

**PENGUNAAN PERMAINAN BOY-BOYAN UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI
KELOMPOK B DI TK MASYITHOH TOBOYO**

SKRIPSI

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



Oleh
Ari Setyawan
NIM 11105241027

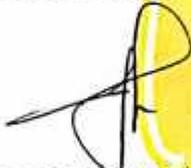
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENGUNAAN PERMAINAN BOY-BOYAN UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK MASYITHOH TOBOYO" yang disusun oleh Ari Setyawan, NIM 11105241027 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 20-4-2016

Pembimbing I, Pembimbing II,

Prof. Dr. C. Asri Budiningsih Estu Miyarso, M.Pd.
NIP. 19560214 198303 2 001 NIP. 19770203 200501 1 002



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, Mei 2016
Yang menyatakan,



Ari Setyawan
NIM 11105241027

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGUNAAN PERMAINAN BOY-BOYAN UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK MASYITHOH TOBOYO" yang disusun oleh Ari Setyawan, NIM 11105241027 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 3 Mei 2016 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. C. Asri Budiningsih	Ketua Penguji		20-5-2016
Sisca Rahmadonna, M.Pd.	Sekretaris Penguji		23-5-2016
Banu Setyo Adi, M.Pd.	Penguji Utama		19-5-2016
Estu Miyarso, M.Pd.	Penguji Pendamping		20-5-2016

Yogyakarta, **25 MAY 2016**
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




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

MOTTO

“Belajar bukan hanya sekedar membaca buku,
bahkan dengan bermain kita belajar”

-Ari Setyawan-

PERSEMBAHAN

Sebagai ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT serta ucapan terimakasih atas karya yang telah diselesaikan dengan penuh perjuangan, pengorbanan, keikhlasan dan kesabaran, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orng tua tercinta (Pardiman dan Ngamijah)
2. Kakak, adik, keluarga dan sahabat tersayang
3. Almamater FIP UNY, dan
4. Nusa, Bangsa, dan Agama

**PENGUNAAN PERMAINAN BOY-BOYAN UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI
KELOMPOK B DI TK MASYITHOH TOBOYO**

Oleh
Ari Setyawan
NIM 11105241027

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dengan menggunakan permainan Boy-boyan. Perkembangan motorik kasar yang diteliti adalah kemampuan berlari, melempar dan menangkap.

Subyek penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo yang berjumlah 20 anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dan partisipasif dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi (*checklist*). Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan motorik kasar. Penelitian dilakukan II siklus, setiap siklus 3 kali pertemuan. Pada siklus 1 ada perbaikan jumlah kelompok dari 2 kelompok menjadi 4 kelompok, selain itu bola plastik diganti dengan bola karet. Peningkatan perkembangan kemampuan motorik kasar dapat dilihat dari hasil pra tindakan dan setelah dilakukan tindakan. Hasil observasi pada pra tindakan kemampuan berlari pada kriteria mampu sebanyak 10%, kriteria cukup mampu sebanyak 20%, kriteria kurang mampu sebanyak 30%, dan kriteria belum mampu sebanyak 40%. Pada kemampuan melempar dengan kriteria mampu sebanyak 10, kriteria cukup mampu sebanyak 20%, kriteria kurang mampu sebanyak 25%, dan kriteria belum mampu sebanyak 45%. Sedangkan kemampuan motorik kasar menangkap dengan kriteria mampu sebanyak 10%, kriteria cukup mampu sebanyak 20%, kriteria kurang mampu sebanyak 20%, dan kriteria belum mampu sebanyak 50%. Setelah dilakukan kegiatan tindakan dengan menggunakan permainan Boy-boyan terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar, yaitu motorik kasar kemampuan berlari anak kriteria mampu sebanyak 80%, kriteria cukup mampu sebanyak 15%, kriteria kurang mampu sebanyak 5% dan kriteria belum mampu sebanyak 0%. Pada motorik kasar kemampuan melempar kriteria mampu sebanyak 85%, kriteria cukup mampu sebanyak 10%, kriteria kurang mampu sebanyak 5%, dan kriteria belum mampu sebanyak 0%. Sedangkan kemampuan motorik kasar kemampuan menangkap kriteria mampu sebanyak 80%, kriteria cukup mampu sebanyak 15%, kriteria kurang mampu sebanyak 5%, dan kriteria belum mampu sebanyak 0%.

Kata kunci: *Anak Usia Dini, Motorik kasar, Permainan Boy-boyan.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, ridlo dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Permainan Boy-Boyan untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B di TK Masyithoh Toboyo”. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan perhatian dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menyediakan sarana, dan prasarana selama perkuliahan.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menyetujui penelitian ini.
4. Prof. Dr. C. Asri Budiningsih selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan masukan, saran, serta bimbingan selama proses penyelesaian skripsi.
5. Estu Miyarso, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan masukan, saran, serta bimbingan selama proses penyelesaian skripsi.
6. Dra. Sudaryanti, M.pd., yang telah menyempatkan waktu dan pikirannya untuk memvalidasi instrumen penelitian.

7. Ibu Opni Priyati, S.Pd., selaku Kepala Tk Masyithoh Toboyo, yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
8. Mujiyarti, S.Pd.I, selaku wali kelas kelompok B TK Masyithoh Toboyo yang telah memberikan bantuan dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian.
9. Anak-anak kelompok B TK Masyithoh Toboyo yang telah membantu peneliti dalam proses pengambilan data. Semoga Allah senantiasa memberikan kalian kemudahan menggapai cita-cita yang diinginkan.
10. Teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan 2011 yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan wawasan pengetahuan bagi seluruh pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Mei 2016
Penulis



Ari Setyawan
NIM 11105241027

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Definisi Istilah	11

BAB II KAJIAN TEORI

A. Anak Usia Dini	13
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	13
2. Perkembangan Anak Usia Dini	14
3. Karakteristik Anak Usia Dini	17
B. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	19
1. Pengertian Motorik Kasar.....	19

2. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	20
3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini	22
4. Tahap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	23
5. Alasan Pentingnya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini	32
C. Tinjauan Permainan Boy-boyan	33
1. Pengertian Permainan	33
2. Pengertian Permainan Boy-boyan	34
3. Manfaat Permainan Boy-boyan	35
4. Karakteristik Permainan Tradisional Boy-boyan	39
5. Aturan dan Langkah-langkah Permainan Tradisional Boy-boyan	40
6. Kesesuaian Permainan Boy-boyan dengan Perkembangan Anak Usia Dini	41
D. Kedudukan Penggunaan Permainan Boy-boyan di Kawasan Teknologi Pendidikan	45
E. Kerangka Berfikir	49
F. Penelitian yang Relevan	51
G. Hipotesis	52

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	53
B. Model Penelitian	53
C. Subjek Penelitian	54
D. Tempat dan Waktu Penelitian	54
E. Prosedur penilaian	55
F. Metode Pengumpulan Data	57
G. Instrumen Penelitian	59
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	60
I. Metode Analisis Data	65
J. Indikator Keberhasilan	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	68
1. Diskripsi Lokasi Penelitian	68
2. Deskripsi Subjek Penelitian	68
3. Deskripsi Hasil Penelitian	69
B. Pembahasan Hasil Penelitian	113
C. Keterbatasan Penelitian	123

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	124
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	130

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Rubik Penilaian Tentang Kemampuan Motorik Kasar Kemampuan Berlari	59
Tabel 2. Rubik Penilaian Tentang Kemampuan Motorik Kasar Kemampuan Melempar	60
Tabel 3. Rubik Penilaian Tentang Kemampuan Motorik Kasar Kemampuan Menangkap	60
Tabel 4. Pengukuran Skala Likert Instrumen Rubik Penilaian Motorik kasar	61
Tabel 5. Hasil Uji Validitas Rubik Penilaian Motorik Kasar	63
Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Rubik Penilaian Motorik Kasar	65
Tabel 7. Tabel Kriteria Reliabilitas	65
Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Pra Tindakan	69
Tabel 9. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Pra Tindakan	70
Tabel 10. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Pra Tindakan	70
Tabel 11. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 1 Pertemuan 1	77
Tabel 12. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 1 Pertemuan 1	78
Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 1 Pertemuan 1	78
Tabel 14. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 1 Pertemuan 2	83
Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 1 Pertemuan 2	83
Tabel 16. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 1 Pertemuan 2	84
Tabel 17. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 1 Pertemuan 3	88
Tabel 18. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 1 Pertemuan 3	88

Tabel 19.	Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 1 Pertemuan 3	89
Tabel 20.	Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Berlari Pra Tindakan dan Siklus 1	90
Tabel 21.	Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Pra Tindakan dan Siklus 1	91
Tabel 22.	Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Pra Tindakan dan Siklus 1	92
Tabel 23.	Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 2 Pertemuan 1	99
Tabel 24.	Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 2 Pertemuan 1	100
Tabel 25.	Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 2 Pertemuan 1	100
Tabel 26.	Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 2 Pertemuan 2	104
Tabel 27.	Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 2 Pertemuan 2	104
Tabel 28.	Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 2 Pertemuan 2	105
Tabel 29.	Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 2 Pertemuan 3	108
Tabel 30.	Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 2 Pertemuan 3	109
Tabel 31.	Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 2 Pertemuan 3	109
Tabel 32.	Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 1 dan Siklus 2	111
Tabel 33.	Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 1 dan Siklus 2	112
Tabel 34.	Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 1 dan Siklus 2	113

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Elemen Kunci Definisi Teknologi Pendidikan 2008	46
Gambar 2. Skema Kerangka Berfikir	51
Gambar 3. Siklus PTK menurut kemmis dan McTaggart	54
Gambar 4. Diagram batang hasil observasi pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2 motorik kasar kemampuan berlari	119
Gambar 5. Diagram batang hasil observasi pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2 motorik kasar kemampuan melempar.....	120
Gambar 6. Diagram batang hasil observasi pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2 motorik kasar kemampuan berlari	121

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Hasil Validitas dan Reliabilitas	131
Lampiran 2. Tabulasi Data Instrumen Uji Coba Rubik Penilaian Motorik Kasar	132
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	133
Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	134
Lampiran 5. Hasil Observasi Pra Tindakan	135
Lampiran 6. Hasil Observasi Siklus 1 dan Siklus 2	136
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di TK Masyithoh Toboyo.....	142
Lampiran 8. Surat Rekomendasi Pengurus Cabang Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kabupaten Gunungkidul	143
Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian Fakultas Ilmu pendidikan	144
Lampiran 10. Surat Ijin Penelitian Pemerintah Kabupaten Gunungkidul	145
Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian Pemerintah Daerah Daerah istimewa Yogyakarta	146
Lampiran 12. Dokumentasi Siklus 1	147
Lampiran 13. Dokumentasi Siklus 2	148
Lampiran 14. Rencana Kegiatan Harian.....	149

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki setiap anak secara maksimal. Pendidikan yang dialami pertama kali oleh anak adalah di dalam keluarga. Di Indonesia secara yuridis pendidikan anak usia dini ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hal tersebut seperti dikutip dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini ini sangat penting karena pada masa ini sering disebut sebagai *the golden age*. Seperti yang diungkapkan Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida (2014: 48) masa *the golden age* adalah masa-masa keemasan seorang anak, yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Jangan sampai di masa ini anak perkembangannya terganggu karena pada usia dini anak banyak memperoleh pengetahuan dasar.

Anak usia dini tidak hanya mengalami perkembangan tetapi juga memiliki karakteristik yang unik. Menurut Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida (2014: 82) anak usia dini memiliki karakter dasar yaitu

bekal kebaikan, suka meniru, suka bermain dan rasa ingin tahu tinggi. Bekal kebaikan disini maksudnya adalah anak usia dini sejak lahir sudah memiliki kebaikan, oleh karena itu dalam perkembangannya harus dibiasakan pada hal-hal yang baik. Anak usia dini juga suka meniru terutama gerakan atau perilaku kedua orangtua atau lingkungan di dekatnya. Apa yang anak lihat dan rasakan akan selalu diikutinya. Karakteristik anak yang lain adalah suka bermain. Tidak dapat dipungkiri bahwa anak usia dini sangat menyukai bermain karena sifatnya menyenangkan dan mengasyikkan. Selain itu, anak usia dini juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak usia dini sering bertanya tentang apa yang dilihatnya atau dirasakannya.

Pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya menjadi kunci dari pendidikan anak usia dini (PAUD) yang akan sangat membantu dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak dengan usia, kebutuhan, dan kondisi masing-masing, baik secara intelektual, emosional dan sosial. PAUD juga penting untuk menyiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Bukan hanya itu, PAUD juga memiliki peran penting dalam pertumbuhan fisik-motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa, dan kreativitas. Pernyataan tersebut sesuai pendapat yang diungkapkan Partini (2010: 6) yaitu:

“Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini”

Seperti yang diungkapkan oleh Partini di atas menyebutkan bahwa pendidikan usia dini menyiapkan anak dalam aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi. Apabila aspek-aspek tersebut sudah dikembangkan di pendidikan anak usia dini maka anak nantinya saat memasuki pendidikan selanjutnya dapat mengikuti apa yang diajarkan dan dapat mengembangkan bakat-bakat yang mereka miliki.

Perkembangan fisik-motorik pada hakekatnya meliputi perkembangan badan yaitu otot kasar dan otot halus. Otot kasar dan otot halus ini sering disebut sebagai motorik kasar dan motorik halus. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang berkoordinasi dengan otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik. Pentingnya mengembangkan motorik kasar bagi anak usia dini adalah untuk menjaga keseimbangan tubuh, sebagai pemacu perkembangan jasmani dan rohani, dapat melatih ketangkasan gerak, dan memaksimalkan gerakan dasar seperti menendang, melempar, memukul dan lain sebagainya.

Perkembangan motorik kasar abaila dapat berkembang dengan baik dapat memudahkan anak untuk mengembangkan bakat dibidang olahraga seperti sepakbola, basket, atletik dan sebagainya. Selain itu, dengan motorik kasar anak berkembang dengan baik, anak akan lebih aktif dan dapat membantu perkembangan jasmani dan kesehatan anak.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui aktivitas atau kegiatan yang melibatkan gerak tubuh. Kegiatan olahraga atau permainan bisa menjadi cara untuk mengembangkan motorik kasar anak karena melibatkan gerak tubuh anak. Gerakan-gerakan yang dilakukan akan melatih motorik kasar anak. Sehingga motorik kasar anak akan berkembang dengan baik karena dilatih saat berolahraga atau bermain.

Anak usia dini ini pada hakekatnya suka bermain, maka dari itu dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini dapat dilakukan dengan permainan yang memiliki banyak gerakan seperti berlari, melompat, melempar, menendang dan sebagainya. Gerakan-gerakan tersebut apabila dilakukan secara berulang dan diarahkan dengan baik dapat melatih perkembangan motorik kasar anak.

Perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo masih belum optimal. Hal tersebut berangkat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan pada 15 Mei 2015 menemukan bahwa 70% atau 14 anak dari 20 anak perkembangan motorik kasarnya belum optimal. Selain itu hasil observasi juga menemukan beberapa permasalahan perkembangan motorik kasar di TK Masyithoh Toboyo. Permasalahan yang ada yaitu, anak usia dini yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar kemampuan berlari, melempar dan menangkap cenderung pendiam berbeda dengan anak yang perkembangan motoriknya baik, cenderung lebih aktif. Lemahnya perkembangan motorik kasar ini dapat dilihat dari kemampuan dalam hal kecepatan, ketangkasan, keseimbangan

ketika diberikan tugas oleh guru. Banyak anak usia dini yang ketika berlari terjatuh karena keseimbangan yang dimiliki anak usia dini belum optimal. Selain itu ketika melempar benda, benda yang dilempar terkadang tidak terarah ke sasaran yang ada.

Perkembangan motorik kasar yang kurang optimal di TK Masyithoh Toboyo disebabkan juga karena proses pembelajaran yang kurang optimal dalam hal gerak fisik. Kegiatan pembelajaran untuk fisik di TK Masyithoh Toboyo hanya melakukan senam, yang dilakukan pada hari jumat dan sabtu pagi, sehingga metode pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi dan kegiatan pembelajaran tersebut kurang optimal untuk perkembangan motorik kasar. Selain itu, gerakan senam yang berulang-ulang dengan gerakan yang sama cenderung membuat anak merasa bosan. Ada 40% anak yang dalam melakukan senam hanya bermalas-malasan, hal tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan senam kurang menarik dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Cara mengatasi masalah perkembangan motorik kasar anak usia dini adalah dengan menggunakan permainan Boy-boyan. Permainan Boy-boyan ini dilakukan oleh dua tim, salah satu tim bermain dan tim satunya berjaga. Tim yang bermain pertama melempar menara genteng sampai jatuh kemudian langsung berusaha menyusunnya kembali. Tim yang berjaga berusaha menghalangi tim yang bermain menyusun menara dengan cara melemparkan bola ke tim yang bermain. Apabila pemain dari tim yang bermain ada yang

terkena bola maka pemain tersebut dianggap gugur. Tim yang bermain harus mendirikan menara dengan orang yang tersisa. Apabila pemain dari tim yang bermain itu terkena semua sebelum menara berdiri maka dianggap kalah, akan tetapi apabila berhasil mendirikan menara maka tim yang bermain dianggap menang.

Pemilihan menggunakan permainan Boy-boyan untuk mengembangkan motorik kasar ini didasarkan karena permainan Boy-boyan memiliki kelebihan dari permainan yang lain dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu keunggulan permainan Boy-boyan adalah mengembangkan beberapa kemampuan motorik kasar anak secara berdampingan. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan Boy-boyan ini terdapat gerakan melempar, menangkap, dan berlari, maka dari itu kemampuan motorik kasar tersebut dapat berkembang bersamaan. Selain itu, permainan Boy-boyan ini dilakukan secara beregu sehingga dapat melatih kerjasama dan kekompakan anak. Hal tersebut tentu tidak selalu ada pada permainan yang lain, banyak permainan yang lain yang hanya dilakukan secara individu atau hanya dapat mengembangkan salah satu aspek motorik kasar.

Permainan Boy-boyan ini memiliki kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini. Seperti yang disebutkan Muhammad Fadlillah dan Lilif Muallifatu Khorida (2014: 82) anak usia dini memiliki karakter dasar yaitu bekal kebaikan, suka meniru, suka bermain dan rasa ingin tahu tinggi. Dilihat dari salah satu karakteristik anak yaitu suka bermain, permainan Boy-boyan

ini cocok diterapkan untuk anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan permainan Boy-boyan ini adalah salah satu kegiatan anak bermain. Dengan menggunakan permainan Boy-boyan untuk mengembangkan motorik kasar, anak akan lebih merasa tertarik dan merasa senang.

Di dalam permainan Boy-boyan ini terdapat kegiatan melempar, berlari dan menangkap. Kegiatan-kegiatan tersebut adalah salah satu aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini. Maka dari itu, permainan Boy-boyan ini diharapkan mampu mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Karena dengan bermain permainan Boy-boyan ini, aspek melempar, berlari dan menangkap akan dilatih dan dilakukan secara berulang-ulang saat permainan berlangsung.

Kedudukan permainan Boy-boyan ini untuk mengembangkan motorik kasar dalam bidang teknologi pendidikan dapat dilihat pada definisi teknologi pendidikan itu sendiri. Menurut Januszewski & Molenda (2008: 1) definisi Teknologi Pendidikan dalam *Definitation and Terminology Committee of the Association for Educational Communications and Technology* tahun 2008: *Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources*. Maksudnya Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Definisi tersebut mengandung elemen-elemen kunci, di antaranya: *Study, Ethical Practice, Facilitating,*

Learning, Improving, Performance, Creating, Using, Managing, Appropriate, Technological, Processes dan Resources.

Dalam penelitian ini, penggunaan permainan Boy-boyan untuk mengembangkan motorik kasar ini masuk ke dalam elemen *using*. *Using* adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Dimulai dengan pemilihan proses dan sumber (metode dan bahan) yang tepat. Kemudian dilanjutkan perencanaan dan pelaksanaan yang berarti siswa dapat berinteraksi dengan sumber-sumber belajar dalam lingkungan dan prosedur tertentu. Permainan Boy-boyan dipilih menjadi metode untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo. Kemudian diterapkan sesuai dengan prosedur yang ada di TK Masyithoh Toboyo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diteliti yaitu:

1. Motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo perkembangannya belum optimal.
2. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.
3. Metode pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi.
4. Proses pembelajaran yang kurang optimal dalam hal gerak fisik.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini didasarkan pada identifikasi masalah yang sudah di tulis. Dari banyak identifikasi masalah tersebut batasan masalah pada penelitian ini adalah no 1 yaitu motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo perkembangannya belum optimal. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti tentang peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dengan menggunakan permainan Boy-boyan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dengan menggunakan permainan Boy-boyan?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dengan menggunakan permainan Boy-boyan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah menambah bukti empirik bahwa perkembangan motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan Boy-boyan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Usia Dini

- 1) Memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo.
- 2) Memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif mengembangkan kemampuan motorik kasar dengan permainan Boy-boyan.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif pengajaran bagi guru dalam mengembangkan motorik kasar menggunakan permainan Boy-boyan.
- 2) Memberikan gambaran penggunaan permainan Boy-boyan dalam mengembangkan motorik kasar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan informasi kepada sekolah mengenai hasil penelitian penggunaan permainan Boy-boyan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini, sehingga dapat digunakan untuk melakukan perbaikan metode pembelajaran terutama untuk perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Masyithoh Toboyo.
- 2) Memberikan referensi permainan Boy-boyan untuk kegiatan pembelajaran mengenai perkembangan motorik kasar anak usia

dini di TK Masyithoh Toboyo, sehingga kegiatan pembelajaran dapat bervariasi.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mengetahui hasil penelitian penggunaan permainan Boy-boyan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo.
- 2) Menambah pengetahuan bagaimana mengembangkan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dengan menggunakan permainan tradisional.

G. Definisi Istilah

1. Anak Usia Dini Kelompok B

Merupakan anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo yang berumur (4-6 tahun) tahun di mana pada umur tersebut anak mengalami perkembangan fisik, emosional, bahasa, mental, kognitif, dan sosial.

2. Motorik Kasar

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, seperti berlari, melempar, melompat dan lain sebagainya.

3. Permainan Boy-boyan

Adalah permainan yang dilakukan oleh dua tim, salah satu tim bermain dan tim satunya berjaga, alat yang dipergunakan adalah menara yang disusun menggunakan kayu berbentuk lingkaran dan bola kasti atau bola plastik. Tim yang menang adalah apabila tim bermain berhasil

mendirikan menara atau tim berjaga berhasil melempar semua pemain tim bermain dengan bola sebelum menara berdiri.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Terdapat beberapa ahli yang menjelaskan mengenai anak usia dini. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2012: 6) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sedangkan menurut Trianto (2011: 14) anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.

Anak usia dini menurut Menurut Mansur (2005: 88) adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu menurut Muhammad Fadlillah (2014: 19) anak usia dini ialah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya.

Dari pengertian-pengertian mengenai anak usia dini di atas, dapat diulas kembali bahwa anak usia dini adalah individu yang berumur 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat. Bukan hanya itu, anak usia dini merupakan pribadi yang unik dan

memiliki karakteristik yang berbeda sesuai tahap-tahap perkembangannya. Dalam penelitian ini hanya berfokus kepada anak usia dini umur 5-6 tahun atau kelompok B taman kanak-kanak.

2. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini berada pada masa *the golden age*. Menurut Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida (2014: 48) masa *the golden age* adalah masa-masa keemasan seorang anak, yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Hal tersebut juga didukung dengan pendapat Slamet Suyanto (2005: 7) menyatakan bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat.

Perkembangan anak usia dini menurut Montessori dalam Jamal Ma'mur Asmani (2009: 17) anak usia dini paling tidak mengalami beberapa tahap perkembangan, yaitu:

- a. Sejak lahir sampai 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang sudah mulai dapat “menyerap” pengalaman-pengalaman melalui sensorinya.
- b. Usia setengah tahun sampai kira-kira tiga tahun, anak mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya (berbicara, bercakap-cakap).
- c. Masa usia 2-4 tahun, gerakan-gerakan otot mulai dapat dikoordinasikan dengan baik, untuk berjalan maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin dan yang rutin, berminat pada benda-benda kecil, dan mulai menyadari adanya urutan waktu.
- d. Rentang usia tiga sampai enam tahun, terjadilah kepekaan untuk peneguhan sensoris, semakin memiliki kepekaan inderawi.

Perkembangan anak usia dini menurut Trianto (2011: 15-20) dapat dilihat dari beberapa ciri khas, yaitu:

- a. Perkembangan jasmani, perkembangan jasmani berhubungan dengan perkembangan fisik dan motorik. Perkembangan fisik dilihat apakah dalam pertumbuhannya mengalami cacat atau tidak, sedangkan motorik adalah berhubungan dengan gerak anak.
- b. Perkembangan kognitif, dalam perkembangan kognitif terdapat empat tahap, yaitu tahap sensori motor (0-24 bulan), tahap pra-operasional (24 bulan-7 tahun), tahap operasional konkret(7-11 tahun), dan tahap operasional formal (dimulai usia 11 tahun).
- c. Perkembangan berbicara, perkembangan berbicara ini tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan untuk mengaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan.
- d. Perkembangan emosi, perkembangan emosi anak usia dini memiliki ciri khas yaitu emosinya kuat, emosi sering kali tampak, emosinya bersifat sementara labil, dan emosi dapat diketahui melalui perilaku anak.
- e. Perkembangan sosial, perkembangan sosial berhubungan dengan bagaimana anak menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya.
- f. Perkembangan moral, perkembangan moral berkaitan dengan pengetahuan anak mengenai baik buruknya tindakan yang dilakukannya, apakah sesuai dengan norma, nilai maupun hukum.

Sedangkan menurut Partini (2010:8-11) perkembangan anak usia dini terbagi beberapa fase yaitu:

- a. Usia 0-6 bulan. Pada fase ini anak menunjukkan gerak refleks, mengenali pengasuhnya, menunjukkan komunikasi wajah, tersenyum, tertawa, dan bersuara sedapatnya.
- b. Usia 7-12 bulan. Pada fase ini anak mampu menggerakkan objek, koordinasi mata dengan tangan sudah baik, mampu membedakan orang tuanya atau keluarga dekat dengan orang asing, dapat duduk di lantai dengan baik, mulai merangkak untuk mengambil objek, menunjukkan kemampuan mencari objek yang disembunyikan, mengambil dan melempar objek dan menyukai suara objek ketika jatuh menunjuk dan minta sesuatu dengan bahasa tangan dan bunyi.
- c. Usia 13-24 bulan. Pada fase ini anak mulai lancar berjalan dan tidak mau berhenti, belajar mengenal benda-benda, mulai mengembangkan memori jangka pendek dan jangka panjang, memegang pensil dengan semua jari dan coret-coret, mulai tertarik dengan gambar pada buku, membalik-balik halaman buku secara acak, mulai menunjukkan kemampuan komunikasi, mengenal nama panggilannya, bisa menunjuk papa dan mamanya, mulai berinteraksi dengan anak lain yang lebih dewasa seperti bermain kejar-kejaran dan lari, menarik atau membawa mainannya, menaiki trap, menunjukkan keseimbangan badan, menyukai benda yang berbunyi, berlari dan menendang bola.
- d. Usia 2-4 tahun. Pada fase ini anak mulai dapat menirukan apa yang dilakukan orang dewasa, motorik halus mulai berkembang pesat, belajar memakai benda-benda.

- e. Usia 5 tahun. Pada fase ini anak sudah memiliki kemampuan bahasa sehari-hari.
- f. Usia 6-8 tahun. Pada fase ini anak mulai mampu membaca dan berkomunikasi secara luas.

Dari beberapa pendapat tentang perkembangan anak usia dini di atas, dapat dipahami bahwa perkembangan anak usia dini di setiap umur berbeda-beda dan terus mengalami peningkatan. Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya membahas perkembangan anak usia dini dilihat dari segi jasmani. Dari segi jasmani ini berhubungan dengan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Motorik kasar tersebut adalah kemampuan berlari, menangkap, dan melempar.

3. Karakteristik Anak Usia Dini

Masa anak-anak adalah masa di mana semua kemampuan dasar baik motorik, kognitif, sosial, afektif, agama, dan moral dikembangkan. Agar kemampuan dasar tersebut dapat berkembang dengan baik dalam pengajarannya harus memperhatikan karakteristik anak usia dini. Secara umum anak usia dini memiliki karakteristik dasar. Menurut Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida (2014: 82-84) anak usia dini memiliki beberapa karakter dasar, yaitu;

- a. Bekal Kebaikan

Pada dasarnya anak sejak lahir sudah memiliki bekal kebaikan yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Hal yang mempengaruhi bekal kebaikan itu adalah lingkungan dan ilmu yang diberikan. Oleh karena

itu, pada saat usia dini anak harus dibiasakan dengan hal-hal yang baik. Agar potensi kebaikan yang dimiliki dapat berkembang dengan baik.

b. Suka Meniru

Pada dasarnya anak suka meniru apa yang dilakukan orang tua atau orang-orang yang ada dilingkungannya. Apa yang anak lihat dan rasakan akan ditirunya. Oleh sebab itu, dalam mendidik atau melakukan suatu tindakan di depan anak harus memperhatikan gerakan atau ucapan yang kita lakukan. Hal tersebut agar anak usia dini dapat meniru hal-hal yang baik atau positif.

c. Suka Bermain

Tidak dapat dipungkiri bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Oleh sebab itu dalam pembelajaran dapat menggunakan permainan untuk bermain. Sehingga, dalam pembelajaran anak dibuat senang akan tetapi tetap memperhatikan tujuan pembelajaran.

d. Rasa Ingin Tahu Tinggi

Anak memiliki rasa ingin tau yang tinggi terhadap apa yang ia lihat maupun rasakan. Anak akan selalu bertanya tentang banyak hal. Oleh sebab itu orang tua atau pendidik hendaknya memberikan jawaban yang logis dan terus melayani apa yang ditanyakan anak.

Sedangkan menurut Maxim dalam Luluk Asmawati (2014: 27) ada beberapa karakteristik perkembangan anak usia dini, yaitu;

- a. Perkembangan fisik anak, ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besar.
- b. Perkembangan bahasa, ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- c. Perkembangan kognitif, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan sekitarnya.
- d. Aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama dengan anak-anak lainnya.

Karakteristik yang dimiliki anak usia dini tersebut menjadi pertimbangan peneliti untuk menggunakan permainan Boy-boyan dalam meneliti motorik kasar. Karakter anak yang suka bermain diharapkan akan memberikan rasa senang pada anak dan dapat mengembangkan motorik kasar anak. Hal tersebut dikarenakan permainan Boy-boyan adalah salah satu kegiatan bermain.

B. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

1. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar merupakan salah satu dari perkembangan motorik yang dialami oleh anak usia dini. Menurut Muhammad Fadlillah (2014: 38) motorik kasar adalah segala keterampilan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya. Sedangkan menurut Suyadi (2010: 68) motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras.

Gerakan badan secara kasar atau keras ini adalah gerakan seperti berlari, melompat, melempar, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 117) motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Kemampuan dalam menggunakan otot-otot besar tersebut termasuk dalam kemampuan gerak gerak dasar. Gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.

Menurut uraian di atas dapat diulas kembali motorik kasar adalah kemampuan anak untuk menggunakan otot besar untuk melakukan gerakan kasar seperti berlari, berjalan, melompat, melempar dan lain sebagainya. Kemampuan-kemampuan motorik kasar tersebut yang akan diteliti pada penelitian ini.

2. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Motorik adalah salah satu jenis perkembangan fisik yang dialami oleh anak usia dini. Menurut Sumantri (2005: 70) perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota-anggota tubuh. Menurut Slamet Suyanto (2005: 50) perkembangan motorik meliputi perkembangan otot kasar dan otot halus. Sedangkan menurut Suyadi (2010: 67) perkembangan motorik adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi.

Menurut Gesell dan Ames serta Illingsworth yang ditulis kembali dalam Slamet Suyanto (2005: 50-51) perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum, yaitu:

- a. *Continuity* (bersifat kontinu), dimulai dari gerakan yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak.
- b. *Uniform sequence* (memiliki pola tahapan yang sama), semua anak memiliki pola tahapan yang sama meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda.
- c. *Maturity* (kematangan), dipengaruhi oleh perkembangan sel saraf. Sel saraf telah terbentuk saat anak lahir, tetapi proses mielinasinya masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Demikian pula otot dan tulang sebagai alat gerak. Anak tidak dapat melakukan suatu gerak motorik tertentu yang terkoordinasi sebelum proses mielinasi tercapai.
- d. Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus.
- e. Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi. Anak lahir ke dunia telah memiliki refleks, seperti menangis bila lapar, haus, sakit, atau merasakan tidak enak. Refleks tersebut akan berubah menjadi gerak yang terkoordinasi dan bertujuan.
- f. Bersifat *cephalo-caudal direction*, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dibanding bagian yang mendekati ekor. Otot pada leher berkembang lebih dahulu daripada otot kaki.
- g. Bersifat *proximo-distal*, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu dari yang lebih jauh. Otot dan saraf lengan berkembang lebih dahulu daripada otot jari.
- h. Koordinasi *bilateral* menuju *crosslateral*, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dahulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan.

Perkembangan motorik menurut urian di atas dapat diulas kembali bahwa perkembangan motorik menyangkut motorik kasar dan motorik halus, motorik kasar dan motorik halus merupakan perkembangan dari urat saraf dan otot yang saling terkoordinasi. Perkembangan motorik ini bertahap dari yang tadinya hanya bisa gerakan sederhana sampai ke gerakan yang kompleks. Dalam penelitian ini hanya

berpusat pada kemampuan motorik kasar saja. Motorik kasar akan dilatih dengan menggunakan permainan Boy-boyan, sehingga urat saraf dan otot dapat berkembang baik. Karena apabila urat saraf dan otot berkembang dengan baik maka motorik kasar anak tentu akan berkembang dengan baik.

3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Kemampuan motorik kasar anak usia dini menurut Beaty dalam Muhammad Fadillah (2014: 38) paling tidak dapat dilihat dari empat aspek, yaitu berjalan atau *walking*, berlari atau *running*, melompat atau *jumping*, dan memanjat atau *climbing*. Sedangkan menurut Laura E. Berk yang ditulis kembali oleh Suyadi (2010: 68) gerak motorik kasar anak pascakelahiran sudah kompleks walaupun masih kaku, tidak fleksibel, kurang logis, dan tidak koheren. Pada usia 2 tahun seiring menguatnya otot badan, gerak motoriknya menunjukkan kelenturan serta ritmenya mulai teratur. Ia mulai bisa berlari, melompat, dan *skipping*.

Menurut Iva Noorlaila (2010: 59-62) setidaknya ada empat macam yang berlaku dalam pertumbuhan motorik kasar pada diri anak yaitu berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Sedangkan menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 117-118) kemampuan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar, kemampuan gerakan dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu:

- a. Kemampuan lokomotor, kemampuan ini digunakan untuk memindahkan tubuh atau mengangkat tubuh dari atas kebawah seperti berlari, melompat, berjalan dan lain sebagainya.
- b. Kemampuan nonlokomotor, kemampuan ini adalah kemampuan otot yang digunakan ditempat seperti menarik, menekuk, mendorong, mengangkat dan lain sebagainya.
- c. Kemampuan manipulatif, kemampuan ini dikembangkan ketika anak sudah mungasai berbagai macam benda atau obyek. Gerakan ini seperti menerima (menangkap) obyek.

Dari uraian di atas kemampuan motorik anak usia dini berhubungan dengan gerakan dasar. Gerakan dasar ini dikelompokkan menjadi tiga yaitu kemampuan lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Gerakan dasar tersebut nantinya akan menjadi fokus dalam penelitian ini untuk dikembangkan menggunakan permainan Boy-boyan. Gerakan-gerakan tersebut adalah berlari, melempar dan menangkap.

4. Tahap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Menurut Sumantri (2005: 72-93) beberapa gerakan dasar motorik kasar dan variasinya yang makin dikuasai atau mulai bisa dilakukan yaitu:

- a. Berjalan

Pola perkembangan penguasaan gerakan berjalan adalah sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan gerakan berjalan yang mula-mula tertatih-tatih dan kurang terkontrol menjadi semakin lancar dan terkontrol dengan baik.
- 2) Irama gerakan yang cepat seperti terhuyung-huyung, berkembang menjadi bisa dilakukan sesuai dengan irama yang dikehendaki.
- 3) Bentuk gerakan kaki mula-mula: Menapak dengan telapak kaki penuh, kedua kaki sedikit kangkang, kedua telapak kaki membentuk sudut lebar, berkembang menjadi: Bisa menapak dengan tumit dan titik tumpu bergeser ke arah telapak kaki bagian depan, kedua kaki melangkah tidak mengangkang dan bisa mendekati garis lurus, sudut kedua telapak kaki menyempit.
- 4) Ayunan langkah menjadi semakin otomatis, yaitu bahwa di dalam melangkah tidak terlalu menyita perhatiannya pada gerakan langkah yang sedang dilakukan. Gerakan langkah yang otomatis bisa dicapai pada umur kira-kira 3 tahun. Pada umur 4 tahun anak sudah mampu berjalan seperti gerakan berjalan pada orang dewasa pada umumnya, anak sudah mampu berjalan dengan ayunan kaki dan berbelok ke arah yang dikehendaki dengan mudah.

b. Berlari

Pencapaian perkembangan gerak berlari pada anak adalah sebagai berikut:

- 1) Pada umur 2 sampai 3 tahun anak-anak mulai mampu berlari agak lancar, tetapi kemampuan kontrol untuk berhenti dan berputar dengan cepat masih belum baik.
- 2) Pada umur 4 sampai 5 tahun kemampuan kontrol untuk mengawali gerak, berhenti, dan berputar dengan cepat semakin meningkat menjadi lebih baik.
- 3) Pada umur 5 sampai 6 tahun ketrampilan motorik berlari pada umumnya sudah dikuasai oleh anak, sehingga mampu menggunakan keterampilan berlari secara efektif.

Karakteristik bentuk gerakan lari yang mula-mula bisa dilakukan oleh anak-anak adalah sebagai berikut:

- 1) Gerakan langkah masih terbatas rentangannya.
- 2) Ayunan lengan tangan sebatas siku dan arahnya tidak sepenuhnya ke depan dan ke belakang melainkan cenderung ke arah samping.

c. Mendaki

Perkembangan bentuk gerakan mendaki adalah sebagai berikut:

- 1) Umur antara 40 sampai 50 minggu anak bisa mendaki ke tempat yang lebih tinggi seperti ketika seorang anak naik ke atas bangku pendek dengan gerakan seperti merangkak.
- 2) Umur 3 tahun anak sudah mulai bisa mendaki sendiri tataran tangga dengan posisi berdiri tegak. Cara melangkah mula-mula hanya menggunakan satu kaki yang sama untuk setiap langkah

mendaki. Sejalan dengan meningkatnya kekuatan kaki, keseimbangan badan dan koordinasi gerakan, kemampuan anak meningkat pula menjadi semakin baik. Anak bisa mendaki tataran tangga rumah dengan biasa, setiap kali melangkah mendaki bisa menggunakan satu kaki secara bergantian. Kemampuan ini bisa dilakukan pada umur menjelang 6 tahun.

d. Meloncat dan Berjengket

1) Meloncat

Penguasaan gerak meloncat berkembang sejalan dengan peningkatan kekuatan kaki serta keseimbangan dan koordinasi tubuh. Gerakan meloncat yang mula-mula dikuasai adalah dengan cara menumpu dengan satu kaki dan mendarat dengan satu kaki yang lain. Gerakan yang dikuasai selanjutnya adalah menumpu dengan kedua kaki bersama-sama. Gerakan meloncat dengan tumpuan kedua kaki dan mendarat dengan kedua kaki baru dikuasai lebih kemudian.

2) Berjengket

Berjengket adalah gerakan meloncat di mana loncatan dilakukan dengan tumpuan satu kaki dan mendarat dengan menggunakan satu kaki yang sama. Gerakan berjengket pada umumnya mulai bisa dilakukan pada usia kurang lebih 4 tahun. Kekuatan kaki, keseimbangan dan koordinasi tubuh masih belum memadai untuk bisa melakukannya dengan baik. Gerakan

berjengket mulai bisa dilakukan dengan baik pada usia kurang lebih 5 tahun. Pada saat kaki tumpu meloncat, kaki yang diangkat mengayun ke depan menunjang lajunya gerakan.

e. Mencongklang

Gerakan mencongklang atau lari seperti langkah kuda merupakan variasi dari gerakan berjalan atau berlari dengan meloncat. Karena gerakan berjalan, berlari, meloncat, dan berjengket, maka kedua gerakan tersebut baru dikuasai sesudah gerakan-gerakan yang divariasikan. Gerakan mencongklang mulai bisa dilakukan dengan lancar pada usia kurang lebih 6,5 tahun.

f. Menyepak

Gerakan menyepak mulai bisa dilakukan ketika anak sudah mampu mempertahankan keseimbangan tubuhnya pada posisi berdiri satu kaki sementara satu kaki lainnya diangkat dan diayun ke depan. Pada usia 2 tahunan gerakan menyepak hanya bisa dilakukan dengan ayunan kaki yang terbatas. Sepakan hanya berupa ayunan ke depan, langsung dari posisi menapak. Tidak ada awalan yang berupa gerak mengayun ke belakang sebelum diayun ke depan.

Gerakan menyepak anak berkembang sejalan dengan meningkatnya kekuatan kaki, keseimbangan dan koordinasi tubuh. Pada usia kurang lebih 6 tahun anak sudah mampu melakukan gerakan menyepak yang dimulai dengan ayunan kaki ke belakang

sebagai awalan dan disertai dengan gerakan ikutan sesudah kaki mengenai objek yang disepak.

g. Melempar

Gerakan melempar sudah mulai bisa dilakukan saat berumur 2 tahun. Tetapi, gerakannya masih kaku dan koordinasinya belum baik. Penempatan posisi kaki dan togak masih belum benar dan cenderung seperti berdiri biasa. Gerakan hanya terbatas pada ayunan lengan dan sedikit gerakan badan.

Gerakan melempar ini terus berkembang, pada usia 6 atau 6,5 tahun bentuk gerakannya sudah baik. Koordinasi gerak antara ayunan lengan, jari tangan, togok, dan kaki sudah bisa membentuk gerakan yang efisien.

h. Menangkap

Awal usaha untuk menangkap yang dilakukan oleh anak kecil adalah berupa gerakan tangan untuk menghentikan suatu benda yang mengulir di lantai dan benda yang ada di dekatnya. Pada anak usia sekitar 3 tahun dalam usaha menangkap benda yang dilambungkan, pada mulanya anak kecil hanya menjulurkan tangannya lurus ke depan dengan telapak tangan terbuka menghempas ke atas. Kemampuan menyesuaikan posisi tubuh dan tangan dengan posisi di mana benda datang masih belum dimiliki.

Kemampuan menangkap berkembang sejalan dengan kemampuan anak untuk menaksir kecepatan dan jarak benda yang

akan ditangkap serta ketepatan reaksi gerak tangannya. Anak semakin mampu bergerak menyesuaikan posisi tubuh dan tangan sesuai dengan benda yang akan ditangkap. Gerak tangan menjadi efektif dan tidak kaku. Untuk menyesuaikan terhadap benda yang akan ditangkap, anak menekuk siku dan menarik siku ke samping badan. Pada usia antara 5 sampai 6 tahun gerakan menangkap sudah semakin baik.

i. Memantul-mantulkan bola

Gerakan ini terbentuk mula-mula dari gerakan menjatuhkan bola yang dipegang. Kemudian bola itu memantul ke atas, maka anak akan berusaha menangkapnya. Pada mulanya anak berusaha memantul-mantulkan bola menggunakan satu tangan. Penguasaan gerakan memantul-mantulkan bola menggunakan satu tangan berkembang lebih awal dibandingkan menggunakan dua tangan, menggunakan dua tangan lebih sulit dibandingkan satu tangan, karena membutuhkan koordinasi dan sinkronisasi antara tangan kanan dan tangan kiri.

j. Memukul

Gerakan memukul ini mula-mula muncul saat bayi dalam bentuk yang masih menyerupai gerakan mendorong. Gerakan memukul anak kecil misalnya memukul bola adalah mula-mula berusaha melalui gerakan mengayunkan tangannya dengan lengan lurus ke arah depan atas dan selanjutnya gerakan akan berkembang

adalah memukul dari samping ke arah depan serta memukul bola di atas kepala berkembang lebih kemudian. Perkembangan kemampuan memukul bola mulai tampak pada usia kurang lebih 3 tahun.

Sedangkan menurut Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, dan Ruth Duskin Feldman (2009: 328) Kemampuan motorik kasar anak pada umur 5 dan 6 tahun adalah sebagai berikut;

- a. Dapat mulai berlari, berbelok, dan berhenti secara efektif dalam permainan.
- b. Dapat melompat sambil berlari sejauh 71 sampai 91 sentimeter.
- c. Dapat turun melalui tangga yang panjang tanpa dibantu menggunakan kaki secara bergantian.
- d. Dapat dengan mudah melompat dengan jarak 4,88 meter.
- e. Anak perempuan lebih unggul dalam keakuratan pergerakan, anak laki-laki lebih unggul dalam tindakan-tindakan yang tidak terlalu rumit dan bertenaga.
- f. Bisa melompat.
- g. Anak-anak dapat melempar dengan peralihan berat badan dan langkah yang tepat.

Perkembangan motorik kasar pada masa-masa kanak-kanak awal berumur 61-72 bulan menurut John W. Santrock (2011: 13) adalah sebagai berikut:

- a. Melempar bola (setinggi 13 m untuk anak laki-laki, 8 m untuk anak perempuan)

- b. Mengangkat objek seberat 7 kg.
- c. Menendang bola yang bergulir.
- d. Meloncat dengan kaki secara bergantian.
- e. Bersepatu roda
- f. Melompat tali
- g. Menendang bola untuk dikenakan ke sebuah objek.
- h. Naik sepeda dengan roda bantu.

Selain itu menurut John W. Santrock (2011: 146) anak dengan umur 6 tahun memiliki kemampuan motorik sebagai berikut:

- a. Anak mampu melompat.
- b. Anak mampu melempar dengan perpindahan berat badan dan pijakan yang sempurna.
- c. Anak perempuan dan laki-laki dapat meloncat secara tegak lurus setinggi 18 cm.
- d. Anak perempuan mampu melakukan loncat jauh sembari berdiri sejauh 84 cm, sementara anak laki-laki mampu sejauh 91 cm.
- e. Anak mampu memotong dan menempel.
- f. Anak menyukai permainan membuat bentuk dengan tanah liat.

Dari pendapat di atas telah disebutkan tahap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini umur 0 sampai 6 tahun. kemampuan berjalan, berlari, mendaki, meloncat dan berjengket, mencongklang dan lompat tali, menyepak, melempar, menangkap, memantul bola, memukul memiliki tahap perkembangan yang berbeda-

beda. Tahapan perkembangan motorik kasar melempar, menangkap dan berlari akan menjadi acuan dalam penelitian ini.

5. Alasan Pentingnya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Perkembangan motorik kasar yang baik sangat diperlukan oleh anak usia dini. Menurut Mansur (2005: 23) perkembangan motorik kasar diperlukan untuk ketrampilan mengerjakan dan menyeimbangkan tubuh. Sedangkan menurut Slamet Suyanto (2005: 50) perkembangan otot besar atau motorik kasar memiliki fungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik.

Selain itu, menurut Yudha M Saputra (2005: 115) mengembangkan motorik kasar memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a. Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan untuk anak.
- b. Sebagai alat untuk membentuk, membangun serta memperkuat tubuh anak.
- c. Untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak.
- d. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
- e. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial.
- f. Sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Mengembangkan motorik kasar sejak usia dini sangat penting. Hal tersebut dapat dilihat dari uraian di atas, bahwa alasan mengembangkan motorik kasar adalah untuk menjaga keseimbangan tubuh, sebagai pemacu perkembangan jasmani dan rohani, dapat melatih ketangkasan gerak, memaksimalkan gerakan dasar seperti menendang, melempar, memukul dan lain sebagainya. Oleh sebab itu dalam penelitian ini akan

mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan Boy-boyan.

C. Tinjauan Permainan Boy-boyan

1. Pengertian Permainan

Permainan adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Permainan tidak hanya dapat digunakan untuk bersenang-senang saja melainkan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Beberapa pendapat mengenai permainan yaitu menurut Elizabeth Hurlock yang ditulis kembali dalam Suyadi (2010: 283) mendefinisikan bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Sedangkan menurut Santrok dalam Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida (2014: 146) permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Berbeda dengan pendapat Conny R.Semiawan (2008: 20) permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya.

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat diulas kembali bahwa permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dapat membantu anak menjelajahi dunianya. Oleh sebab itu, permainan Boy-boyan ini dipilih untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK

Masyithoh Toboyo, sehingga anak nantinya saat menggunakan permainan Boy-boyan akan merasa senang dan tidak merasa terbebani untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Permainan Boy-boyan ini merupakan salah satu permainan tradisional. Menurut Hamzuri dan Tiarna Rita Siregar (1998: 1) permainan tradisional memiliki makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi pelaku. Menurut Sukintaka (1992: 129) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dilakukan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Sedangkan menurut Nani Menon (2007: 45) permainan tradisional adalah sejenis permainan warisan nenek moyang.

Dari pendapat para ahli di atas dapat diulas kembali bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara tradisi oleh nenek moyang dengan berpegang pada norma dan adat yang berlaku di suatu daerah dan dapat memberikan rasa puas atau senang. Permainan Boy-boyan ini merupakan salah satu permainan tradisional karena sudah ada sejak dulu.

2. Pengertian Permainan Boy-boyan

Menurut Sri Mulyani (2013: 29) permainan boy-boyan ini juga disebut pecah piring yang dimainkan secara kelompok. Alat yang digunakan hanyalah sebuah bola kasti dan pecahan genting atau sejenisnya yang disusun seperti menara. Sedangkan menurut Husna M.

(2009: 5-6) dalam permainan boy-boyan dibagi menjadi dua group yaitu group main dan group lawan. Group main merubuhkan menara pecahan genting dari jarak tertentu. Selanjutnya group main harus menyusun kembali menara pecahan genting yang berserakan sambil menghindari tembakan bola dari group lawan.

Dari pendapat di atas dapat diulas kembali bahwa permainan Boy-boyan adalah permainan yang dilakukan secara kelompok dan hanya menggunakan bola kasti dan pecahan genting. Salah satu tim yaitu tim main harus menyusun kembali menara dan tim lawan berusaha menghalangi dengan cara melempar bola ke tim main. Dalam permainan Boy-boyan ini terdapat unsur gerakan motorik kasar yaitu berlari, melempar dan menangkap. Sehingga, permainan Boy-boyan digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B TK Masyithoh Toboyo.

3. Manfaat Permainan Boy-boyan

Permainan boy-boyan ini merupakan salah satu kegiatan bermain anak. Bermain bagi anak memiliki beberapa manfaat. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2005: 39-45) manfaat tersebut diantaranya:

a. Untuk perkembangan fisik

Akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (Energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.

b. Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Contohnya bisa diamati pada anak yang berlari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya. Pada awalnya ia belum terampil untuk berlari, tapi dengan bermain kejar-kejaran, maka anak berminat untuk melakukannya dan menjadi lebih terampil.

Untuk motorik halus, misalnya pada usia 1 tahun, anak senang memainkan pensil untuk membuat coret-coretan. Secara tidak langsung ia belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus yang diperlukan dalam menulis.

c. Untuk perkembangan aspek sosial

Dengan bermain ia belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi (pengetahuan). Perlu juga diingat peran bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin yang berlangsung di masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup.

d. Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu. Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

e. Untuk perkembangan aspek kognisi

Perlu diingat bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius.

f. Untuk mengasah ketajaman pengindraan

Pada anak prasekolah, ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran sangat perlu untuk dikembangkan karena akan membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk atau kata-kata tertentu yang akhirnya memudahkan anak untuk belajar membaca serta menulis dikemudian hari. Kepekaan

pengelihatannya dan penginderaan dapat dilatih sejak dini misalnya pada bayi dapat dimulai dengan kerincingan atau music-box yang dapat berbunyi dan menimbulkan macam-macam suara. Bayi dapat mengamati berbagai bentuk dan warna dari mainan tersebut.

g. Untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Bila seorang anak tubuhnya sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan-gerakan baik berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang, melempar serta menangkap bola, maka ia lebih siap menekuni bidang olah raga tertentu pada usia yang lebih besar. Demikian pula halnya dengan kegiatan menari. Untuk menari, diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, tidak canggung-canggung, yakin pada apa yang dilakukan sehingga ia bisa menari tanpa merasa takut-takut atau was-was.

Sedangkan menurut Wira Indra Satya (2006:42) manfaat dari bermain adalah sebagai berikut:

- a. Anak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psiko sosial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi), serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan).
- b. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi .
- c. Bermain bagi anak-anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan.
- d. Bermain merupakan dasar bagi pertumbuhan mentalnya.
- e. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin.
- f. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin.
- g. Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang menjelajah lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam kehidupannya.

- h. Melalui bermain anak dapat belajar kerja sama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong diri sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.
- i. Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreativitas anak.
- j. Bermain dapat mengembangkan ketrampilan olah raga dan menari.
- k. Melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

Dari manfaat bermain permainan boy-boyan di atas, pada penelitian ini akan berfokus meneliti perkembangan fisik yaitu perkembangan motorik kasar. Hal tersebut dikarenakan motorik kasar merupakan salah satu perkembangan anak usia dini yang penting untuk menunjang aktifitas anak secara fisik.

4. Karakteristik Permainan Boy-boyan

Karakteristik permainan boy-boyan ini dapat dilihat dari alat yang digunakan ataupun cara bermain boy-boyan itu sendiri. Menurut Husna M. (2009:5) alat yang digunakan dalam permainan boy-boyan adalah bola kasti atau bola plastik dan beberapa keping pecahan genting. Sedangkan untuk langkah-langkah permainannya menurut Husna M. (2009:5-6) dalam permainan boy-boyan dibagi menjadi dua group yaitu group main dan group lawan. Group main merubuhkan menara pecahan genting dari jarak tertentu. Selanjutnya group main harus menyusun kembali menara pecahan genting yang berserakan sambil menghindari tembakan bola dari group lawan. Apabila terkena bola dari group lawan maka pemain yang terkena bola dianggap gugur.

Dari alat atau langkah-langkah permainan boy-boyan dapat diulas kembali bahwa ada beberapa karakteristik dari permainan boy-boyan, yaitu:

- a. Menggunakan pecahan genting dan bola kasti atau plastik untuk bermain.
- b. Permainan dilakukan secara group, yaitu group main dan group lawan.
- c. Dinyatakan menang apabila group main mampu menyusun kembali menara pecahan genting.
- d. Dinyatakan kalah apabila semua pemain group main terkena lemparan bola dari pemain group lawan sebelum menara berhasil disusun.

Dalam permainan boy-boyan ini nantinya akan ada sedikit perubahan dibagian alat. Alat yang tadinya menggunakan pecahan genting akan diganti menjadi kayu ringan yang dibuat secara membulat, agar aman dimainkan oleh anak-anak. Dengan melakukan permainan boy-boyan diharapkan akan mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo.

5. Aturan dan Langkah-langkah Permainan Tradisional Boy-boyan

Dalam permainan Boy-boyan terdapat aturan dan langkah-langkah yang harus dilakukan. Menurut Sri Mulyani (2013:29) aturan dan langkah-langkah permainan Boy-boyan adalah sebagai berikut:

- a. Dibentuk dua kelompok terlebih dahulu 'sut' untuk menentukan kelompok mana yang berhak melempar bola lebih dahulu ke arah tumpukan pecahan genting.
- b. Kelompok yang menang akan melempar bola kasti lebih dahulu ke arah tumpukan pecahan genting sementara kelompok yang kalah bertugas jaga.
- c. Jika tumpukan menara tersebut berhasil dihancurkan, maka kelompok menang tadi harus segera lari untuk menghindari bola

yang ditangkap dan dilemparkan oleh penjaga ke arah mereka. Penjaga dari kelompok kalah harus terus menghalangi kelompok menang yang diharuskan menyusun kembali menara pecahan genting yang hancur, sambil menghindari lemparan bola dari kelompok yang berjaga.

- d. Jika kelompok menang berhasil menyusun menara sebelum semua anggotanya terkena lemparan bola, maka mereka menjadi pemenang dan berhak melempar bola lagi ke arah menara pecahan genting.
- e. Apabila semua kelompok menang terkena lemparan bola atau gagal menghancurkan menara maka kelompok kalah ganti melempar bola ke arah menara genting. Begitulah cara bermain boy-boy dan seterusnya.

Aturan dan langkah-langkah penggunaan permainan Boy-boyan di atas akan di aplikasikan pada saat penelitian berlangsung. Dengan mengikuti aturan dan langkah-langkah permainan Boy-boyan di atas diharapkan akan memperlancar kegiatan penelitian ini.

6. Kesesuaian Permainan Boy-boyan dengan Perkembangan Anak Usia Dini

Kesesuaian permainan Boy-boyan ini didasarkan pada karakteristik anak usia dini. Menurut Maxim dalam Luluk Asmawati (2014: 27) ada beberapa karakteristik perkembangan anak usia dini, yaitu;

- a. Perkembangan fisik anak, ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besar.
- b. Perkembangan bahasa, ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.

- c. Perkembangan kognitif, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan sekitarnya.
- d. Aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama dengan anak-anak lainnya.

Dari karakteristik di atas terdapat pernyataan bahwa aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama dengan anak-anak lainnya. Dalam permainan Boy-boyan ini sesuai dengan pernyataan tersebut karena permainan Boy-boyan ini dimainkan secara bersama dengan anak lainnya.

Bukan hanya itu, anak usia dini juga memiliki ciri-ciri perkembangan fisik, emosi dan sosial serta kemampuan intelektual. Menurut Steinberg, Hughes dan Piaget dalam Anggani Sudono (2000: 47-48) ciri-ciri anak usia lima tahun dari perkembangan fisik, emosi dan sosial serta intelektual adalah sebagai berikut:

- a. Ciri-ciri fisik
 - 1) Gerakannya lebih tangkas, berjalan dan melangkah lebih tegap
 - 2) Memungut alat tulis dengan tangan yang lebih dominan.
 - 3) Dapat menulis dengan nama sendiri.
 - 4) Menulis bilangan mauun huruf dengan ukuran besar.
 - 5) Berdiri dengan satu kaki selama lebih dari delapan detik.
 - 6) Lari berjingkat dengan dua kaki bergantian.
 - 7) Mampu menyanyi dengan suara yang jelas.
 - 8) Menulis lambang bilangan dengan terbalik-balik.
- b. Ciri-ciri kehidupan emosi-sosial
 - 1) Anak usia lima tahun adalah anak yang “baik”
 - 2) Ingin diberitahu tentang apa yang dikerjakan, ingin disuruh, penurut, suka membantu, dan berulang-ulang minta izin.
 - 3) Kadang-kadang malu dan sukar untuk bicara.
 - 4) Semua “mudah” meskipun belum dicoba.
 - 5) Bermain dengan kelompok dua sampai lima orang teman.
 - 6) Persahabatan makin erat.
 - 7) Bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain.
 - 8) Berminat dalam karyawisata.
 - 9) Sering merasa kurang dalam menggambarkan suatu keadaan.

c. Ciri-ciri kemampuan intelektual

- 1) Ia siap untuk bekerja kelompok dan tantangan intelektualnya.
- 2) Dapat menghitung sampai 20, tahu bagian-bagian huruf.
- 3) Dapat mencontoh segitiga, segiempat dengan garis silangnya.
- 4) Mengetahui warna dan dapat menyebutkan nama warna.
- 5) Menyukai menggunting, menempel, dan membuat proyek tertentu. Berminat untuk menyelesaikan pekerjaan meskipun membutuhkan waktu beberapa hari.
- 6) Berminat akan fungsi dan dari mana asal atau pembuatan benda-benda.
- 7) Gambar yang dibuat biasanya berukuran besar.
- 8) Subyek gambarnya biasanya rumah, orang, binatang, perahu, mobil dan pemandangan.
- 9) Benda yang diciptakan dari tanah liat mulai tampak bentuknya.
- 10) Dapat berdiskusi sebelum bermain balok dan bekerja sama.
- 11) Bisa dipastikan selalu mulai dengan "satu" dalam menghitung.

Dari ciri-ciri fisik diketahui bahwa anak lari berjingkat dengan dua kaki bergantian. Kemampuan berlari ini juga diterapkan dalam permainan Boy-boy saat anak akan menghindari musuh. Selain itu pada ciri-ciri kehidupan emosi-sosial terdapat anak bermain dengan kelompok dua sampai lima orang teman dan bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain. Ciri-ciri kehidupan emosi-sosial tersebut memiliki kesesuaian dengan permainan Boy-boy dikarenakan permainan ini dilakukan secara berkelempok dan bersifat kompetisi karena saling mengalahkan.

Pada ciri-ciri kemampuan intelektual terdapat kemampuan mengetahui warna dan dapat menyebutkan nama warna. Karena anak sudah mengetahui warna maka dalam permainan Boy-boy ini menara dibuat menggunakan kayu berbentuk bulat dan diberikan macam-macam warna, sehingga anak akan lebih tertarik.

Selain pendapat di atas menurut Sofia Hartati (2005: 20-21) karakteristik anak usia empat sampai enam tahun dari segi perkembangan motorik, kognitif, sosial dan emosi yaitu:

- a. Motorik
 - 1) Sudah memiliki gerakan yang bebas dan aman seperti memanjat, berlari dan menaiki tangga.
 - 2) Memiliki keseimbangan badan, misalnya berjalan di atas papan.
 - 3) Merangkak, merayap dan berjalan dengan berbagai variasi.
 - 4) Bergerak sesuai dengan ritmik.
 - 5) Melompat dengan satu kaki.
 - 6) Menendang dan memantulkan bola.
 - 7) Melempar dan menangkap bola.
 - 8) Meniru gerakan binatang.
 - 9) Mengikuti berbagai macam permainan.
 - 10) Menirukan gerakan-gerakan tari.
 - 11) Melompat dengan dua kaki.
 - 12) Meloncat dari ketinggian 20-40 cm.
- b. Kognitif
 - 1) Membentuk permainan sendiri secara kreatif.
 - 2) Menciptakan suatu bentuk dengan menggunakan tanah liat.
 - 3) Menggunakan balok-balok menjadi bangunan-bangunan.
 - 4) Menyebut dan membilang 1 s/d 20.
 - 5) Mengenal lambang bilangan.
 - 6) Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan.
 - 7) Mengenal konsep sama, lebih banyak dan lebih sedikit.
 - 8) Mengenal penjumlahan dengan benda-benda.
 - 9) Mengenal waktu dengan menggunakan jam.
 - 10) Kepingan-kepingan puzzle menjadi benda utuh.
 - 11) Menyusun, mengenal alat-alat untuk mengukur.
 - 12) Mengenal sebab-akibat.
 - 13) Mengetahui asal usul terjadinya sesuatu.
 - 14) Menunjukkan kejanggalan suatu gambar.
- c. Sosial dan Emosi
 - 1) Dapat melepaskan ikatan emosional.
 - 2) Menunjukkan penghargaan terhadap guru.
 - 3) Senang bermain dengan anak lain.
 - 4) Tidak suka menyendiri.
 - 5) Telah memiliki kemauan untuk menceritakan sesuatu pada temannya.
 - 6) Mampu bermain dan bekerjasama dengan temannya dalam kelompok.
 - 7) Menolong dan membela teman.
 - 8) Dapat menunjukkan sikap yang ramah.

Dari karakteristik di atas secara motorik memiliki kesesuaian dengan permainan Boy-boyan. Pada karakteristik motorik anak dapat melakukan gerakan berlari, melempar dan menangkap, gerakan tersebut juga dilakukan pada permainan Boy-boyan. Pada permainan Boy-boyan terdapat gerakan berlari untuk menghindari lemparan musuh, gerakan melempar bola untuk melempar menara dan musuh, dan gerakan menangkap bola untuk menangkap operan bola teman.

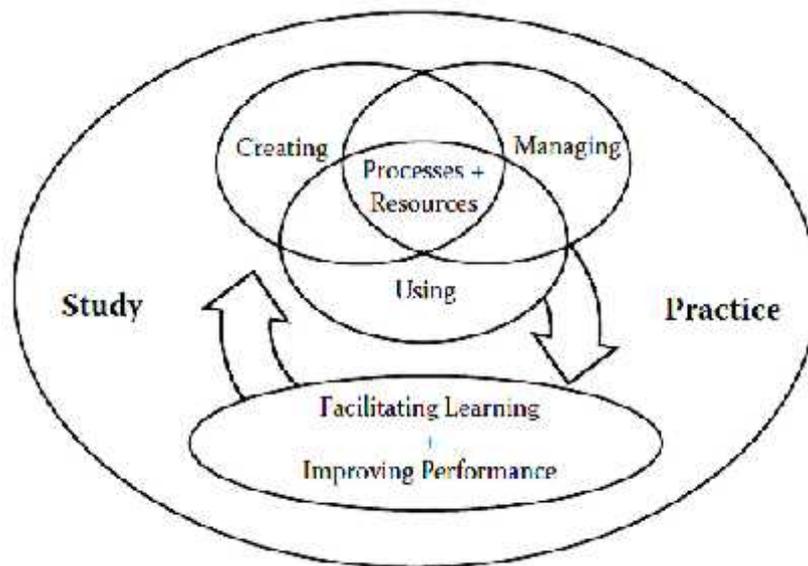
Selain itu, pada karakteristik kognitif terdapat kemampuan menyusun dan menggunakan balok-balok menjadi bangunan-bangunan. Pada permainan Boy-boyan ini anak diajak untuk mendirikan menara yang berbentuk bola dengan cara disusun dari besar ke kecil. Sedangkan pada karakteristik sosial dan emosi anak senang bermain dengan anak lain dan mampu bermain dan bekerjasama dengan temannya dalam kelompok. Dalam bermain permainan Boy-boyan ini anak bermain secara berkelompok sehingga anak akan bekerjasama dalam bermain. Karena permainan ini dilakukan secara berkelompok maka permainan Boy-boyan memiliki kesesuaian dengan karakteristik sosial dan emosi.

D. Kedudukan Penggunaan Permainan Boy-boyan di Kawasan Teknologi Pendidikan

Menurut Januszewski & Molenda (2008: 1) definisi Teknologi Pendidikan dalam *Definitation and Terminology Committee of the Association for Educational Communications and Technology* tahun 2008: *Educational Technology is the study and ethical practice of*

facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources. Maksudnya Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat.

Definisi tersebut mengandung elemen-elemen kunci, di antaranya: *Study, Ethical Practice, Facilitating, Learning, Improving, Performance, Creating, Using, Managing, Appropriate, Technological, Processes dan Resources.*



Gambar 1. Elemen Kunci Definisi Teknologi Pendidikan 2008

Elemen-elemen kunci tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. *Study* (studi) merupakan kegiatan untuk melakukan perbaikan pengetahuan dan kontruksi yang terus menerus melalui penelitian dan refleksi praktek.
- b. *Etichal Practice* (etika praktek) mengacu pada standar etika praktis sebagaimana yang didefinisikan oleh Komite Etika AECT tentang apa saja yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan.
- c. *Fasilitating* (fasilitasi) Fasilitasi adalah memberikan kemudahan dengan cara merancang lingkungan, mengorganisasikan sumber-sumber dan menyediakan peralatan yang kondusif untuk mendukung proses pembelajaran sesuai kebutuhan, efektif, efisien dan menarik. Hal tersebut hadir sebagai akibat adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang memberikan peran dan tanggung jawab lebih besar kepada peserta didik sehingga peran teknologi pendidikan berubah menjadi memfasilitasi.
- d. *Learning* (pembelajaran) Pembelajaran didesain dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat diaplikasikan di dunia nyata. Sehingga pembelajaran harus kontekstual, bermakna, simulatif berbasis situasi dan *student centered*.
- e. *Improving* (peningkatan) berkaitan dengan peningkatan kualitas produk yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata.

- f. *Performance* (kinerja) berkaitan dengan kesanggupan peserta didik untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya.
- g. *Creating* (penciptaan) mengacu pada penelitian, teori dan praktek dalam pembuatan materi pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan sistem pembelajaran dalam beberapa *setting* yang berbeda, baik itu formal dan nonformal.
- h. *Using* (penggunaan) penggunaan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Dimulai dengan pemilihan proses dan sumber (metode dan bahan) yang tepat. Kemudian dilanjutkan perencanaan dan pelaksanaan yang berarti siswa dapat berinteraksi dengan sumber-sumber belajar dalam lingkungan dan prosedur tertentu.
- i. *Managing* (pengelolaan) berkaitan dengan manajemen perorangan dan manajemen informasi yang mengacu pada masalah pengorganisasian orang-orang dan perencanaan, pengendalian, penyimpanan dan pengolahan informasi.
- j. *Appropriate* (sesuai) terminologi ini berarti untuk mengaplikasikan proses dan sumber, penandaan kepantas tidaknya dan kecocokan dengan tujuan yang diharapkan.
- k. *Technological* (teknologi) mengandung arti aplikasi sistematis atau ilmu atau pengetahuan yang terorganisir untuk tugas-tugas praktis.

- l. *Processes* (proses) proses merupakan sebagai serangkaian kegiatan yang diarahkan untuk hasil tertentu. Dalam Teknologi pendidikan proses dapat berupa merancang, mengembangkan, dan memproduksi sumber belajar. proses juga termasuk orang-orang yang menggunakan dan mengelola sumber daya.
- m. *Resources* (sumber daya) telah diperluas dengan inovasi teknologi dan dengan pengembangan pemahaman baru mengenai bagaimana alat-alat teknologi dapat membantu peserta didik belajar. sumber daya meliputi manusia, peralatan, teknologi, dan bahan-bahan yang dirancang untuk membantu peserta didik.

Berdasarkan elemen-elemen kunci yang ada pada definisi teknologi pendidikan, penggunaan permainan Boy-boyon untuk mengembangkan motorik kasar ini masuk kedalam elemen *using*. *Ussing* adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Dimulai dengan pemilihan proses dan sumber (metode dan bahan) yang tepat. Permainan Boy-boyon dipilih menjadi metode untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo. Sehingga, diharapkan pemilihan metode permainan Boy-boyon dapat mengembangkan motorik kasar anak.

E. Kerangka Berfikir

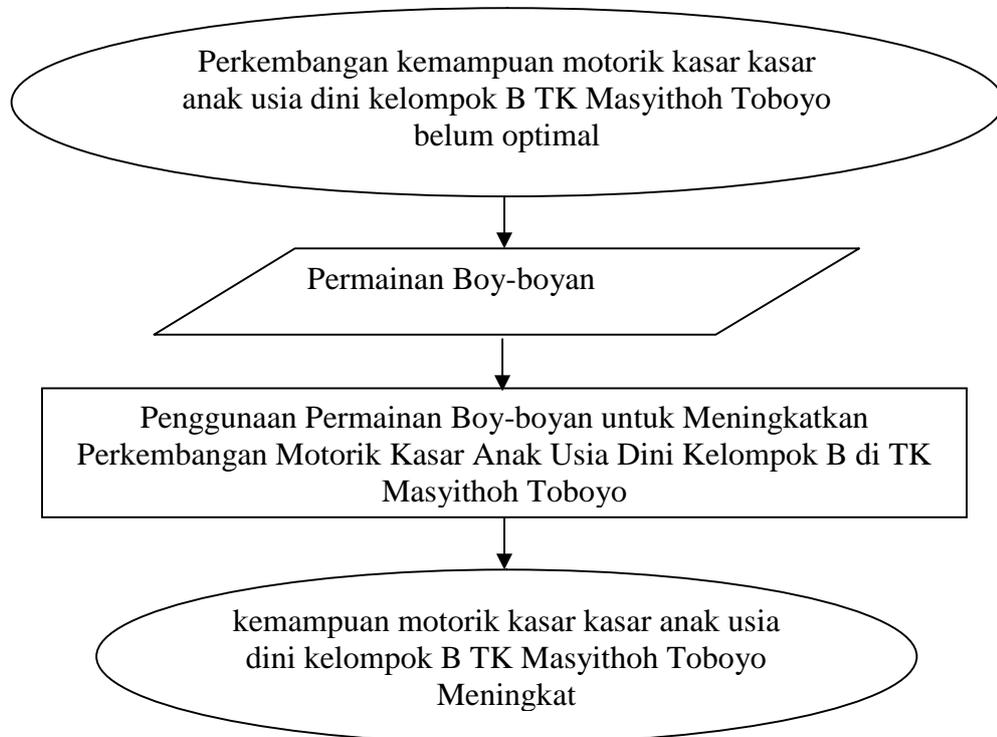
Pendidikan di taman kanak-kanak (TK) tidak hanya mempelajari atau mengembangkan kemampuan kognitif. Mengembangkan kemampuan motorik merupakan salah satu hal penting yang harus dikembangkan oleh

anak usia dini di TK. Kemampuan motorik ini dibagi menjadi dua yaitu kemampuan motorik kasar dan motorik halus.

Kemampuan motorik kasar berhubungan dengan gerak otot besar atau kemampuan gerak kasar. Kemampuan gerak kasar ini dapat berupa berlari, menendang, berjalan, melompat, melempar dan lain sebagainya. Kemampuan motorik kasar tersebut harus mampu berkembang secara maksimal agar anak dapat hidup dengan normal. Perkembangan motorik kasar ini juga menjadi perhatian di TK Masyithoh Toboyo. Akan tetapi, dari hasil observasi menemukan beberapa permasalahan perkembangan motorik kasar di TK Masyithoh Toboyo. Permasalahan yang ada yaitu, anak usia dini yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar cenderung pendiam berbeda dengan anak yang perkembangan motoriknya baik, cenderung lebih aktif. Lemahnya perkembangan motorik kasar ini dapat dilihat dari kemampuan dalam hal kecepatan, ketangkasan, keseimbangan ketika diberikan tugas oleh guru. Banyak anak usia dini yang ketika berlari terjatuh karena keseimbangan yang dimiliki anak usia dini belum optimal. Selain itu ketika melempar benda, benda yang dilempar terkadang tidak terarah kesasaran yang ada.

Dari hasil observasi awal tersebut ditemukan beberapa kendala dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan permainan Boy-boyan. Penggunaan permainan boy-boyan ini didasarkan kepada kesesuaian permainan ini dengan perkembangan anak

usia dini. Sehingga dalam penelitian ini akan meneliti “Penggunaan Permainan Boy-boyan untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B di TK Masyithoh Toboyo”.



Gambar 2. Skema Kerangka Berfikir

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Vita Naurina (2012) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-zag pada kelompok A di TK PKK 3 Sriharjo”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penelitiannya melalui permainan loncat galaksi dan lari zig-zag dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yaitu meloncat, keseimbangan dan kelincahan.

G. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir dapat ditarik hipotesis penelitian sebagai berikut: Ada perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dengan menggunakan permainan Boy-boyan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

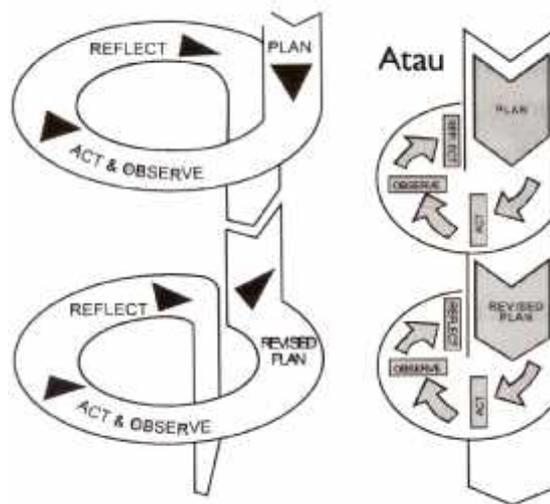
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2007: 3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya adalah peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Hal tersebut seperti yang diungkapkan Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010: 9) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja guru, sehingga hasil belajar meningkat.

B. Model Penelitian

Model penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Model penelitian Kemmis dan McTaggart yang ditulis dalam Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010: 21) terdapat empat komponen yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus.



Gambar 3. Siklus PTK menurut kemmis dan McTaggart

Siklus di atas merupakan sebuah perputaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Di dalam siklus tersebut terdapat dua komponen yang dapat disebut dua siklus.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak usia dini kelompok B TK Masyithoh Toboyo yang berjumlah 20 anak dengan 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan yang berumur 5 sampai 6 tahun.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Masyithoh Toboyo, Toboyo Barat, Plembutan, Playen, Gunungkidul.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2015/2016.

E. Prosedur Penilaian

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini melalui beberapa prosedur. Seperti yang diungkapkan Kemmis dan McTaggart yang ditulis dalam Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010: 21) terdapat empat komponen penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti melakukan beberapa tahap atau prosedur, yaitu:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan beberapa rencana terlebih dahulu, yaitu:

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang dituangkan dalam RKH. RKH disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari guru *partner* dan kepala sekolah yang bersangkutan. RKH ini berguna sebagai pedoman peneliti dan guru dalam pelaksanaan pengembangan motorik kasar.
- b. Mempersiapkan sarana dan alat permainan Boy-boyan yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Mempersiapkan tempat dan peralatan yang dibutuhkan saat penelitian.
- d. Menyusun dan mempersiapkan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- e. Menyusun lembar observasi penilaian untuk mengukur kemampuan anak yang telah dicapai.

- f. Menyiapkan alat dokumentasi untuk mendokumentasikan proses pembelajaran menggunakan permainan Boy-boyan.

2. Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan panduan yang telah disusun, dan dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung bersama dengan guru. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang telah disusun sebelumnya. Peneliti dan guru selanjutnya mengamati dan mencatat hasil dari kegiatan anak mengenai perkembangan motorik kasar sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfleksi bersama, sehingga dapat menentukan, merencanakan pertemuan berikutnya ke arah peningkatan.

3. Pengamatan atau Observasi

Pengamatan dilakukan dengan melakukan kegiatan observasi, yaitu pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan acuan lembar observasi yang telah disusun. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan oleh peneliti bersama guru yang sebelumnya sudah sepakat persepsinya dalam penggunaan lembar observasi dalam kegiatan pembelajaran.

4. Refleksi

Dari hasil pengamatan yang diperoleh maka dilakukan analisis dan didiskusikan bersama guru. Kemudian, peneliti melakukan refleksi

terhadap hasil observasi yang sudah dilakukan. Cakupan bahasan dalam refleksi ini adalah:

- a. Mendiskusikan hasil dari aktivitas anak yang telah dilaksanakan dengan berpedoman dengan lembar observasi.
- b. Mencatat setiap peningkatan ketrampilan motorik kasar anak.
- c. Mencatat hasil yang dicapai setelah pembelajaran selesai.
- d. Mencatat kejadian-kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Setelah itu ditarik kesimpulan mengenai aktivitas anak yang telah mereka lakukan dengan berpedoman lembar observasi. Hasil refleksi ini digunakan peneliti dan guru untuk merencanakan tindakan selanjutnya. Hal tersebut bertujuan untuk tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

F. Metode Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 175) metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka peneliti menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010: 66) observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Sedangkan menurut Hadari Nawawi (2005: 100) Observasi diartikan sebagai pengamatan dan

pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan selama kegiatan berlangsung dan hal yang diobservasi adalah perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B TK Masyithoh Toboyo melalui penggunaan permainan Boy-boyan. Alat yang dipergunakan untuk mencatat pengumpulan data adalah lembar observasi.

2. Dokumentasi

Menurut Sukandarrumidi (2004: 101) dokumentasi dapat berupa catatan pribadi, surat pribadi, buku harian, laporan kerja, notulen rapat, catatan kasus, rekaman kaset, rekaman video, foto dan lain sebagainya. Dokumentasi yang digunakan peneliti adalah data anak yang berupa catatan perilaku, kejadian, dan riwayat dari sebelum penelitian sampai penelitian berlangsung yang dibuat dengan dokumentasi foto.

3. Unjuk Kerja

Pada kegiatan ini anak diberikan kesempatan untuk beraktivitas melakukan kegiatan, melempar, menangkap dan berlari setelah permainan Boy-boyan selesai dilakukan. Unjuk kerja yang dilakukan setelah permainan adalah melakukan kegiatan berlari, menangkap dan melempar. Kegiatan ini dilakukan untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Gay dalam Sukardi (2013: 121) menyebutkan bahwa suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2010: 84) instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian tindakan kelas ini adalah lembar observasi.

Instrumen (lembar observasi) untuk penelitian ini berisikan indikator-indikator yang berkaitan dengan penggunaan otot-otot besar (motorik kasar) anak usia dini, sehingga rubrik penilaian yang sudah dibuat dapat digunakan untuk melihat apakah motorik kasar anak sudah mengalami peningkatan atau belum. Dalam pembuatan instrumen ini mengacu kepada teori yang ada di bab 2 menurut Sumantri, John W. Santrock, Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, dan Ruth Duskin Feldman mengenai perkembangan Motorik kasar dan disesuaikan dengan kondisi lapangan. Berikut adalah indikator dan kriteria penilaian untuk menilai kemampuan motorik kasar anak:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Tentang Kemampuan Motorik Kasar Kemampuan Berlari

Indikator	Kriteria	Deskripsi
Berlari	Mampu	Anak mampu berlari untuk menghindari lemparan bola dengan mengubah arah gerakan dengan cepat.
	Cukup Mampu	Anak mulai mampu berlari untuk menghindari lemparan bola tetapi kurang dapat mengubah arah gerakan dengan cepat.
	Kurang Mampu	Anak hanya berlari kecil untuk menghindari lemparan bola.
	Belum Mampu	Anak belum mau berlari untuk menghindari lemparan bola.

Tabel 2. Rubik Penilaian Tentang Kemampuan Motorik Kasar Kemampuan Melempar

Indikator	Kriteria	Deskripsi
Melempar	Mampu	Anak mampu melempar tepat sasaran, kekuatan lemparan dapat mencapai sasaran dan mampu menjaga keseimbangan.
	Cukup Mampu	Lemparan yang dilakukan mulai tepat sasaran tetapi masih sering meleset, kekuatan lemparan dapat mencapai sasaran dan kurang mampu menjaga keseimbangan.
	Kurang Mampu	Lemparan yang dilakukan tidak tepat sasaran, kekuatan lemparan tidak dapat mencapai sasaran dan kurang mampu menjaga keseimbangan.
	Belum Mampu	Lemparan yang dilakukan belum tepat sasaran, gerakannya kaku dan gerakan hanya terbatas pada ayunan lengan dan sedikit gerakan badan.

Tabel 3. Rubik Penilaian Tentang Kemampuan Motorik Kasar Kemampuan Menangkap

Indikator	Kriteria	Deskripsi
Menangkap	Mampu	Anak mampu mengatur posisi tubuh yang benar untuk menangkap, serta mampu menangkap bola dan gengaman untuk menangkap sudah kuat.
	Cukup Mampu	Anak mulai mampu mengatur posisi tubuh untuk menangkap, serta mampu menangkap bola tetapi kadang lepas dan gengaman untuk menangkap mulai kuat.
	Kurang Mampu	Anak mampu menangkap bola tetapi sering lepas dan gengaman tangan untuk menangkap belum kuat.
	Belum Mampu	Anak belum mampu menangkap bola, bola selalu jatuh.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas ini dilakukan di TK Masyithoh Bansari kelompok B pada 8 September 2015, dalam uji validitas dan reliabilitas ini

menggunakan 22 sampel, hal tersebut dikarenakan ketersediaan sampel yang terbatas. Sampel terdiri dari 10 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Alasan peneliti melakukan uji coba instrumen di TK Masyithoh Bansari adalah anak-anak di TK tersebut memiliki latar belakang yang hampir sama dengan anak-anak di TK Masyithoh Toboyo tempat peneliti melakukan penelitian. Beberapa kesamaan latar belakang tersebut dapat dilihat dari perbandingan jumlah antara anak laki-laki dan perempuan yang hampir sama. Selain itu, anak-anak juga memiliki kesamaan masih dalam proses perkembangan motorik kasar dan masih suka bermain. Usia anak juga sama berkisar 5 sampai 6 tahun.

Rubik penilaian motorik kasar yang digunakan sebagai alat uji coba instrumen disusun berdasarkan skala Ordinal. Menurut Jonathan Sarwono (2006: 94) skala Ordinal adalah skala yang memberikan informasi tentang jumlah relatif karakteristik berbeda yang dimiliki oleh obyek atau individu tertentu. Item-item dalam skala ordinal penelitian ini akan dibagi menjadi empat kriteria/kategori yaitu mampu, cukup mampu, kurang mampu dan belum mampu, keempat kriteria/kategori tersebut akan diberikan skor 1-4. Adapun pengukuran skala Ordinal untuk instrumen rubik penilaian motorik kasar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Pengukuran Skala Ordinal Instrumen Rubik Penilaian Motorik kasar

Alternatif Jawaban	Skor
Mampu	4
Cukup Mampu	3
Kurang Mampu	2
Belum Mampu	1

1. Uji Validitas

Saifuddin Azwar (2007: 5) menyatakan bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Sedangkan menurut Punaji Setyosari (2015: 243) suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid atau sah memiliki validitas tinggi.

Dalam uji validitas terdapat beberapa kategori. Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 67) terdapat empat macam validitas yaitu, validitas isi, validitas konstruk, validitas “ada sekarang”, dan validitas predictive. Pada uji validitas ini peneliti menggunakan validitas isi. Validitas isi menurut Saifuddin Azwar (2007: 45) adalah validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *professional judgment*. Dalam hal ini instrumen penelitian ini telah dikonsultasikan ke guru TK Masyithoh Toboyo yaitu Mujiyarti, S.Pd.I dan Opni Priyati, S.Pd. Instrumen penelitian ini juga sudah melewati *professional judgment* yang dilakukan oleh dosen Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Universitas Negeri Yogyakarta Dra. Sudaryanti, M.Pd.

Selain itu, salah satu cara untuk menentukan validitas alat ukur adalah dengan menggunakan korelasi *Product moment* dengan simpangan Pearson. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini menghitung validitas butir memakai teknik korelasi *Product-moment Pearson* atau disebut koefisien

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum X)(\sum y) / n}{\sqrt{[\sum x^2 - (\sum x)^2 / n][\sum y^2 - (\sum y)^2 / n]}}$$

korelasi Pearson untuk data berskala interval atau rasio. Dalam Saifuddin Azwar (2007: 19) Rumus tersebut adalah sebagai berikut.

Keterangan :

X dan Y : Skor masing-masing variabel

n : Banyaknya subjek.

Besarnya nilai koefisien r dapat dihitung dengan menggunakan korelasi dengan signifikan 5%. Jika r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} , maka butir soal tersebut dapat dikatakan valid. Jika sebaliknya maka butir soal tersebut tidak valid. Dalam uji validitas ini, karena sample berjumlah 22 anak maka r_{tabel} adalah 0,423. Hasil dari perhitungan dari rubik penilaian motorik kasar menggunakan *Statistical Package for Social Science (SPSS) 16.0 for Windows* dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Rubik Penilaian Motorik Kasar

Indikator	r_{xy}	R_{tabel} N : 22 : 5%	Ket.
Berlari	0,820	0,423	Valid
Melempar	0,763		Valid
Menangkap	0,874		Valid

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan kepada anak maka diperoleh 3 item valid. Peneliti menggunakan 3 item yang valid tersebut untuk dijadikan rubik penilaian penelitian motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut Saifuddin Azwar (2007: 4) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability* yang

mempunyai asal kata *rely* dan *ability*, ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2008: 86) reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan, suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Atau seandainya hasil berubah-ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti.

Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Cronbach Alpha* dan program *Statistical Packages for Social Science (SPSS) 16.0 for Windows*. Peneliti menggunakan teknik ini, karena penelitian ini menggunakan skor 4, 3, 2, dan 1 hal ini sesuai dengan pernyataan Suharsimi Arikunto (2010: 239) yang menyatakan bahwa untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya merupakan rentangan antara beberapa nilai (0 sampai 10 atau 0 sampai 100) yang terbentuk dalam skala 1-3, 1-5, dan seterusnya. Sedangkan, V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto (2012: 189) menyatakan bahwa uji reliabilitas dapat dilihat pada nilai *Cronbach Alpha*, jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 kontruk pertanyaan dimensi variabel adalah reliabel.

Peneliti melakukan uji reliabilitas untuk rubik penilaian motorik kasar dengan menggunakan program *Statistical Packages for Social Science (SPSS) 16.0 for Windows*. Hasil uji reliabilitas rubik penilaian motorik kasar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Rubik Penilaian Motorik Kasar

Cronbach's Alpha	N of Items
.757	3

Sugiyono (2012: 231) menyatakan bahwa hasil perhitungan reliabilitas butir pernyataan dikonsultasikan dengan tabel kriteria koefisien reliabilitas. Tabel kriteria reliabilitas dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Tabel Kriteria Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Peneliti mengkonsultasikan hasil uji reliabilitas rubik penilaian motorik kasar yang valid dengan koefisien reliabilitas. Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, dinyatakan bahwa rubik penilaian motorik kasar memiliki reliabilitas kuat karena koefisien reliabilitasnya 0,757. Nilai instrumen penelitian rubik penilaian motorik kasar tersebut lebih besar dari yang telah dipersyaratkan, yaitu lebih besar dari 0,6. Dengan begitu rubik penilaian motorik kasar dapat dikatakan reliabel dan layak digunakan untuk penelitian.

I. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang dianalisis adalah kumpulan data yang diperoleh dari hasil kegiatan pembelajaran motorik kasar anak usia dini di

lapangan. Analisis data ini dilakukan pada setiap siklus dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Sedangkan deskriptif kualitatif dimaksudkan untuk menggambarkan hasil pengamatan penelitian tentang peningkatan kemampuan motorik kasar yang berupa kemampuan berlari, melempar, dan menangkap. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data menurut Anas Sudijono (2012: 43) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyak individu).

P = angka persentase

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini dilakukan dengan melakukan persentase skor yang diperoleh anak sebelum dan sesudah pembelajaran dengan permainan Boy-boyan. Jangkauan atau *range* dapat diketahui dari hasil sebelum dan sesudah pembelajaran atau *range* antar siklus.

Untuk mengetahui tingkat kriteria tersebut, selanjutnya skor yang diperoleh (dalam %) akan diinterpretasikan ke dalam 5 tingkatan menurut Suharsimi Arikunto (2005: 44) adalah sebagai berikut;

1. Jika memiliki kesesuaian 81 – 100% : Sangat Baik
2. Jika memiliki kesesuaian 61 – 80% : Baik
3. Jika memiliki kesesuaian 41 – 60% : Cukup
4. Jika memiliki kesesuaian 21 – 40% : Kurang
5. Jika memiliki kesesuaian 0 – 20% : Kurang Sekali

J. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Keberhasilan akan terlihat apabila hasil kegiatan anak ketika melakukan permainan Boy-boyan meningkatkan perkembangan motorik kasar. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila sudah memiliki kesesuaian 80% (baik) dari jumlah anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo yang telah memenuhi sejumlah indikator perkembangan motorik kasar dengan mendapat nilai kriteria mampu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Diskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian tindakan kelas ini berada di TK Masyithoh Toboyo. TK Masyithoh Toboyo berdiri pada tahun 1982 dan beralamat di Dusun Toboyo Barat, plembutan, Playen, Gunungkidul. Letak dari TK Masyithoh Toboyo ini bersebelahan dengan balai Dusun Toboyo Barat. Letaknya yang tidak terlalu jauh dengan jalan raya memudahkan bagi anak-anak dan orang tua untuk mengakses ke TK. Jumlah siswa TK Masyithoh Toboyo keseluruhan 35 anak dengan pembagian 15 anak kelompok A dan 20 anak kelompok B.

TK Masyithoh Toboyo memiliki beberapa fasilitas untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Fasilitas yang dimiliki berupa 2 ruang kelas yaitu kelas kelompok B dan kelas kelompok A, ruang guru, UKS, mainan edukasi, alat musik, lapangan untuk bermain dan permainan outdoor (perosotan dan ayunan). TK ini memiliki 3 dan 1 kepala TK yang mengajar dan mendampingi anak untuk belajar.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Masyithoh Toboyo yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Anak kelompok B di TK tersebut memiliki umur rata-rata 5-6 tahun.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Deskripsi Pra Tindakan

Observasi yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B ini dilakukan pada jumat, 18 September 2015. Hal tersebut dilakukan sebagai data penunjang dari penelitian yang akan dilakukan. Pengamatan awal atau observasi awal merupakan kegiatan pra tindakan yang dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal motorik kasar anak usia dini.

Untuk mengetahui kemampuan awal motorik kasar anak usia dini, peneliti melakukan kegiatan permainan lempar tangkap dan kegiatan berlari. Kegiatan tersebut merupakan rangkaian dari pra tindakan untuk mengetahui kemampuan awal anak usia di kelompok B TK Masyithoh Toboyo. Hasil observasi awal pada pra tindakan mengenai kemampuan motorik anak usia dalam hal berlari, melempar dan menangkap dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Pra Tindakan

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	2	10%
2.	Cukup Mampu	3	15%
3.	Kurang Mampu	4	20%
4.	Belum Mampu	11	55%
Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi yang telah dilakukan pada pra tindakan. Dapat dilihat pada tabel kemampuan motorik kasar berlari pada kriteria mampu berjumlah 2 anak (10%),

kriteria cukup mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria kurang mampu berjumlah 4 anak (20%), dan kriteria belum mampu berjumlah 11 anak (55%).

Tabel 9. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Pra Tindakan

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	3	15%
2.	Cukup Mampu	2	10%
3.	Kurang Mampu	3	15%
4.	Belum Mampu	12	60%
Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi yang telah dilakukan pada pra tindakan. Dapat diketahui hasil observasi untuk kemampuan motorik kasar melempar pada kriteria mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria cukup mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria kurang mampu berjumlah 3 anak (15%), dan kriteria belum mampu berjumlah 12 anak (60%).

Tabel 10. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Pra Tindakan

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	1	5%
2.	Cukup Mampu	2	10%
3.	Kurang Mampu	5	25%
4.	Belum Mampu	12	60%
Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi yang telah dilakukan pada pra tindakan. Dari tabel tersebut kemampuan motorik kasar menangkap di atas, diperoleh hasil untuk kriteria mampu berjumlah 1 anak (5%), kriteria cukup mampu berjumlah 2 anak

(10%), kriteria kurang mampu 5 anak (25%), kriteria belum mampu berjumlah 12 anak (60%).

Dari data tersebut diperoleh bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo masih banyak yang ada di kriteria belum mampu. Anak-anak masih banyak yang dalam melempar tidak sampai sasaran dan sering meleset dari sasaran, untuk kegiatan menangkap anak cenderung kesusahan untuk melakukan tangkapan karena tangan masih melebar sehingga sering lepas, sedangkan untuk berlari anak-anak masih banyak yang belum mampu merubah arah dengan cepat, tidak dapat menjaga keseimbangan dan masih ada anak yang malas untuk berlari.

Setelah melakukan pra tindakan dan memperoleh hasil, peneliti melakukan tindakan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Sebelum melakukan tindakan, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

- 1) Melakukan komunikasi dengan kolaborator (guru) mengenai rencana tindakan yang akan dilakukan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo.
- 2) Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk melakukan permainan Boy-boyan sebagai upaya untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo.

- 3) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi untuk mencatat dan mendokumentasikan peningkatan motorik kasar anak.
- 4) Menyiapkan rencana kegiatan harian (RKH) untuk pedoman dalam melakukan tindakan.

b. Deskripsi Penelitian Siklus 1

Pada siklus 1 ini dalam pelaksanaannya terdapat tiga komponen yaitu, perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Hal tersebut perlu dilakukan untuk mengamati bagaimana pengaruh penggunaan permainan Boy-boyan untuk peningkatan motorik kasar anak usia dini.

1) Perencanaan

Pada penelitian ini dilakukan dengan tahapan berupa siklus pembelajaran. Tingkat keberhasilan pembelajaran mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dengan menggunakan permainan boy-boyan akan menentukan berapa banyak siklus pembelajaran dilakukan. Setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan, hal tersebut bertujuan agar memantapkan kemampuan motorik kasar anak. Dalam perencanaan ini terdapat beberapa persiapan yaitu sebagai berikut:

a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian ini disusun bersama kolaborator (guru) untuk menentukan waktu kegiatan

pembelajaran mengembangkan motorik kasar anak menggunakan permainan Boy-boyan. Berdasarkan kesepakatan yang dilakukan peneliti dengan kolaborator kegiatan penelitian ini dilakukan pada kegiatan awal.

b) Menyiapkan sarana dan prasarana untuk penelitian

Dalam penelitian ini dipersiapkan sarana dan prasarana berupa bola tenis, bola plastik dan menara yang terbuat dari kayu. Semua sarana dan prasarana tersebut disiapkan agar penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

c) Lembar observasi

Lembar observasi disiapkan untuk menilai peningkatan motorik kasar anak. Motorik kasar yang diobservasi adalah kemampuan berlari, melempar dan menangkap. Lembar observasi ini berupa cek list yang akan diisi oleh teman sebaya sebagai pengamat yang netral dengan menggunakan pedoman rubrik penilaian yang sudah dibuat.

d) Dokumentasi

Dokumentasi disiapkan untuk merekam peningkatan motorik kasar anak. Kegiatan dokumentasi ini menggunakan kamera DSLR.

2) Tindakan dan Observasi

a) Pelaksanaan Siklus 1 pertemuan 1

Pelaksanaan siklus 1 pertemuan ke 1 ini dilaksanakan pada selasa, 6 Oktober 2015 dengan tema Kebutuhan dan sub tema kebersihan, kesehatan dan keamanan. Dalam melakukan penelitian ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain peneliti dan kolaborator (guru) menyiapkan tempat bermain, media permainan Boy-boyan, dokumentasi dan lembar observasi. Setelah pukul 07.30 WIB anak masuk ke kelas untuk memulai pelajaran dan berdoa. Setelah berdoa selesai, kolaborator menerangkan ke anak bahwa akan dilakukan permainan Boy-boyan. Setelah dijelaskan akan melakukan permainan Boy-boyan anak kemudian dikumpulkan di halaman sekolah.

Sebelum memasuki kegiatan bermain anak dibagi menjadi 2 kelompok dan melakukan pemanasan terlebih dahulu agar siap melakukan permainan Boy-boyan. Dalam aktivitas pemanasan peneliti juga melakukan kegiatan lari dan kegiatan lempar tangkap. Setelah melakukan pemanasan peneliti menjelaskan aturan-aturan bagaimana

melakukan permainan Boy-boyan. Dalam menjelaskan peneliti, dan kolaborator juga memperagakan bagaimana cara bermain agar anak semakin paham.

(2) Kegiatan Bermain

Sebelum bermain kedua tim melakukan suit untuk menentukan siapa yang menjadi tim main. Tim main adalah tim yang melempar bola ke menara dan berusaha menyusunnya kembali. Tim yang manang melakukan suit berhak melempar menara terlebih dahulu. Sedangkan tim yang kalah suit berjaga di samping dan belakang menara. Setelah menara terkena bola dan roboh, maka tim main segera berusaha menyusun menara kembali dan tim berjaga menghalangi tim main untuk menyusun menara dengan cara melempar pemain tim main dengan bola. Apabila tim main berhasil menyusun menara maka tim main menang, sedangkan apabila tim jaga berhasil melempar semua pemain tim main, maka tim jaga yang menang.

Dalam melakukan permainan Boy-boyan pada siklus 1 pertemuan satu anak masih kebingungan dalam bermain. Peneliti dan kolaborator berusaha saling mengingatkan peraturan dan langkah-langkah dalam melakukan permainan Boy-boyan. Kebingungan ini

dapat terlihat dari salah passing yang sering dilakukan. Walaupun anak masih kebingungan dalam melakukan permainan, kegiatan penelitian ini dapat berjalan sesuai rencana. Anak-anak dalam melakukan permainan terlihat antusias.

Pada saat bermain anak masih banyak yang melempar menara belum tepat sasaran. Pada kegiatan menangkap anak juga belum banyak yang bisa menangkap dengan baik. Bola yang ditangkap masih banyak yang lepas dari gengaman. Selain itu, pada kemampuan motorik kasar berlari anak dalam menghindari lemparan bola hanya berlari lurus atau ada yang berbelok tetapi sering jatuh. Walaupun demikian beberapa anak mengalami perkembangan motorik kasar.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup anak melakukan pendinginan dan beristirahat sebentar agar rileks. Setelah istirahat dirasa cukup anak diajak masuk ke dalam kelas untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

(4) Hasil Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh teman sejawat dengan melihat atau berpedoman pada rubrik penilaian yang sudah dibuat. Kemampuan motorik kasar

yang diobservasi adalah kemampuan melempar, menangkap dan berlari. Observasi dilakukan saat anak melakukan permainan Boy-boyan. Pengamat melihat bagaimana peningkatan motorik kasar anak saat melakukan permainan Boy-boyan.

Hasil observasi yang dilakukan pada siklus 1 pertemuan 1 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo. Hasil observasi yang telah dilakukan akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 1 Pertemuan 1

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	2	10%
2.	Cukup Mampu	4	20%
3.	Kurang Mampu	6	30%
4.	Belum Mampu	8	40%
Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi yang telah dilakukan di siklus 1 pertemuan 1. Hasil observasi yang sudah dilakukan diketahui pada kriteria mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria cukup mampu berjumlah 4 anak (20%), kriteria kurang mampu berjumlah 6 anak (30%), dan kriteria belum mampu berjumlah 8 anak (40%).

**Tabel 12. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar
Siklus 1 Pertemuan 1**

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	2	10%
2.	Cukup Mampu	4	20%
3.	Kurang Mampu	5	25%
4.	Belum Mampu	9	45%
Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi yang telah dilakukan di siklus 1 pertemuan 1. Diketahui kemampuan motorik kasar anak usia dini kemampuan melempar dengan kriteria mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria cukup mampu berjumlah 4 anak (20%), kriteria kurang mampu berjumlah 5 anak (25%), dan kriteria belum mampu berjumlah 9 anak (45%).

**Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap
Siklus 1 Pertemuan 1**

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	2	10%
2.	Cukup Mampu	4	20%
3.	Kurang Mampu	4	20%
4.	Belum Mampu	10	50%
Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi yang telah dilakukan di siklus 1 pertemuan 1. Dari tabel di atas kemampuan motorik kasar menangkap dengan kriteria mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria cukup mampu berjumlah 4 anak (20%), kriteria kurang mampu berjumlah 4 anak (20%), dan kriteria belum mampu berjumlah 10 anak (50%).

berjumlah 10 anak (50%). Berdasarkan data tersebut masih banyak anak yang masuk di kriteria belum mampu yaitu berjumlah 10 anak (50%). Kriteria belum mampu berdasarkan rubrik penilaian yaitu anak belum mampu menangkap bola, bola selalu jatuh.

b) Pelaksanaan Siklus 1 pertemuan 2

Pelaksanaan siklus 1 pertemuan 2 ini dilakukan pada Jumat, 9 Oktober 2015 dengan tema binatang dengan sub tema binatang di sekitarku. Pada siklus 1 pertemuan 2 dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Seperti pada siklus 1 pertemuan 1, pada siklus 1 pertemuan 2 peneliti dan kolaborator menyiapkan tempat bermain, media permainan Boy-boyan, dokumentasi dan lembar observasi. Setelah jam 07:30 anak-anak masuk ke kelas untuk berdoa dan memulai pelajaran. Setelah berdoa kolaborator (guru) menjelaskan kepada anak-anak bahwa akan melakukan permainan Boy-boyan yang kedua. Anak-anak langsung berteriak antusias karena akan bermain Boy-boyan lagi.

Sebelum permainan dimulai Untuk pertemuan ke 2 ini kelompok dibagi menjadi 4 berbeda saat siklus 1

pertemuan 1. Hal tersebut disebabkan apabila 20 orang dibagi menjadi 2 kelompok menjadi terlalu banyak untuk 1 kelompoknya. Selain itu, karena 1 kelompok 10 orang ada beberapa anak yang kurang aktif dalam bermain. Perubahan ini dilakukan agar anak saat bermain lebih efektif untuk mengembangkan motorik kasar karena lebih banyak kesempatan untuk bermain ataupun bergerak.

Selain itu sebelum bermain dilakukan pemanasan ringan. Hal tersebut dilakukan agar otot menjadi lentur dan siap untuk olahraga. Dalam aktivitas pemanasan peneliti juga melakukan kegiatan lari dan kegiatan lempar tangkap. Setelah pemanasan dilakukan maka peneliti memberikan penjelasan mengenai peraturan permainan Boy-boyan. Peneliti dan kolaborator pada siklus 1 pertemuan 2 ini kembali memberikan contoh agar anak semakin paham dalam bermain.

(2) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain siklus 1 pertemuan 2 ini anak-anak sudah mulai lancar dalam bermain, walaupun masih ada beberapa anak yang masih kebingungan. Karena pada pertemuan ke 2 ini dibagi menjadi 4 kelompok maka yang main 2 kelompok setiap permainan. Jadi 2 kelompok bermain dahulu dan 2 kelompok

menunggu di pinggir lapangan sambil menyemangati temannya yang bermain. Setelah 2 kelompok pertama selesai bermain kemudian 2 kelompok yang menunggu di pinggir lapangan berganti untuk bermain, begitu seterusnya.

Peraturan dan langkah-langkah permainan Boy-boyan tidak berbeda dengan siklus 1 pertemuan 1. Untuk memulai dan menentukan siapa yang menjadi tim main dilakukan suit dahulu. Tim main adalah tim yang melempar bola ke menara dan berusaha menyusunnya kembali. Tim yang manang melakukan suit berhak melempar menara terlebih dahulu. Sedangkan tim yang kalah suit berjaga di samping dan belakang menara.

Setelah menara terkena bola dan roboh, maka tim main segera berusaha menyusun menara kembali dan tim berjaga menghalangi tim main untuk menyusun menara dengan cara melempar pemain tim main dengan bola. Apabila tim main berhasil menyusun menara maka tim main menang, sedangkan apabila tim jaga berhasil melempar semua pemain tim main, maka tim jaga yang menang.

Pada kegiatan bermain siklus 1 pertemuan 2 ini anak-anak sudah mulai paham bagaimana permainan Boy-

boyan dilakukan. Hal ini juga disebabkan karena kelompok yang belum bermain memberi semangat dan mengingatkan kembali aturan permainan pada kelompok yang bermain. Selain itu kemampuan motorik kasar anak baik itu kemampuan berlari, melempar dan menangkap juga mengalami peningkatan pada pertemuan 2 ini.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup adalah kegiatan setelah permainan selesai, yaitu melakukan pendinginan dan istirahat sebentar. Setelah dirasa cukup melakukan istirahat anak-anak di ajak untuk masuk kembali ke kelas dan melanjutkan pembelajaran. Guru menerangkan berbagai macam binatang kemudian diberikan tugas untuk menggambar binatang dan mewarnainya.

(4) Hasil Observasi

Kegiatan observasi dilakukan saat permainan berlangsung dan setelah permainan Boy-boyan dilakukan. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh teman sejawat dengan berpedoman pada rubrik penilaian yang sudah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat sejauh mana peningkatan motorik kasar setelah melakukan permainan Boy-boyan. Pada siklus 1 pertemuan 2 motorik kasar mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus 1

pertemuan 1. Hasil observasi siklus 1 pertemuan 2 apabila disajikan menggunakan tabel, hasilnya sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 1 Pertemuan 2

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	4	20%
2.	Cukup Mampu	4	20%
3.	Kurang Mampu	7	35%
4.	Belum Mampu	5	25%
Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi yang telah dilakukan di siklus 1 pertemuan 2. Diketahui hasil motorik kasar kemampuan berlari yang masuk pada kriteria mampu berjumlah 4 anak (20%), kriteria cukup mampu berjumlah 4 anak (20%), kriteria kurang mampu berjumlah 7 anak (35%) dan pada kriteria Belum mampu berjumlah 5 anak (25%).

Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 1 Pertemuan 2

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	4	20%
2.	Cukup Mampu	4	20%
3.	Kurang Mampu	5	25%
4.	Belum Mampu	7	35%
Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi yang telah dilakukan di siklus 1 pertemuan 2. Berdasarkan data tersebut kemampuan motorik kasar melempar dengan kriteria mampu berjumlah 4 anak (20%), kriteria cukup

mampu berjumlah 4 anak (20%), kriteria kurang mampu berjumlah 5 anak (25%), dan kriteria belum mampu 7 anak (35%).

Tabel 16. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 1 Pertemuan 2

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	3	15%
2.	Cukup Mampu	4	20%
3.	Kurang Mampu	7	35%
4.	Belum Mampu	6	30%
Jumlah		20	100%

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi yang telah dilakukan di siklus 1 pertemuan 2. Diketahui kemampuan motorik kasar menangkap yang masuk ke kriteria mampu berjumlah 3 anak (15%), cukup mampu berjumlah 4 anak (20%), kurang mampu berjumlah 7 anak (35%), belum mampu berjumlah 6 anak (30%).

c) Pelaksanaan Siklus 1 pertemuan 3

Siklus 1 pertemuan 3 dilaksanakan pada Selasa, 13 Oktober 2015 dengan tema binatang, sub tema binatang di sekitarku. Seperti pada pertemuan sebelumnya dalam melakukan penelitian ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain dan kegiatan penutup

(1) Kegiatan Pra Bermain

Seperti pertemuan sebelumnya peneliti dan kolaborator (guru) menyiapkan sarana dan prasarana untuk

melakukan penelitian. Pada jam 07:30 WIB anak-anak masuk ke dalam kelas dan berdoa bersama. Setelah berdoa anak-anak diberikan penjelasan bahwa akan melakukan permainan Boy-boyan kembali. Setelah kolaborator memberi penjelasan kemudian anak-anak keluar dan berkumpul di halaman sekolah.

Sebelum melakukan permainan Boy-boyan anak-anak melakukan pemanasan ringan seperti peregangan, berlari dan bermain lempar tangkap. Hal tersebut dilakukan agar tubuh anak siap untuk bermain. Setelah melakukan pemanasan peneliti menjelaskan kembali aturan-aturan dalam permainan Boy-boyan dan memberi motivasi kepada anak-anak yang motorik kasarnya belum meningkat.

Pada siklus 1 pertemuan 3 ini anak tetap dibagi menjadi 4 kelompok, hal tersebut dikarenakan dilihat dari pertemuan sebelumnya permainan Boy-boya menjadi lebih efektif dimainkan. Selain itu, anak-anak lebih aktif dalam bermain sehingga perkembangan motorik menjadi lebih baik.

(2) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain 2 kelompok pertama bermain dahulu dan 2 kelompok yang lain menunggu dan

menyemangati di pinggir lapangan. Untuk memulai dan menentukan siapa yang menjadi tim main dilakukan suit dahulu. Tim main adalah tim yang melempar bola ke menara dan berusaha menyusunnya kembali.

Tim yang manang melakukan suit berhak melempar menara terlebih dahulu. Sedangkan tim yang kalah suit berjaga di samping dan belakang menara. Setelah menara terkena bola dan roboh, maka tim main segera berusaha menyusun menara kembali dan tim berjaga menghalangi tim main untuk menyusun menara dengan cara melempar pemain tim main dengan bola. Apabila tim main berhasil menyusun menara maka tim main menang, sedangkan apabila tim jaga berhasil melempar semua pemain tim main, maka tim jaga yang menang.

Pada siklus 1 pertemuan 3 ini anak sudah mulai lancar dan paham bermain Boy-boyan. Anak-anak juga sudah mulai aktif semua untuk bermain. Peneliti dan kolaborator hanya kadang-kadang saja mengingatkan peraturan permainan dan lebih banyak memotivasi dan menyemangati anak dalam bermain.

Perkembangan motorik kasar anak pada siklus 1 pertemuan 3 ini semakin baik. Anak sudah mulai jarang

meleset saat melempar menara walaupun masih ada beberapa anak yang sering meleset. Kegiatan bermain juga lebih baik karena anak dalam melakukan lempar tangkap, anak sudah mulai jarang jatuh bolanya saat menangkap, sehingga permainan jarang berhenti untuk mengambil bola yang jatuh. Anak pada siklus 1 pertemuan 3 ini juga sudah mulai berlari menghindari lemparan bola dan dapat berbelok atau merubah arah dengan cukup baik.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini anak melakukan pendinginan dan beristirahat sebentar. Setelah beristirahat anak kemudian masuk ke kelas untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran. Anak-anak dijelaskan mengenai binatang ternak dan diberikan tugas untuk bercerita mengenai binatang ternak disekitarnya.

(4) Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui hasil penggunaan permainan Boy-boyan apakah meningkatkan kemampuan motorik kasar atau tidak. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh teman sejawat dengan berpedoman pada rubik penilaian yang sudah dibuat. Hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus 1 pertemuan 3 kemampuan motorik kasar berlari, melempar dan

menangkap mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Hasil observasi tersebut apabila disajikan dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 1 Pertemuan 3

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	7	35%
2.	Cukup Mampu	5	25%
3.	Kurang Mampu	7	35%
4.	Belum Mampu	1	5%
Jumlah		20	100%

Dilihat dari tabel siklus 1 pertemuan 3 di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan motorik kasar. Pada kemampuan berlari yang masuk kriteria mampu berjumlah 7 anak (35%), kriteria cukup mampu berjumlah 5 anak (25%), kriteria kurang mampu berjumlah 7 anak (35%) dan kriteria belum mampu berjumlah 1 anak (5%).

Tabel 18. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 1 Pertemuan 3

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	7	35%
2.	Cukup Mampu	5	25%
3.	Kurang Mampu	6	30%
4.	Belum Mampu	2	10%
Jumlah		20	100%

Dilihat dari tabel siklus 1 pertemuan 3 di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan motorik kasar. Pada kemampuan melempar yang masuk kriteria mampu berjumlah 7 anak (35%), kriteria cukup mampu berjumlah

5 anak (25%), kriteria kurang mampu berjumlah 6 anak (30%) dan kriteria belum mampu berjumlah 2 anak (10%).

Tabel 19. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 1 Pertemuan 3

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	6	30%
2.	Cukup Mampu	6	30%
3.	Kurang Mampu	7	35%
4.	Belum Mampu	1	5%
Jumlah		20	100%

Dilihat dari tabel siklus 1 pertemuan 3 di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan motorik kasar. Dari data tersebut diketahui bahwa motorik kasar kemampuan menangkap kriteria mampu berjumlah 6 anak (30%), kriteria cukup mampu berjumlah 6 anak (30%), kriteria kurang mampu berjumlah 7 anak (35%) dan kriteria belum mampu berjumlah 1 anak (5%).

3) Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus 1 oleh peneliti dan kolaborator. Hal tersebut dilakukan untuk membahas masalah-masalah yang ada pada penelitian siklus 1. Dalam pelaksanaan penelitian siklus 1, peneliti dan kolaborator menyimpulkan anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar.

Peningkatan kemampuan motorik kasar dapat terjadi karena terdapat perbaikan-perbaikan saat tindakan diberikan. Setelah melakukan diskusi dengan kolaborator, pada siklus 1 pertemuan ke 2 bola yang digunakan untuk melempar musuh diganti menggunakan bola yang terbuat dari karet supaya bola yang dilempar lemparannya stabil berbeda dengan bola sebelumnya yang terbuat dari plastik saat dilempar bola tidak stabil karena terlalu ringan. Selain itu, dilakukan pemecahan kelompok yang tadinya 2 kelompok menjadi 4 kelompok, pemecahan kelompok ini dilakukan agar anak dapat berperan aktif semua dalam bermain. Sehingga permainan ini menjadi lebih efektif dalam mengembangkan motorik kasar anak.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari data yang diperoleh dari pra tindakan sampai tindakan siklus 1. Peningkatan kemampuan motorik kasar dapat disajikan melalui tabel sebagai berikut.

Tabel 20. Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Berlari Pra Tindakan dan Siklus 1

No.	Kriteria	Pra Tindakan	Siklus 1		
			Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1.	Mampu	2 (10%)	2 (10%)	4 (20%)	7 (35%)
2.	Cukup mampu	3 (15%)	4 (20%)	4 (20%)	5 (20%)
3.	Kurang mampu	4 (20%)	6 (30%)	7 (35%)	7 (35%)
4.	Belum mampu	11 (55%)	8 (40%)	5 (25%)	1 (5%)
Jumlah		20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik Berlari. Pada pra tindakan kemampuan mampu dari 10% menjadi 35% setelah siklus 1 selesai, kriteria cukup mampu pada pra tindakan 15% menjadi 20% setelah siklus 1 selesai, kriteria kurang mampu pada pra tindakan 20% menjadi 35% setelah siklus 1 selesai, dan pada kriteria belum mampu pada pra tindakan 55% menjadi 5% setelah siklus 1 selesai.

Tabel 21. Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Pra Tindakan dan Siklus 1

No.	Kriteria	Pra Tindakan	Siklus 1		
			Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1.	Mampu	2 (10%)	2 (10%)	4 (20%)	7 (35%)
2.	Cukup mampu	3 (15%)	4 (20%)	4 (20%)	5 (25%)
3.	Kurang mampu	3 (15%)	5 (25%)	5 (25%)	6 (30%)
4.	Belum mampu	12 (60%)	9 (45%)	7 (35%)	2 (10%)
Jumlah		20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)

Pada tabel di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik Melempar. Pada pra tindakan kemampuan mampu dari 10% menjadi 35% setelah siklus 1 selesai, kriteria cukup mampu pada pra tindakan 15% menjadi 25% setelah siklus 1 selesai, kriteria kurang mampu pada pra tindakan 15% menjadi 30% setelah siklus 1 selesai, dan pada kriteria belum mampu pada pra tindakan 60% menjadi 10% setelah siklus 1 selesai.

Tabel 22. Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Pra Tindakan dan Siklus 1

No.	Kriteria	Pra Tindakan	Siklus 1		
			Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1.	Mampu	1 (5%)	2 (10%)	3 (15%)	6 (30%)
2.	Cukup mampu	4 (20%)	4 (20%)	4 (20%)	6 (30%)
3.	Kurang mampu	3 (15%)	4 (20%)	7 (35%)	7 (35%)
4.	Belum mampu	12 (60%)	10 (50%)	6 (30%)	1 (5%)
Jumlah		20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)

Selain itu, pada tabel di atas diketahui juga bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik Menangkap. Pada pra tindakan kemampuan mampu dari 5% menjadi 30% setelah siklus 1 selesai, kriteria cukup mampu pada pra tindakan 20% menjadi 30% setelah siklus 1 selesai, kriteria kurang mampu pada pra tindakan 15% menjadi 35% setelah siklus 1 selesai, dan pada kriteria belum mampu pada pra tindakan 60% menjadi 5% setelah siklus 1 selesai.

Dari tindakan siklus 1 yang sudah dilakukan diketahui bahwa kemampuan motorik kasar berlari, melempar dan menangkap mengalami peningkatan. Walaupun mengalami peningkatan tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu sebesar 80% jumlah anak berada pada kriteria mampu. Pada siklus 1 juga terjadi berbagai kendala dalam pelaksanaannya. Kendala-kendala tersebut diantaranya:

- a) Ada beberapa anak belum terlalu mengerti dan paham melakukan permainan Boy-boy, karena permainan ini benar-benar baru bagi mereka.
- b) Ada beberapa anak yang suka mengganggu dalam permainan ketika sedang menunggu giliran untuk bermain.
- c) Pada siklus 1 pertemuan 1 tidak semua anak bermain aktif karena kelompok hanya dibagi menjadi 2 sehingga setiap kelompok terlalu banyak anak.
- d) Bola yang digunakan untuk melempar ke musuh terlalu ringan karena terbuat dari plastik tipis sehingga saat dilempar bola kurang tenang dan sering melenceng pergerakannya.

c. Hipotesis Tindakan

Dilihat dari refleksi di atas, terdapat permasalahan pada siklus

1. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada permasalahan yang terjadi di siklus 1. Perbaikan-perbaikan tersebut diantaranya:

- 1) Untuk mengatasi anak yang belum paham atau mengerti peneliti dan kolaborator memberikan contoh terlebih dahulu. Selain itu, untuk permainan awal anak dikelompokkan siapa saja yang sudah paham dalam bermain, sehingga dapat memberikan contoh kepada anak yang lain.

- 2) Untuk anak yang suka mengganggu disuruh ke pinggir lapangan dan menyemangati temannya. Apabila tidak mengganggu temannya akan diberikan hadiah.
- 3) Agar anak menjadi aktif semua maka dibagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok berisi 5 anak. Hal tersebut dilakukan agar kemampuan motorik kasar anak dapat lebih sering terlatih dan dapat memberikan peningkatan kemampuan motorik kasar lebih baik. Sehingga, indikator keberhasilan yaitu sebesar 80% pada kriteria mampu dapat tercapai.
- 4) Agar bola pergerakannya stabil dan tenang maka bola yang digunakan untuk melempar musuh digantikan dengan bola yang terbuat dari karet sehingga pergerakan bola bisa terarah dan stabil.

d. Deskripsi Penelitian Siklus 2

Pada siklus 1 ini dalam pelaksanaannya terdapat tiga komponen yaitu, perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Hal tersebut perlu dilakukan untuk mengamati bagaimana pengaruh penggunaan permainan Boy-boyan untuk peningkatan motorik kasar anak usia dini.

1) Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus 2 ini tidak berbeda dengan siklus 1. Setiap siklus akan dilaksanakan 3 kali pertemuan, hal tersebut bertujuan agar memantapkan kemampuan motorik kasar

anak. Dalam perencanaan ini terdapat beberapa persiapan yaitu sebagai berikut:

a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian ini disusun bersama kolaborator (guru) untuk menentukan waktu kegiatan pembelajaran mengembangkan motorik kasar anak menggunakan permainan Boy-boyan. Berdasarkan kesepakatan yang dilakukan peneliti dengan kolaborator kegiatan penelitian ini dilakukan pada kegiatan awal.

b) Menyiapkan sarana dan prasarana untuk penelitian

Dalam penelitian ini dipersiapkan sarana dan prasarana berupa bola tenis, bola plastik dan menara yang terbuat dari kayu. Semua sarana dan prasarana tersebut disiapkan agar penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

c) Lembar observasi

Lembar observasi disiapkan untuk menilai peningkatan motorik kasar anak. Motorik kasar yang diobservasi adalah kemampuan berlari, melempar dan menangkap. Lembar observasi ini berupa cek list yang akan diisi oleh teman sebaya sebagai pengamat yang netral dengan menggunakan pedoman rubrik penilaian yang sudah dibuat.

d) Dokumentasi

Dokumentasi disiapkan untuk merekam peningkatan motorik kasar anak. Kegiatan dokumentasi ini menggunakan kamera DSLR.

2) Tindakan dan Observasi

a) Pelaksanaan Siklus 2 pertemuan 1

Siklus 2 pertemuan 1 dilaksanakan pada Jumat, 16 Oktober 2015 dengan tema binatang, sub tema binatang di udara. Pelaksanaan siklus 2 pertemuan 1 ini dalam melakukan penelitian dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain siklus 2 pertemuan 1 ini tidak jauh berbeda dengan siklus 1. Peneliti dan kolaborator menyiapkan sarana dan prasarana untuk permainan Boy-boyan. Setelah jam 07:30 WIB anak-anak memasuki kelas dan berdoa. Setelah berdoa kolaborator dan peneliti menerangkan kembali bahwa akan melakukan permainan Boy-boyan kembali. Selain itu, dijelaskan juga bahwa nantinya kelompok yang belum bermain dilarang mengganggu permainan kelompok lain yang bermain. Kelompok yang tidak bermain boleh menyemangati temannya di pinggir lapangan.

Setelah penjelasan diberikan kepada anak-anak, kemudia mereka keluar untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu. Pemanasan berupa peregangan otot, lari kecil, kegiatan lempar tangkap. Pada siklus 2 pertemuan 1 ini anak masih sama dibagi menjadi 4 kelompok seperti pada siklus 1. Pembagian menjadi 4 kelompok ini setelah didiskusikan bersama kolaborator adalah yang paling ideal untuk melakukan permainan Boy-boyan ini.

(2) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain ini dipilih 2 kelompok pertama untuk bermain. Kemudian 2 kelompok yang dipilih menentukan tim main dahulu dengan melakukan suit, setelah ditentukan tim main maka kegiatan bermain Boy-boyan dimulai dengan melempar menara oleh tim main. Setelah menara terkena bola dan roboh, maka tim main segera berusaha menyusun menara kembali dan tim berjaga menghalangi tim main untuk menyusun menara dengan cara melempar pemain tim main dengan bola. Apabila tim main berhasil menyusun menara maka tim main menang, sedangkan apabila tim jaga berhasil melempar semua pemain tim main, maka tim jaga yang menang.

Pada kegiatan bermain ini anak sudah paham bagaimana bermain Boy-boyan. Perkembangan motorik juga berkembang mulai dari melempar yang semakin sedikit yang salah sasaran, saat menangkap bola jarang terjatuh dan kemampuan berlari anak mulai berkembang, jarang ada yang jatuh dan anak mulai mampu berbelok arak secara cepat. Selain itu, proses bermain anak semakin meriah dan bersemangat karena memperoleh semangat dari teman-teman yang belum bermain. Hal tersebut tentu merupakan salah satu pendukung anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dengan baik karena anak dapat bermain dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat.

(3) Kegiatan Penutup

Setelah anak melakukan kegiatan bermain kemudian anak melakukan kegiatan penutup yaitu pendinginan dan istirahat. Pada waktu istirahat anak dimintai pendapat bagaimana perasaan mereka saat bermain Boy-boyan, dan mereka menjawab senang. Setelah istirahat selesai anak-anak kembali masuk ke dalam kelas untuk melanjutkan pembelajaran. Pembelajaran membahas mengenai binatang yang berada di udara.

(4) Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mencatat dan mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah melakukan permainan Boy-boyan. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh teman sebaya dengan berpedoman pada rubrik penilaian. Pada observasi siklus 2 pertemuan 1 kemampuan motorik kasar mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Hasil observasi tersebut apabila disajikan dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut.

**Tabel 23. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari
Siklus 2 Pertemuan 1**

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	8	40%
2.	Cukup Mampu	8	40%
3.	Kurang Mampu	4	20%
4.	Belum Mampu	0	0%
Jumlah		20	100%

Pada tabel di atas merupakan data hasil observasi yang dilakukan pada siklus 2 pertemuan 1. Dari tabel tersebut diketahui motorik kasar kemampuan berlari yang masuk pada kriteria mampu berjumlah 8 anak (40%), kriteria cukup mampu berjumlah 8 anak (40%), kriteria kurang mampu berjumlah 4 anak (20%), dan kriteria belum mampu 0 anak (0%). Dari data tersebut kebanyakan

anak berada di kriteria mampu berjumlah 8 anak (40%) dan cukup mampu berjumlah 8 anak (40%).

Tabel 24. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 2 Pertemuan 1

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	9	45%
2.	Cukup Mampu	7	35%
3.	Kurang Mampu	4	20%
4.	Belum Mampu	0	0%
Jumlah		20	100%

Pada tabel di atas merupakan data hasil observasi yang dilakukan pada siklus 2 pertemuan 1. Pada motorik kasar kemampuan melempar yang masuk ke kriteria mampu berjumlah 9 anak (45%), cukup mampu berjumlah 7 anak (35%), kurang mampu berjumlah 4 anak (20%), belum mampu 0 anak (0%).

Tabel 25. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 2 Pertemuan 1

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	8	40%
2.	Cukup Mampu	9	45%
3.	Kurang Mampu	3	15%
4.	Belum Mampu	0	0%
Jumlah		20	100%

Pada tabel di atas merupakan data hasil observasi yang dilakukan pada siklus 2 pertemuan 1. Hasil observasi motorik kasar kemampuan menangkap yang berada di kriteria mampu berjumlah 8 anak (40%), kriteria cukup

mampu berjumlah 9 anak (45%), kurang mampu 3 anak (15%), dan belum mampu berjumlah 0 anak (0%).

b) Pelaksanaan Siklus 2 pertemuan 2

Pelaksanaan penelitian siklus 2 pertemuan 2 ini dilakukan pada Selasa, 20 Oktober 2015 dengan tema binatang sub tema binatang di udara. Seperti pertemuan sebelumnya pelaksanaan siklus 2 pertemuan 2 ini dalam melakukan penelitian dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain ini peneliti dan kolaborator menyiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan penelitian. Setelah semua siap, pada jam 07:30 WIB anak-anak memasuki kelas untuk berdoa dan mendapatkan pengarahan untuk bermain Boy-boyan. Setelah mendapat pengarahan anak-anak kemudian di arahkan ke halaman sekolah untuk pemanasan.

Pemanasan dilakukan dengan pelenturan tubuh, lari kecil dan kegiatan lempar tangkap. Hal tersebut perlu dilakukan agar tubuh anak siap untuk bermain. Setelah pemanasan, anak dibagi menjadi 4 kelompok kembali. Pembagian ini dilakukan agar anak bermain secara

maksimal sehingga perkembangan motorik kasar anak baik.

(2) Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain dilakukan setelah anak siap dan sarana-sarana untuk penelitian sudah siap. Sebelum memulai permainan peneliti memberikan arahan kepada anak-anak untuk bermain dengan baik dan anak yang belum bermain dilarang mengganggu temannya yang bermain. Sebelum bermain seperti biasa dilakukan suit untuk menentukan tim main dan tim jaga.

Setelah ditentukan tim main maka kegiatan bermain Boy-boyan dimulai dengan melempar menara oleh tim main. Setelah menara terkena bola dan roboh, maka tim main segera berusaha menyusun menara kembali dan tim jaga menghalangi tim main untuk menyusun menara dengan cara melempar pemain tim main dengan bola. Apabila tim main berhasil menyusun menara maka tim main menang, sedangkan apabila tim jaga berhasil melempar semua pemain tim main, maka tim jaga yang menang.

Pada kegiatan bermain ini peneliti dan kolaborator memberi motivasi dan memberi semangat kepada anak-anak. Anak-anak yang belum bermainpun tidak

mengganggu temannya dan mendukung atau bersorak untuk temannya yang bermain. Pada siklus 2 pertemuan 2 anak sudah paham bagaimana bermain Boy-boyan. Selain itu, pada kegiatan bermain ini juga dilakukan observasi yang dilakukan oleh teman sebaya saat permainan berlangsung dan setelah permainan selesai dengan melakukan unjuk kerja. Kegiatan observasi dilakukan dengan pedoman rubik penilaian.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini anak melakukan pendinginan dan beristirahat sebentar sebelum melanjutkan pembelajaran. Setelah beristirahat anak kemudian memasuki kelas dan melanjutkan pembelajaran. Pada pelajaran selanjutnya anak bercakap-cakap atau menceritakan binatang yang bisa terbang.

(4) Hasil Observasi

Observasi ini dilakukan oleh teman sebaya yang berpedoman pada rubik penilaian yang sudah dibuat. Hasil observasi yang dilakukan pada siklus 2 pertemuan 2 ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Walaupun terus mengalami peningkatan, akan tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu sebesar

80% jumlah anak berada pada kriteria mampu. Hasil observasi yang telah dilakukan akan disajikan dalam bentuk tabel, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 26. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari
Siklus 2 Pertemuan 2**

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	12	60%
2.	Cukup Mampu	6	30%
3.	Kurang Mampu	2	10%
4.	Belum Mampu	0	0%
Jumlah		20	100%

Tabel di atas merupakan hasil observasi siklus 2 pertemuan 2. Hasil observasi tersebut diketahui kemampuan berlari anak dengan kriteria mampu berjumlah 12 anak (60%), kriteria cukup mampu berjumlah 6 anak (30%), kriteria kurang mampu berjumlah 2 anak (10%), dan belum mampu berjumlah 0 anak (0%).

**Tabel 27. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar
Siklus 2 Pertemuan 2**

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	12	60%
2.	Cukup Mampu	7	35%
3.	Kurang Mampu	1	5%
4.	Belum Mampu	0	0%
Jumlah		20	100%

Tabel di atas merupakan hasil observasi siklus 2 pertemuan 2. Hasil observasi untuk motorik kasar kemampuan melempar yang masuk ke kriteria mampu

berjumlah 12 anak (60%), kriteria cukup mampu berjumlah 7 anak (35%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak (5%), dan kriteria belum mampu berjumlah 0 anak (0%).

Tabel 28. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 2 Pertemuan 2

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	12	60%
2.	Cukup Mampu	6	30%
3.	Kurang Mampu	2	10%
4.	Belum Mampu	0	0%
Jumlah		20	100%

Tabel di atas merupakan hasil observasi siklus 2 pertemuan 2. Hasil observasi motorik kasar kemampuan menangkap anak yang berada di kriteria mampu berjumlah 12 anak (60%), kriteria cukup mampu berjumlah 6 anak (30%), kriteria kurang mampu berjumlah 2 anak (10%), dan kriteria belum mampu berjumlah 0 anak (0%).

c) Pelaksanaan Siklus 2 pertemuan 3

Pelaksanaan penelitian siklus 2 pertemuan 3 ini dilakukan pada Selasa, 23 Oktober 2015 dengan tema binatang dan sub tema binatang di air. pelaksanaan siklus 2 pertemuan 3 ini dalam melakukan penelitian dibagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Sebelum kegiatan bermain dimulai, peneliti kembali menyiapkan sarana dan pra sarana untuk melakukan penelitian. Setelah semua siap dan waktu sudah menunjukkan jam 07:30 anak-anak masuk kedalam kelas untuk berdoa dan memulai pembelajaran. Setelah berdoa dan mendapatkan pengarahan untuk bermain Boy-boy maka anak-anak keluar ke halaman sekolah.

Setelah berada di halaman sekolah anak-anak kemudian bersiap untuk melakukan pemanasan. Pemanasan yang dilakukan adalah pelenturan tubuh, lari kecil dan kegiatan lempar tangkap. Setelah anak siap maka kegiatan bermain dimulai. Setelah melakukan pemanasan, anak dibagi menjadi 4 kelompok kembali, dengan jumlah 5 anak setiap kelompoknya. Setelah itu kemudian peneliti menjelaskan kembali peraturan permainan Boy-boy dan memberikan motivasi atau semangat kepada anak.

(2) Kegiatan Bermain

Untuk memulai bermain dipilih 2 tim terlebih dahulu. Kedua tim kemudian suit untuk menentukan tim main dan tim jaga. Setelah ditentukan tim main maka kegiatan bermain Boy-boy dimulai dengan melempar menara oleh tim main. Setelah menara terkena bola dan roboh, maka tim main segera berusaha menyusun menara

kembali dan tim jaga menghalangi tim main untuk menyusun menara dengan cara melempar pemain tim main dengan bola. Apabila tim main berhasil menyusun menara maka tim main menang, sedangkan apabila tim jaga berhasil melempar semua pemain tim main, maka tim jaga yang menang.

Pada kegiatan bermain siklus 2 pertemuan 3 anak sudah paham dalam bermain permainan Boy-boyan. Perkembangan motorik kasar anak pada siklus 2 pertemuan 3 sudah banyak mengalami peningkatan. Perkembangan motorik kasar anak kemampuan berlari, menangkap dan melempar sudah sesuai indikator keberhasilan. Hal ini disebabkan anak-anak bermain permainan Boy-boyan dengan sungguh-sungguh dan bersemangat. Selain itu adanya perbaikan-perbaikan yang dilakukan cara bermain juga membantu anak lebih aktif dan lebih ikut berperan dalam bermain. Dukungan dari anak-anak yang lain juga menjadi faktor penyemangat anak-anak yang sedang bermain, sehingga anak-anak dapat bermain dengan semangat.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan setelah kegiatan bermain selesai. Pada kegiatan penutup ini anak-anak

melakukan pendinginan dan beristirahat sebentar. Setelah istirahat anak-anak kemudian masuk ke dalam kelas untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.

(4) Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mencatat dan mengetahui hasil pengaruh penggunaan permainan Boy-boy untuk meningkatkan motorik kasar. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh teman sebaya dengan berpedoman pada rubrik penilaian yang sudah dibuat. Hasil observasi siklus 2 pertemuan 3 ini menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo. Hasil observasi tersebut akan disajikan ke dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 29. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 2 Pertemuan 3

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	16	80%
2.	Cukup Mampu	3	15%
3.	Kurang Mampu	1	5%
4.	Belum Mampu	0	0%
Jumlah		20	100%

Tabel di atas merupakan data hasil observasi pada siklus 2 pertemuan 3. Hasil observasi menunjukkan motorik kasar kemampuan berlari anak yang masuk kriteria mampu berjumlah 16 anak (80%), kriteria cukup mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria kurang mampu

berjumlah 1 anak (5%) dan kriteria kurang mampu 0 anak 0 anak (0%).

Tabel 30. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 2 Pertemuan 3

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	17	85%
2.	Cukup Mampu	2	10%
3.	Kurang Mampu	1	5%
4.	Belum Mampu	0	0%
Jumlah		20	100%

Tabel di atas merupakan data hasil observasi pada siklus 2 pertemuan 3. Hasil observasi motorik kasar kemampuan melempar yang masuk pada kriteria mampu berjumlah 17 anak (85%), kriteria cukup mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak (5%), dan kriteria belum mampu berjumlah 0 anak (0%).

Tabel 31. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 2 Pertemuan 3

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Mampu	16	80%
2.	Cukup Mampu	3	15%
3.	Kurang Mampu	1	5%
4.	Belum Mampu	0	0%
Jumlah		20	100%

Tabel di atas merupakan data hasil observasi pada siklus 2 pertemuan 3. Hasil observasi motorik kasar kemampuan menangkap yang masuk kriteria mampu berjumlah 16 anak (80%), kriteria cukup mampu berjumlah 3

anak (15%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak (5%), dan kriteria belum mampu berjumlah 0 anak (0%).

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan motorik kasar baik kemampuan berlari, melempar, dan menangkap mengalami peningkatan dan sudah memenuhi indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan penelitian ini apabila sudah memiliki kesesuaian 80% (baik) dari jumlah anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo yang telah memenuhi sejumlah indikator perkembangan motorik kasar dengan mendapat nilai kriteria mampu.

3) Refleksi

Refleksi dilakukan setelah siklus 2 pertemuan 3 telah dilakukan. Pada kegiatan ini peneliti dan kolaborator melakukan evaluasi mengenai pelaksanaan penelitian pada siklus 2. Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan peneliti, kolaborator dan teman sebaya menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Suasana penelitian lebih kondusif pada siklus 2 karena anak-anak tidak mengganggu temannya yang sedang bermain, dan memberi semangat dari pinggir lapangan.
- b) Penelitian pada siklus 2 pertemuan 3 menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar kemampuan berlari, menangkap, dan melempar. Motorik kasar anak kemampuan berlari mencapai kriteria mampu 80%, kemampuan melempar

mencapai kriteria mampu 85%, dan kemampuan menangkap mencapai 80%.

- c) Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan kemampuan motorik kasar anak meningkat dan memenuhi indikator keberhasilan, yaitu pada kriteria mampu mencapai 80%.
- d) Penelitian dihentikan pada siklus 2 pertemuan 3 karena sudah mencapai target yang sudah ditentukan.

Pada pelaksanaan siklus 2 ini kemampuan motorik kasar anak berlari, melempar dan menangkap mengalami peningkatan. Agar lebih mudah melihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak maka akan disajikan dalam bentuk tabel. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 32. Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Berlari Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Kriteria	Siklus 1	Siklus 2		
			Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1.	Mampu	7 (35%)	8 (40%)	12 (60%)	16 (80%)
2.	Cukup mampu	5 (25%)	8 (40%)	6 (30%)	3 (15%)
3.	Kurang mampu	7 (35%)	4 (20%)	2 (10%)	1 (5%)
4.	Belum mampu	1 (5%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Jumlah		20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)

Pada tabel motorik kasar kemampuan berlari dapat dilihat terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar pada siklus 1 ke siklus 2. Pada kriteria mampu yang tadinya 35% menjadi 80%,

untuk kriteria cukup mampu dari 25% menjadi 15%, kriteria kurang mampu dari 35% menjadi 5% dan pada kriteria belum mampu dari 5% menjadi 0%. Dari data tersebut kemampuan motorik kasar berlari sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah dibuat.

Tabel 33. Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Melempar Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Kriteria	Siklus 1	Siklus 2		
			Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1.	Mampu	7 (35%)	9 (45%)	12 (60%)	17 (85%)
2.	Cukup mampu	5 (25%)	7 (35%)	7 (35%)	2 (10%)
3.	Kurang mampu	6 (30%)	4 (20%)	1 (5%)	1 (5%)
4.	Belum mampu	2 (10%)	0 (45%)	0 (0%)	0 (0%)
Jumlah		20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)

Tabel motorik kasar kemampuan melempar dapat dilihat terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar dari siklus 1 ke siklus 2. Pada kriteria mampu yang tadinya 35% menjadi 85%, untuk kriteria cukup mampu dari 25% menjadi 10%, kriteria kurang mampu dari 30% menjadi 5% dan pada kriteria belum mampu dari 10% menjadi 0%. Dari data tersebut kemampuan motorik kasar melempar sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah dibuat.

Tabel 34. Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Menangkap Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Kriteria	Siklus 1	Siklus 2		
			Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1.	Mampu	6 (30%)	8 (40%)	12 (60%)	16 (80%)
2.	Cukup mampu	6 (30%)	9 (45%)	6 (30%)	3 (15%)
3.	Kurang mampu	7 (35%)	3 (15%)	2 (10%)	1 (5%)
4.	Belum mampu	1 (5%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Jumlah		20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)	20 (100%)

Motorik kasar kemampuan menangkap juga mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar pada siklus 1 ke siklus 2. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel kemampuan motorik kasar menangkap di atas. Pada kriteria mampu yang tadinya 30% menjadi 80%, untuk kriteria cukup mampu dari 30% menjadi 15%, kriteria kurang mampu dari 35% menjadi 5% dan pada kriteria belum mampu dari 5% menjadi 0%. Dari data tersebut kemampuan motorik kasar menangkap sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah dibuat.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Pada setiap siklus terdapat tiga kali pertemuan. Pada pelaksanaan penelitian baik siklus 1 maupun siklus 2 memiliki tahapan yaitu mulai dari perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

Pada penelitian ini, peneliti dibantu oleh kolaborator yaitu guru kelas dan teman sebaya. Tugas dari guru kelas sebagai kolaborator adalah membantu dan memberikan arahan mengenai bagaimana permainan Boy-boy akan dilakukan. Sedangkan teman sebaya bertugas untuk melakukan observasi sesuai dengan pedoman rubrik penilaian yang sudah dibuat, hal tersebut dilakukan karena teman sebaya adalah pihak yang netral.

Sebelum penelitian siklus 1 dan siklus 2 dimulai, terlebih dahulu dilakukan observasi awal dan kegiatan pra tindakan. Observasi awal ini dilakukan untuk mencari permasalahan yang ada di TK Masyithoh Toboyo. Pada saat observasi awal diperoleh bahwa permasalahan yang muncul salah satunya adalah perkembangan motorik kasar anak belum optimal. Hal tersebut disebabkan karena belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, Metode pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi, dan proses pembelajaran yang kurang optimal dalam hal gerak fisik.

Dari permasalahan yang ada, peneliti dalam upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar anak adalah dengan menggunakan permainan Boy-boy. Dengan menggunakan permainan Boy-boy anak-anak diajak untuk melatih gerakan melempar, menangkap dan berlari. Hal ini seperti yang diungkapkan Sumantri (2005: 70) perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan cukup

besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota-anggota tubuh.

Setelah melakukan kegiatan pra tindakan diperoleh hasil observasi motorik kasar kemampuan berlari pada kriteria mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria cukup mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria kurang mampu berjumlah 4 anak (20%), dan kriteria belum mampu berjumlah 11 anak (55%). Sedangkan, hasil observasi untuk motorik kasar kemampuan melempar pada kriteria mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria cukup mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria kurang mampu berjumlah 3 anak (15%), dan kriteria belum mampu berjumlah 12 anak (60%). Begitu juga hasil observasi untuk motorik kasar kemampuan menangkap, diperoleh hasil untuk kriteria mampu berjumlah 1 anak (5%), kriteria cukup mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria kurang mampu 5 anak (25%), kriteria belum mampu berjumlah 12 anak (60%).

Setelah melakukan kegiatan pra tindakan maka tahap selanjutnya adalah melakukan siklus 1. Pada siklus 1 pertemuan 1 anak-anak mulai bermain dengan dibagi menjadi 2 kelompok. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan alat-alat yang digunakan berupa menara, bola tenis dan bola plastik. Sebelum bermain peneliti dan kolaborator menjelaskan peraturan dan memberi contoh bermain. Dalam siklus 1 pertemuan 1 ini anak masih dipandu dalam bermain karena belum terlalu lancar dalam bermain. Setelah pertemuan pertama selesai maka dilakukan evaluasi bersama kolaborator, diketahui beberapa kendala pada pertemuan pertama

yaitu anak masih bingung untuk bermain permainan Boy-boy. Selain itu, karena kelompok hanya dibagi 2 maka setiap kelompok terlalu banyak anak sehingga kurang efektif dalam bermain. Bola plastik yang digunakan untuk melempar musuh juga terlalu ringan sehingga lemparan anak sering tidak terarah.

Dari hasil evaluasi tersebut langsung dilakukan perbaikan pada pertemuan ke dua dan seterusnya. Anak yang semula dibagi menjadi 2 kelompok, kemudian dibagi menjadi 4 kelompok. Bola yang terbuat dari plastik diganti bola yang terbuat dari karet dan untuk anak yang kurang paham paham diberikan contoh dalam bermain terlebih dahulu.

Dari hasil perbaikan yang dilakukan pada pertemuan ke 2 tersebut terlihat perbedaan yang baik. Anak bermain mulai lancar dan permainan lebih efektif karena anak dalam kelompok kecil dapat bermain secara merata. Bola yang sudah diganti juga lebih stabil dan terarah sehingga dapat ditangkap lebih mudah dan dapat lebih terarah untuk melempar musuh. Setelah melakukan evaluasi dengan kolaborator perbaikan yang sudah dilakukan akan digunakan untuk pertemuan selanjutnya karena dari perbaikan tersebut permainan Boy-boy lebih efektif, hal tersebut dikarenakan anak lebih aktif dan anak bermain secara merata dan dapat mengembangkan motorik kasar.

Hasil observasi pada siklus 1 diketahui terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar. Hasil observasi pada motorik kasar kemampuan berlari yang masuk kriteria mampu berjumlah 7 anak (35%),

kriteria cukup mampu berjumlah 5 anak (25%), kriteria kurang mampu berjumlah 7 anak (35%) dan kriteria belum mampu berjumlah 1 anak (5%). Sedangkan untuk motorik kasar kemampuan melempar yang masuk kriteria mampu berjumlah 7 anak (35%), kriteria cukup mampu berjumlah 5 anak (25%), kriteria kurang mampu berjumlah 6 anak (30%) dan kriteria belum mampu berjumlah 2 anak (10%). Selain itu, motorik kasar kemampuan menangkap yang masuk di kriteria mampu berjumlah 6 anak (30%), kriteria cukup mampu berjumlah 6 anak (30%), kriteria kurang mampu berjumlah 7 anak (35%) dan kriteria belum mampu berjumlah 1 anak (5%). Walaupun siklus 1 menunjukkan ada peningkatan kemampuan motorik kasar, akan tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu memiliki kesesuaian 80% (baik) dari jumlah anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo yang telah memenuhi sejumlah indikator perkembangan motorik kasar dengan mendapat nilai kriteria mampu.

Keberhasilan siklus 1 menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini mengalami peningkatan dikarenakan dalam kegiatan bermain memiliki manfaat untuk perkembangan fisik dan perkembangan motorik. Hal tersebut seperti yang diungkapkan Mayke S. Tedjasaputra (2005: 39) manfaat bermain diantaranya untuk perkembangan fisik, perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, perkembangan aspek sosial, perkembangan aspek emosi atau kepribadian, perkembangan aspek kognisi, mengasah ketajaman pengindraan, mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

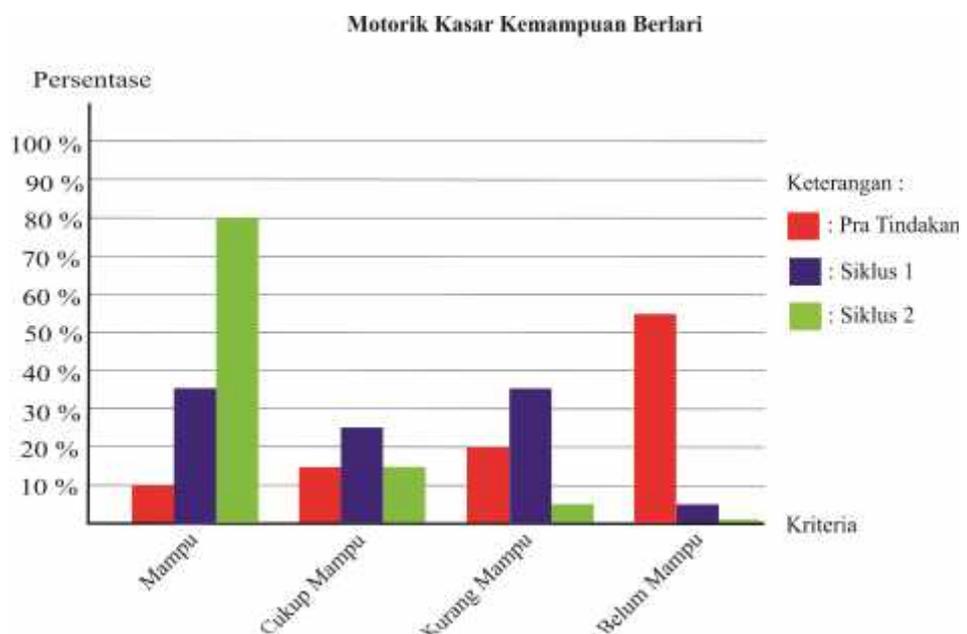
Pada kegiatan tindakan dan observasi siklus 2 tidak berbeda jauh dengan siklus 1, hanya ada perbaikan-perbaikan dari siklus 1. Perbaikan seperti mengganti jumlah kelompok dari 2 kelompok menjadi 4 kelompok, pengantian bola plastik menjadi bola karet masih digunakan pada siklus 2 ini. Hal tersebut dikarenakan dilihat dari siklus 1 motorik kasar anak mengalami perkembangan dengan melakukan perubahan tersebut. Selain itu, pada siklus 2 dilakukan pengacakan pada setiap kelompok agar anak tidak selalu sama pada saat bermain. Dengan dilakukan pengacakan tersebut anak akan lebih meningkatkan kekompakan anak.

Pada siklus 2 kegiatan pembelajaran permainan Boy-boyan kolaborator dan peneliti hanya mengamati saja, dikarenakan anak sudah paham dalam bermain. Selain itu, dengan mengurangi keterlibatan kolaborator dan peneliti akan membuat anak lebih aktif dan bebas dalam bergerak. Dari hasil perbaikan yang dilakukan, observasi pada siklus 2 diperoleh hasil bahwa motorik kasar kemampuan berlari anak yang masuk kriteria mampu berjumlah 16 anak (80%), kriteria cukup mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak (5%) dan kriteria kurang mampu 0 anak (0%). Pada motorik kasar kemampuan melempar yang masuk pada kriteria mampu berjumlah 17 anak (85%), kriteria cukup mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak (5%), dan kriteria belum mampu berjumlah 0 anak (0%). Sedangkan kemampuan motorik kasar kemampuan menangkap yang masuk kriteria mampu berjumlah 16 anak (80%), kriteria cukup mampu

berjumlah 3 anak (15%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak (5%), dan kriteria belum mampu berjumlah 0 anak (0%).

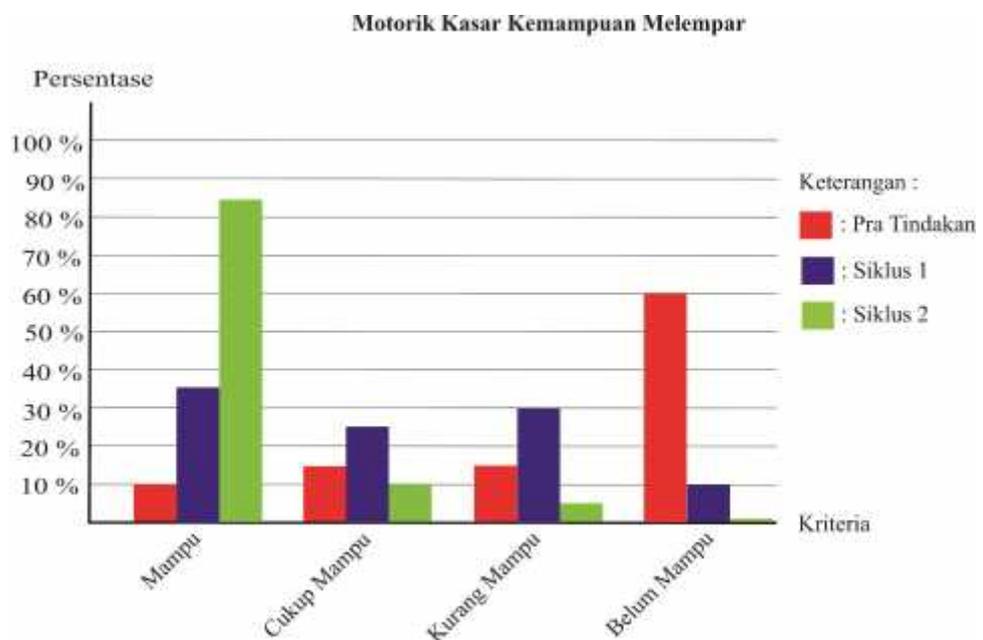
Motorik kasar pada siklus 2 ini sudah memenuhi indikator keberhasilan. apabila sudah memiliki kesesuaian 80% (baik) dari jumlah anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo yang telah memenuhi sejumlah indikator perkembangan motorik kasar dengan mendapat nilai kriteria mampu. Oleh sebab itu, pada siklus 2 ini penelitian dihentikan karena sudah memenuhi indikator keberhasilan. Keberhasilan ini karena ada kerjasama baik peneliti, kolaborator dalam upaya memaksimal penggunaan permainan Boy-boy di setiap pertemuan.

Peningkatan kemampuan motorik kasar dari hasil tindakan dan observasi selama pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2 disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



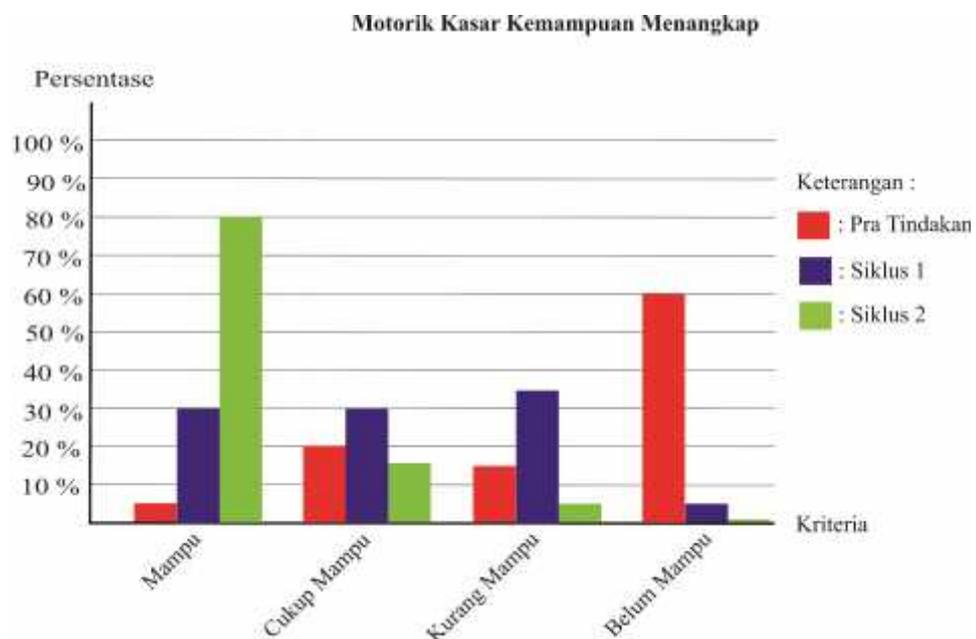
Gambar 4. Diagram batang hasil observasi pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2 motorik kasar kemampuan berlari

Pada kemampuan motorik kasar kemampuan berlari menunjukkan bahwa terjadi pengurangan jumlah anak pada kriteria belum mampu, yaitu saat pra tindakan 55%, kemudian turun menjadi 5 % pada siklus 1 dan kembali turun menjadi 0% pada siklus 2. Pada kriteria kurang mampu pada pra tindakan jumlah presentase anak 20%, kemudian naik menjadi 35% pada siklus 1 dan turun menjadi 5% pada siklus 2. Untuk kriteria cukup mampu pada pra tindakan 15%, kemudian naik menjadi 25% pada siklus 1 dan turun kembali menjadi 15% pada siklus 2. Sedangkan pada kriteria mampu pada pra tindakan 10%, kemudian naik menjadi 35% pada siklus 1 dan terus naik menjadi 80% pada siklus 2. Pada siklus 2 ini motorik kasar kemampuan berlari sudah mencapai indikator keberhasilan karena pada kriteria mampu mencapai persentase 80%.



Gambar 5. Diagram batang hasil observasi pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2 motorik kasar kemampuan melempar

Berdasarkan diagram di atas pada motorik kasar kemampuan melempar kriteria belum mampu pada pra tindakan memiliki presentase 60%, kemudian turun menjadi 10% pada siklus 1 dan terus turun menjadi 0% pada siklus 2. Pada kriteria kurang mampu saat pra tindakan memiliki persentase 15%, kemudian naik menjadi 30% pada siklus 1 dan turun kembali menjadi 5% pada siklus 2. Untuk kriteria cukup mampu pada pra tindakan memiliki persentase 15%, kemudian naik menjadi 25% pada siklus 1 dan turun kembali menjadi 10% pada siklus 2. Sedangkan untuk kriteria mampu, pada saat pra tindakan memiliki presentase 10%, kemudian naik menjadi 35% dan terus naik menjadi 85% pada siklus 2. Pada siklus 2 motorik kasar kemampuan melempar sudah memenuhi indikator keberhasilan karena kriteria mampu pada siklus 2 mencapai 85%.



Gambar 6. Diagram batang hasil observasi pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2 motorik kasar kemampuan berlari

Berdasarkan diagram motorik kasar kemampuan menangkap di atas, pada kriteria belum mampu memiliki persentase 60% pada pra tindakan, kemudian menurun menjadi 5% pada siklus 1 dan terus menurun menjadi 0% pada siklus 2. Pada kriteria kurang mampu pada pra tindakan jumlah presentase anak 15%, kemudian naik menjadi 35% pada siklus 1 dan turun menjadi 5% pada siklus 2. Untuk kriteria cukup mampu pada pra tindakan 20%, kemudian naik menjadi 30% pada siklus 1 dan turun kembali menjadi 15% pada siklus 2. Sedangkan pada kriteria mampu pada pra tindakan 5%, kemudian naik menjadi 30% pada siklus 1 dan terus naik menjadi 80% pada siklus 2. Dari hasil tersebut pada siklus 2 motorik kasar kemampuan menangkap sudah mencapai indikator keberhasilan karena kriteria mampu mencapai persentase 80%.

Dari hasil data di atas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah bermain permainan Boy-boyan. Hal tersebut sesuai dengan Wira Indra Satya (2006:42) bahwa salah satu manfaat bermain bagi anak adalah mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psiko sosial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi), serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan).

Keberhasilan penelitian ini juga didukung dengan karakter dasar anak usia dini yaitu suka bermain, sehingga permainan Boy-boyan ini sesuai untuk perkembangan motorik kasar anak. Hal tersebut seperti yang

diungkapkan Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu khorida (2013: 82) bahwa salah satu karakter dasar anak adalah suka bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, oleh sebab itu dalam pembelajaran dapat menggunakan permainan untuk bermain.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat beberapa keterbatasan penelitian. keterbatasan penelitian tersebut adalah:

1. Subjek penelitian hanya satu kelas yang berjumlah 20 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Sehingga, hasil yang berbeda mungkin terjadi apabila penelitian dilakukan pada subjek yang berbeda.
2. Kondisi fisik anak yang tidak stabil, ada beberapa anak dalam kondisi kurang sehat, sehingga terkadang kurang tepat untuk diberikan tindakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan Boy-boyan dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dengan langkah-langkah yang sudah dilakukan. Dalam melaksanakan tindakan penelitian permainan Boy-boyan, peneliti bersama kolaborator menyiapkan bahan yaitu menara yang dibuat dari kayu berbentuk bulat dan dua buah bola, yaitu bola tenis (untuk melempar menara) dan bola karet (untuk melempar musuh). Selain itu, dalam melakukan permainan anak dibagi menjadi 4 kelompok yang sebelumnya hanya dibagi menjadi 2 kelompok. Agar anak dalam bermain lebih banyak memperoleh kesempatan mengembangkan motorik kasar.

Peningkatan perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dapat dilihat dari hasil pra tindakan dan setelah dilakukan tindakan. Hasil observasi pada pra tindakan kemampuan motorik kasar berlari pada kriteria mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria cukup mampu berjumlah 4 anak (20%), kriteria kurang mampu berjumlah 6 anak (30%), dan kriteria belum mampu berjumlah 8 anak (40%). Pada kemampuan melempar dengan kriteria mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria cukup mampu berjumlah 4 anak (20%), kriteria kurang mampu berjumlah 5 anak (25%), dan kriteria belum

mampu berjumlah 9 anak (45%). Sedangkan kemampuan motorik kasar menangkap dengan kriteria mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria cukup mampu berjumlah 4 anak (20%), kriteria kurang mampu berjumlah 4 anak (20%), dan kriteria belum mampu berjumlah 10 anak (50%).

Setelah dilakukan kegiatan tindakan dengan menggunakan permainan Boy-boyan terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar, yaitu motorik kasar kemampuan berlari anak kriteria mampu berjumlah 16 anak (80%), kriteria cukup mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak (5%) dan kriteria kurang mampu 0 anak (0%). Pada motorik kasar kemampuan melempar kriteria mampu berjumlah 17 anak (85%), kriteria cukup mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak (5%), dan kriteria belum mampu berjumlah 0 anak (0%). Sedangkan kemampuan motorik kasar kemampuan menangkap kriteria mampu berjumlah 16 anak (80%), kriteria cukup mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak (5%), dan kriteria belum mampu berjumlah 0 anak (0%).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Permainan Boy-boyan dapat dijadikan metode pembelajaran terutama untuk pembelajaran dengan tujuan mengembangkan kemampuan motorik kasar. Permainan Boy-boyan

ini dilakukan dengan menggunakan menara yang terbuat dari kayu dan berbentuk bulat dan 2 buah bola (bola tenis dan bola karet). Dalam bermain anak dibagi menjadi 4 kelompok.

2. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini, dapat dijadikan pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti menggunakan permainan Boy-boyan untuk kegiatan pembelajaran terutama meningkatkan kemampuan motorik kasar anak agar berkembang secara optimal. Permainan Boy-boyan ini dilakukan dengan menggunakan menara yang terbuat dari kayu dan berbentuk bulat dan 2 buah bola (bola tenis dan bola karet). Dalam bermain anak dibagi menjadi 4 kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan : untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Conny R.Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hadari Nawawi. (2005). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hamzuri dan Tiarma Rita Siregar. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Husna M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Iva Noorlaila. (2010). *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Jamal Ma'mur Asmani. (2009). *Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Januszewski, Alan dan Molenda, Michael. (2008). *Educational Technology: A Definition With Commentary*. New York: Taylor & Francis Group.
- Jonathan Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Luluk Asmawati. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Muhammad Fadlillah. (2014). *Desain Pembelajaran Paud*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muhammad Fadlillah dan Lilif Muallifatu Khorida. (2014). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Nani Menon. (2007). *Permainan, Lagu & Puisi Kanak-kanak*. Kuala Lumpur: Zahar Sdn.
- Papalia, Diane E., Olds, Sally Wendkos & Feldman, Ruth Duskin. (2009). *Human Development Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Punaji Setyosari. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Riduan. (2004). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Saifuddin Azwar. (2007). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, John W. (2011). *Masa Perkembangan Anak Children*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukandarrumidi. (2004). *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sukintaka. (1992). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sri Mulyani. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- V. Wiratna Sujarweni. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Wira Indra Satya. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yudha M. Saputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yuliani Nuraini Sujiono. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Validitas dan Reliabilitas

HASIL DATA UJI VALIDITAS

		Jumlah	Berlari	Melempar	Menangkap
Jumlah	Pearson Correlation	1	.820**	.763**	.874**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	22	22	22	22
Berlari	Pearson Correlation	.820**	1	.389	.619**
	Sig. (2-tailed)	.000		.073	.002
	N	22	22	22	22
Melempar	Pearson Correlation	.763**	.389	1	.511*
	Sig. (2-tailed)	.000	.073		.015
	N	22	22	22	22
Menangkap	Pearson Correlation	.874**	.619**	.511*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.015	
	N	22	22	22	22

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

HASIL DATA UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.757	3

Lampiran 2. Tabulasi Data Instrumen Uji Coba Rubik Penilaian Motorik Kasar

No	Nama Anak	Skor			Total
		Berlari	Melempar	Menangkap	
1	AAN	4	1	3	8
2	ABL	3	3	4	10
3	AD	2	1	1	4
4	ASK	3	1	1	5
5	CP	3	3	3	9
6	CSP	4	3	4	11
7	DA	2	1	2	5
8	DA	1	2	2	5
9	DID	4	3	4	11
10	EP	3	4	3	10
11	FH	1	2	1	4
12	GSP	2	3	3	8
13	GPL	3	3	3	9
14	ISA	1	2	2	5
15	IL	4	4	3	11
16	LPS	2	3	1	6
17	MR	4	3	4	11
18	NPD	2	2	1	5
19	RKD	3	4	3	10
20	SS	2	1	3	6
21	ZA	3	2	1	6
22	ZAP	1	2	2	5

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Sudaryanti, M.Pd
NIP : 1960070 5198703 2 001
Jabatan : Dosen PG PAUD FIP UNY

Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrument penelitian berupa rubrik penilaian motorik kasar anak usia dini dan lembar observasi yang disusun oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ari Setyawan
NIM : 11105241027
Jurusan : SI Teknologi Pendidikan/ Universitas Negeri Yogyakarta

Agar dapat dipergunakan dalam penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul "Penggunaan Permainan Boy-Boyan untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Masyithoh Toboyo".

Demikian pernyataan yang saya berikan dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 September 2015



Dra. Sudaryanti, M.Pd
NIP. 1960070 5198703 2 001

Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hastuti, S.Pd.
NIP : 19600803 198403 2 008
Jabatan : Kepala TK Masyithoh Bansari I

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ari Setyawan
NIM : 11105241027
Jurusan : SI Teknologi Pendidikan/ Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan kegiatan uji validitas dan reliabilitas di TK Masyithoh Bansari I. Hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut agar dapat dipergunakan dalam penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul "Penggunaan Permainan Boy-Boyan untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Masyithoh Toboyo".

Demikian pernyataan yang saya berikan dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 September 2015



Hastuti, S.Pd.

19600803 198403 2 008

Lampiran 5. Hasil Observasi Pra Tindakan

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PRA TINDAKAN

Semester : 1 (satu)
 Tema/Sub Tema : Kebutuhannya / Makanan dan Minuman
 Hari/Tanggal : Sabtu, 18 September 2015
 Waktu : 07:30 WIB

Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek (✓) sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai											
		Kemampuan Berlari				Kemampuan Melempar				Kemampuan Menangkap			
		M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM
1	AAN				✓				✓				✓
2	ANL				✓				✓				✓
3	AZK				✓				✓				✓
4	DDM	✓					✓				✓		
5	DNC				✓				✓				✓
6	DBA		✓			✓				✓			
7	HZNQ				✓				✓				✓
8	HPK				✓				✓				✓
9	JA				✓			✓					✓
10	NSA				✓			✓					✓
11	NW		✓			✓				✓			
12	NAP				✓			✓				✓	
13	NFR				✓				✓				✓
14	RAS				✓			✓		✓			
15	RA				✓				✓				✓
16	SDA				✓				✓				✓
17	SAA				✓				✓				✓
18	WAP				✓				✓			✓	
19	ZDA	✓				✓				✓			
20	ZAM		✓			✓						✓	
Jumlah		2	3	4	11	2	3	3	12	1	4	3	12
Persentase		10%	15%	20%	55%	10%	15%	15%	60%	5%	20%	15%	60%

Keterangan : M : Mampu
 CM : Cukup Mampu
 KM : Kurang Mampu
 BM : Belum Mampu

Lampiran 6. Hasil Observasi Siklus 1 dan Siklus 2

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

Semester : 1 (satu)
 Tema/Sub Tema : Kebutuhan / K 3 (Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan)
 Hari/Tanggal : Selasa, 6 Oktober 2015
 Waktu : 07.30 WIB

Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek (✓) sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai											
		Kemampuan Berlari				Kemampuan Melempar				Kemampuan Menangkap			
		M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM
1	AAN				✓				✓				✓
2	ANL				✓				✓				✓
3	AZK				✓				✓				✓
4	DDM	✓					✓				✓		
5	DNC			✓				✓					✓
6	DBA		✓			✓					✓		
7	HZNQ			✓					✓				✓
8	HPK				✓				✓			✓	
9	JA				✓				✓				✓
10	NSA				✓				✓				✓
11	NW		✓			✓				✓			
12	NAP		✓				✓				✓		
13	NFR				✓				✓				✓
14	RAS				✓				✓		✓		
15	RA				✓				✓				✓
16	SDA				✓				✓				✓
17	SAA				✓				✓				✓
18	WAP				✓				✓			✓	
19	ZDA	✓					✓			✓			
20	ZAM		✓				✓					✓	
Jumlah		2	4	6	8	2	4	5	9	2	4	4	10
Persentase		10%	20%	30%	40%	10%	20%	25%	45%	10%	20%	20%	50%

Keterangan : M : Mampu
 CM : Cukup Mampu
 KM : Kurang Mampu
 BM : Belum Mampu

**LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SIKLUS 1 PERTEMUAN 2**

Semester : 1 (satu)
 Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang di Sekitarku
 Hari/Tanggal : Jumat, 9 Oktober 2015
 Waktu : 07.30 WIB

Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek (✓) sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai											
		Kemampuan Bertari				Kemampuan Melempar				Kemampuan Menangkap			
		M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM
1	AAN			✓					✓				✓
2	ANL				✓			✓					✓
3	AZK				✓				✓				✓
4	DDM	✓				✓					✓		
5	DNC			✓			✓						✓
6	DBA	✓				✓				✓			
7	HZNQ		✓						✓				✓
8	HPK			✓				✓					✓
9	JA				✓		✓						✓
10	NSA			✓					✓				✓
11	NW	✓				✓				✓			
12	NAP		✓			✓					✓		
13	NFR				✓				✓				✓
14	RAS			✓					✓		✓		
15	RA				✓				✓				✓
16	SDA			✓					✓			✓	
17	SAA		✓						✓				✓
18	WAP			✓					✓		✓		
19	ZDA	✓					✓			✓			
20	ZAM		✓				✓					✓	
Jumlah		4	4	7	5	4	4	5	7	3	4	7	6
Persentase		20%	20%	35%	25%	20%	20%	25%	35%	15%	20%	35%	30%

Keterangan : M : Mampu
 CM : Cukup Mampu
 KM : Kurang Mampu
 BM : Belum Mampu

LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SIKLUS 1 PERTEMUAN 3

Semester : 1 (satu)
 Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang di Sekitarku
 Hari/Tanggal : Selasa, 13 Oktober 2015
 Waktu : 07.30 WIB

Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek (√) sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai											
		Kemampuan Berlari				Kemampuan Melempar				Kemampuan Menangkap			
		M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM
1	AAN		√					√				√	
2	ANL			√				√				√	
3	AZK				√				√			√	
4	DDM	√				√					√		
5	DNC		√			√						√	
6	DBA	√				√				√			
7	HZNQ		√					√			√		
8	HPK			√			√				√		
9	JA			√			√					√	
10	NSA		√					√			√		
11	NW	√				√				√			
12	NAP	√				√				√			
13	NFR			√					√			√	
14	RAS			√			√			√			
15	RA			√				√					√
16	SDA		√				√				√		
17	SAA	√						√				√	
18	WAP			√			√			√			
19	ZDA	√				√				√			
20	ZAM	√				√					√		
	Jumlah	7	5	7	1	7	5	6	2	6	6	7	1
	Persentase	35%	25%	35%	5%	35%	25%	30%	10%	30%	30%	35%	5%

Keterangan : M : Mampu
 CM : Cukup Mampu
 KM : Kurang Mampu
 BM : Belum Mampu

**LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SIKLUS 2 PERTEMUAN 1**

Semester : 1 (satu)
 Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang di Udara
 Hari/Tanggal : Jumat, 16 Oktober 2015
 Waktu : 07.30 WIB

Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek (✓) sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai											
		Kemampuan Berlari				Kemampuan Melempar				Kemampuan Menangkap			
		M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM
1	AAN		✓				✓				✓		
2	ANL		✓					✓				✓	
3	AZK			✓				✓			✓		
4	DDM	✓				✓				✓			
5	DNC	✓				✓					✓		
6	DBA	✓				✓				✓			
7	HZNQ		✓				✓			✓			
8	HPK		✓				✓				✓		
9	JA			✓			✓					✓	
10	NSA		✓					✓			✓		
11	NW	✓				✓				✓			
12	NAP	✓				✓				✓			
13	NFR			✓				✓			✓		
14	RAS		✓			✓				✓			
15	RA			✓			✓					✓	
16	SDA		✓			✓					✓		
17	SAA	✓					✓				✓		
18	WAP		✓				✓			✓			
19	ZDA	✓				✓				✓			
20	ZAM	✓				✓					✓		
Jumlah		8	8	4	0	9	7	1	0	8	9	3	0
Persentase		40%	40%	20%	0%	45%	35%	20%	0%	40%	45%	15%	0%

Keterangan : M : Mampu
 CM : Cukup Mampu
 KM : Kurang Mampu
 BM : Belum Mampu

LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SIKLUS 2 PERTEMUAN 2

Semester : 1 (Satu)
 Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang di Ubara
 Hari/Tanggal : Selasa, 20 Oktober 2015
 Waktu : 07.30 WIB

Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek (✓) sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai											
		Kemampuan Berlari				Kemampuan Melempar				Kemampuan Menangkap			
		M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM
1	AAN	✓				✓				✓			
2	ANL		✓				✓				✓		
3	AZK			✓				✓			✓		
4	DDM	✓				✓				✓			
5	DNC	✓				✓				✓			
6	DBA	✓				✓				✓			
7	HZNO	✓				✓				✓			
8	HPK		✓			✓				✓			
9	JA		✓				✓					✓	
10	NSA	✓					✓				✓		
11	NW	✓				✓				✓			
12	NAP	✓				✓				✓			
13	NFR			✓			✓				✓		
14	RAS		✓			✓				✓			
15	RA		✓			✓						✓	
16	SDA	✓				✓				✓			
17	SAA	✓				✓					✓		
18	WAP		✓				✓			✓			
19	ZDA	✓				✓				✓			
20	ZAM	✓				✓					✓		
Jumlah		12	6	2	0	12	7	1	0	12	6	2	0
Persentase		60%	30%	10%	0%	60%	35%	5%	0%	60%	30%	10%	0%

Keterangan : M : Mampu
 CM : Cukup Mampu
 KM : Kurang Mampu
 BM : Belum Mampu

LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SIKLUS 2 PERTEMUAN 3

Semester : 1 (satu)
 Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang di Air
 Hari/Tanggal : Jumat, 23 Oktober 2015
 Waktu : 07:30 WIB

Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek (✓) sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai											
		Kemampuan Berlari				Kemampuan Melempar				Kemampuan Menangkap			
		M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM	M	CM	KM	BM
1	AAN	✓				✓				✓			
2	ANL	✓				✓				✓			
3	AZK			✓				✓			✓		
4	DDM	✓				✓				✓			
5	DNC	✓				✓				✓			
6	DBA	✓				✓				✓			
7	HZNQ	✓				✓				✓			
8	HPK	✓				✓				✓			
9	JA		✓			✓					✓		
10	NSA	✓				✓				✓			
11	NW	✓				✓				✓			
12	NAP	✓				✓				✓			
13	NFR		✓				✓				✓		
14	RAS	✓				✓				✓			
15	RA		✓				✓					✓	
16	SDA	✓				✓				✓			
17	SAA	✓				✓				✓			
18	WAP	✓				✓				✓			
19	ZDA	✓				✓				✓			
20	ZAM	✓				✓				✓			
Jumlah		16	3	1	0	17	2	1	0	16	3	1	0
Persentase		80%	15%	5%	0%	85%	10%	5%	0%	80%	15%	5%	0%

Keterangan : M : Mampu
 CM : Cukup Mampu
 KM : Kurang Mampu
 BM : Belum Mampu

Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di TK Masyithoh Toboyo



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
TAMAN KANAK-KANAK MASYITHOH TOBOYO
Alamat: Toboyo, Plembutan, Playen, Gunungkidul

SURAT KETERANGAN

Nomor: 11 / 71 M 787 / XI / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala TK Masyithoh Toboyo UPT TK dan SD kecamatan Playen, Kabupaten Gunungkidul menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Ari Setyawan
NIM : 11105241027
Prodi/Jurusan : Teknologi Pendidikan / Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas/Instansi : Ilmu Pendidikan / Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Colombo No. 1, Karangmalang, Yogyakarta
Telah melaksanakan kegiatan Penelitian di :
Lokasi Penelitian : TK Masyithoh Toboyo
Judul Skripsi : "Penggunaan Permainan Boy-boyan untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Masyithoh Toboyo"
Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. C. Astri Budiningsih, 2. Estu Miyarso, M.Pd.
Waktu Penelitian : Mulai tanggal 6 Oktober 2015

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Masyithoh Toboyo



OPNI PRIVATI, S.Pd

NIP. 19651125 198702 2 003

Lampiran 8. Surat Rekomendasi Pengurus Cabang Lembaga Pendidikan
Ma'arif NU Kabupaten Gunungkidul



**PENGURUS CABANG
LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Sekretariat : Kompleks SMA Pembangunan 1 Wonosari
Jl. Tentara Pelajar Trimulyo I Kepek Wonosari Gunungkidul DI Yogyakarta 55813
CP: 0878 3820 0050 / 0818 0405 6286 email : lpmaarifgunungkidul@yahoo.com

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 297/PC.LPM/GK/IX/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Taufik Ahmad Soleh, S.Ag. MA
Jabatan : Sekretaris PC LP Ma'arif NU Kabupaten Gunungkidul
Alamat Lembaga : Jl. Tentara Pelajar Trimulyo I, Kepek, Wonosari, Gunungkidul

Menerangkan bahwa Saudara :

Nama : Ari Setyawan
NIM : 111105241027
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : FIP Universitas Negeri Yogyakarta

Sesuai dengan surat permohonan izin penelitian yang akan dilaksanakan di TK Masyithoh Toboyo pada bulan Oktober – November 2015 dengan judul skripsi "Penggunaan Permainan Boy-Boyan untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B di TK Masyithoh Toboyo" maka kami memberikan izin kepada saudara tersebut di atas untuk melaksanakan penelitian di TK Masyithoh Toboyo.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wonosari, 30 September 2015
Sekretaris PC LP Ma'arif NU
Kab. Gunungkidul

Taufik Ahmad Soleh, S.Ag. MA

Tembusan :

1. TK Masyithoh Toboyo

Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian Fakultas Ilmu pendidikan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Haring, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 526094
Telp. (0274) 586168 Pw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00607

No. : 4855 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

17 September 2015

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 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Ari Setyawan
NIM : 11105241027
Prodi/Jurusan : TP/KTP
Alamat : Toboyo Barat, Rt 21 / Rw 06, Plembutan, Playen, Gunungkidul, Yogyakarta

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 Masyithoh Toboyo, Gunungkidul
Subyek : Siswa TK Kelompok B TK Masyithoh Toboyo
Obyek : Penggunaan Permainan Boy-boyan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B
Waktu : September-November 2015
Judul : Penggunaan Permainan Boy-boyan untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B di Tk Masyithoh Toboyo

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 KTP FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

Lampiran 10. Surat Ijin Penelitian Pemerintah Kabupaten Gunungkidul



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 836/KPTS/IX/2015

Membaca : Surat dari Sekretariat Daerah DIY, Nomor : 070/REG/v/292//9/2015 , hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pembelian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan kepada :
Nama : **ARI SETYAWAN NIM : 11105241027**
Fakultas/Instansi : Ilmu Pendidikan / Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Toboyo Barat Plembutan Playen, Gunungkidul
Keperluan : Untuk Ijin Penelitian dengan judul "PENGUNAAN PERMAINAN BOY-BØYAN UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK MASYITHOH TOBOYO"

Lokasi Penelitian : TK Masyithoh Toboyo, Toboyo Barat, Plembutan, Playen
Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. C.Asri Budiningsih 2. Estu Miyarso, M.Pd
Waktunya : Mulai tanggal : 28/09/2015 sd. 28/10/2015
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cc. BAPPEDA Kab. Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat Ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat Ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari

28 September 2015



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Camat Playen Kabupaten Gunungkidul ;
6. Kepala Desa Plembutan Kec. Playen Kab. Gk ;
7. Kepala TK dan PAUD Masyithoh Toboyo ;
8. Arsip ;

Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian Pemerintah Daerah Daerah istimewa Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

sewain@yahoo.com

SURAT KETERANGAN / IJIN 070/REG/W/292/9/2015

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN** Nomor : **4856/UN34.11/PL/2015**
Tanggal : **17 SEPTEMBER 2015** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Pertinjan 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 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian 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 Pertinjan, 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 : **ARI SETYAWAN** NIP/NIM : **11105241027**
Alamat : **FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENGUNAAN PERMAINAN BOY-BOYAN UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK MASYITHOH TOBOYO**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **21 SEPTEMBER 2015 s.d 21 DESEMBER 2015**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat ketetapan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui instansi 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.jogjapro.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.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang Ijin ini tidak mematuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **21 SEPTEMBER 2015**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI GUNUNGKIDUL C.Q KPPTSP GUNUNGKIDUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN

Lampiran 12. Dokumentasi Siklus 1



Anak berusaha melempar menara



Anak berusaha menyusun menara



Anak berusaha menangkap bola



Anak berusaha melempar tim main dan tim jaga tidak berusaha menghindar

Lampiran 13. Dokumentasi Siklus 2



Anak berusaha melempar menara



Anak berusaha menyusun menara



Anak berusaha menangkap bola



Anak berusaha melempar bola ke pemain tim main

Lampiran 14. Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK MASYITHOH TOBOYO

SEMESTER/ MINGGU KE: 1 / X

TEMA: Kebutuhan

SUB TEMA: K3

HARI/ TANGGAL: Selasa, 6 Oktober 2015

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
			ALAT	★	★★	★★★	★★★★
- Memberi tanda = dan ≠ pada gambar	I. Kegiatan Awal ± 30' - Berdoa, salam, absensi - Pemberian tugas memberi tanda = dan ≠ pada gambar	- Lembar kerja anak	- Penugasan				
- Mengembangkan motorik kasar	II. Kegiatan Inti ± 60' Sudut Alam S & P - Bermain Permainan Boy-boy • Kegiatan pra bermain (anak-anak melakukan pemanasan, anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok, dan menyiapkan perlengkapan menara, bola tenis dan bola plastik) • Kegiatan bermain (anak-anak bermain permainan Boy-boy) • Kegiatan Penutup (anak-anak istirahat dan pendinginan) Sudut Pembangunan	- Bola, menara dari kayu	- Unjuk kerja, Observasi				

<ul style="list-style-type: none"> - Menjodohkan gambar dengan pasangannya - Mencari kejanggalan pada gambar (k.14) (pbkb. Rasa ingin tahu) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas menjodohkan gambar dengan pasangannya Sudut Kebudayaan - Pemberian tugas mencari kejanggalan pada gambar 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar kerja anak - Majalah 	<ul style="list-style-type: none"> - Penugasan - Observasi 				
	<p>III. Istirahat ± 30'</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa, cuci tangan - Makan, bermain 	<ul style="list-style-type: none"> - Air, serbet 	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi 				
<ul style="list-style-type: none"> - Makan makanan bergizi 	<p>IV. Penutup ± 30'</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bercakap-cakap tentang makanan bergizi - Diskusi kegiatan 1 hari - Berdoa, salam, pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Peraga langsung 	<ul style="list-style-type: none"> - Percakapan 				

Yogyakarta, 5 Oktober 2015

Mahasiswa/peneliti



Ari Setyawan
NIM. 11105241027

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK MASYITHOH TOBOYO

SEMESTER/ MINGGU KE: 1 / X TEMA: Binatang SUB TEMA: Binatang Di Sekitarku HARI/ TANGGAL: Jumat, 9 Oktober 2015

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
			ALAT	★	★★	★★★	★★★★
- Menggambar binatang dan mewarnai	I. Kegiatan Awal ± 30' - Berdoa, salam, absensi - Pemberian tugas menggambar binatang kemudian mewarnai	- Buku gambar dan alat mewarnai	- Hasil karya				
- Mengembangkan Motorik Kasar	II. Kegiatan Inti ± 60' Sudut kewarganegaraan - Bermain Permainan Boy-boyon • Kegiatan pra bermain (anak-anak melakukan pemanasan, anak dibagi menjadi 4 kelompok, bola untuk melempar musuh diganti bola karet) • Kegiatan bermain (anak-anak bermain permainan Boy-boyon) • Kegiatan Penutup (anak-anak istirahat dan pendinginan) Sudut Kebudayaan	- Bola, menara dari kayu	- Unjuk kerja, Observasi				

- Membuat kandang dari balok	- Pemberian tugas membuat kandang dari balok	- Balok	- Observasi				
- Memberi tanda \checkmark pada perbuatan benar dan tanda \times perbuatan salah	Sudut Ketuhanan - Pemberian tugas memberi tanda \checkmark pada gambar perbuatan benar dan tanda \times pada gambar perbuatan salah	- Lembar kerja anak	- Penugasan				
	III. Istirahat $\pm 30'$ - Berdoa, cuci tangan - Makan, bermain	- Air, serbet	- Observasi				
- Menyanyi lagu tentang angka	IV. Penutup $\pm 30'$ - Praktik langsung menyanyi lagu satu-satu aku sayang ibu - Diskusi kegiatan 1 hari - Berdoa, salam, pulang	- Peraga langsung	- Unjuk kerja				

Yogyakarta, 8 Oktober 2015

Mahasiswa/peneliti



Ari Setyawan
NIM. 11105241027

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK MASYITHOH TOBOYO

SEMESTER/MINGGU KE: 1 / XI TEMA: Binatang SUB TEMA: Binatang di Sekitarku HARI/ TANGGAL: Selasa, 13 Oktober 2015

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
			ALAT	★	★★	★★★	★★★★
- Bercerita tentang binatang ternak	I. Kegiatan Awal ± 30' - Berdoa, salam, absensi - Praktik langsung bercakap-cakap tentang binatang ternak yang ada di sekitar anak	- Peraga langsung	- Percakapan				
- Mengembangkan motorik kasar	II. Kegiatan Inti ± 60' Sudut Alam S & P - Bermain Permainan Boy-boyan • Kegiatan pra bermain (anak-anak melakukan pemanasan, anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok, dan menyiapkan perlengkapan menara, bola tenis dan bola karet) • Kegiatan bermain (anak-anak bermain permainan Boy-boyan) • Kegiatan Penutup (anak-anak istirahat dan	- Bola, menara dari kayu	- Unjuk kerja, Observasi				

	pendinginan)						
- Mengurutkan angka pada gambar binatang	Sudut Pembangunan - Pemberian tugas mengurutkan angka pada gambar binatang	- Lembar kerja anak	- Penugasan				
- Menggambar domba	Sudut Kebudayaan - Pemberian tugas menggambar domba	- Buku gambar	- Hasil karya				
	III. Istirahat ± 30' - Berdoa, cuci tangan - Makan, bermain	- Air, serbet	- Observasi				
- Bercerita menolong binatang	IV. Penutup ± 30' - Praktik langsung bercerita tentang menolong binatang - Diskusi kegiatan 1 hari - Berdoa, salam, pulang	- Peraga langsung	- Observasi				

Yogyakarta, 12 Oktober 2015

Mahasiswa/peneliti



Ari Setyawan
NIM. 11105241027

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK MASYITHOH TOBOYO

SEMESTER/ MINGGU KE: 1 / XI TEMA: Binatang SUB TEMA: Binatang di Udara HARI/ TANGGAL: Jumat, 16 Oktober 2015

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
			ALAT	★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
- memberi tanda = dan ≠ pada gambar	I. Kegiatan Awal ± 30' - Berdoa, salam, absensi - Pemberian tugas memberi tanda = dan ≠ pada gambar binatang	- Lembar kerja anak	- Penugasan				
- Mengembangkan motorik kasar	II. Kegiatan Inti ± 60' Sudut Alam S & P - Bermain Permainan Boy-boyon • Kegiatan pra bermain (anak-anak melakukan pemanasan, anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok, dan menyiapkan perlengkapan menara, bola tenis dan bola karet) • Kegiatan bermain (anak-anak bermain permainan Boy-boyon) • Kegiatan Penutup (anak-anak istirahat dan	- Bola, menara dari kayu	- Unjuk kerja, Observasi				

	pendinginan)						
- Melipat bentuk burung	Sudut Kebudayaan - Pemberian tugas melipat bentuk burung	- Kertas lipat	- Hasil karya				
- Menyanyi kupu-kupu yang lucu	Sudut Pembangunan - Praktik langsung menyanyi kupu-kupu yang lucu	- Peraga langsung	- Observasi				
	III. Istirahat ± 30' - Berdoa, cuci tangan - Makan, bermain	- Air, serbet	- Observasi				
- Memberi makan binatang	IV. Penutup ± 30' - Bercakap-cakap tentang makanan binatang - Diskusi kegiatan 1 hari - Berdoa, salam, pulang	- Peraga langsung	- percakapan				

Yogyakarta, 15 Oktober 2015

Mahasiswa/peneliti



Ari Setyawan
NIM. 11105241027

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK MASYITHOH TOBOYO

SEMESTER/ MINGGU KE: 1 / XII TEMA: Binatang SUB TEMA: Binatang di Udara HARI/ TANGGAL: Selasa, 20 Oktober 2015

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
			ALAT	★	★★	★★★	★★★★
- Menyebutkan binatang dan menulis yang bisa terbang	I. Kegiatan Awal ± 30' - Berdoa, salam, absensi - Bercakap-cakap menyebutkan binatang dan menulis yang bisa terbang	- Peraga langsung	- Percakapan				
- Mengembangkan motorik kasar	II. Kegiatan Inti ± 60' Sudut Alam S & P - Bermain Permainan Boy-boyon • Kegiatan pra bermain (anak-anak melakukan pemanasan, anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok, dan menyiapkan perlengkapan menara, bola tenis dan bola karet) • Kegiatan bermain (anak-anak bermain permainan Boy-boyon) • Kegiatan Penutup (anak-anak istirahat dan	- Bola, menara dari kayu	- Unjuk kerja, Observasi				

	pendinginan)						
- Menebalkan huruf pada gambar binatang	Sudut Pembangunan - Pemberian tugas menebalkan huruf pada gambar binatang	- Lembar kerja anak	- Penugasan				
- Melukis dengan bulu ayam	Sudut Kebudayaan - Demonstrasi melukis dengan bulu ayam	- Bulu ayam, teres, Buku gambar	- Hasil karya				
	III. Istirahat ± 30' - Berdoa, cuci tangan - Makan, bermain	- Air, serbet	- Observasi				
- Melengkapi gambar binatang berkaki 2	IV. Penutup ± 30' - Pemberian tugas melengkapi gambar binatang berkaki 2 - Diskusi kegiatan 1 hari - Berdoa, salam, pulang	- Lembar kerja anak	- Penugasan				

Yogyakarta, 19 Oktober 2015

Mahasiswa/peneliti



Ari Setyawan
NIM. 11105241027

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK MASYITHOH TOBOYO

SEMESTER/ MINGGU KE: 1 / XII TEMA: Binatang

SUB TEMA: Binatang di Air

HARI/ TANGGAL: Jumat, 23 Oktober 2015

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
			ALAT	★	★★	★★★	★★★★
- Menyebut posisi suatu benda	I. Kegiatan Awal ± 30' - Berdoa, salam, absensi - Bercakap-cakap menyebut posisi suatu benda	- Peraga langsung	- Percakapan				
- Mengembangkan motorik kasar	II. Kegiatan Inti ± 60' Sudut Alam S & P - Bermain Permainan Boy-boyon • Kegiatan pra bermain (anak-anak melakukan pemanasan, anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok, dan menyiapkan perlengkapan menara, bola tenis dan bola karet) • Kegiatan bermain (anak-anak bermain permainan Boy-boyon) • Kegiatan Penutup (anak-anak istirahat dan pendinginan) Sudut Keluarga	- Bola, menara dari kayu	- Unjuk kerja, Observasi				

- Mewarnai gambar ikan	- Pemberian tugas mewarnai gambar ikan	- Pewarna dan gambar ikan	- Hasil kerja				
- Menyusun benda dari besar ke kecil	Sudut Kebudayaan - Praktik langsung menyusun benda dari besar ke kecil	- Balok	- Penugasan				
	III. Istirahat ± 30' - Berdoa, cuci tangan - Makan, bermain	- Air, serbet	- Observasi				
- Mengenal sopan santun dalam berbicara	IV. Penutup ± 30' - Praktik langsung berbicara dengan teman dan guru - Diskusi kegiatan 1 hari - Berdoa, salam, pulang	- Peraga langsung	- Observasi				

Yogyakarta, 22 oktober 2015

Mahasiswa/peneliti



Ari Setyawan
NIM. 11105241027