

AKTIVITAS BERMAIN HALANG RINTANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B TK SALSABILAH SURABAYA

Suprapti Rahayu

PG-PAUD FIP UNESA (e-mail : Suprapti_rahayu@ymail.com)

Dr. Hj. Rachma Hasibuan, M.Kes

PG PAUD FIP UNESA (e-mail : rachmahasibuan@yahoo.com)

Abstrak :

Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan penerapan permainan halang rintang untuk meningkatkan motorik kasar pada anak kelompok B TK Salsabilah 2) untuk mendeskripsikan peningkatan motorik kasar anak kelompok B TK Salsabilah Surabaya melalui permainan halang rintang. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui metode pengumpulan data yang terdiri dari observasi aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil peningkatan motorik kasar anak dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar anak meningkat dan dilaksanakan 2 siklus yang setiap siklusnya dilaksanakan melalui 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian pada siklus pertama peningkatan motorik kasar anak masih memperoleh persentase 49% dari jumlah semua anak, hal ini dikarenakan anak kurang memahami alur permainan dan kurang percaya diri dalam melaksanakan permainan sehingga kemampuan motorik kasar anak belum terlihat dan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena belum memenuhi target yang diharapkan 80%. Hasil penelitian pada siklus kedua menunjukkan kemampuan motorik kasar anak sudah meningkat menjadi 82%.

Kata Kunci : Permainan Halang Rintang, Motorik Kasar.

Abstract

The purposes of this research were; (1) to describe the use of hurdles game to improve gross motoric skill of B group children at Salsabilah kindergarten. (2). To describe the improvement of gross motoric of B group children as Salsabilah kindergarten by using hurdles game. This research was a classroom action research. The data collecting method were teachers' activities observation, children's activities, and the result of children's gross motoric to improve teachers' performance. It is expected that the student's study result can be improved. This classroom action research was conducted in two cycles at Salsabilah Surabaya kindergarten Every cycle had three meetings.

The result of this research in the first cycle, the improvement of children's gross motoric is 49% from the number of the children. It is because the children must understand the game rules and they need more confidence in doing the game. So, the children's gross motoric still cannot be seen and needs to be continued to the next cycle, because they still cannot achieve the target, 80%. The result of the second cycle shows that children's gross motoric has been improved and becomes 82%, so it does not need to be continued to the next cycle. It is because the result has achieved the target, 80%. It can be concluded that the use of hurdles game can improve children's gross motoric of B group at Salsabilah kindergarten Surabaya.

Keywords: hurdles game, gross motoric skill.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang ada di jalur pendidikan prasekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar.

Di dalam salah satu pengembangan kemampuan dasar ada pengembangan kemampuan dasar fisik motorik. Pengembangan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan

jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Hal ini nampak pada tujuan yaitu memperkenalkan atau melatih gerakan kasar dan kemampuan mengontrol gerakan tubuh atau koordinasi, anak harus banyak diberi kesempatan bergerak bebas tetapi bermanfaat selain itu juga bisa menggunakan alat-alat permainan yang ada di dalam ruangan atau alat-alat permainan yang ada di luar ruangan.

Berdasarkan pengamatan dalam praktik pembelajaran sehari-hari, di TK Salsabila khususnya pada kelompok B ditemukan fakta bahwa masih banyak anak-anak mengalami hambatan dalam kemampuan motorik kasarnya hampir sebanyak 22 anak dari 30 siswa atau 78%. Sedangkan sebagian lagi dikategorikan sedang, hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan motorik kasar anak ketika melakukan kegiatan fisik motorik kasar yang menunjukkan gerakan-gerakan misalnya berjalan sambil membawa beban, melompati rintangan, melempar benda ke tempat tertentu, keseimbangan dan koordinasi senso motorik masih banyak yang belum bisa menunjukkan gerakan-gerakan dengan tepat, dan masih sering salah ketika diminta untuk menunjukkan gerakan-gerakan tersebut misalnya melangkah, jalan, loncat, jongkok dan lain-lain dengan tepat, khususnya ketika gerakan-gerakan itu sudah diimplentasikan untuk kegiatan bermain atau dalam permainan. Guru mengenalkan atau menunjukkan gerakan-gerakan tersebut di kelas namun masih saja banyak anak yang kurang menguasai gerakan-gerakan tersebut, hal ini dikarenakan kegiatan kurang maksimal, alat yang digunakan kurang memadai, dan kurangnya motivasi dari guru dalam pelaksanaan kegiatan motorik kasar.

Dalam penelitian ini akan diterapkan permainan halang rintang untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B TK Salsabila. Kegunaan permainan khususnya bagi anak usia dini merupakan kebutuhan yang penting agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Bermain memberi kontribusi pada aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial emosional, dan moral serta kreativitas. Bermain membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko dan membentuk perilaku. Bermain membantu tumbuh kembang anak, termasuk dalam hal ini adalah permainan halang rintang. Anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat sekali mereka tumbuh kembang dengan kecepatan yang berbeda-beda. Perbedaan-perbedaan yang muncul pada usia tertentu hendaknya menjadi perhatian guru dalam membuat perencanaan kegiatan bermain.

Salah satunya adalah permainan halang rintang. Bermain “halang rintang” adalah bermain dari *start* hingga *finish* dengan melewati banyak halang rintang. Misalnya anak harus melewati garis lurus sambil berjinjit dengan membawa bola diatas entong, anak harus melangkah rintangan yang terbuat dari rangkaian karet gelang, meloncat zig zag di simpai. Permainan ini di rancang untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak khususnya motorik kasar anak. Permainan “halang rintang” untuk menstimulasi pada anak, untuk memperkenalkan atau melatih motorik kasar misalnya gerakan melangkah, jalan, loncat, lompat, jinjit dan meningkatkan kemampuan mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi. Karena anak masih sering lupa dalam membedakan gerakan-gerakan tersebut. Keaktifan anak dalam belajar fisik motorik kurang semangat, kurangnya keberanian dan rasa percaya diri anak dalam mempraktikkan gerakan-gerakan tersebut karena situasi tempat belajar anak kurang nyaman, anak merasa bosan selalu belajar di dalam kelas. Keaktifan anak dalam mengikuti permainan “halang rintang” sangat tinggi karena permainan di lakukan di luar kelas, jadi anak lebih semangat dalam mengikuti permainan ini. Anak lebih bebas menggerakkan seluruh anggota badannya.

Dari fenomena yang dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk menelaah suatu masalah dengan mengadakan suatu penelitian yang berjudul, “Aktivitas bermain halang rintang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Salsabilah Surabaya”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah aktivitas bermain halang rintang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Salsabilah Surabaya?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan halang rintang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Salsabilah Surabaya?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas bermain halang rintang dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak kelompok B TK Salsabilah Surabaya.

2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan haling rintang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B TK Salsabilah Surabaya.

Manfaat Penelitian

Masalah yang akan diteliti memiliki beberapa manfaat antara lain :

1. Bagi Peneliti
Penelitian ini akan memberikan manfaat yaitu pengalaman praktis dalam bidang penelitian ilmiah dan dapat mengetahui bahwa pelaksanaan kegiatan bermain haling rintang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak TK.
2. Bagi Guru
Dapat dijadikan acuan dalam penggunaan kegiatan yang bervariasi dalam proses pembelajaran di TK.
3. Bagi Sekolah
Dapat dijadikan masukan dan informasi untuk meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak didik disekolah.
4. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan
Diharapkan hasil penelitian ini nantinya akan digunakan sebagai bahan acuan bagi penelitian lebih lanjut khususnya dalam meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

Keterbatasan Masalah

Adapun keterbatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Salsabilah Surabaya tahun ajaran 2011/2012.
2. Peneliti melakukan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak khususnya kemampuan motorik kasar anak melalui permainan halang rintang.

Definisi Istilah

Beberapa istilah yang harus ditegaskan dalam penelitian ini, agar dalam pembahasan hasil penelitian akan mengarah pada uraian yang lebih spesifik sesuai dengan ruang lingkup penelitian, antara lain:

1. Bermain halang rintang adalah pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak usia dini dengan atau tanpa alat permainan yang dapat menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak.
2. Kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar. Kemampuan motorik kasar anak usia dini seperti berjalan, melompat, melempar benda ketempat tertentu, berlari,

menaiki dan gerakan keseimbangan badan, koordinasi senso motorik mata, tangan, kaki.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) di TK Salsabila Surabaya yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat, serta dapat mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan haling rintang disekolah tersebut .

Menurut Riyanto (2001: 49) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan ide – ide ke dalam praktek untuk memperbaiki atau merubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari sesuatu tersebut.

Menurut Wardhani (2004: 15) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak meningkat. Jika ditinjau dari pendekatan yang digunakan, maka penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Karena mengumpulkan data dalam bentuk angka dan memberi penafsiran terhadap hasilnya sehingga hasil penelitian bukan pendapat peneliti melainkan ciri - ciri dari gejala yang diteliti.

Tempat, waktu dan subyek Penelitian

1. Tempat Penelitian
Penelitian dilaksanakan di TK Salsabila dengan alamat Pondok Benowo Indah A-4/61 Kecamatan Pakal Surabaya dimana peneliti sebagai tenaga pengajar disekolah tersebut.
2. Waktu Penelitian
Penelitian ini dilaksanakan pada Semester I tahun pelajaran 2012-2013.
3. Subyek Penelitian
Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK Salsabila Surabaya sebanyak 30 anak yang terdiri dari 16 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik-tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah hasil belajar, observasi anak dan guru.

1. Observasi
 - a. Format lembar observasi guru
 - b. Format lembar observasi aktivitas anak
 - c. Format lembar observasi hasil peningkatan motorik kasar
2. Dokumentasi

Tabel 1. Lembar Observasi Guru

No	Kegiatan yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Menyiapkan rencana pembelajaran (SKH, mated, media)				
2	Menerapkan strategi bermain halang rintang dalam proses pembelajaran				
3	Menyampaikan pembelajaran				
4	Mengelola kelas dengan baik				
5	Memotivasi siswa dalam pembelajaran				
6	Membimbing siswa dim pembelajaran				
7	Mengevaluasi basil belajar siswa				
Jumlah skor					

Tabel 2. Lembar Observasi Aktivitas Anak

No	Kegiatan yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Keingintahuan dan keterlibatan secara aktif.				
2	Perhatian dan konsentrasi anak terhadap materi.				
3	Aktif dan senang dalam pembelajaran.				
4	Semangat dalam pembelajaran.				
5	Respon positif terhadap pembelajaran				
6	Berperilaku yang relevan dengan pembelajaran				
7	Dapat menyelesaikan tugas dengan baik				
Jumlah skor					

Tabel 3. Lembar Hasil Belajar Anak

No	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan					Nilai rata-rata	%
		1	2	3	4	Jml		
1	Kelentukkan.							
2	Kekuatan.							
3	Keseimbangan.							
4	Ketrampilan Gerak.							
5	Kelincahan.							
JUMLAH								

Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan bintang untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

1. Hasil belajar yaitu dengan menganalisis perolehan bintang kemudian dikategorikan dalam klasifikasi perolehan jumlah bintang yang berbentuk skor nilai.
2. Aktivitas anak dalam KBM : dengan menganalisis tingkat keaktifan anak dalam pembelajaran kemudian dikategorikan baik, cukup, atau kurang.
3. Aktivitas guru dengan mengamati data hasil lembar observasi

Dari lembar observasi tersebut diatas dapat dihitung persentase tingkat keberhasilannya dengan menggunakan rumus sederhana menurut Aqib, (2009: 74) sebagai berikut:

- a. Penilaian untuk ketuntasan belajar

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

Keterangan :

P = Persentase

f = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Rumus tersebut di atas digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar yang diperoleh pada saat pembelajaran. Dari persentase tersebut ketuntasan klasikal dapat terlihat sudah memenuhi kriteria keberhasilan atau tidak sehingga dapat dijadikan bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran selanjutnya.

- b. Untuk mencari nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

M = nilai rata-rata

$\sum fx$ = jumlah skor perolehan

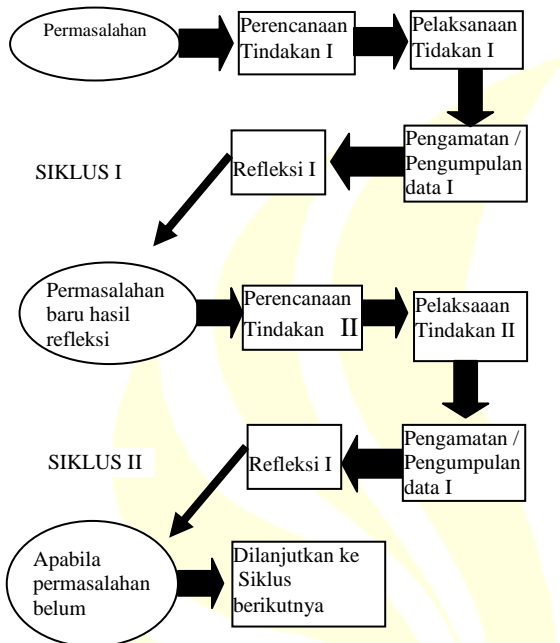
N = jumlah anak

Nilai rata-rata kelas digunakan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran dari 5 indikator yang dinilai dari semua jumlah anak. Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh semua anak kemudian dibagi dengan jumlah anak sehingga dapat diketahui rata-rata kemampuan anak dalam satu kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Diskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran yang dilakukan. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus dan setiap siklusnya melalui 3 kali pertemuan.



Gambar: 1 Alur PTK menurut Arikunto. Dkk (2008 : 74)

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan dengan melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menyiapkan RKM dan RKH untuk dipergunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus I. RKH memuat skenario pembelajaran, alat peraga yang digunakan dan format observasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus I terdiri dari 3 pertemuan yang terdiri dari:

1. Pertemuan I (Selasa, 28 Agustus 2012)
2. Pertemuan II (Jumat, 31 Agustus 2012)
3. Pertemuan III (Senin, 03 September 2012)

c. Observasi

1) Observasi Guru

Hasil observasi pada aktivitas guru pertemuan I skor mencapai 18 dengan persentase 44% pada

pertemuan II meningkat menjadi 57% dengan skor mencapai 23 dan mengalami peningkatan lagi pada pertemuan 3 skor mencapai 27 dengan persentase 64%.

2) Observasi Aktivitas Anak

Hasil observasi pada aktivitas anak pada pertemuan I skor mencapai 7 dengan persentase 35% pada pertemuan II meningkat menjadi 42% dengan skor mencapai 10 dan mengalami peningkatan lagi pada pertemuan 3 skor mencapai 12 dengan persentase 50%.

3) Observasi hasil belajar anak

Persentase perolehan hasil kemampuan berhitung anak pada pertemuan I memperoleh rata-rata sebesar 42%, pertemuan II meningkat menjadi 52% dan pertemuan III mengalami kenaikan perolehan hasil belajar 61%.

Tabel 4. Observasi Aktivitas Guru siklus I Pertemuan III

No	Kegiatan yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Menyiapkan rencana pembelajaran (RKH, materi, bermain).			V	
2	Menerapkan strategi bermain kartu bilangan dalam proses pembelajaran			V	
3	Menyampaikan pembelajaran			V	
4	Mengelola kelas dengan baik			V	
5	Memotivasi anak dalam pembelajaran		V		
6	Membimbing anak dlm pembelajaran		V		
7	Mengevaluasi hasil belajar anak		V		
Jumlah skor		18			

Tabel 5. Observasi Aktivitas Anak siklus I Pertemuan III

No	Kegiatan yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Keingintahuan dan keterlibatan secara aktif		V		
2	Perhatian dan konsentrasi anak terhadap materi		V		
3	Aktif dan senang dalam pembelajaran		V		
4	Semangat dalam pembelajaran		V		
5	Respon positif terhadap		V		

6	pembelajaran Beraktivitas yang relevan dengan pembelajaran		V		
7	Menyelesaikan tugas yang diberikan		V		
Jumlah skor		14			

Tabel 6. Hasil Perkembangan Fisik Motorik Anak Siklus I Pertemuan III

No	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan				Nilai rata-rata		%
		(1)	(2)	(3)	(4)	Jml		
1.	Kelentukkan	10	6	9	5	69	2,3	58
2.	Kekuatan	10	8	7	5	73	2,4	61
3.	Keseimbangan	9	5	10	6	73	2,4	61
4.	Ketrampilan Gerak	9	3	10	8	77	2,6	64
5.	Kelincahan	10	8	7	5	73	2,4	61
Jumlah						365	2,4	61

d. Refleksi

Berdasarkan tabel hasil pengamatan aktivitas anak, aktivitas guru dan hasil belajar di atas dapat dilihat :

- 1) Sebagian anak belum banyak beraktivitas sesuai dengan yang diharapkan.
- 2) Sebagian anak belum dapat berkonsentrasi dan perhatian secara utuh dan menyeluruh.
- 3) Anak masih belum tertarik untuk mengikuti kegiatan permainan beberapa anak yang memerlukan motivasi dalam kegiatan
- 4) Anak-anak yang melakukan kegiatan bermain halang rintang masih banyak yang belum benar guru langsung membenarkan memberi contoh langsung ke anak gerakan yang benar. Misalnya pada waktu anak mengambil bola dan centong dengan membungkukkan badan dan lutut harus lurus tidak ditekuk tapi masih banyak anak yang tergesa gesa melakukan kegiatan ini tanpa memperhatikan peraturan permainan yang ditetapkan oleh guru.
- 5) Guru dalam menyampaikan materi permainan masih belum dapat memotivasi anak untuk melakukan permainan halang rintang.

2. Siklus II.

a. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan diawali dengan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menyiapkan RKM dan RKH untuk dipergunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus I. RKH memuat skenario pembelajaran, alat peraga yang digunakan dan format observasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan

1. Pertemuan I (Kamis, 06 September 2012)
2. Pertemuan II (Selasa, 11 September 2012)
3. Pertemuan III (Jum'at, 14 September 2012)

c. Observasi

1) Observasi Guru

Hasil observasi pada aktivitas guru pertemuan I skor mencapai 30 dengan persentase 71% pada pertemuan II meningkat menjadi 85% dengan skor mencapai 34 dan mengalami peningkatan lagi pada pertemuan 3 skor mencapai 37 dengan persentase 96%.

2) Observasi Aktivitas Anak

Hasil observasi pada aktivitas anak pada pertemuan I skor mencapai 11 dengan persentase 64% pada pertemuan II meningkat menjadi 78% dengan skor mencapai 12 dan mengalami peningkatan lagi pada pertemuan 3 skor mencapai 14 dengan persentase 92%.

3) Observasi hasil belajar anak

Hasil observasi pada siklus II pertemuan 1 skor persentase perolehan hasil belajar kemampuan berhitung anak memperoleh 70%, siklus II pertemuan 2 skor mencapai 78%, dan siklus II pertemuan 3 skor meningkat mencapai 89%. Dari hasil tersebut dapat dilihat peningkatan kemampuan berhitung anak dari hasil observasi mengalami peningkatan yang signifikan dari target yang diharapkan 84%. Hal ini menunjukkan kemampuan dalam 5 indikator yang diamati semuanya sudah berhasil dan tidak perlu dilakukan observasi ke siklus berikutnya.

Tabel 7. Observasi Aktivitas Guru

No	Kegiatan yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Menyiapkan rencana pembelajaran (SKH, materi, bermain)				V
2	Menerapkan strategi pembelajaran				V
3	Menyampaikan pembelajaran				V
4	Mengelola kelas dengan baik				V
5	Memotivasi anak dalam pembelajaran			V	
6	Membimbing anak dalam pembelajaran				V
7	Mengevaluasi hasil belajar anak				V
Jumlah skor		27			

Tabel 8. Observasi Aktivitas Anak

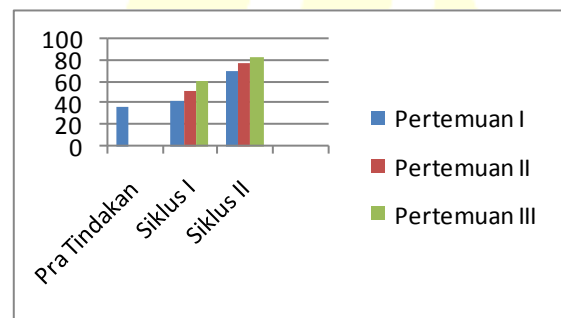
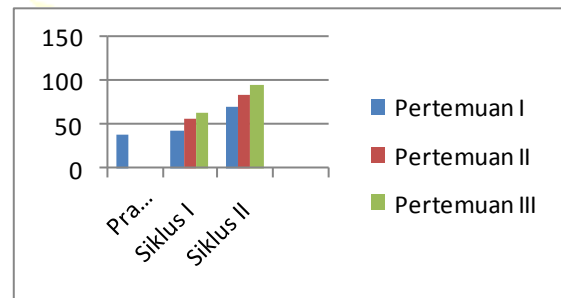
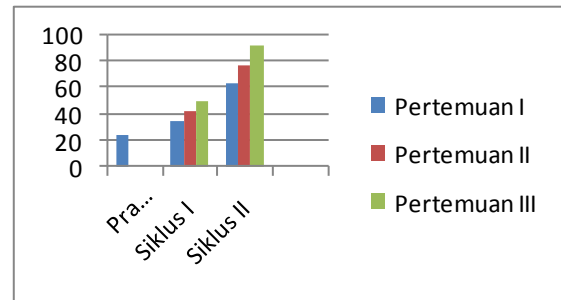
No	Kegiatan yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Keingintahuan dan keterlibatan secara aktif				V
2	Perhatian dan konsentrasi anak terhadap materi			V	
3	Aktif dan senang dalam pembelajaran				V
4	Semangat dalam pembelajaran				V
5	Respon positif terhadap pembelajaran				V
6	Beraktivitas yang relevan dengan pembelajaran				V
7	Menyelesaikan tugas yang diberikan			V	
Jumlah skor		26			

Tabel 9. Hasil Perkembangan Fisik Motorik Anak

No	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan					Nilai rata-rata	%
		(1)	(2)	(3)	(4)	Jml		
1.	Kelentukkan	2	4	5	19	101	3,4	84
2.	Kekuatan	2	3	9	16	99	3,3	83
3.	Keseimbangan	2	4	7	17	99	3,3	83
4.	Ketrampilan Gerak	2	3	7	18	101	3,4	84
5.	Kelincahan	2	4	5	19	101	3,4	84
Jumlah					501	3,2	84	

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil penelitian Pra tindakan siklus 1 dan siklus 2

No	Penelitian	Hasil Penelitian		
		Aktivitas Anak	Aktivitas Guru	Hasil Belajar
1	Siklus I Pertemuan 1	35	44	42
2	Siklus I Pertemuan 2	42	57	52
3	Siklus I Pertemuan 3	50	64	61
4	Siklus II Pertemuan 1	64	71	70
5	Siklus II Pertemuan 2	78	85	78
6	Siklus II Pertemuan 3	92	96	84



d. Refleksi

- 1) Suasana pembelajaran sudah mulai aktif dan hidup.
- 2) Dalam pertemuan yang ke dua masih ada anak yang mengambil bola besar dengan centong lalu membawanya melewati halang rintang bola tersebut jatuh. Karena anak menjaga keseimbangan badannya masih kurang. Kemudian guru langsung membantu anak untuk mengambil bolanya dan mempersilahkan anak untuk melanjutkan rute bermain halang rintang.
- 3) Selanjutnya, guru mengajak anak melakukan tanya jawab agar anak lebih memahami gerakan-gerakan fisik motorik yang baru dipraktikkan. Guru atau anak mempraktikkan beberapa gerakan fisik motorik kemudian anak-anak menebak gerakan apa yang dipraktikkan ibu guru di depan kelas. Dan perbedaan alat yang digunakan pada hari ini dan yang kemarin, lebih mudah mana

membawa bola sedang, bola pingpong atau kelereng di atas centong dengan sambil melewati halang rintang.

PEMBAHASAN

Pada awal siklus I anak masih kelihatan asing dengan gerakan yang diajarkan guru dalam bermain halang rintang, namun anak senang dan ingin mencoba walaupun caranya masih keliru dan bola yang anak bawa di atas centong sering jatuh, tetapi anak tetap semangat dan terus ingin mencoba. Setelah diterapkan bermain halang rintang yang benar sesuai dengan tata cara guru. Guru memberi contoh kegiatan yang benar atau guru mempraktikkan langsung di depan dan dilanjutkan dengan anak-anak praktik langsung anak terlihat lebih baik dari pada sebelumnya, tetapi masih perlu dilakukan kegiatan fisik motorik lagi karena aspek perkembangan yang berkembang hanya beberapa anak. Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, aktivitas fisik motorik anak semakin baik. Aktivitas anak dalam pembelajaran hanya menunjukkan 44% dari jumlah anak yang hadir sehingga kegiatan permainan untuk meningkatkan motorik anak belum tercapai. Ketuntasan anak dalam bermain halang rintang hanya mencapai 42 %. Padahal kegiatan permainan dapat mempengaruhi terhadap motorik anak baik dalam aktivitas yang meliputi kelentukkan, kekuatan, keseimbangan badan, ketrampilan gerak, kelincahan. Aktivitas bermain halang rintang merupakan permainan untuk melatih motorik kasar anak. Melalui aktivitas bermain halang rintang dapat di gunakan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak misalnya melatih dan memperkenalkan motorik kasar dan kemampuan mengontrol gerakan tubuh atau melatih kelentukan, kekuatan, keseimbangan keterampilan dan kelincahan anak.

Hal ini sesuai dengan Depdiknas, (2004: 9) fisik motorik adalah salah satu bagian pengembangan kemampuan dasar di TK dengan tujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

Sedangkan menurut Sujiono (2010: 45) fisik motorik atau motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti : merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, lari, lompat, dan berbagai aktivitas menendang serta aktivitas melempar dan menangkap.

Dengan demikian diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus II karena belum dapat dikatakan berhasil dan belum mencapai target yang diharapkan.

Siklus II anak-anak melakukan aktivitas bermain halang rintang sudah lebih baik dibandingkan pada pertemuan I dan II. Dalam aktivitas bermain halang rintang yang dilakukan anak sudah sesuai dengan kriteria penilaian fisik motorik yang ditingkatkan. Hal ini sesuai Depdiknas (2007: 2).

bahwa fungsi atau kegunaan motorik kasar anak usia dini diantaranya adalah melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan, memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani, dan kesehatan anak, membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak, melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berfikir anak, meningkatkan perkembangan emosional anak, meningkatkan perkembangan sosial anak, menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi (Depdiknas, 2007: 2).

Aktivitas anak sudah mencapai 92 % pada siklus II pertemuan II dengan persentase ketuntasan belajar 84 %. Ini berarti kegiatan permainan sudah menunjukkan keberhasilan. Anak mulai tertarik dan aktif dalam permainan. Sehingga kegiatan permainan dalam meningkatkan motorik anak usia dini mulai terlihat pengaruhnya. Hal ini nampak pada tujuan yaitu memperkenalkan atau melatih gerakan kasar dan kemampuan mengontrol gerakan tubuh atau koordinasi, anak harus banyak diberi kesempatan bergerak bebas tetapi bermanfaat selain itu juga bisa menggunakan alat-alat permainan yang ada di dalam ruangan atau alat-alat permainan yang ada di luar ruangan.

Pada dasarnya pengembangan kemampuan motorik adalah sejumlah kemampuan persepsi motorik yang akan dikembangkan termasuk di dalamnya koordinasi mata-tangan (menulis, menggambar, menangkap, melempar, menendang dsb), kemampuan gerakan motorik (berjalan, berlari, melompat, merangkak dsb), ketrampilan gerak statis (berputar, bergoyang, berjongkok, duduk dsb) dan manajemen atau pengendalian tubuh (kesadaran tubuh, keseimbangan, kemampuan memulai/berhenti, mengubah arah dsb) Depdiknas (2007: 23).

Dengan demikian mereka sudah termotivasi dalam permainan halang rintang dan terlibat aktif dalam permainan sehingga perbaikan pembelajaran pada siklus II dikatakan berhasil dan tidak perlu adanya perbaikan lagi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa :

Peningkatan motorik kasar anak kelompok B TK Salsabilah mengalami peningkatan yang signifikan. Terlihat dari hasil yang diperoleh pada aktivitas anak. Kemampuan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan I mencapai 42% dan pada pertemuan III mengalami peningkatan mencapai 61%.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah berkembang dengan baik akan tetapi masih perlu ditingkatkan lagi. Maka disusun siklus II untuk memperbaikinya. Pada siklus II pertemuan I kemampuan motorik kasar anak mencapai 70% dan pada pertemuan III mengalami peningkatan 84% dan aktivitas anak sudah mencapai 92%. Ini menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik anak sudah menunjukkan keberhasilan dan mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan halang rintang dapat meningkatkan fisik motorik anak usia dini kelompok B TK Salsabilah Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah dalam proses pembelajaran guru diharapkan menggunakan berbagai metode yang bervariasi sebagai suatu cara dalam memotivasi anak dalam pembelajaran di TK diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dengan kegiatan lain yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil kerja anak juga menambah wawasan guru dalam memilih strategi dan media yang tepat untuk diterapkan di kelas dan disesuaikan dengan materi dari setiap indikator pembelajaran. Melalui kegiatan permainan halang rintang sangat membantu dan menarik minat anak pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan serta anak tidak cepat merasa bosan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Herlin. 2006. *Pembelajaran Fisik Motorik Anak Taman Kanak-kanak Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Malang

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah

Depdiknas. 2007 *Pedoman dan Pelaksanaan Bidang Pengembangan Fisik Motorik* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah

Hanurrofik, 2008. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Insan Media

Hurlock, Elizabeth.2003. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

Mayke, Sugiyanto, 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi

Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

Munandar, Utami, 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: rinneke Cipta

Sugianto, Mayke, 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi

Sugianto, dkk. 1993. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: MIC

Sujiono, Yuliani, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks

Tater Nilasari. 2009. *Aktivitas Permainan Fisik Motorik Anak Taman Kanak-kanak Kecamatan Lowokwaru Kabupaten Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Malang

Wardhani, IGAK, dkk.2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wahyudin, Uyu, 2011. *Penilaian Anak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo