengobservasi adalah lembar instrumen yang dilakukan melalui pengamatan yaitu:

- a. Koordinasi mata dan kaki.
- b. Ketepatan melompat
- c. Keseimbangan melompat
- d. Kelenturan melompat

Untuk melakukan pengamatan dengan baik guru harus terlatih dan menyiapkan format penilaian sesuai dengan keperluan. Setiap anak diamati sendiri-sendiri kemudian hasil pengamatan tersebut dicatat. Catatan diutamakan bagi anak yang lebih mengalami kesulitan dan anak yang sudah sangat maju dari anak yang lain.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Observasi Siswa

Instrumen observasi ini berbentuk lembaran instrumen penilaian anak dengan subjek yang diobservasi seluruh anak kelompok B1 PAUD AL-SYAFAQOH Curup Tengah. Setiap kegiatan instrumennya akan dilampirkan.

Aspek yang diobservasi tentang kemandirian, kelenturan dan keaktifan anak dalam pembelajaran.

2. Instrumen Observasi Guru

a) Instrumen lembar observasi kemampuan merancang pembelajaran berdasarkan Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP)

b) Lembar observasi kemampuan melaksanakan pembelajaran serta cara penyampaian dalam pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dan interpretasi hasil analisis dilakukan pada saat proses dan hasil kerja anak dalam kegiatan membuat dan memainkan alat musik sederhana dengan metode demonstrasi, sehingga digunakan lembar penilaian untuk mendapatkan data yang akurat pada kemampuan anak. Menganalisis data observasi dilakukan dengan analisis statistik dengan rumus :

1. Nilai rata-rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak yang kemudian dibagi dengan jumlah anak yang ada di kelas yang diteliti sehingga diperoleh nilai rata-rata menurut (Aqib dkk 2009:204-205).

Nilai rata-rata dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

N = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah nilai

N = Jumlah siswa

2. Ketuntasan Belajar

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

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

Ket:

P = Tingkatkecerdasan kinestetik

F = Anak yang tuntas belajar

N = Jumlah frekwensi

100% = Nilai konstan

(Aqib dkk, 2010:204-205)

Interval	Kriteria
80 % - 100 %	Sangat Baik
70 % - 79 %	Baik

60 % - 69 %	Cukup
50 % - 59 %	Kurang
Kurang dari 50 %	Tidak Tuntas

(Aqib dkk, 2009:41)

H. Pertanggungjawaban Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan ini berjudul “Penerapan permainan tradisional lempar tabak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di PAUD AL-SYAFAQOH kelompok B Curup Kabupaten Rejang Lebong. Peneliti bertanggung jawab sepenuhnya atas data yang nantinya peneliti dapatkan dan peneliti siap menanggung konsekuensi apabila nantinya dalam penelitian ini terdapat data yang tidak sesuai dengan kenyataan yang didapatkan.

I. Indikator Keberhasilan

Kriteria Keberhasilan

1. Anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki dengan tepat dan benar dalam melakukan permainan lempar tabak
2. Anak dapat melakukan permainan lempar tabak dengan cepat dan benar
3. Anak dapat melakukan permainan lempar tabak dengan lompatan yang lentur
4. Anak dapat melakukan permainan lempar tabak dengan lompatan yang seimbang

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini apabila dalam pembelajaran tingkat keberhasilan anak mencapai 75 % anak dapat mengkoordinasikan mata dan kaki, anak melakukan permainan lempar tabak dengan cepat dan benar, tepat dan seimbang maka dinyatakan berhasil apabila tingkat keberhasilan hanya 60% maka harus mengulang lagi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Peneliti ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya terdapat empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD AL-SYAFAQOH curup pada anak kelompok B, dengan jumlah anak 10 orang, 6 orang anak perempuan dan 4 orang anak laki-laki. Penelitian ini untuk pembelajaran pada semester dua dengan tema “kehidupan di desa, kota, pegunungan, dan pesisir pantai” perencanaan yang telah disusun ini dilaksanakan pada bulan MEI 2014.

SIKLUS I

1. Siklus 1 Pertemuan Pertama

a. Perencanaan

Rencana tindakan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 28 April 2014. Pada tahap perencanaan dilakukan beberapa langkah yang harus