

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DENGAN PERMAINAN  
EGRANG BATOK KELAPA KELOMPOK A DI BA AISYIYAH  
DALEMAN 1 KEC. TULUNG KAB. KLATEN  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri Surakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

**RIZQI AMALIA  
NIM. 163131034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA  
2020**

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Rizqi Amalia

MIM. 163131034

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu

Tarbiyah IAIN Surakarta

Di Surakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr :

Nama : Rizqi Amalia

NIM : 163131034

Judul : Upaya Meningkatkan Motorik Kasar dengan Permainan Egrang  
Bathok Kelapa Kelompok A di BA Aisyiyah Daleman I  
Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020

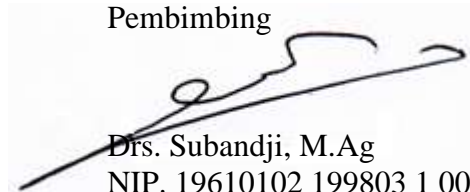
Telah memenuhi syarat diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta, Desember 2020

Pembimbing



Drs. Subandji, M.Ag

NIP. 19610102 199803 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar dengan Permainan Rgrang Bathok Kelapa Kelompok A di BA Aisyiyah Daleman I Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020” yang disusun oleh Rizqi Amalia telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta pada hari Kamis, tanggal 26 November 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

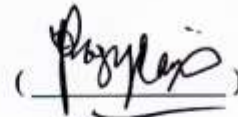
Penguji 2

Merangkap Sekretaris : Drs. Subandji, M.Ag.  
NIP. 19610102 19983 1 001



Penguji 1

Merangkap Ketua : Rosida Nur Syamsiyati, M.Pd.  
NIP. 19760408 201701 2 163



Penguji Utama

: Khasan Ubaidillah, M.Pd.I.  
NIP. 19840215 201503 1 001



Surakarta, 21 Desember 2020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Prof. Dr. A. Baidi., M.Pd.  
NIP. 19640302 199603 1 001

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada Allah yang senantiasa memberikan kesehatan senantiasa kepada hambanya dan memberi Iman, Islam.
2. Kepada ibu dan bapak tercinta. Yang selalu mendoakan anakmu ini dan bisa memberikan hasil karya ini ibu saya (Sri Rahayu), dan Bapak saya (Budi Yanto). Mendidik anakmu dengan suka cita telah membesarkan dan membimbing, menasehati setiap saat. Kepada kakak saya (Rozaq Bakhtiar) yang menasehati saya memberikan solusi terbaik untuk masa depan saya, Kakak Ipar saya (Ina Kusuma Wati), Adik saya (Fiqri Ardi dan Fahmi Ardi), dan keponaan saya ( Abqary Akbar Rasyid).
3. Bulik saya (Ismundari dan Sri Lestari) yang menuntun saya menuju kesuksesan dan menasehati saya dalam kesalahan dan memberi arahan kepada saya untuk bergelut di dunia pendidikan.
4. Suport System saya (Joko Purnomo) terimakasih selalu ada dalam setiap prosesku, mendengar keluh kesahku. Terimakasih dalam setiap suka dan dukaku. Terimakasih telah mendoakanku menuju sukses.
5. Almamater IAIN Surakarta. Serta semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Skripsi saya ucapkan Terimakasih.

## **MOTTO**

“Akal yang sehat terdapat pada badan yang kuat”  
(Penulis)

“Jadilah yang terbaik untuk dirimu sendiri, kedua orang tuamu, dan  
orang-orang disekitarmu”  
(Penulis)

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rizqi Amalia  
NIM : 163131034  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar dengan Permainan Rgrang Bathok Kelapa Kelompok A di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 21 Des 2020

Saya menyatakan,



Rizqi Amalia  
NIM. 163131034

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar dengan Permainan Rgrang Bathok Kelapa Kelompok A di BA Aisyiyah Daleman I Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswah hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd., selaku Rektor IAIN Surakarta
2. Prof. Dr. H. Baidi., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Surakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. Subandji, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan sekaligus dosen pembimbing yang telah membantu demi terselesainya penyusunan skripsi ini.
4. Hery Setyatna, M.Pd, selaku dosen Pembimbing Akademik
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah yang telah membekali ilmu pengetahuan sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ismundari, S.Pd.I selaku Kepala Bustanul Athfal Aisyiyah Daleman 1 yang membantu dalam memberikan informasi data hingga dapat terselesainya penyusunan skripsi ini.
7. Khusnul Khotimah S.Pd, selaku guru kelas Kelompok A Bustanul Athfal Aisyiyah Daleman 1 yang telah memberikan informasi (data) yang berhubungan dengan penelitian ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih ada kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan yang ada dan tentu hasilnya juga masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Semoga Allah membalas budi baik semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga laporan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Klaten, 25 November 2020

Peneliti

Rizqi Amalia



## ABSTRAK

Rizqi Amalia, 2020, *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar dengan Permainan Egrang Bathok Kelapa Kelompok A di BA Aisyiyah Daleman I Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020*, Skripsi : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Surakarta.  
Pembimbing : Drs. Subandji, M.Ag

Kata Kunci : *motorik kasar, permainan egrang bathok kelapa, kelompok A*

Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana melakukan gerakan tubuh secara koordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan dengan permainan egrang bathok kelapa. 2) Apakah dengan bermain egrang bathok kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok kelompok A usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten .Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Pelaksanaan penggunaan permainan egrang bathok kelapa pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten. 2) Bermain egrang bathok kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok kelompok A usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek penelitian adalah anak kelompok A Usia 4-5 Tahun di BA Aisyiyah Daleman I Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten. Objek penelitian adalah motorik kasar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian bahwa : 1) pelaksanaan permainan egrang bathok kelapa dengan cara guru memberikan contoh terlebih dahulu cara bermain egrang bathok kelapa dengan jarak tertentu kemudian guru memerintah, mengamati dan mengobsevasi aktivitas siswa bermaian egrang bathok kelapa. 2) Peningkatan perkembangan motorik kasar anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 9,36%, sedangkan pada Siklus I 9,89%, maka perkembangan yang meningkat sebesar 0,53%, dan pada Siklus II perkembangan sebesar 18,13%, jadi dari Siklus I menuju Siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 8,24%, sedangkan dari pra tindakan menuju Siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,77%.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
NOTA PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
A. Kajian Teori .....	10
1. Perkembangan Motorik .....	10
a. Pengertian perkembangan motorik .....	10
b. Keterampilan motorik kasar .....	12
c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak ...	14
d. Manfaat perkembangan motorik bagi anak .....	16
e. Fungsi pengembangan motorik .....	17
f. Metode pengembangan motorik anak usia dini .....	20
g. Tahapan belajar motorik anak usia dini .....	23

2. Motorik Kasar .....	25
a. Pengertian motorik kasar .....	25
b. Gerak dasar motorik kasar pada anak .....	27
c. Unsur-unsur keterampilan motorik kasar .....	29
d. Perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun .....	33
e. Tabel STPPA.....	33
3. Permainan Egrang Bathok Kelapa .....	35
a. Pengertian permainan .....	35
b. Manfaat bermain bagi anak usia dini .....	36
c. Jenis-jenis permainan .....	38
d. Sejarah permainan egrang bathok kelapa .....	41
e. Langkah-langkah pembuatan egrang bathok kelapa .....	42
f. Peserta permainan egrang bathok kelapa .....	43
g. Tempat dan waktu permainan egrang bathok kelapa .....	43
h. Cara memainkan egrang bathok kelapa .....	44
i. Manfaat permainan egrang bathok kelapa .....	44
j. Nilai-nilai dalam permainan egrang bathok kelapa .....	46
B. Penelitian yang Relevan .....	46
C. Kerangka Berpikir .....	48
D. Hipotesis Tindakan .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>50</b>
A. Jenis Penelitian .....	51
B. Setting Penelitian .....	51
C. Subyek Penelitian .....	51
D. Teknik Pengumpulan Data .....	52
E. Teknik Validitas Instrumen .....	53
F. Indikator Kinerja .....	56
G. Prosedur Tindakan .....	56
H. Teknik Analisis Data .....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>61</b>
A. Deskripsi Kondisi Awal .....	61

B. Deskripsi Hasil Tiap Siklus .....	64
1. Siklus I .....	64
a. Perencanaan Siklus I .....	64
b. Pelaksanaan Siklus I .....	65
c. Observasi Siklus I .....	78
d. Refleksi Siklus I .....	81
2. Siklus II .....	83
a. Perencanaan Siklus II .....	83
b. Pelaksanaan Siklus II .....	85
c. Observasi Siklus II .....	101
d. Refleksi Siklus II .....	104
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	107
BAB V PENUTUP .....	110
A. Kesimpulan .....	110
B. Saran .....	110
DAFTAR PUSTAKA .....	112
LAMPIRAN .....	114

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir .....	49
Gambar 3.1	Proses Tindakan Kelas .....	59
Gambar 4.1	Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan	64
Gambar 4.2	Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Siklus I Pertemuan Pertama .....	71
Gambar 4.3	Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Siklus I Pertemuan Kedua .....	77
Gambar 4.4	Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Siklus I .....	81
Gambar 4.5.	Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama .....	93
Gambar 4.6.	Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Kedua .....	100
Gambar 4.7	Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Siklus II .....	103
Gambar 4.8	Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak .....	106

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi instrument lembar observasi perkembangan motorik kasar anak usia dini .....	54
Tabel 3.2	Skala penilaian instrument lembar observasi perkembangan motorik kasar anak usia dini .....	60
Tabel 4.1	Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Sebelum Tindakan .....	62
Tabel 4.2.	Rangkuman Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus .....	63
Tabel 4.3	Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Pertama .....	70
Tabel 4.4.	Rangkuman Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama .....	71
Tabel 4.5	Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Kedua .....	76
Tabel 4.6.	Rangkuman Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua .....	77
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus 1 .....	80
Tabel 4.8	Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1 .....	80
Tabel 4.9	Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Pertama ....	92
Tabel 4.10.	Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan Pertama .....	92
Tabel 11.	Hasil Observasi Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Kedua .....	99
Tabel 4.12.	Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan Kedua .....	100

Tabel 4.13	Hasil Observasi Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II .....	102
Tabel 4.14	Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II .....	103
Tabel 4.15	Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar .....	105
Tabel 4.16	Kondisi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II .....	105
Tabel 4.17	Rata-rata Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II .....	106

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini .....	114
Lampiran 2	Surat Keterangan Valaidasi Instrumen .....	118
Lampiran 3	Dokumentasi.....	119
	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	126



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan modal utama untuk menyiapkan generasi penerus yang berkualitas. Menurut Undang-undang Sisdiknas Bab 1 Pasal 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pengertian pendidikan tersebut, jelas bahwa pendidikan diadakan sebagai usaha menyiapkan masyarakat khususnya generasi muda untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu 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.

Dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak melalui pendidikan anak usia dini, program pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang

berbeda. Program pendidikan harus memberikan rangsangan-rangsangan, dorongan, dan dukungan kepada anak. Program untuk anak harus memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak. Disamping itu, program pengembangan harus dapat menanamkan dan menumbuhkan pembinaan perilaku dan sikap yang dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Hal ini menjadi dasar dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat, pemberian bantuan kepada anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri melatih anak untuk hidup bersih dan sehat, serta penanaman kebiasaan disiplin hidup sehari-hari (Siskandar dalam Sainah, 2003:20).

Dalam UU Sisdiknas, BAB II pasal 3 ditetapkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini berarti bahwa peletakan proses pendidikan di TK haruslah benar dan sesuai dengan karakter pertumbuhan dan perkembangan menuju pertumbuhan optimal. Bila tidak dikembangkan dengan baik dan benar akan menyebabkan penyimpangan terhadap tumbuh kembang anak yang sulit untuk diperbaiki.

Penyimpangan tersebut akan merugikan anak dalam menghadapi masa depannya, keluarga, dan bangsa.

Peningkatan motorik kasar pada anak usia dini terkait dengan aksi lingkungan terhadap individu dan bagaimana aksi individu terhadap lingkungan. Pada masa kanak-kanak penyerapan informasi akan berlangsung sangat cepat dan tepat yang dapat direspon oleh anak, sehingga pada masa ini akan banyak melakukan peniruan terhadap bahasa, emosional, dan perilaku yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh anak, dimana masa ini dikenal dengan masa *golden age* (Aisyah, 2008:14).

Pengembangan keterampilan motorik pada dasarnya merupakan kegiatan yang mengaktualisasikan seluruh potensi anak berupa sikap, tindak dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Oleh karena itu pengembangan keterampilan motorik dapat diartikan sebagai bagian dari pendidikan diantaranya melalui pengalaman-pengalaman gerak, terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pengembangan keterampilan motorik tidak hanya mengembangkan aspek anak saja akan tetapi memandang seluruh aspek anak usia dini sebagai subjek yang di didik melalui pemberian berbagai pengalaman gerak (A. Suherman dalam Sainah, 2003:32).

Pada anak usia dini penengembangan motorik sudah mengarah pada peningkatan keterampilan gerak yang lebih kompleks, yaitu dengan melibatkan otot-otot lainnya contohnya berjalan menggunakan egrang bathok

kelapa. Sejalan Jean Piaget (Corbin B. Charles, 2008:115) mengatakan bahwa perkembangan motorik kasar sangat bergantung pada aspek-aspek kebugaran jasmani yang dimiliki oleh anak. Peningkatan motorik anak adalah kebugaran jasmani sebagai aspek yang merupakan gerak kasar dapat mengembangkan kemampuan fisik anak, khususnya yang berhubungan dengan perkembangan kebugaran jasmani.

Kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila aspek-aspek yang merupakan gerak dasar anak dikembangkan sejak awal yaitu gerak lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif (Depdiknas, 2008:3). Pendidikan di TK dapat menstimulasi perkembangan dan dapat mengembangkan berbagai aspek yang terkait pada diri anak. Pertumbuhan pada masa ini perlu mendapat rangsangan untuk menerima informasi yang bermanfaat bagi anak, serta mengembangkan sikap sosial emosional. Seiring dengan pertumbuhan otak, pertumbuhan jasmani penting untuk diperhatikan. Ketidakseimbangan pertumbuhan jasmani akan mengganggu anak dalam melakukan aktivitas dan keterampilan fisik motorik.

Guru mempunyai peran yang penting dalam pengembangan fisik motorik anak yang dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain pengembangan fisik motorik dan sensitivitas anak dapat dikembangkan. Di sekolah, gurulah yang menentukan apa aktivitas fisik atau olahraga yang dapat dilakukan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Guru dapat membantu mengembangkan minat dan rasa percaya diri anak dan perasaan mampu melakukan berbagai kegiatan fisik motorik yang sesuai

untuk anak usia dini. Dengan arahan yang baik, anak yang pemalu akan mau beraktivitas fisik bersama sekelompok teman-teman sebayanya.

Pengembangan motorik anak yang baik akan meningkatkan kemampuan dan kekuatan otot-otot anak. Berdasarkan pengamatan awal kemampuan anak dalam perkembangan motorik kasar belum maksimal dalam kegiatan proses permainan egrang bathok kelapa, sebelum diberikan tindakan diperoleh 1,4 atau 9,36% dari 12 orang anak, ada 7 anak atau 6,46% kriteria belum berkembang dan ada 5 anak atau 3,54% kriteria mulai berkembang. Permasalahan yang di hadapi di TK melakukan kegiatan gerakan tubuh secara kordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan

Slamet Suyanto (2005:2), mengatakan bahwa guru TK tidak mengajarkan bidang studi seperti sains, matematika, dan pengetahuan sosial secara langsung kepada anak TK. Mereka dapat menggunakan media yang sederhana dan mudah didapat, sehingga anak-anak bisa menikmati stimulasi motorik kasar yang diberikan guru. Hal ini dikarenakan motorik kasar yang distimulasikan di TK hanya sebatas pengetahuan awal, dimana anak bisa belajar melalui lingkungan sekitar mereka. Guru dapat memanipulasi media pembelajaran.

Permasalahan lain di BA Aisyiyah Daleman 1 terkait penelitian ini yaitu anak kurang aktif dalam bergerak yang nampak pada aktivitas bermalas-malasan di sebabkan karena guru kurang memberikan kegiatan atau alat peraga edukatif yang menunjang anak untuk aktif dalam melakukan kegiatan. Sebaiknya guru dapat memberikan kegiatan yang menstimulus untuk

mengembangkan motorik kasar pada anak. (Observasi siswa kelompok A BA Aisyiyah Daleman 1, tanggal 8 Maret 2020)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal, maka diperlukan perbaikan untuk pelaksanaan, kegiatan, pandangan seperti ini haruslah diadakan guna untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini, khususnya pada permainan tradisional yaitu permainan enggrang batok kelapa. Dalam hal ini maka harapannya dengan menggunakan cara yang tepat pada permainan tradisional dapat memperbaiki dan meningkatkan dalam proses motorik kasar anak, dan dengan menggunakan permainan tradisional diharapkan dapat menjadikan guru dalam proses permainan tradisional lebih baik dan bisa meningkatkan motorik kasar pada anak kelompok A BA Daleman I.

Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti bermaksud untuk meneliti peningkatan motorik kasar pada anak BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten melalui permainan egrang bathok kelapa. Kegiatan permainan egrang bathok kelapa yang digunakan dalam peningkatan motorik kasar pada anak, diharapkan bisa menarik perhatian anak karena permainan egrang bathok kelapa merupakan permainan yang memerlukan gerakan dengan koordinasi mata, tangan, dan kaki, serta kegiatan permainan egrang bathok kelapa belum pernah dilakukan di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten. Hal ini selain untuk menarik perhatian anak juga dapat menciptakan kegiatan permainan fisik yang lebih bervariasi BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok A BA Aisyiyah Daleman I masih belum berkembang dengan baik.
2. Anak kurang aktif dalam melakukan pembelajaran motorik kasar, yaitu anak kurang aktif dalam bergerak hanya bermalas-malasan karena kurangnya motivasi guru untuk anak aktif dalam melakukan kegiatan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, dalam hal ini peneliti membatasi masalah pada meningkatkan motorik kasar pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten melalui permainan egrang batok.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan permainan egrang bathok kelapa pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten ?

2. Apakah dengan bermain egrang batok kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok kelompok A usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hal-hal sebagai berikut :

1. Pelaksanaan penggunaan permainan egrang bathok kelapa pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten.
2. Bermain egrang batok kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok kelompok A usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian secara praktis bagi :

1. Anak
  - a. Meningkatkan keterampilan motorik kasar dengan baik dan benar.
  - b. Memperoleh pengalaman langsung tentang permainan egrang bathok kelapa yang mampu untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar.
2. Guru
  - a. Menambah wawasan dan stimulasi untuk mengembangkan motorik kasar pada anak.



- b. Menjadi bahan koreksi dan perbaikan strategi pembelajaran yang dikelolanya.
- c. Meningkatkan kemampuan guru dalam kinerjanya secara profesional.

### 3. Kepala Sekolah

- a. Memberi kemudahan dalam menyediakan sarana dan prasarana untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar.
- b. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

## **BAB II**

### **LANDASANTEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Perkembangan Motorik**

###### a. Pengertian perkembangan motorik

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerakan ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Keadaan sekitar sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik anak, terutama lingkungan keluarga. Selain itu perkembangan motorik juga berarti perkembangan gerak pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi (Hurlock, 2011:150).

Menurut Endang Rini Sukanti (2007:15) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan atau gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Pengertian yang senada juga dikemukakan oleh B. Suhartini dalam bukunya Soemarjad (2006:1) bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

Perkembangan motorik anak diketahui dengan adanya bentuk-bentuk keterampilan motorik yang sama pada anak-anak, dalam

kelompok umur yang sama memperlihatkan hal yang sama juga. Slamet Suyanto (2005:53) menyatakan bahwa aspek perkembangan anak meliputi fisik motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa dan kreativitas. Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar, dan otot halus, yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi kekuatan, ketahanan, kecepatan dan keseimbangan.

Menurut Gasell dan Ames, dan Illingsworth dalam Slamet Suyanto, (2005:54-56), menyatakan bahwa perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum : 1) *Continuity* (bersifat kontinyu), dimulai dari yang sederhana ke yang kompleks sejalan dengan bertambahnya usia. 2) *Uniform sequence* (memiliki tahapan yang sama) yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan pada tiap anak berbeda. 3) *Maturity* (kematangan) yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. 4) Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus. 5) Dimulai gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi. Anak lahir di dunia telah memiliki refleks yang akan berubah menjadi gerak yang terkoordinasi dan bertujuan. 6) Bersifat *cephalo-caudal direction* artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dulu dari bagian yang mendekati ekor. 7) Bersifat *proximo-distal*, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh yaitu tulang belakang berkembang lebih dulu dari bagian yang lebih jauh. Otot dan syaraf lengan berkembang lebih dulu dari otot jari. Oleh karena itu anak TK menangkap bola dengan lengan bukan dengan ibu

jari. 8) Koordinasi bilateral menuju crosslateral, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil kearah penampilan keterampilan motorik yang komplek dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya kearah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).

b. Keterampilan motorik kasar

Menurut Magill Richard A. (2000:11) Berdasarkan kecermatan dalam melakukan gerakan, keterampilan di bagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar sebagai berikut sebagai berikut : Keterampilan motorik kasar (*Gross Motor Skill*) merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar. Tujuan akan kecermatan gerak bukan merupakan suatu hal penting, akan tetapi koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang penting untuk penampilan keterampilan dalam tugas ini. Contoh dari keterampilan gerak kasar yaitu berjalan, melompat, melempar dan meloncat.

Pengertian yang senada diungkapkan oleh Bambang Sujiono (2005:12) menyatakan bahwa motorik kasar ialah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar seperti otot lengan, otot kaki, dan otot leher.

Secara alamiah seiring dengan peningkatan dan bertambahnya usia anak lima tahun samapi dewasa akan diikuti bertambahnya keterampilan gerak motorik anak. Hurlock (2011:50) menyatakan bahwa pada anak usia 4 sampai 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir anak dapat mengendalikan gerakan kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas dan digunakan untuk berjalan, loncat, lompat, lari dan sebagainya. Setelah 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kuat.

Sukadiyanto (2007: 20) menyatakan bahwa keterampilan motorik adalah keterampilan seseorang dalam menampilkan gerak sampai gerak lebih kompleks. Keterampilan motorik tersebut merupakan suatu keterampilan umum seseorang yang berkaitan dengan berbagai keterampilan atau tugas gerak. Dengan demikian keterampilan motorik adalah keterampilan gerak seseorang dalam melakukan penunjang segala kegiatan terutama olahraga.

Di dalam buku yang terbitkan Depdiknas (2002: 6) bahwa prinsip perkembangan motorik anak prasekolah ialah perubahan baik fisik maupun psikis, sesuai dengan masa pertumbuhannya. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik sesuai dengan masa perkembangan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan olah gerak tubuh

yang dilakukan oleh anak usia bayi sampai 5 tahun, motorik biasanya anak bisa berkembang secara bertahap atau parsial. Kegiatan motorik kasar mengembangkan aspek olah gerak tubuh, melompat, menendang, berjalan menggunakan satu kaki.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak

Pencapaian suatu keterampilan dianggap dipengaruhi oleh banyak faktor. Diikuti beberapa variasi yang mempengaruhi pola perkembangan motorik anak. Menurut Depdiknas (2008:6) perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya. Lebih lanjut dikatakan bahwa tahapan perkembangan motorik anak pra sekolah yaitu tahap verbal kognitif, tahap asosiatif, dan tahap otomatisasi.

Menurut Mahendra (2007:54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik anak yaitu (1) faktor proses belajar, (2) faktor pribadi dan (3) faktor situasional (lingkungan). Ketiga faktor inilah yang diyakini telah menjadi penentu utama dari tercapainya tidaknya keterampilan yang dipelajari.

Adapun definisi faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik juga dikemukakan oleh Diah Rahmatia (2008: 18) yang menyatakan bahwa perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin, gizi, kesehatan, status sosial, ekonomi, dan gangguan emosional. Lebih lanjut dijelaskan bahwa

tubuh secara langsung akan menentukan keterampilan gerak anak, dan secara tidak langsung akan mempengaruhi cara anak dalam memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain.

Menurut Bambang Sujiono (2007:28) menyatakan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan gerak yaitu faktor tampilan dan faktor lingkungan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa faktor tampilan paling sering berpengaruh pada keterampilan gerak tertentu, faktor tampilan dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta sistem syaraf.

Hurlock (2011:118) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perbedaan keterampilan motorik diantaranya pengaruh keluarga, gizi, gangguan emosional, jenis kelamin, suku bangsa, kecerdasan, status sosial ekonomi, kesehatan, fungsi endokrin, pengaruh pra lahir, dan pengaruh tubuh.

Lebih kompleks dikemukakan oleh Sugianto dan Sujarwo (2004: 29) bahwa ada sembilan macam yang dapat mempengaruhi pertumbuhan fisik anak sejak lahir diantaranya keturunan, pengaruh gizi, pengaruh perbedaan suku, pengaruh musim dan iklim, pengaruh penyakit, pengaruh himpitan psikososial, pengaruh urbanisasi, pengaruh jumlah keluarga dan status sosial ekonomi, dan kecenderungan seluler.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yaitu faktor kegiatan anak berupa olah raga tubuh, lingkungan hidup untuk

mengembangkan kegiatan motorik anak, faktor syaraf yang membuat anak bisa berfikir dengan baik dan benar.

d. Manfaat perkembangan motorik bagi anak

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan. Hurlock (2011:119) mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu :

- 1) Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat permainan.
- 2) Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi “*helplessness*” (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang “*independence*” (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan “*self confidence*” (rasa percaya diri).
- 3) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*). Pada usia pra sekolah (Taman Kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.



4) Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak yang fringer (terpinggirkan).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat perkembangan motorik bagi anak adalah anak akan semakin cepat bereaksi, semakin baik koordinasi mata dan tangannya, dan anak semakin tangkas dalam bergerak.

e. Fungsi pengembangan motorik

Depdiknas (2008:2) menjabarkan fungsi pengembangan motorik sebagai berikut :

- 1) Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan
- 2) Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik motorik, rohani dan kesehatan anak.
- 3) Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak
- 4) Melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berfikir anak
- 5) Meningkatkan perkembangan emosional anak
- 6) Meningkatkan perkembangan sosial anak
- 7) Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Bambang Sujiono (2005:1.5-1.8) menjelaskan pentingnya meningkatkan perkembangan motorik anak usia TK yaitu sebagai berikut :

1) Peran kemampuan motorik untuk perkembangan fisiologis anak.

Anak bergerak atau berolahraga akan menjaga anak agar tidak mendapat masalah dengan jantungnya karena sering dan rutusnya anak bergerak dengan cara berolahraga maka kegiatan tersebut juga menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernapasannya. Kegiatan motorik kasar anak merupakan awal anak mulai kenal kegiatan berolahraga. Jika anak terbiasa berolahraga mulai ia kecil maka hal itu akan berakibat baik untuk pembentukan postur tubuh anak kemudian. Selain itu, kegiatan berolahraga atau bergerak akan membuat tulang dan otot anak bertambah kuat.

2) Peran kemampuan motorik untuk perkembangan sosial dan emosional anak.

Seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar. Lingkungan teman-temannya pun akan menerima anak yang memiliki kemampuan motorik atau gerak lebih baik, sedangkan anak yang tidak memiliki kemampuan gerak tertentu akan kurang diterima teman-temannya. Penerimaan teman-teman dan lingkungannya akan menyebabkan anak mempunyai rasa percaya diri yang baik. Oleh

sebab itu, sebaiknya saat anak-anak kecil mereka dapat mulai mempelajari berbagai jenis kegiatan fisik motorik secara bebas sesuai dengan kemampuan mereka sendiri dan tanpa disbandingkan dengan anak lainnya. Hal itu membuat anak mau melakukan berbagai kegiatan dengan senang hati tanpa rasa takut dan malu.

### 3) Peran kemampuan motorik untuk kognitif anak.

Meningkatnya kemampuan fisik anak saat mereka di usia TK membuat aktivitas fisik motorik mereka juga semakin banyak. Segala kegiatan anak selalu dilakukan dengan bermain. Bermain akan meningkatkan aktivitas fisik anak.

Maxim (2003:76), menyatakan bahwa aktivitas fisik akan menciptakan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya atau menjatuhkannya, mengambil, mengocok-ngocok, dan meletakkan kembali benda-benda ke dalam tempatnya. Adanya kemampuan atau keterampilan motorik anak juga akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mental anak.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi perkembangan motorik adalah mengembangkan motorik anak kasar anak sejak dini kegiatan ini dilakukan untuk mengembangkan kegiatan anak melatih keseimbangan, bermain dengan teman sebaya bisa

mengembangkan sosial emosional anak, bermain melatih emosional anak agar anak bisa mengalah dan sabar menunggu giliran

f. Metode pengembangan motorik anak usia dini

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu metode dipilih guru berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditentukan. Metode juga merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Setiap guru akan menggunakan metode sesuai dengan gaya melaksanakan kegiatan pembelajarannya. Akan tetapi pendidikan di TK mempunyai ciri khas sendiri. Oleh karena itu, ada metode-metode yang lebih sesuai untuk digunakan di TK dibandingkan dengan metode-metode lainnya.

Karakteristik tujuan kegiatan pengembangan motorik anak TK adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, melatih anak gerakan-gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat. Untuk mengembangkan kemampuan motorik anak guru dapat menerapkan metode-metode yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan yang aman dan menantang, bahan dan alat yang dipergunakan dalam keadaan baik, serta tidak menimbulkan rasa takut dan cemas dalam menggunakannya.

Selain itu, dalam pemilihan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, guru perlu menyesuaikan dengan

karakteristik anak TK yang selalu bergerak, susah untuk diam, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara. Lebih lanjut dalam menentukan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, guru memperhatikan tempat kegiatan, keterampilan apa yang hendak dikembangkan melalui berbagai kegiatan, serta tema dan pola yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran itu.

Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau sebagian besar anggota tubuh, sedangkan dalam mempelajari kemampuan motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi.

Untuk menerapkan beberapa metode yang sesuai untuk pengembangan motorik anak guru perlu menentukan dan merencanakan :

- 1) Tujuan kegiatan adalah untuk membentuk anak didik dalam suatu perkembangan tertentu
- 2) Tema/topik kegiatan
- 3) Metode adalah seperangkat cara yang dilakukan oleh guru untuk pendekatan terhadap murid.

- 4) Tempat kegiatan adalah sebuah tempat yang nyaman dan memadai untuk mengajar dan belajar kepada siswa untuk berinteraksi kepada guru.
- 5) Peralatan dan bahan yang akan digunakan adalah peralatan untuk merangsang otak anak untuk berkembang, berimajinasi, dan beresplorasi cara bermain, media untuk merangsang otak
- 6) Urutan langkah kegiatan apa saja yang nantinya akan dilakukan guru dan anak didiknya.

Selanjutnya, guru perlu melaksanakan kegiatan yang meliputi :

- 1) Kegiatan pembukaan/awal
- 2) Kegiatan inti untuk mencapai KD yang dilakukan untuk berinteraksi, memotivasi dalam belajar mengajar, membuat ruangan yang baik untuk kegiatan anak. Menyampaikan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Kegiatan penutup

Langkah terakhir guru perlu menentukan evaluasi hasil belajar anak dengan menentukan dan mengembangkan bentuk evaluasi untuk melihat kemampuan anak. selanjutnya guru menulis catatan hasil anak kerja dilembar observasi atau lembar evaluasi untuk menindak lanjuti kegiatan ini. Ada beberapa metode pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan motorik anak, misalnya metode bermain, karya wisata, demonstrasi, proyek atau pemberian tugas. Akan tetapi, dari banyaknya metode yang ada, hendaknya metode yang digunakan adalah metode yang memungkinkan anak bergerak dan

bermain karena gerak dan bermain adalah unsur utama pengembangan motorik anak. Selain itu, dengan bermain anak TK dapat belajar dengan gembira.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa metode yang dilakukan guru untuk anak mau belajar menggunakan kegiatan yang aman, anak rasa keponya tinggi memiliki imajinasi yang kuat agar anak tidak bosan melakukan kegiatan belajar mengajar

g. Tahapan belajar motorik anak usia dini

Tahapan belajar motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi pribadi anak secara keseluruhan. Menurut Fitts dan Postner seperti dikutip Sugiyanto dan Sujarwo (2004:23), proses perkembangan belajar motorik anak usiadini terjadi dalam 3 tahap yaitu :

1) Tahap verbal kognitif

Tahap ini merupakan tahap awal dalam belajar gerak, tahap ini disebut fase kognitif karena perkembangan yang menonjol terjadi pada diri anak adalah menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajari, sedangkan penguasaan gerakanya sendiri masih belum baik karena masih dalam taraf mencoba-coba gerakan. Pada tahap kognitif, proses belajar gerak diawali dengan aktif berfikir tentang gerakan yang dipelajari. Anak yang belajar gerak berusaha mengetahui dan memahami gerakan dari informasi yang diberikan kepadanya.

2) Tahap asosiatif

Tahap ini disebut juga tahap menengah. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan dimana anak sudah mampu melakukan gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian yang tidak tersendat-sendat pelaksanaannya. Dengan tetap mempraktekkan berulang-ulang, pelaksanaan gerakan akan menjadi semakin efisien, lancar, sesuai dengan keinginannya, dan kesalahan gerakan semakin berkurang.

Pada tahap ini perkembangan anak usia dini sedang memasuki masa pemahaman dari gerakan-gerakan yang sedang dipelajari. Pada fase ini merangkaikan bagian-bagian gerakan menjadi rangkaian gerakan secara terpadu merupakan unsur penting untuk menguasai berbagai gerakan keterampilan. Setelah rangkaian-rangkaian gerakan bisa dilakukan dengan baik, maka anak segera bisa dikatakan memasuki belajar yang disebut tahap otomasi.

### 3) Tahap otomasi

Pada tahap ini dapat dikatakan sebagai fase akhir dalam belajar gerak. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan di mana anak mampu melakukan gerakan keterampilan secara otomatis. Tahap ini dikatakan sebagai tahap otonom karena anak mampu melakukan gerakan keterampilan tanpa terpengaruh walaupun pada saat melakukan gerakan itu anak harus memperhatikan hal-hal lain selain gerakan yang dilakukan. Hal ini bisa terjadi karena gerakannya sendiri sudah bisa dilakukan secara otomatis. Pada



tahap ini anak sudah dapat melakukan gerakan dengan benar dan baik atau spontan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan belajar motorik anak usia dini adalah anak mempunyai tahap demi tahap kegiatan yang merangsang motorik kasar, anak pada masa awal anak tidak bisa melakukan tahap kedua anak mulai berlatih bergerak dengan berulang ulang, tahap ketiga anak melakukan gerakan yang di contohkan oleh orang dewasa.

## **2. Motorik Kasar**

### **a. Pengertian motorik kasar**

Bambang Sujiono (2005:13), menyatakan bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Gerak motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hamper seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya

memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Bahkan, ada juga anak yang dapat melakukan hal-hal yang lebih sulit, seperti jungkir balik dan bermain sepatu roda. Oleh sebab itu, biasanya anak belajar gerakan motorik kasar di luar kelas atau luar ruangan.

Untuk merangsang motorik kasar anak menurut Hadis (2003) dalam Bambang Sujiono (2005: 1.11) dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan di titian, dan sebagainya. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi.

Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Misalnya, anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika ia sudah lebih besar ia akan senang berolahraga.

Untuk melatih gerakan motorik kasar anak dapat dilakukan, misalnya dengan melatih anak berdiri diatas satu kaki. Jika anak kurang terampil berdiri di atas satu kakinya berarti penguasaan kemampuan lain, seperti berlari akan terpengaruh karena berarti anak tersebut

masih belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya. Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih dulu daripada motorik halus. Hal ini dapat terlihat saat anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggunting dan meronce.

b. Gerak dasar motorik kasar pada anak

Menurut Maimunah Hasan (2010:96-101) menyatakan bahwa terdapat empat macam gerak dasar motorik kasar pada anak, di antaranya adalah sebagai berikut :

1) Jalan

Pada kemampuan motorik kasar fase ini, yang harus diberikan stimulasi adalah kemampuan berdiri, berjalan ke depan, berjalan ke belakang, berjalan berjingkat, melompat atau meloncat, berlari, berdiri satu kaki, menendang bola.

Berjalan seharusnya dikuasai anak saat berusia satu tahun, sedangkan berdiri satu kaki dikuasai saat anak berusia dua tahun. Untuk kemampuan berjalan perkembangan yang harus dikuatkan adalah keseimbangan dalam berdiri. Hal ini berarti anak tidak hanya dituntut sekedar berdiri, tetapi juga berdiri dalam waktu yang lebih lama, dan ini berkaitan dengan lamanya otot kaki bekerja.

Bila perkembangan jalan tidak dikembangkan dengan baik, anak akan mengalami gangguan keseimbangan. Anak cenderung

kurang percaya diri dan ia selalu menghindari aktivitas yang melibatkan keseimbangan seperti main ayunan, seluncur dan lainnya.

## 2) Lari

Perkembangan lari akan mempengaruhi perkembangan lompat, lempar dan kemampuan konsentrasi anak. pada tugas perkembangan ini, dibutuhkan keseimbangan tubuh, kecepatan gerak kaki, ketepatan empat pola kaki, bertumpu pada tumit (*heel strike*), telapak kaki mengangkat kemudian bertumpu pada ujung-ujung jari kaki (*toe off*), kaki berayun (*swing*), dan mengayun kaki menapak pada alas (*landing*), serta perencanaan gerak (*motor planning*).

Jika perkembangan lari tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah dalam keseimbangannya, seperti mudah capek dalam beraktivitas fisik, sulit berkonsentrasi, cenderung menghindari tugas-tugas yang melibatkan konsentrasi dan aktivitas yang melibatkan kemampuan mental seperti memasang *puzzle*, tidak mau mendengarkan saat guru bercerita dan lain sebagainya.

## 3) Lompat

Kemampuan dasar yang harus dimiliki anak pada fase melompat adalah keseimbangan yang baik, kemampuan koordinasi motorik, dan perencanaan gerak (*motor planning*). Jika anak tidak kuat dalam perkembangan melompat, biasanya akan menghadapi kesulitan dalam sebuah perencanaan tugas yang terorganisasi (tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan *motor planning*).

#### 4) Lempar

Pada fase melempar yang berperan adalah sensoris motor keseimbangan, rasa sendi (*proprioepsi*), serta visual. Peran yang paling utama adalah *proprioepsi*, yaitu bagaimana sendi merasakan suatu gerakan atau aktivitas. Misalnya ketika anak melempar bola, seberapa kuat atau lemah lemparannya, supaya bola masuk ke dalam keranjang atau sasaran yang dituju. Jika kemampuan melempar tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah dengan aktivitas yang melibatkan gerak ekstremitas atas (bahu, lengfan bawah, tangan dan jari-jari tangan).

#### c. Unsur-unsur keterampilan motorik kasar

Pada dasarnya keterampilan motorik setiap orang berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Hal ini sesuai pendapat Depdiknas (2008:1) bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, keterampilan, dan kontrol motorik.

Menurut Bambang Sujiono (2005:7.3-7.5) menyatakan bahwa unsur-unsur kebugaran jasmani meliputi :

##### 1) Kekuatan

Kekuatan (*strength*) adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan (*tension*) terhadap suatu tahanan (*resisten*).

Derajat kekuatan otot tersebut pada umumnya berbeda untuk setiap orang. Kekuatan otot dapat dikembangkan melalui latihan-latihan otot melawan tahanan yang ditingkatkan sedikit demi sedikit. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban. Semakin besar penampang lintang otot, akan semakin besar pula kekuatan yang dihasilkan dari kerja otot tersebut. Sebaliknya, semakin kecil penampang lintangnya, akan semakin kecil pula kekuatan yang dihasilkan.

## 2) Daya Tahan

Daya tahan (*endurance*) adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Apabila seseorang melakukan kegiatan latihan khusus untuk memperbaiki daya tahan tubuhnya maka akan terjadi peningkatan kapiler-kapiler jaringan otot. Daya tahan otot (*muscular endurance*) adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk bertahan melakukan suatu kegiatan dalam waktu yang lama. Daya tahan jantung (*cardiovascular endurance*) adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan suatu kegiatan yang membutuhkan tahanan dalam waktu yang lama. Daya tahan tubuh diberikan dalam bentuk kegiatan lari perlahan atau jalan cepat dengan jarak agak jauh, daya tahan otot dapat diberikan dengan latihan-latihan, seperti lompat tali, lari naik tangga, dorong mendorong, tarik-menarik yang dilakukan dengan berulang-ulang dalam waktu yang relatif lama.

### 3) Kecepatan

Dapat diberikan dengan kegiatan latihan yang serba cepat, seperti lari dengan jarak yang pendek.

### 4) Kelincahan

Kelincahan (*agility*) adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Komponen kelincahan adalah berikut ini :

- a) Melakukan gerak perubahan arah secara cepat
- b) Berlari cepat, kemudian berhenti secara mendadak
- c) Kecepatan bereaksi

Menurut Mahendra, (2007:333) yang mengutip pendapat Gobont (1989) kecepatan bergerak ditentukan oleh faktor-faktor berikut :

- a) Frekuensi rangsang, yang tergantung pada kemampuan, kebutuhan, tekad, serta mobilitas syaraf.
- b) Kecepatan kontraksi otot
- c) Tingkat tonasi gerak
- d) Keadaan kualitas otot tertentu, misalnya kekuatan otot serta tenaga ledak otot (*muscle power*).

### 5) Kelentukan

Kelentukan (*flexibility*) adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang gerakanya (*range of movement*). Fleksibilitas seseorang ditentukan oleh kemampuan gerak dari sendi-sendi. Makin luas ruang gerak sendi-sendi makin baik fleksibilitas seseorang.

## 6) Koordinasi

Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perceptual pola-pola gerak. Termasuk kemampuan gerak koordinasi sebagai berikut :

- a) Koordinasi mata dan tangan, yang berhubungan dengan kemampuan memilih suatu objek dan mengkoordinasikannya (objek yang dilihat dengan gerakan-gerakan yang diatur). Contohnya adalah dalam permainan menangkap bola. Koordinasi mata dan tangan menghendaki pengamatan yang tepat.
- b) Koordinasi mata dan kaki, yang berhubungan dengan kemampuan melakukan suatu gerakan berdasarkan penglihatan dan gerak anggota badan bagian bawah, misalnya menendang bola.

## 7) Ketepatan

Kegiatan yang dapat dilakukan pada anak usia TK, misalnya melempar bola kecil ke sasaran tertentu atau memasukkan bola ke dalam keranjang.

## 8) Keseimbangan

Keseimbangan bisa diklasifikasikan menjadi 2 macam, yaitu keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh, sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh pada saat sedang melakukan gerakan. Untuk melatih keseimbangan pada anak usia TK, misalnya meniti pada balok,



membuat keseimbangan dengan satu kaki, menumpu kaki yang lain lurus ke belakang, sedangkan kedua tangan lurus kesamping dengan dibarengi mata dipejamkan dan gerakan menekuk lutut dan kembali lurus lagi.

d. Perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun

Menurut kurikulum TK (Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK, 2010) perkembangan motorik kasar anak menurut usia 5-6 tahun adalah :

- 1) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
- 2) Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- 3) Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- 4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- 5) Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Tabel. 2.1 Kisi-kisi instrument lembar observasi perkembangan motorik kasar anak usia dini

No	Aspek Pengembangan	Indikator pengembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Keseimbangan gerak tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat	Anak belum mampu melakukan gerakan melompat	Anak sudah mulai mampu melakukan sedikit gerakan melompat	Anak mampu melakukan gerakan melompat	Anak sudah sangat mampu melakukan gerakan melompat
2.	Kelincahan gerakan	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat	Anak belum mampu melakukan mengubah arah posisi tubuh	Anak sudah mulai mampu melakukan mengubah arah posisi	Anak mampu melakukan mengubah arah posisi	Anak sudah sangat mampu melakukan mengubah arah posisi

			dengan cepat	tubuh dengan cepat	tubuh dengan cepat	tubuh dengan cepat
3.	Kecepatan gerak tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak belum mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak sudah mulai mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak sudah sangat mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat
4.	Keseimbangan gerak tubuh dalam melompat pada permainan egrang batok	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya	Anak belum mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak yang lain	Anak sudah mulai mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak yang lain	Anak mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak yang lain	Anak sudah sangat mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak yang lain
5.	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat tali	Kemampuan memegang erat tali	Anak belum mampu Kemampuan memegang erat tali	Anak sudah mulai mampu Kemampuan memegang erat tali	Anak mampu melakukan Kemampuan memegang erat tali	Anak sudah sangat mampu Kemampuan memegang erat tali
6.	Keseimbangan anak dengan waktu yang di tentukan	Kemampuan menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai instruksi	Anak belum mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai instruksi	Anak sudah mulai mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai instruksi	Anak mampu melakukan menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai instruksi	Anak sangat mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai instruksi
7.	Keseimbangan anak dengan jarak yang di tentukan	Kemampuan anak berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak belum mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak sudah mulai berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak sangat mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi

Skala Penilaian:

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan kriteria penilaian diatas diperoleh:

- Nilai tertinggi adalah 4
- Nilai terendah adalah 1

### **3. Permainan Egrang Bathok Kelapa**

#### **a. Pengertian permainan**

Permainan menurut Rika Dian Kurniawan (2010:34) merupakan alat bagi anak untuk menjalani dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya.

Bisa dianalogikan bahwa bermain sebagai sebuah praktik dari teori sosialisasi dengan lingkungan anak. Dengan bermain, anak bisa merasa bahagia. Rasa bahagia inilah yang menstimulasi syaraf-syaraf otak anak untuk saling terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru, memori yang indah akan membuat jiwanya sehat, begitupun sebaliknya.

Anak-anak akan menikmati permainannya sampai kapan pun dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan,

sehingga bermain salah satu cara anak usia dini untuk belajar, karena melalui bermain anak mulai belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, seperti bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan karena interaksi yang paling penting dengan anak-anak adalah permainan. (Khadijah, 2017 : 140)

b. Manfaat bermain bagi anak usia dini

Manfaat dari bermain untuk mengoptimalkan perkembangan anak (Nia Hidayati, 2010), diantaranya :

- 1) *Learning by planning*. Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti berlari, melompat atau duduk, serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain. Keseimbangan motorik kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak.
- 2) Mengembangkan otak kanan. Dalam beberapa kondisi belajar formal, seringkali kinerja otak kanan tidak optimal. Melalui permainan, fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman sebaya seringkali menimbulkan keceriaan bahkan pertengkaran. Hal ini sangat berguna untuk menguji kemampuan diri anak dalam menghadapi teman sebaya, serta mengembangkan perasaan realistis anak akan dirinya. Artinya, ia dapat merasakan hal-hal yang dirasa nyaman dan tidak nyaman pada

dirinya dan terhadap lingkungannya, serta dapat mengembangkan penilaian secara objektif dan subjektif atas dirinya.

- 3) Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak. Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial.
- 4) Belajar memahami nilai memberi dan menerima. Bermain bersama teman sebaya bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai *take and give* dalam kehidupannya sejak dini. Proses belajar seperti ini tidak akan diperoleh anak dengan bermain mekanis atau pasif, karena lawan atau teman bermainnya adalah benda mati.
- 5) Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri (*self confidence*), mempercayai orang lain (*trust to people*), kemampuan bernegosiasi (*negotiation ability*) dan memecahkan masalah (*problem solving*).

Menurut Nia Hidayati, (2010:36) bahwa “permainan akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah”. Kepercayaan merupakan modal dalam membina sebuah hubungan, termasuk hubungan pertemanan anak kecil. Kepercayaan juga dapat menjadi motivasi untuk memecahkan masalah karena tanpa itu masalah tidak akan pernah benar-benar selesai dan sebuah hubungan menjadi tidak langsung.

c. Jenis-jenis permainan

Jika ditinjau dari segi jenisnya, permainan terbagi atas empat kerangka besar, yaitu berdasarkan subjek dan ruangan, struktur geografis, bentuk dan keterampilan yang terdapat di dalamnya serta berdasarkan kerangka manfaatnya (Aisyah Tulia, 2010:5), yang meliputi :

1) Berdasarkan subyek dan ruangnya

Adapun macam-macamnya adalah :

a) Permainan bayi

Permainan sederhana yang dimainkan dengan anggota keluarga. Permainan tersebut bentuknya berupa permainan tradisional, seperti main petak umpet atau kejar-kejaran.

b) Permainan individual

Pada waktu anak berusia empat atau lima tahun, mereka bermain untuk menguji kecakapan ketimbang hanya sebagai kesenangan. Permainan ini antara lain : bermain egrang bathok kelapa, bermain ingkling dan sebagainya

c) Permainan sosial (tetangga)

Permainan sosial, permainan kelompok yang tidak terdefinisi, di mana setiap orang dapat bermain. Seperti bermain polisi dan penjahat, petak umpet, gobak sodor dan lain-lain.

d) Permainan tim

Permainan ini sangat terorganisir, mempunyai peraturan dan mengandung suasana persaingan yang kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah sepak bola, kasti, estafet.

2) Berdasarkan struktur geografisnya

Berdasarkan struktur geografisnya, jenis permainan anak terbagi menjadi permainan anak kota dan permainan anak desa.

a) Permainan anak kota

Jenis permainan ini secara tidak langsung bisa mematikan kreativitas anak karena rata-rata permainan anak-anak golongan di pusat kota jarang sekali diperbolehkan mainan di luar rumah oleh orang tuanya dengan alasan membahayakan. Contoh dari permainan ini adalah bermain komputer, robot-robotan, dan lain-lain.

b) Permainan anak desa

Lain halnya dengan permainan anak kota, jenis permainan anak desa lebih menyenangkan bagi anak karena mereka bebas untuk bermain-main dengan teman sebayanya. Semisal membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk Bali, membuat gasing dari kayu dan lain-lain.

3) Berdasarkan bentuk dan keterampilan yang terdapat di dalamnya

a) Permainan tradisional

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan

warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Adapun contoh dari permainan ini adalah petak umpet, lompat tali, dakon, pasaran dan lain-lain.

b) Permainan modern

Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih dan bersifat marginal. Misalnya mainan yang menggunakan radio kontrol yaitu *play station*, *game watch*, robot dan lain-lain.

4) Berdasarkan kerangka manfaat

Jika ditinjau dari kerangka manfaat yang di dapat penggunaanya. Terdapat dua jenis mainan, yaitu :

a) Mainan umum

Pada dasarnya setiap kegiatan bermain tidak selalu membutuhkan alat yang menghasilkan pengertian atau informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Sebab pada dasarnya bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Seperti bermain peran (sandiwara) dalam suatu profesi tertentu (dokter-dokteran, polisi-polisian dan lain-lain).

b) Mainan edukatif

Sebagian besar semua jenis dan bentuk mainan anak memiliki muatan pendidikan atau bersifat edukatif. Karena



secara tidak sadar dalam melaksanakan aktivitas bermain mereka belajar segala hal. Semisal bermain fisik, (berlari melompat, memanjat, dan lain-lain), bermain kreatif (menyusun balok, bermain dengan pasir atau lilin) dan lain-lain

Berdasarkan uraian permainan di atas, maka permainan yang digunakan dalam penelitian adalah jenis permainan individual, dengan jenis kegiatan bermain egrang bathok kelapa. Kegiatan dalam permainan ini memerlukan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan merupakan kegiatan permainan yang memiliki unsur-unsur dalam keterampilan motorik kasar anak. Selain itu kegiatan ini juga dapat menarik perhatian anak, karena masih jarang dilakukan di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten.

e. Sejarah permainan egrang bathok kelapa

Selain mengenal egrang dari bambu, anak-anak masyarakat Jawa masa lalu juga mengenal egrang bathok. Egrang jenis terakhir ini dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang dipadu dengan tali plastik atau dadung. Permainannya pun cukup mudah, kaki tinggal diletakkan ke atas masing-masing tempurung, kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada bathok lain di tanah seperti layaknya berjalan.

Egrang menjadi salah satu permainan tradisional yang menyenangkan. Namun kini permainan egrang semakin menghilang diteloh zaman. Salah satu permainan egrang yang menimbulkan manfaat permainan ini membuat manfaat bagi otak terutama melatih konsentrasi

Anak-anak sekarang memang tidak harus memainkan kembali permainan-permainan tradisional, termasuk dolanan egrang bathok. Namun paling tidak generasi tua saat ini bisa mengenalkan kepada generasi muda sekarang. Tentu dengan harapan agar generasi muda sekarang bisa mengenal sejarah kebudayaan nenek moyangnya, termasuk dalam lingkup permainan tradisional dan akhirnya bisa menghargai karya dan identitas bangsanya sendiri walaupun teknologi yang diterapkan kala itu sangat sederhana (Nuri Cahyono, 2011:64).

f. Langkah-langkah pembuatan egrang bathok kelapa

Permainan tradisional yang menggunakan alat seperti permainan egrang bathok ini, pada umumnya bahan dasarnya banyak diperoleh di sekitar lingkungan anak. Bathok dalam bahasa Indonesia disebut tempurung. Langkah-langkah pembuatan egrang bathok kelapa sebagai berikut <http://permainan-egrang-bathok-kelapa.html>.

- 1) Siapkan setengah bathok yang berasal dari buah kelapa tua. Bersihkan erabutnya dan amplas hingga halus agar kaki yang berpijak di atasnya bisa merasa nyaman.
- 2) Buatlah lubang di tengah masing-masing bathok kelapa, pada bagian yang tidak terlalu keras. Untuk membuat lubang, dapat digunakan paku atau pisau tajam.
- 3) Masukkan kedua ujung tali atau dadung pada masing-masing lubang, lalu diberi pengait di bawah lubang sehingga tali terkait dengan kuat. Untuk pengait dapat digunakan potongan kayu atau bambu pendek. Pengait diikat menggunakan ujung tali di bawah lubang pada

bathok kelapa. Sementara itu, panjang tali yang digunakan sekitar 2 meter. Jika menghendaki, tali dapat di potong menjadi dua. Kemudian masing-masing ujungnya diikatkan pada pengait di bawah lubang dan ujung tali yang lain diikatkan pada pegangan yang dapat dibuat dari kayu atau bambu.

4) Untuk mempercantik egrang dapat dicat atau dilukis sesuai dengan selera.

5) Egrang bathok kelapa siap digunakan.

g. Peserta permainan egrang bathok kelapa

Para peserta permainan egrang bathok kelapa tidak terbatas untuk dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi juga kadang dipakai untuk bermain anak perempuan antara usia 5-12 tahun, (TK B, Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP)), akan tetapi tidak menutup kemungkinan permainan ini dilakukan oleh orang dewasa (<http://permainan-egrang-bathok-kelapa.html>.)

h. Tempat dan waktu permainan egrang bathok kelapa

Permainan tradisional egrang bathok kelapa tidak bisa dimainkan di dalam ruangan, melainkan harus dimainkan di luar rumah, khususnya di tanah lapang yang berukuran luas dan tidak terbatas. Selain itu, permainan egrang bathok kelapa sebaiknya dimainkan di tempat yang beralaskan tanah, bukan di ubin atau alas lantai lainnya yang berkontur keras. Sedangkan waktu untuk memainkan permainan egrang bathok kelapa sebenarnya tidak terbatas, namun biasanya permainan ini dimainkan pada waktu pagi, siang dan menjelang sore hari.

i. Cara memainkan egrang bathok kelapa

Cara bermain egrang bathok kelapa yaitu :

- 1) Permainan egrang dapat dimainkan sendiri atau bersama-sama. Jika dimainkan secara bersama-sama, terlebih dahulu dibuat garis start dan finish.
- 2) Para pemain bersiap di garis start. Kedua kaki diletakkan pada masing-masing bathok kelapa, dengan ibu jari dan telunjuk pada jari kaki menjepit tali. Sementara itu, tangan memegang tali.
- 3) Para pemain berjalan menggunakan egrang
- 4) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai garis finish.

j. Manfaat permainan egrang bathok kelapa

A Husna M (2009), mengemukakan bahwa manfaat permainan egrang bathok kelapa adalah :

- 1) Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.

Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.

3) Melatih insting dan ketepatan dalam bertindak.

Dengan memainkan permainan egrang bathok kelapa, seseorang akan berusaha memaksimalkan instingnya agar memperoleh hasil yang baik. Selain itu, permainan ini juga akan membiasakan seseorang berpikir cepat dan tepat dalam melakukan sesuatu.

4) Meningkatkan ketahanan fisik maupun mental.

Dengan melakukan permainan egrang bathok kelapa, ketahanan tubuh seseorang akan meningkat karena permainan ini membutuhkan aktivitas fisik yang cukup prima. Selain itu, ketahanan mental pun akan meningkat karena dalam permainan ini juga menuntut kestabilan mental.

5) Melatih sportivitas dalam berkehidupan.

Terkadang, permainan egrang bathok kelapa dimainkan dalam bentuk kelompok atau sebagai perlombaaan. Sehingga sportivitas harus tetap dijunjung.

6) Memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan.

Permainan ini bisa dimainkan dalam bentuk perlombaan, jadi tidak menutup kemungkinan ada sosialisasi antar pemainnya.

7) Menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal.

Permainan egrang bathok kelapa merupakan produk asli Indonesia, dengan memainkan alat permainan tradisional ini, secara langsung dapat melestarikan kebudayaan yang dimiliki Negara kita.

k. Nilai-nilai dalam permainan egrang bathok kelapa

Nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dari keterampilan dalam menggunakan alat egrang untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang dan dapat berjalan. Nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan dalam mendukung kajian teoritik. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Feronika Evi Retnningsih (2012) yang berjudul Penggunaan Permainan Tradisional Boy-boyan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Yos Sudarso Kecamatan Sukorejo Kota Blitar. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian anak kelompok B dengan 30 anak yang terdiri 16 laki-laki dan 14 perempuan. Instrumen yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data berupa observasi guru, unjuk kerja

dan dokumentasi. Penelitian penggunaan permainan tradisional Boy-boyan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada tahap pra tindakan persentase ketuntasan sebesar 33,33%, pada siklus I media genting kurang menarik bagi anak hasilnya 61,11%, penelitian dilanjutkan siklus II dengan media APE (Alat Permainan Edukatif) yang hasil persentase ketuntasannya 81,67%. Hasil tersebut sudah sesuai dengan harapan peneliti lebih dari 76%, oleh sebab itu permainan ini dapat digunakan dengan memanfaatkan APE (Alat Permainan Edukatif) yang ada di sekolah. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Tradisional Boy-boyan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Yos Sudarso Kecamatan Sukorejo Kota Blitar.

2. Wahyu Purwaningayu Galih (2012) yang berjudul Penggunaan Tari Gembala Sapi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak di Kelompok A1 TK ABA 06 Malang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan tari gembala sapi dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini dan mendeskripsikan peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui penerapan tari gembala sapi di kelompok A1 TK ABA 06 Malang. Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian ini dilakukan di Kelompok A1 TK ABA 06 Malang dengan jumlah siswa 21 anak, 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan

dokumentasi. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Peningkatan dari kegiatan Pra tindakan diperoleh skor 52%, Siklus I diperoleh skor 70% dan Siklus II dengan skor 90%. Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran tari gembala sapi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini secara maksimal.

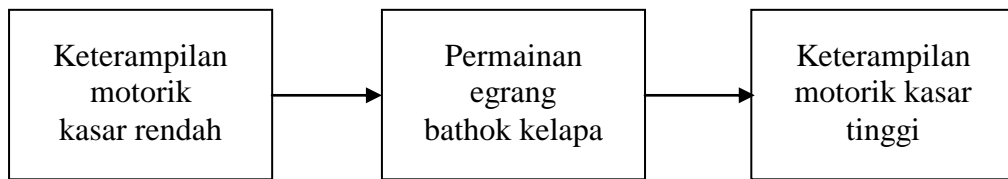
### **C. Kerangka Berpikir**

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Berdasarkan observasi di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten keterampilan motorik kasar anak masih kurang, yaitu pada unsur keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Untuk dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, peneliti dan guru memilih kegiatan permainan egrang bathok kelapa untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

Kegiatan permainan egrang bathok kelapa kegiatannya seperti permainan egrang bathok kelapa dengan jarak tertentu sesuai intruksi, permainan egrang bathok kelapa dengan jarak tertentu dan merubah arah kembali ke tempat semula sesuai intruksi, permainan egrang bathok kelapa dalam bentuk zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula sesuai intruksi. Diadakannya kegiatan tersebut keterampilan motorik kasar anak dapat meningkat dengan optimal.





#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah melalui permainan egrang bathok kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Secara partisipatif bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah (Suwarsih Madya, 2006: 51-52).

Penelitian ini menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru pendamping. Peneliti terlibat langsung dalam proses sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan. Dengan demikian sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi peneliti senantiasa terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitian.

Menurut Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama (2010: 9), menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas termasuk dalam penelitian kualitatif walaupun data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Suharsimi Arikunto (2010:42) bahwa penelitian tindakan ini merupakan penelitian kualitatif karena menunjuk pada suatu proses tindakan, hasil penelitiannya hanya berlaku bagi subjek yang diteliti atau tidak untuk digeneralisasikan.

## **B. Setting Penelitian**

### 1. Tempat penelitian

Penelitian dilakukan di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten Provinsi Jawa Tengah. Laporan dipilih oleh peneliti dengan alasan bahwa lembaga tersebut ditemukan masalah kurangnya kemampuan motorik kasar dengan permainan egrang batok masih rendah.

Penelitian dilakukan di BA Aisyiyah Daleman 1 ini dengan alasan dipilihnya halaman BA Aisyiyah Daleman 1 karena merupakan tempat kegiatan yang selama ini digunakan dalam permainan fisik anak, dan memiliki luas halaman yang cukup memadai.

### 2. Tempat

Adapun waktu yang dilakukan pada semester II, pada bulan maret sampai dengan bulan Juli 2020.

## **C. Subjek Penelitian**

### 1. Subjek yang Melaksanakan Tindakan

Subyek yang melaksanakan tindakan dalam penelitian ini adalah kolaboratif antara peneliti dan guru kelompok A usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020,

### 2. Subjek yang Menerima Tindakan

Subyek penelitian ini semua anak kelompok A usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten Tahun

Pelajaran 2019/2020, yang berjumlah 12 anak, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi, yaitu :

##### **1. Metode Observasi**

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan (Bungin, 2008:115). Observasi dilakukan peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas yang ditunjukkan anak didik pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan serta berupa catatan lapangan (terlampir).

##### **2. Metode Wawancara**

Dalam penelitian ini digunakan metode wawancara mendalam. Wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai (Bungin, 2008:108).

Dengan metode ini, akan diketahui hal-hal yang lebih mendalam tentang upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan egrang bathok kelapa pada anak kelompok A usia 4-5 tahun

di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru dan siswa.

### 3. Metode Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2010:329).

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto atau rekaman gambar pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumen ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang aktifitas yang dilakukan anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang telah diperoleh. Dokumen-dokumen tersebut berupa foto yang memberikan gambaran nyata mengenai kegiatan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Foto tersebut berfungsi untuk merekam kegiatan penting yang dilakukan anak pada saat proses pembelajaran yang menggambarkan tentang partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

### **E. Teknik Validitas Instrumen**

Menurut Paizaluddin & Ermalinda (2014:136) data yang diperoleh agar objektif, validitas dan reliabel maka dilakukan teknik triangulasi yaitu dengan melakukan beberapa tindakan. Trianggulasi adalah membandingkan

perspsi berbagai sumber data atau informan yang satu dengan yang lain dalam/ mengenai situasi yang sama.

Pada penelitian instrumen pokok, yaitu panduan observasi dalam kegiatan egrang batok kelapa. Dari permainan tersebut dapat mengungkapkan kemampuan, keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dalam melakukan kegiatan permainan egrang batok kepala pada anak kelompok A di BA Aisyiyah Daleman 1 Kec. Tulung Kab. Klaten. Lembar observasi di uraikan dengan tabel di bawah ini

Tabel. 3.1 Kisi-kisi instrument lembar observasi perkembangan motorik kasar anak usia dini

No	Aspek Pengembangan	Indikator pengembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Keseimbangan gerak tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat	Anak belum mampu melakukan gerakan melompat	Anak sudah mulai mampu melakukan sedikit gerakan melompat	Anak mampu melakukan gerakan melompat	Anak sudah sangat mampu melakukan gerakan melompat
2.	Kelincahan gerakan	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat	Anak belum mampu melakukan mengubah arah posisi tubuh dengan cepat	Anak sudah mulai mampu melakukan mengubah arah posisi tubuh dengan cepat	Anak mampu melakukan mengubah arah posisi tubuh dengan cepat	Anak sudah sangat mampu melakukan mengubah arah posisi tubuh dengan cepat
3.	Kecepatan gerak tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak belum mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak sudah mulai mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat	Anak sudah sangat mampu melakukan berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat
4.	Keseimbangan gerak tubuh dalam melompat	Mampu melakukan gerakan melompat	Anak belum mampu melakukan gerakan	Anak sudah mulai mampu melakukan	Anak mampu melakukan	Anak sudah sangat mampu melakukan

	pada permainan egrang batok	dengan satu kotak ke kotak berikutnya	melompat dengan satu kotak ke kotak yang lain	gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak yang lain	gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak yang lain	gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak yang lain
5.	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat tali	Kemampuan memegang erat tali	Anak belum mampu memegang erat tali Kemampuan memegang erat tali	Anak sudah mulai mampu memegang erat tali Kemampuan memegang erat tali	Anak mampu melakukan memegang erat tali Kemampuan memegang erat tali	Anak sudah sangat mampu memegang erat tali Kemampuan memegang erat tali
6.	Keseimbangan anak dengan waktu yang di tentukan	Kemampuan menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai instruksi	Anak belum mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai instruksi	Anak sudah mulai mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai instruksi	Anak mampu melakukan menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai instruksi	Anak sangat mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai instruksi
7.	Keseimbangan anak dengan jarak yang di tentukan	Kemampuan anak berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak belum mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak sudah mulai berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak sangat mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi

Skala Penilaian:

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan kriteria penilaian diatas diperoleh:

- Nilai tertinggi adalah 4

- Nilai terendah adalah 1

## **F. Indikator Kinerja**

Menurut Ermalinda (2014:138) indikator kinerja merupakan tolak ukur atau standar tingkat keberhasilan dan tingkat ketercapaian atau kondisi akhir yang dihadapkan dari satu tindakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Adapun keberhasilan akan kelihatan apabila hasil kegiatan anak permainan egrang bathok kelapa terjadi peningkatan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah anak mendapat nilai dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Sebelum di adakan permainan egrang batok anak belum aktif melakukan kegiatan permainan dengan lincah dan terampil. Setelah adanya permainan egrang batok anak selalu aktif dalam bermain menggunakan pijakan-pijakan yang telah di sediakan oleh sekolah.

## **G. Prosedur Tindakan**

Dalam penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 2006: 53). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang masing-masing memiliki berbagai langkah, yaitu pada Permainan, yang terdiri dari masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait.



## 1. Siklus I

### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti bersama kolaboran, guru kelas menyiapkan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Menentukan tema dan sub-sub tema yang akan di ajarkan
- 2) RPPH dengan tema yang sudah di pilih dan permainan egrang batok.
- 3) Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan yaitu egrang bathok kelapa dan video pembelajarannya.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak.

### b. Pelaksanaan

Pada tahap ini kolaboran dengan guru kelas melakukan pembelajaran secara *luring* dan *home visit* sesuai penjadwalan sebagai berikut :

- 1) Menyampaikan atau meginformasikan materi yang akan dipelajari sesuai RPPH.
- 2) Bersama siswa kolaboran menyiapkan alat permainan egrang batok dan didampingi orang tua menyaksikan video pembelajaran tentang permainan tradisional egrang batok untuk meningkatkan motorik kasar.
- 3) Setelah siswa memahami cara bermain egrang batok, kemudian siswa mempraktekannya.
- 4) Peneliti bersama guru kelas mengamati partisipasi anak saat proses bermain egrang bathok kelapa.
- 5) Selanjutnya hasil kegiatan anak diamati dan dicatat sebagai hasil pengamatan.

c. Observasi

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mengobservasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses berlangsung. Hasilnya langsung dicatat di lembar observasi.

d. Refleksi

Setelah peneliti dan kolaboran memperoleh data pada lembar observasi kemudian dilakukan analisis serta melakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas atau berkolaborasi yang bersangkutan. Diskusi tersebut untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penelitian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah itu mencari jalan keluar terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada tahap kegiatan selanjutnya.

Anak yang belum bias melakukan permainan egrang batok terus dipantau dan diberikan semangat agar bias berkembang sesuai dengan kemampuan. Anak yang sudah bisa melakukan permainan egrang batok dilatih kelincahannya agar bias berjalan jauh dan tidak terjatuh lagi.

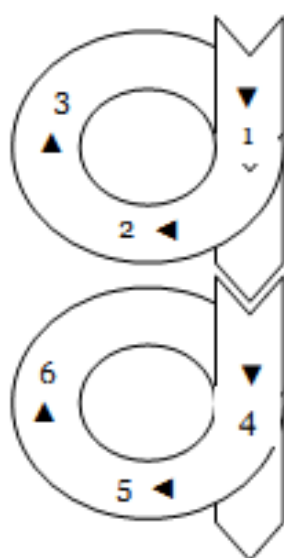
## **2. Siklus II**

Pada siklus II sama seperti siklus I, pada siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I, siklus II merupakan hasil kesatuan dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi

seperti yang dilakukan pada siklus I, permainan yang belum tuntas pada siklus I diulang kembali di siklus II sebelum masuk materi berikutnya.

Bagan perencanaan tindakan kelas menurut Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 1994: 25) seperti pada gambar berikut :

Gambar 3.1. Proses Tindakan Kelas



Keterangan :

- 1 = Perencanaan
- 2 = Tindakan dan Observasi I
- 3 = Refleksi I
- 4 = Rencana Terevisi I
- 5 = Tindakan dan Observasi II
- 6 = Refleksi II

(Suwarsih Madya, 2006: 25)

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara menganalisis data yang diperoleh selama peneliti mengadakan penelitian. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data yang telah diperoleh secara kuantitatif kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif persentase. Data kualitatif menerangkan aktivitas siswa yang dapat diperoleh dari lembar observasi. Adapun untuk menghitung persentase ketercapaian keberhasilan yang diperoleh setiap anak menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} : \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh anak}}{\text{jumlah nilai tertinggi x jumlah indikator}} \times 100$$

$$\text{Yaitu : } P_i = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

$P_i$  : hasil pengamatan

$f$  : jumlah skor yang diperoleh anak

$n$  : jumlah skor total (jumlah nilai tertinggi x jumlah indikator).

Untuk memperoleh nilai rata-rata peneliti menggunakan rumus:

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

Keterangan :

$X$  : nilai rata-rata

$\sum x$  : jumlah semua nilai anak

$\sum n$  : jumlah anak

Anas Sudijino menyatakan data yang diperoleh dijelaskan kedalam 4 tingkatan yaitu :

Tabel. 3.2 Skala penilaian instrument lembar observasi perkembangan motorik kasar anak usia dini

Persentase	Keterangan
80% - 100%	Kemampuan motorik kasar anak berkembang sangat baik
60% - 79%	Kemampuan motorik kasar anak berkembang sesuai harapan
30% - 59%	Kemampuan motorik kasar anak mulai berkembang
0% - 29%	Kemampuan motorik kasar anak belum berkembang

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal**

Peneliti melakukan pengamatan terhadap perkembangan motorik kasar anak pada permainan egrang bathok kelapa, mampu melompat, berlari, melempar dan sebagai langkah awal sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Dari permainan tersebut dapat mengungkapkan kemampuan, keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dalam melakukan kegiatan permainan egrang batok kepala pada anak kelompok A di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten.

Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui permainan egrang bathok kelapa. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah melakukan tindakan.

Berkenaan dengan situasi pandemi covid-19, maka pembelajaran dilaksanakan sejalan dengan arahan Bupati dan Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten, juga arahan pemerintah pusat yang mengalihkan pembelajaran di sekolah menjadi belajar di rumah masing-masing dengan dampingan orangtua. Selanjutnya peneliti merancang penelitian sesuai dengan program pembelajaran di rumah, peneliti melakukan kunjungan ke rumah dengan didampingi oleh guru membagi siswa dalam dua kelompok sesuai dengan lokasi rumah yang berdekatan sehingga dalam pelaksanaannya tetap memberlakukan protokoler kesehatan, sedangkan tempat pelaksanaan

pembelajaran dilaksanakan di teras rumah dan halaman rumah Ibu Ginarti dengan anggota kelompoknya yaitu : Navisa, Vanevis, Dimas, Azzam, Adam serta rumah Ibu Nur Muslimah dengan anggota kelompoknya yaitu : Dita, Najwa, Icha Arya, Naura, Agha.

Langkah awal yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan pengamatan awal berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui kondisi awal anak. Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus 1, dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan observasi awal sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus 1. Observasi awal dilakukan untuk melihat perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak kelompok A di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten sebagai subjek penelitian yang berjumlah 12 orang anak, adapun hasil observasi awal dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.1 Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Sebelum Tindakan

No	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	MDP	2	7,14%	Mulai Berkembang
2	NRN	2	7,14%	Mulai Berkembang
3	NKW	2	7,14%	Mulai Berkembang
4	VR	2	7,14%	Mulai Berkembang
5	ASR	2	7,14%	Mulai Berkembang
6	AANW	1	3,57%	Mulai Berkembang
7	IAA	1	3,57%	Mulai Berkembang
8	NHH	1	3,57%	Mulai Berkembang
9	ARS	1	3,57%	Mulai Berkembang
10	AKS	1	3,57%	Mulai Berkembang
11	ANS	1	3,75%	Mulai Berkembang
12	CSP	1	3,75%	Belum Berkembang
Jumlah Nilai		17	60,87%	60,87%
Nilai rata-rata		1,5	9,63%	9,63

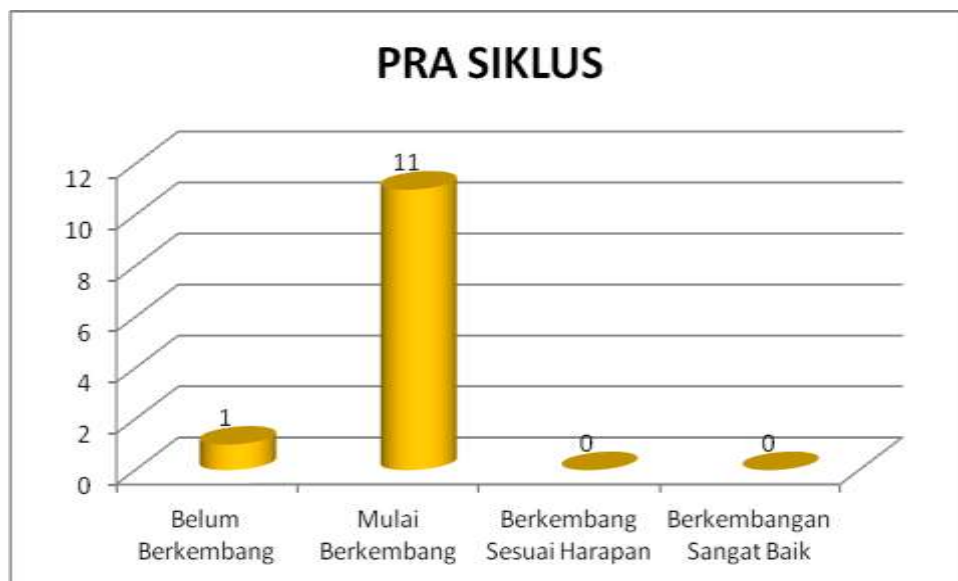
Berdasarkan tabel di atas pada proses permainan egrang bathok kelapa sebelum diberikan tindakan diperoleh rata-rata nilai 1,4 atau 9,63% dari 12 orang anak, ada 7 anak atau 6,46% kriteria belum berkembang dan ada 5 anak atau 3,54% kriteria mulai berkembang. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2. Rangkuman Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus

No	Skor rata-rata	F	%	Keterangan
1	1	7	6,46%	Belum Berkembang
2	2	5	3,54%	Mulai Berkembang
3	3	0	0	Berkembang Sesuai Harapan
4	4	0	0	Berkembangan Sangat Baik

Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak masih rendah, masih banyak anak yang kurang berhasil dalam melakukan unjuk kerja bermain egrang bathok kelapa. Disini dapat diartikan bahwa motorik kasar anak belum terlatih dengan baik, dalam arti keseimbangan tubuh dalam menggunakan alat egrang bathok masih kurang seimbang, anak kurang bisa berjalan menggunakan alat egrang bathok kelapa dengan jarak tertentu serta anak kurang lincah dalam berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat. Oleh karena itu, keadaan ini menjadikan landasan untuk berupaya meningkatkan pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain egrang bathok kelapa. Hasil tersebut dapat disajikan melalui grafik di bawah ini :

Gambar 4.1 Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan



## B. Deskripsi Hasil Penelitian

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain egrang bathok kelapa disusun peneliti bekerja sama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolabolator dan dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan kepala sekolah. Pada tahap perencanaan, yang dilakukan peneliti adalah :

- 1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai kurikulum
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan peneliti



dan kolabolator dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

- 3) Mempersiapkan lembar observasi penilaian anak tentang kegiatan permainan egrang bathok kelapa yang meningkatkan motorik kasar.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi guru
- 5) Mempersiapkan kelengkapan untuk kegiatan bermain egrang bathok kelapa.
- 6) Menyiapkan kelengkapan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung, seperti kamera.

#### b. Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan dimulai. Setelah doa selesai guru mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. Guru bertanya kepada anak, apa kabar hari ini? Anak-anak pun menjawabnya dengan serempak. Selanjutnya anak-anak diajak menyanyikan lagu “Selamat Pagi”. Setelah bernyanyi guru mengabsen anak dengan memanggil satu per satu dari semua anak. Guru bercakap-cakap mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu bermain egrang bathok kelapa. Pelaksanaan Kegiatan Siklus I dilaksanakan dengan tiga pertemuan di mana guru terlebih dahulu menyiapkan atau membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yaitu pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain egrang bathok kelapa.

Pelaksanaan pembelajaran disampaikan dengan praktek langsung yang dilakukan oleh guru dan anak menirukan apa yang dicontohkan oleh guru melalui tahapan demi tahapan gerakan sampai

anak jelas, paham dan mengerti gerakan yang telah di contohkan oleh guru.

#### 1) Pertemuan pertama Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 17 September 2020. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa, peluit, pathok, bendera tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Selanjutnya guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di halaman rumah, kemudian anak-anak diajak keluar menuju halaman rumah.

Pertemuan pertama siklus I ini dengan kegiatan praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Alat yang digunakan terbuat dari tempurung dan tali.

Sebelum pelaksanaan kegiatan praktek langsung bermain egrang bathok kelapa, guru menjelaskan tata cara atau aturan main disertai memberi contoh cara menggunakan alat egrang bathok yang benar agar anak dapat seimbang dalam menggunakan alat, bisa dalam bermain egrang bathok kelapa dan lincah berjalan zig-zag.

Setiap anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa sebanyak dua kali. Pada pertemuan pertama siklus I yang dinilai oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan.

Pada komponen keseimbangan dimana anak dapat menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dalam bermain egrang bathok kelapa. Pada aspek kekuatan, dimana anak bisa (kuat) bermain egrang bathok dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula.

Pada komponen kelincahan, dimana anak mampu berjalan zig-zag dan mampu merubah arah kembali ke tempat semula. Anak-anak diajak berbaris berjajar 4, guru kemudian memberi penjelasan kembali tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak tampak memperhatikan dan mendengarkannya. Ketika guru menjelaskan bahwa anak-anak akan bermain egrang bathok kelapa, anak-anak bersorak gembira dan ingin segera kegiatan itu dilaksanakan.

Selanjutnya guru melakukan pemanasan dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil menyanyikan lagu "Lingkaran". Guru dan anak melakukan pemanasan dengan melempar tangkap bola secara bergantian. Anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan.

Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dan bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Langkah-langkah dalam bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus, antara lain :

- a) Guru atau peneliti membuat garis start dan finish (sekitar 4 meter).
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.
- c) Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- d) Anak memegang alat egrang bathok kelapa kemudian memakainya alat egrang tersebut
- e) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus menggunakan alat egrang bathok kelapa sampai garis finish.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan lurus menggunakan egrang bathok kelapa

Langkah-langkah dalam bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru atau peneliti membuat garis start dan garis pembatas untuk merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis start (sekitar 4 meter).
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.
- c) Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- d) Anak memegang alat egrang bathok kelapa kemudian memakainya alat egrang tersebut
- e) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak

segera berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis start.

- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan egrang bathok kelapa.

Langkah-langkah dalam bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru memasang pathok dan bendera berjajar 5 pathok dengan jarak  $\frac{1}{2}$  meter.
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.
- c) Anak satu per satu dan bergantian dalam melakukan kegiatan ini.
- d) Anak memegang alat egrang bathok kelapa kemudian memakainya alat egrang tersebut
- e) Setelah anak sudah siap, guru meniup peluit dan anak segera berjalan menggunakan alat egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag melewati rintangan dan merubah arah kembali ke tempat semula.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan egrang bathok kelapa.

Pada akhir kegiatan belajar mengajar bermain egrang bathok kelapa, peneliti memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu

persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil. Sebelum masuk kelas, guru menjelaskan bahwa akan dilanjutkan kembali kegiatan bermain egrang bathok kelapa pada hari Kamis. Selanjutnya guru mengajak anak menyanyikan lagu “Suka Hati”. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak-anak yang sudah mengikuti kegiatan bermain egrang bathok kelapa. Setelah itu guru mengajak anak untuk cuci tangan dan kaki secara bergiliran dan bagi yang sudah cuci tangan dan kaki segera masuk kelas.

Hasil pelaksanaan kegiatan bermain egrang bathok kelapa pada pertemuan pertama siklus I, dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	MDP	2	7,14%	Berkembang Sesuai Harapan
2	NRN	2	7,14%	Berkembang Sesuai Harapan
3	NKW	2	7,14%	Mulai Berkembang
4	VR	2	7,14%	Berkembang Sesuai Harapan
5	ASR	2	7,14%	Mulai Berkembang
6	AANW	1	3,57%	Mulai Berkembang
7	IAA	1	3,57%	Mulai Berkembang
8	NHH	1	3,57%	Mulai Berkembang
9	ARS	1	3,57%	Mulai Berkembang
10	AKS	1	3,57%	Berkembang Sesuai Harapan
11	ANS	1	3,57%	Mulai Berkembang
12	CSP	1	3,57%	Belum Berkembang
Jumlah Nilai		17	60,69%	
Nilai rata-rata		1,4	9,34%	

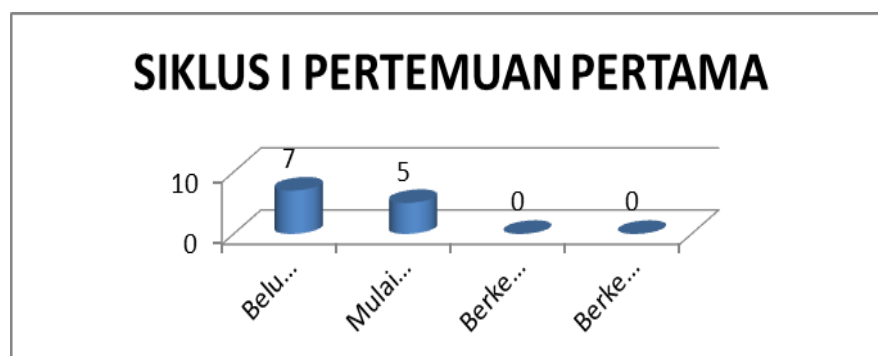
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus 1 diperoleh nilai rata-rata 1,4 atau 9,34%. Dengan kategori berkembang sesuai harapan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 4.4. Rangkuman Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Skor rata-rata	F	%	Keterangan
1	1 - 6	7	6,43%	Belum Berkembang
2	7 - 12	5	3,54%	Mulai Berkembang
3	13 - 18	0	0,00%	Berkembang Sesuai Harapan
4	19 - 24	0	0,00%	Berkembangan Sangat Baik

Pada tabel 4.4 di atas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria belum berkembang sebanyak 7 orang anak 6,46% sedangkan anak yang Mulai berkembang sebanyak 5 orang anak 3,54%, anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang, anak yang memperoleh kriteria belum berkembang dan berkembang sangat baik tidak ada. Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus 1 pertemuan pertama dapat digambarkan pada grafik berikut ini :

Gambar 4.2 Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Siklus I Pertemuan Pertama



## 2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 26 September 2020. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru menyiapkan alat egrang bathok kelapa, peluit, pathok, bendera, tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Selanjutnya guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di halaman rumah, kemudian anak-anak diajak keluar menuju halaman rumah.

Pertemuan kedua siklus I ini dengan kegiatan praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Alat yang digunakan terbuat dari tempurung dan tali.

Sebelum pelaksanaan kegiatan praktek langsung bermain egrang bathok kelapa, guru menjelaskan tata cara atau aturan main disertai memberi contoh cara bermainnya. Setiap anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa sebanyak dua kali. Pada pertemuan kedua siklus I ini aspek yang akan di nilai oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan.

Pada komponen keseimbangan dimana anak dapat menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dalam bermain egrang bathok



kelapa. Pada aspek kekuatan, dimana anak bisa (kuat) bermain egrang bathok dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula. Pada komponen kelincuhan, dimana anak mampu berjalan zig-zag dan mampu merubah arah kembali ke tempat semula.

Anak-anak diajak berbaris berjajar 4, guru kemudian memberi penjelasan tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak tampak memperhatikan dan mendengarkannya. Ketika guru menjelaskan bahwa anak-anak akan bermain egrang bathok kelapa, anak-anak tampak senang dan ingin segera kegiatan itu dilaksanakan.

Selanjutnya guru melakukan pemanasan dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran, setelah membuat lingkaran anak berjalan sambil menyanyikan lagu "Ular Naga". Guru dan anak melakukan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan yaitu guru memberi contoh dan anak menirukan. Anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan tersebut.

Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Langkah-langkah bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus, antara lain :

- a) Guru atau peneliti membuat garis start dan finish (sekitar 4 meter).
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.
- c) Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- d) Anak memegang alat egrang bathok kelapa kemudian memakainya alat egrang tersebut
- e) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus menggunakan alat egrang bathok kelapa sampai garis finish.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan lurus menggunakan egrang bathok kelapa.

Langkah-langkah dalam bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru atau peneliti membuat garis start dan garis pembatas untuk merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis start (sekitar 4 meter).
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.
- c) Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- d) Anak memegang alat egrang bathok kelapa kemudian memakainya alat egrang tersebut

- e) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis start.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan egrang bathok kelapa.

Langkah-langkah bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru memasang pathok dan bendera berjajar 5 pathok dengan jarak  $\frac{1}{2}$  meter.
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.
- c) Anak satu per satu dan bergantian dalam melakukan kegiatan ini.
- d) Anak memegang alat egrang bathok kelapa kemudian memakainya alat egrang tersebut
- e) Setelah anak sudah siap, guru meniup peluit dan anak segera berjalan menggunakan alat egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag melewati rintangan dan merubah arah kembali ke tempat semula.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan egrang bathok kelapa.

Pada akhir kegiatan belajar mengajar bermain egrang bathok kelapa, peneliti memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak

satu persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil.

Sebelum masuk kelas, guru menjelaskan bahwa akan dilanjutkan kembali kegiatan bermain egrang pada hari Kamis. Selanjutnya guru mengajak anak menyanyikan lagu “Anak Pintar”. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak-anak yang sudah mengikuti kegiatan bermain egrang bathok kelapa. Setelah itu guru mengajak anak untuk cuci tangan dan kaki secara bergiliran dan bagi yang sudah cuci tangan dan kaki.

Hasil pelaksanaan kegiatan bermain egrang bathok kelapa pada pertemuan kedua siklus I, dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Kedua

No	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	MDP	2	7,14%	Berkembang Sesuai Harapan
2	NRN	2	7,14%	Berkembang Sesuai Harapan
3	NKW	2	7,14%	Berkembang Sesuai Harapan
4	VR	2	7,14%	Berkembang Sesuai Harapan
5	ASR	2	7,14%	Mulai Berkembang
6	AANW	2	7,14%	Mulai Berkembang
7	IAA	1	3,57%	Berkembang Sesuai Harapan
8	NHH	1	3,57%	Mulai Berkembang
9	ARS	1	3,57%	Berkembang Sesuai Harapan
10	AKS	1	3,57%	Berkembang Sesuai Harapan
11	ANS	1	3,57%	Mulai Berkembang
12	CSP	1	3,57%	Mulai Berkembang
Jumlah Nilai		18	64,26%	
Nilai rata-rata		1,5	9,89%	

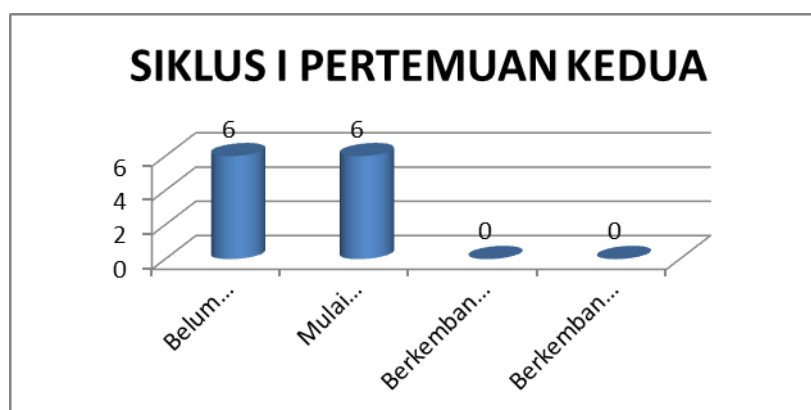
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus 1 pertemuan kedua diperoleh nilai rata-rata anak 19,8 atau 70,83%. Dengan kategori berkembang sesuai harapan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 4.6. Rangkuman Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua

No	Skor rata-rata	F	%	Keterangan
1	1	6	5,00%	Belum Berkembang
2	2	6	5,00%	Mulai Berkembang
3	3	0	0,00%	Berkembang Sesuai Harapan
4	4	0	0,00%	Berkembangan Sangat Baik

Pada tabel 4.6 di atas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria belum berkembang sebanyak 6 orang anak 5,00%, sedangkan anak yang Mulai berkembang sebanyak 6 orang anak 5,00%, anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang, anak yang memperoleh kriteria Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus 1 pertemuan kedua dapat dilihat pada grafik berikut ini :

Gambar 4.3 Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Siklus I Pertemuan Kedua



### c. Observasi Siklus I

Proses tindakan siklus 1 dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan mengalami beberapa kendala. Awalnya anak sangat antusias saat mengetahui permainan hari itu akan menggunakan permainan egrang bathok kelapa. Pada saat anak bermain permainan bersama dengan teman-teman yang lain terdapat anak yang semangat dalam bermain dan ada juga anak yang kurang semangat dalam bermain. Kemudian guru kembali mengkondisikan anak agar melanjutkan permainan tersebut bersama temannya dengan gembira dengan menggunakan permainan egrang bathok kelapa.

Anak mulai semangat dan gembira pada saat permainan egrang bathok kelapa dimainkan oleh anak-anak tersebut. Pada hari pertama anak tampak bingung dengan proses langkah-langkah mulainya permainan egrang bathok kelapa tersebut yang diikutinya, namun seiring berjalannya waktu anak-anak terbiasa mengikuti kegiatan langkah-langkah permainan egrang bathok kelapa tersebut. Hal tersebut terlihat saat anak bermain permainan egrang bathok kelapa dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua pada siklus 1.

Berdasarkan pengamatan selama permainan egrang bathok kelapa dengan menggunakan permainan egrang bathok kelapa pada siklus 1, awalnya anak belum mengerti dengan kegiatan yang berlangsung sehingga saat permainan egrang bathok kelapa tidak berjalan dengan lancar, terdapat anak yang bingung saat proses permainan dimulai sehingga harus dilakukan arahan oleh guru dan

peneliti. Akibat ketidakpahaman anak tersebut dikarenakan anak bercerita dengan teman yang disampingnya.

Tampak beberapa masalah saat proses permainan berlangsung, seperti mengatur anak ketika disuru bergiliran saat bermain permainan tersebut, tetapi terdapat juga anak yang terlihat bijak dalam menghadapi masalah atau teman dikelasnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan mau bergiliran bermain pada permainan tersebut.

Indikator yang diteliti yaitu mampu melakukan gerakan melompat, mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat. Sehingga pada siklus 1 ini terlihat bahwa anak sudah mengalami peningkatan dari pada awal pelaksanaan kegiatan bermain yang menggunakan permainan egrang bathok kelapa. Anak yang tadinya tidak mau ikut bermain, kini setelah dilaksanakan kegiatan permainan egrang bathok kelapa tersebut beberapa hari sudah mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya dan ingin melakukannya, tampak beberapa anak yang tadinya tidak mau mendengarkan guru, menjadi mau mendengarkan guru walaupun terkadang masih mengabaikannya saat kegiatan permainan berlangsung. Tetapi ada beberapa anak sudah terlihat mulai mencapai indikator penilaian.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar anak setelah melaksanakan kegiatan permainan egrang bathok kelapa. Hasil observasi siklus 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus 1

No	Kode Anak	Pertemuan Pertama			Pertemuan Kedua		
		Skor	Nilai	Ket	Skor	Nilai	Ket
1	MDP	2	7,14%	MB	2	7,14%	MB
2	NRN	2	7,14%	MB	2	7,14%	MB
3	NKW	2	7,14%	MB	2	7,14%	MB
4	VR	2	7,14%	MB	2	7,14%	MB
5	ASR	2	7,14%	MB	2	7,14%	MB
6	AANW	1	3,57%	MB	2	7,14%	MB
7	IAA	1	3,57%	BB	1	3,57%	BB
8	NHH	1	3,57%	BB	1	3,57%	BB
9	ARS	1	3,57%	BB	1	3,57%	BB
10	AKS	1	3,57%	BB	1	3,57%	BB
11	ANS	1	3,57%	BB	1	3,57%	BB
12	CSP	1	3,57%	BB	1	3,57%	BB
Jumlah Nilai		168	17	60,69%		18	64,26%
Nilai rata-rata		14,0	1,4	9,34%		1,5	9,89%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus 1 diperoleh nilai rata-rata pada pertemuan pertama 1,4 atau 9,34% dengan kategori mulai berkembang dan pada pertemuan kedua nilai rata-rata 1,5 atau 9,89% dengan kategori berkembang sesuai harapan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

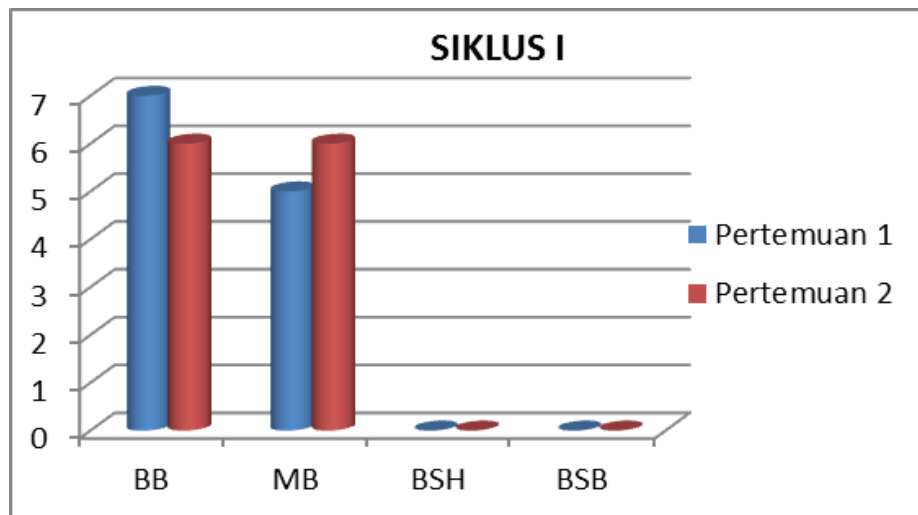
Tabel 4.8 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1

No	Skor rata-rata	Pertemuan Pertama			Pertemuan Kedua		
		F	%	Ket	F	%	Ket
1	1	7	6,46%	BK	6	5,00%	BB
2	2	5	3,54%	MB	6	5,00%	MB
3	3	0	0,00%	BSH	0	0,00%	BSH
4	4	0	0,00%	BSB	0	0,00%	BSB



Pada tabel 4.8 di atas terlihat ada peningkatan perkembangan motorik kasar pada anak dimana pada pertemuan pertama terdapat 6 anak atau 5,00% pada kategori berkembang belum dan terdapat 6 anak atau 5,00% pada kategori mulai berkembang . Sedangkan pada pertemuan kedua terdapat 7 anak atau 6,46% pada kategori belum berkembang, terdapat 5 anak atau 3,54% pada kategori mulai berkembang. Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus 1 dapat digambarkan pada grafik berikut ini :

Gambar 4.4 Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Siklus I



#### d. Refleksi Siklus I

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus II. Peneliti dan kolaborator sebagai observer membahas hal-hal apa saja yang menjadi

masalah atau kendala pada pelaksanaan siklus I. Dari beberapa kendala pada siklus I untuk memperbaikinya maka akan dilanjutkan dengan diadakannya siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, antara lain :

- 1) Pemberian contoh yang dilakukan guru pada saat praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dirasa masih kurang, yaitu hanya sebanyak satu kali.
- 2) Pada saat berjalan menggunakan alat egrang bathok kelapa, tali pada alat tersebut kurang ditarik kencang oleh anak, sehingga tali kendur dan susah untuk berjalan.
- 3) Kesempatan anak dalam melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa masih kurang, yaitu hanya sebanyak 2 kali.
- 4) Pembatas tiap-tiap jarak dinilai masih terlalu dekat ( $\frac{1}{2}$  meter), sehingga ruang gerak anak dalam berjalan kurang luas.
- 5) Pada saat kegiatan berlangsung guru kurang mengkondisikan anak, sehingga anak yang sedang bermain egrang bathok kelapa terganggu dan tidak konsentrasi karena di jahili oleh temannya.
- 6) Guru masih kurang dalam memberikan penghargaan kepada anak, sehingga terdapat beberapa anak yang kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan bermain egrang bathok kelapa.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih ada kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan. Maka pada tindakan siklus II

bisa lebih berhasil. Untuk itu direncanakan beberapa langkah perbaikan dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan-perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menambah pemberian contoh bermain egrang bathok kelapa kepada anak, yaitu dilakukan penambahan sebanyak dua kali agar anak paham dan jelas contoh dari guru sehingga anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dan benar.
- 2) Pada saat berjalan menggunakan egrang bathok kelapa, tali pada alat egrang ditarik kencang agar tidak kendur sehingga alat dapat digunakan selayaknya orang berjalan.
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa yaitu sebanyak tiga kali, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.
- 4) Pembatas tiap-tiap jarak diregangkan yaitu dengan jarak satu rentangan anak (1 meter), agar ruang gerak anak dalam berjalan luas.
- 5) Pada saat kegiatan berlangsung guru harus dapat mengkondisikan dan mengontrol anak yang lain agar tidak mengganggu anak yang sedang

## **2. Siklus II**

### **a. Perencanaan Siklus II**

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus II, peneliti

melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain egrang bathok kelapa disusun peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dan dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan kepala sekolah. Pada tahap perencanaan, yang dilakukan peneliti adalah :

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sebagai acuan peneliti dan kolabolator dalam pelaksanaan kegiatan bermain egrang bathok kelapa.
- 2) Mempersiapkan kelengkapan untuk kegiatan bermain egrang bathok kelapa.
- 3) Menyusun lembar observasi tentang kegiatan bermain egrang bathok kelapa, yang berisi aspek-aspek penilaian meliputi keseimbangan, kekuatan dan kelincahandalam bermain egrang bathok kelapa.
- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung, seperti kamera.

Selanjutnya peneliti juga melakukan kegiatan-kegiatan lain pada tahap perencanaan siklus II yaitu perencanaan perbaikan terhadap beberapa masalah yang ada pada saat pelaksanaan siklus I, yaitu dilakukan perbaikan dengan cara :

- 1) Guru menambah pemberian contoh bermain negrang bathok kelapa kepada anak, yaitu dilakukan penambahan sebanyak dua kali agar anak paham dan jelas contoh dari guru sehingga anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dan benar.

- 2) Pada saat berjalan menggunakan egrang bathok kelapa, tali ada alat egrang ditarik kencang agar tidak kendur sehingga alat dapat digunakan selayaknya orang berjalan.
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa yaitu sebanyak tiga kali, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.
- 4) Pembatas tiap-tiap jarak diregangkan yaitu dengan jarak satu rentangan anak, agar ruang gerak anak dalam berjalan luas.
- 5) Pada saat kegiatan berlangsung guru harus dapat mengkondisikan dan mengontrol anak yang lain agar tidak mengganggu anak yang sedang melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa dan agar kegiatan itu dapat dilaksanakan dengan optimal.
- 6) Guru dapat memberikan penghargaan yang lebih kepada anak, misal dengan memberi hadiah agar anak dapat bersemangat semua dalam melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa.

#### b. Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan dimulai. Setelah doa selesai guru mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. Guru bertanya kepada anak, apa kabar hari ini? Anak-anak pun menjawabnya dengan serempak. Selanjutnya anak-anak diajak menyanyikan lagu “Assalamu’alaikum”. Setelah bernyanyi guru mengabsen anak dengan memanggil satu per satu dari semua anak. Guru bercakap-cakap mengenai kegiatan yang

akan dilaksanakan yaitu bermain egrang bathok kelapa.

Pelaksanaan Kegiatan Siklus II dilaksanakan dengan dua pertemuan di mana guru terlebih dahulu menyiapkan atau membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yaitu pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain egrang bathok kelapa.

Pelaksanaan pembelajaran disampaikan dengan praktek langsung yang dilakukan oleh guru dan anak menirukan apa yang dicontohkan oleh guru melalui tahapan demi tahapan gerakan sampai anak jelas, paham dan mengerti gerakan yang telah di contohkan oleh guru. Kegiatan siklus II ini dilaksanakan dengan perlombaan, dan semua anak di beri hadiah oleh guru namun bagi anak yang menang mendapatkan hadiah terlebih dahulu.

#### 1) Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 September 2020. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa, peluit, hadiah, pathok, bendera, tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Selanjutnya guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di halaman rumah, kemudian anak-anak diajak keluar menuju halaman rumah.

Pertemuan pertama siklus II ini dengan kegiatan praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah

arah kembali ke tempat semula, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Alat yang digunakan terbuat dari tempurung dan tali. Sebelum pelaksanaan kegiatan praktek langsung bermain egrang bathok kelapa, guru memberi tahu bahwa pada hari itu akan diadakan perlombaan bermain egrang bathok kelapa, akan tetapi sebelumnya guru menjelaskan tata cara atau aturan main disertai memberi contoh cara menggunakan alat egrang bathok yang benar agar anak dapat seimbang, bisa (kuat), dan lincah dalam menggunakan alat egrang bathok kelapa. Guru dalam memberikan contoh cara bermain egrang bathok kelapa sebanyak dua kali. Setiap anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa sebanyak tiga kali. Pada pertemuan pertama siklus II yang dinilai oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan, dimana anak dapat menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dalam bermain egrang bathok kelapa. Pada aspek kekuatan, dimana anak bisa (kuat) bermain egrang bathok dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula. Pada komponen kelincahan, dimana anak mampu berjalan zig-zag dan mampu merubah arah kembali ke tempat semula.

Anak-anak diajak berbaris berjajar 4, guru memberi penjelasan kembali tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak tampak memperhatikan dan mendengarkannya.

Selanjutnya guru melakukan pemanasan dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil menyanyikan lagu “Lingkaran”. Guru dan anak melakukan pemanasan dengan bermain kucing dan tikus. Hal ini dilakukan untuk menambah variasi dalam gerakan pemanasan dan membuat suasana yang menyenangkan bagi anak sebelum kegiatan di mulai. Anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan dan ditambah dengan permainan kucing dan tikus.

Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Pada tindakan siklus II ini ada beberapa perbaikan yang dilakukan untuk dapat menghasilkan teknik yang tepat dalam bermain egrang bathok kelapa. Langkah-langkah dalam bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengontrol anak sebelum kegiatan bermain egrang bathok kelapa dimulai.
- b) Guru atau peneliti membuat garis start dan finish (sekitar 4 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.
- d) Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan.



- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain egrang bathok kelapa dapat maksimal.
- f) Anak memegang alat egrang bathok kelapa dengan tali pada alat egrang ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat egrang tersebut.
- g) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus menggunakan alat egrang bathok kelapa sampai garis finish.
- h) Guru memberikan kesempatan tigakali pada setiap anak untuk berjalan lurus menggunakan egrang bathok kelapa

Langkah-langkah dalam bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengontrol anak sebelum kegiatan bermain egrang bathok kelapa dimulai.
- b) Guru atau peneliti membuat garis start dan garis pembatas untuk merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis start (sekitar 4 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.
- d) Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain egrang bathok kelapa dapat maksimal.
- f) Anak memegang alat egrang bathok kelapa dengan tali pada alat

egrang ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat egrang tersebut.

g) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau kembalike garis start.

h) Guru memberikan kesempatan tiga kali padasetiap anak untuk berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan egrang bathok kelapa.

Langkah-langkah dalam bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

a) Guru mengkondisikan dan mengontrol anak sebelum kegiatan bermain egrang bathok kelapa dimulai.

b) Guru memasang pathok dan bendera berjajar 5 pathok dengan jarak satu rentangan anak (1 meter).

c) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.

d) Dua anak berdampingan dalam melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa.

e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain egrang bathok kelapa dapat maksimal

f) Anak memegang alat egrang bathok kelapa dengan tali pada alat egrang ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat egrang tersebut.

g) Setelah anak sudah siap, guru meniup peluit dan anak segera

berjalan menggunakan alat egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag melewati rintangan dan merubah arah kembali ke tempat semula.

- h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan egrang bathok kelapa.

Pada akhir kegiatan belajar mengajar bermain egrang bathok kelapa, peneliti memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil.

Sebelum masuk kelas, guru menjelaskan bahwa akan dilanjutkan kembali kegiatan bermain egrang bathok kelapa pada hari Kamis. Selanjutnya guru mengajak anak menyanyikan lagu “Suka Hati”. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak-anak yang sudah mengikuti kegiatan bermain egrang bathok kelapa. Setelah itu guru mengajak anak untuk cuci tangan dan kaki secara bergiliran dan bagi yang sudah cuci tangan dan kaki segera masuk kelas. Hadiah diberikan kesemua anak, akan tetapi anak yang menang dalam bermain egrang bathok kelapa di beri tanda bintang dan di beri hadiah terlebih dahulu dan hadiah itu berupa “wafer”. Hal ini dimaksudkan untuk memacu anak yang lain yang belum berhasil, agar lebih bersemangat dan berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa sesuai intruksi guru. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain egrang bathok

kelapa pada pertemuan pertama siklus II, disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.9 Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Pertama

No	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	MDP	3	10,71%	Berkembang Sesuai Harapan
2	NRN	3	10,71%	Berkembang Sesuai Harapan
3	NKW	3	10,71%	Berkembang Sesuai Harapan
4	VR	2	7,14%	Mulai Berkembang
5	ASR	2	7,14%	Mulai Berkembang
6	AANW	2	7,14%	Mulai Berkembang
7	IAA	2	7,14%	Mulai Berkembang
8	NHH	2	7,14%	Mulai Berkembang
9	ARS	2	7,14%	Mulai Berkembang
10	AKS	2	7,14%	Mulai Berkembang
11	ANS	1	3,57%	Belum Berkembang
12	CSP	1	3,57%	Belum Berkembang
Jumlah Nilai		25	89,25%	
Nilai rata-rata		2,1	13,73	

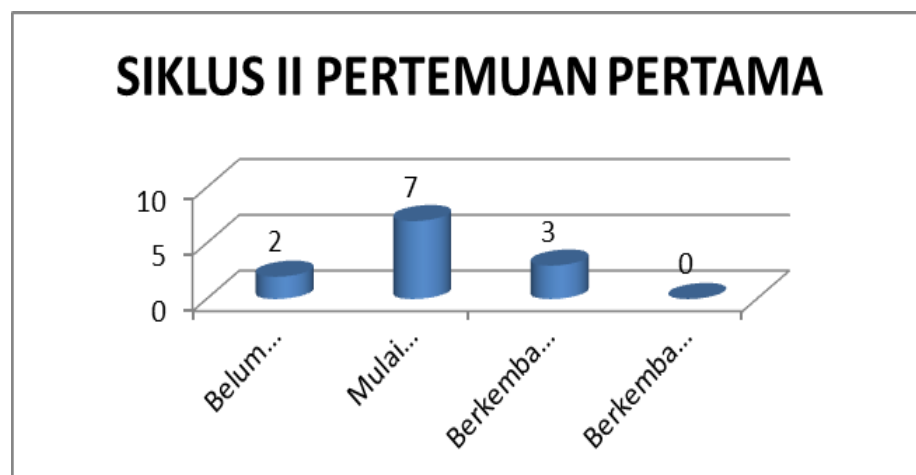
Dari tabel di atas terlihat Siklus II diperoleh nilai rata-rata anak sebesar 23,9 atau 85,42% kategor berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada perkembangan motorik kasar anak. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.10. Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan Pertama

No	Skor rata-rata	F	%	Keterangan
1	1	2	1,25%	Belum Berkembang
2	2	7	6,46%	Mulai Berkembang
3	3	3	2,29%	Berkembang Sesuai Harapan
4	4	0	0,00%	Berkembangan Sangat Baik

Dari tabel 4.10 di atas dapat dikatakan perkembangan motorik kasar anak tergolong sudah sangat baik. Dari 12 anak terdapat 2 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang 1,25%, 7 orang anak memperoleh kriteria mulai berkembang 6,46%, dan 3 anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan 2,29% . Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus II maka dapat digambarkan pada grafik berikut ini :

Gambar 4.5. Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama



## 2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 26 September 2020. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa, peluit, hadiah, pathok tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Selanjutnya guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di halaman rumah, kemudian

anak-anak diajak keluar menuju halaman rumah.

Pertemuan kedua siklus II ini dengan kegiatan praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Alat yang digunakan terbuat dari tempurung dan tali. Sebelum pelaksanaan kegiatan praktek langsung bermain egrang bathok kelapa, guru memberi tahu bahwa pada hari itu akan diadakan perlombaan bermain egrang bathok kelapa, akan tetapi sebelumnya guru menjelaskan tata cara atau aturan main disertai memberi contoh cara bermain egrang bathok kelapa dengan benar agar anak dapat melakukan kegiatan yang optimal dan yang diharapkan. Guru dalam memberikan contoh cara bermain egrang bathok kelapa sebanyak dua kali.

Setiap anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa sebanyak tiga kali. Pada pertemuan kedua siklus II yang dinilai oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan, dimana anak dapat menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dalam bermain egrang bathok kelapa. Pada aspek kekuatan, dimana anak bisa (kuat) bermain egrang bathok dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula. Pada komponen kelincahan, dimana anak mampu berjalan zig-zag dan mampu

merubah arah kembali ke tempat semula. Anak-anak diajak berbaris berjajar 4, guru kemudian memberi penjelasan kembali tentang kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak tampak memperhatikan dan mendengarkan. Selanjutnya guru melakukan pemanasan dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil menyanyikan lagu “Lingkaran”. Selanjutnya anak dikelompokkan menjadi dua kelompok, untuk bermain “Hijau Hitam”. Hal ini dilakukan untuk menambah variasi dalam gerakan pemanasan dan membuat suasana yang menyenangkan bagi anak sebelum kegiatan dimulai. Anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan dan ditambah dengan permainan hijau hitam.

Kegiatan bermain egrang bathok kelapa pada tindakan siklus II pertemuan kedua ini ada beberapa perbaikan yang dilakukan, untuk dapat menghasilkan teknik yang tepat dalam bermain egrang bathok kelapa. Langkah-langkah dalam bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengontrol anak sebelum kegiatan bermain egrang bathok kelapa dimulai.
- b) Guru atau peneliti membuat garis start dan finish (sekitar 4 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.
- d) Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan.

- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain egrang bathok kelapa dapat maksimal.
- f) Anak memegang alat egrang bathok kelapa dengan tali pada alat egrang ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat egrang tersebut.
- g) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus menggunakan alat egrang bathok kelapa sampai garis finish.
- h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan lurus menggunakan egrang bathok kelapa

Langkah-langkah dalam bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengkontrol anak sebelum kegiatan bermain egrang bathok kelapa dimulai.
- b) Guru atau peneliti membuat garis start dan garis pembatas untuk merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis start (sekitar 4 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.
- d) Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain



egrang bathok kelapa dapat maksimal.

- f) Anak memegang alat egrang bathok kelapa dengan tali pada alat egrang ditarik kencang agar tidak kendor kemudian memakainya alat egrang tersebut.
- g) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis start.
- h) Guru memberikan kesempatan tigakali pada setiap anak untuk berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan egrang bathok kelapa.

Langkah-langkah dalam bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengkontrol anak sebelum kegiatan bermain egrang bathok kelapa dimulai.
- b) Guru memasang pathok dan bendera berjajar 5 pathok dengan jarak satu rentangan anak (1 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang bathok kelapa yang akan dipakai anak.
- d) Dua anak berdampingan dalam melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa.
- e) Guru memintaanak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain egrang bathok kelapa dapat maksimal

- f) Anak memegang alat egrang bathok kelapa dengan tali pada alat egrang ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat egrang tersebut.
- g) Setelah anak sudah siap, guru meniup peluit dan anak segera berjalan menggunakan alat egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag melewati rintangan dan merubah arah kembali ke tempat semula.
- h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan egrang bathok kelapa.

Pada akhir kegiatan belajar mengajar bermain egrang bathok kelapa, peneliti memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil.

Selanjutnya guru mengajak anak menyanyikan lagu “Bertamasya”. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak-anak yang sudah mengikuti kegiatan bermain egrang bathok kelapa. Setelah itu guru mengajak anak untuk cuci tangan dan kaki secara bergiliran dan bagi yang sudah cuci tangan dan kaki segera masuk kelas. Hadiah diberikan ke semua anak, akan tetapi anak yang menang dalam bermain egrang bathok kelapa diberi tanda bintang dan diberi hadiah terlebih dahulu dan hadiah itu berupa “kue oreo”. Hal ini dimaksudkan untuk memacu

anak yang lain yang belum berhasil, agar lebih bersemangat dan berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa sesuai intruksi guru. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain egrang bathok kelapa pada pertemuan kedua siklus II, disajikan pada tabel berikut :

Tabel 11. Hasil Observasi Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Kedua

No	Kode Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1	MDP	4	14,29%	Berkembang Sangat Baik
2	NRN	4	14,29%	Berkembang Sesuai Harapan
3	NKW	3	10,71%	Berkembang Sesuai Harapan
4	VR	3	11%	Berkembang Sesuai Harapan
5	ASR	3	7%	Berkembang Sesuai Harapan
6	AANW	3	10,71%	Berkembang Sesuai Harapan
7	IAA	3	10,71%	Berkembang Sesuai Harapan
8	NHH	3	10,71%	Berkembang Sesuai Harapan
9	ARS	2	7,14%	Mulai Berkembang
10	AKS	2	7%	Mulai Berkembang
11	ANS	2	7,14%	Mulai Berkembang
12	CSP	2	7,14%	Mulai Berkembang
Jumlah Nilai		34	117,83%	
Nilai rata-rata		2,8	18,13%	

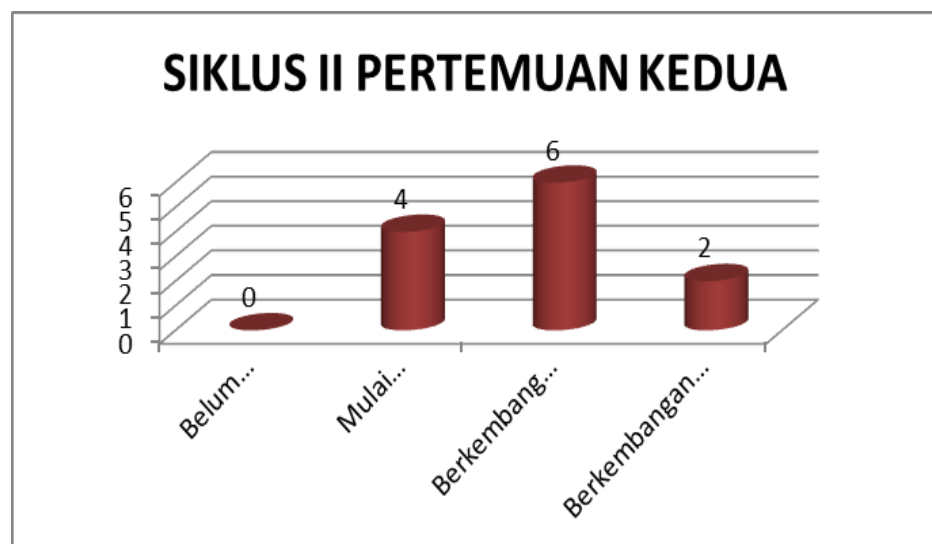
Dari tabel di atas terlihat Siklus II diperoleh nilai rata-rata anak sebesar 2,8 atau 18,13% kategor berkembang sangat baiki. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada perkembangan motorik kasar anak. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.12. Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan Kedua

No	Skor rata-rata	F	%	Keterangan
1	1	0	0,00%	Belum Berkembang
2	2	4	3,25%	Mulai Berkembang
3	3	6	5,00%	Berkembang Sesuai Harapan
4	4	2	1,75%	Berkembangan Sangat Baik

Dari tabel 4.12 di atas dapat dikatakan perkembangan motorik kasar anak tergolong sudah sangat baik. Dari 12 anak terdapat 4 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang 3,25%, 6 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan 5,00%, dan 2 orang anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik 1,75. Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus II maka dapat digambarkan pada grafik berikut ini :

Gambar 4.6. Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Pertemuan Kedua



### c. Observasi Siklus II

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung, terutama setelah anak-anak bermain permainan egrang bathok kelapa. Seluruh anak sudah mengikuti kegiatan bermain permainan egrang bathok kelapa sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh guru dan peneliti. Mulai dari menggerakkan seluruh anggota tubuh untuk melatih motorik kasar anak. Antusias anak terlihat pada siklus II karena anak sudah mulai memahami permainan egrang bathok kelapa yang sudah diterapkan kemudian anak sangat senang karena bisa bermain permainan tersebut apalagi dengan dijanjikan atau diberikan reward berupa permen pada akhir kegiatan proses pembelajaran.

Sebelum diadakan kegiatan permainan guru terlebih dahulu mengajak anak untuk mengarahkan bagaimana memainkan permainan yang baik dan bagus, selanjutnya guru memberitahukan mengenai tugas yang akan dikerjakan oleh anak-anak. anak-anak tampak senang karena sebelumnya pada Siklus I anak sudah mengalami kegiatan pemberian tugas dan anak kini mulai terbiasa.

Saat guru memberikan aturan awalnya anak-anak tampak ada yang kurang senang karena tidak seperti memainkan permainan yang biasanya, tetapi guru memberikan motivasi kepada anak-anak yang dapat mengikuti aturan dengan baik bersama dengan teman-teman yang lainnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan permainan telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak setelah melaksanakan kegiatan permainan egrang bathok kelapa. Berikut ini hasil observasi Siklus II :

Tabel 4 13. Hasil Observasi Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II

No	Kode Anak	Pertemuan Pertama			Pertemuan Kedua		
		Skor	Nilai	Ket	Skor	Nilai	Ket
1	MDP	3	10,71%	BSH	4	14,29%	BSB
2	NRN	3	10,71%	BSH	4	14,29%	BSB
3	NKW	3	10,71%	BSH	3	10,71%	BSB
4	VR	2	7,14%	MB	3	11%	BSB
5	ASR	2	7,14%	MB	3	7%	BSB
6	AANW	2	7,14%	MB	3	10,71%	BSB
7	IAA	2	7,14%	MB	3	10,71%	BSB
8	NHH	2	7,14%	MB	3	10,71%	BSB
9	ARS	2	7,14%	MB	2	7,14%	BSB
10	AKS	2	7,14%	MB	2	7%	BSB
11	ANS	1	3,57%	BB	2	7,14%	BSB
12	CSP	1	3,57%	BB	2	7,14%	BSh
Jumlah Nilai		25	89,25%	89,25%	34	117,83%	117,83%
Nilai rata-rata		2,1	13,37%	13,73%	2,8	18,13	18,13%

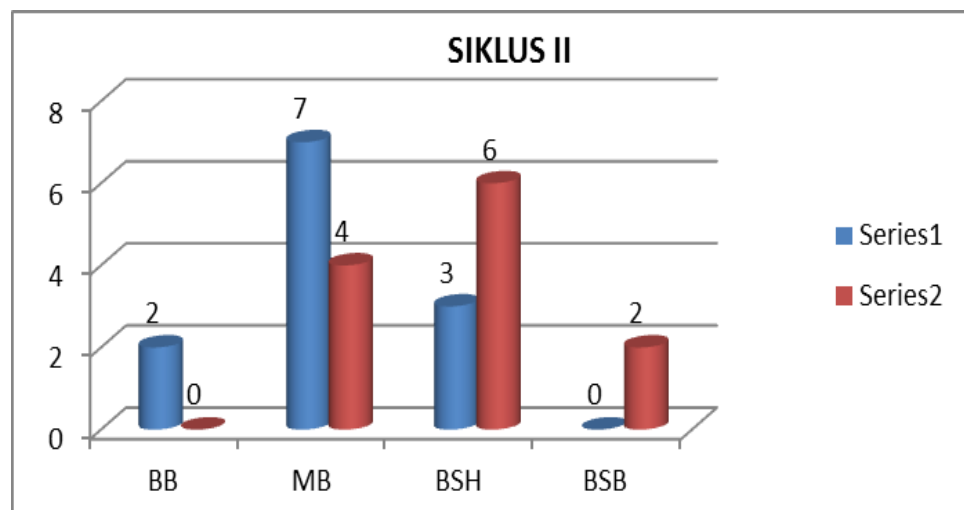
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata pada pertemuan kedua 2,1 atau 13,73% dengan kategori berkembang sangat baik dan pada pertemuan kedua nilai rata-rata 2,8 atau 18,13% dengan kategori berkembang sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 4.14 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II

No	Skor rata-rata	Pertemuan Pertama			Pertemuan Kedua		
		F	%	Ket	F	%	Ket
1	1	2	1,25%	BB	0	0,00%	BB
2	2	7	46,00%	MB	4	3,25%	MB
3	3	3	2,29%	BSH	6	3,00%	BSH
4	4	0	0,00%	BSB	2	1,27%	BSB

Pada tabel 4.14 di atas terlihat ada peningkatan perkembangan motorik kasar pada anak dimana pada pertemuan pertama terdapat 2 atau 30% Mulai berkembang 6 anak atau 50% pada kategori berkembang sesuai harapan dan terdapat 2 anak atau 20% pada kategori berkembang sangat baik. Sedangkan pada pertemuan kedua terdapat 2 anak atau 1,27% pada kategori berkembang sangat baik, terdapat 6 anak atau 91,67% berkembang sesuai harapan dan 4 anak atau 3,25% Mulai berkembang. Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus II dapat digambarkan pada grafik berikut ini :

Gambar 4.7 Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Siklus II



#### d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh kegiatan egrang bathok kelapa sudah sesuai yang diharapkan. Anak-anak dalam mengikuti kegiatan bermain egrang bathok kelapa terlihat antusias dari awal hingga akhir. Selain itu anak-anak tampak senang dan ingin segera melaksanakan kegiatan bermain egrang bathok kelapa ketika guru menyampaikan bahwa akan bermain egrang bathok kelapa. Akan tetapi masih terdapat satu anak yang sampai dengan akhir kegiatan kurang bisa dan kurang lincah melaksanakan kegiatan egrang bathok kelapa dengan hasil yang baik, dikarenakan apabila dalam bermain egrang bathok kelapa terlalu jauh dan banyak rintangan anak sering jatuh, kondisi anak tersebut kurang sehat dan kurang berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan. Dengan perbaikan yang telah dilakukan, pembelajaran pada siklus II sudah mencapai peningkatan atau perbaikan yang sangat signifikan atau sudah mencapai tingkat keberhasilan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti berkolaborasi dengan guru maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan egrang bathok kelapa untuk meningkatkan motorik kasar anak telah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini :



Tabel 4.15 Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik	7	6	0
Berkembang Sesuai Harapan	5	6	4
Mulai Berkembang	0	0	6
Belum Berkembang	0	0	2

Berdasarkan kenyataan dan bukti yang diperoleh, penelitian yang berlangsung tentang perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat, dengan anak yang melakukan gerakan sesuai indikator pra tindakan sebesar 9,36%, sedangkan pada siklus I 9,83%, dan pada siklus II 18,13%. Untuk melihat kondisi peningkatan perkembangan motorik kasar anak pada pra tindakan, siklus I, siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.16 Kondisi Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II

No	Kode Anak	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	MDP	7,14%	7,14%	14,29%	Meningkat
2	NRN	7,14%	7,14%	14,29%	Meningkat
3	NKW	7,14%	7,14%	10,71%	Meningkat
4	VR	7,14%	7,14%	11%	Meningkat
5	ASR	7,14%	7,14%	7%	Meningkat
6	AANW	3,57%	7,14%	10,71%	Meningkat
7	IAA	3,57%	3,57%	10,71%	Meningkat
8	NHH	3,57%	3,57%	10,71%	Meningkat
9	ARS	3,57%	3,57%	7,14%	Meningkat
10	AKS	3,57%	3,57%	7%	Meningkat
11	ANS	3,75%	3,57%	7,14%	Meningkat
12	CSP	3,57%	3,57%	7,14%	Meningkat
Jumlah Nilai		60,87%	60,87%	117,83%	
Nilai rata-rata		60,87%	9,89%	18,13%	

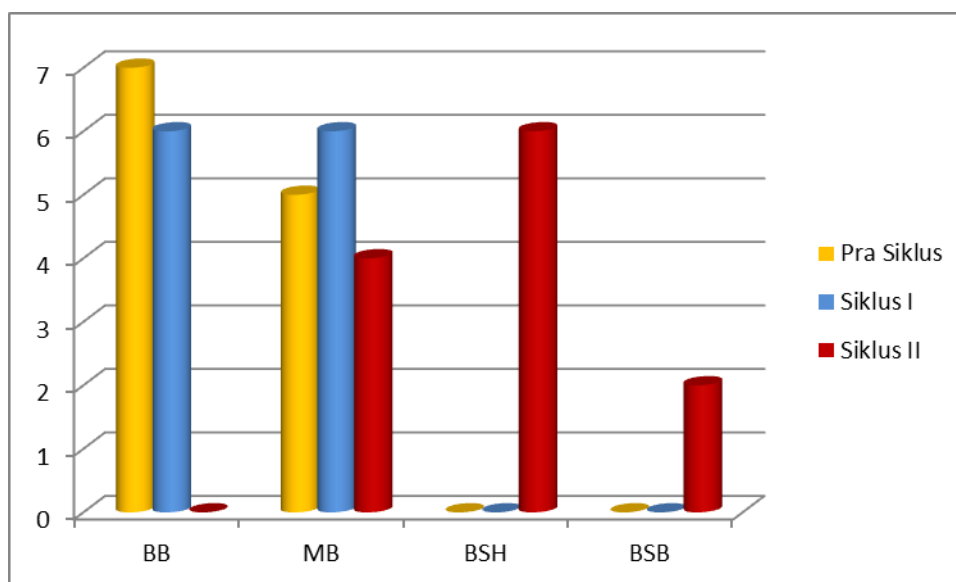
Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya peningkatan perkembangan motorik kasa anak mulai dari Pra tindakan (9,36%), Siklus I (9,89%), dan Siklus II (18,13%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.16 Rata-rata Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	9,36%	9,89%	18,13%

Untuk lebih jelas tentang perkembangan motorik kasar anak dari data awal hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 4.8 Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak



Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan egrang bathok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar anak. Hasil yang dicapai pada siklus II menjadi dasar peneliti dan guru untuk menghentikan penelitian ini

hanya pada siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar pada kelompok A BA Aisyiyah Daleman I dapat ditingkatkan melalui permainan egrang bathok kelapa. Meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 9,36%, sedangkan pada Siklus I 9,89%, maka perkembangan yang meningkat sebesar 18,13%, dan pada Siklus II perkembangan sebesar 18,13%, jadi dari Siklus I menuju Siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 1,74%, sedangkan dari pra tindakan menuju Siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,03%.

Manfaat penggunaan permainan egrang bathok kelapa adalah untuk melatih anak pada kelenturan motorik kasarnya, agar perkembangan motorik kasarnya lebih meningkat dan dengan adanya permainan egrang bathok kelapa anak mengetahui bagaimana caranya bermain dengan baik dan anak saling mengingatkan untuk melakukan permainan yang baik.

Menurut Danandjaja dalam Keen Acroni (2012:45), permainan tradisional adalah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif, serta banyak mempunyai variasi. Wahyuningsih (2009:5), mengatakan permainan tradisional atau

yang biasa disebut dengan permainan rakyat yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.

Selanjutnya adapun manfaat dari Permainan tradisional tersebut yaitu lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri.

Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini, beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung/nyanyian/kakawihan, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya.

Permainan ini juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih mudah atau lebih tua, permainan ini juga dapat

melatih anak dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya. (Euis Kurniati, 2016:3)

Teori tersebut sesuai dengan kondisi di lapangan, pada saat bermain dengan menggunakan permainan tradisional (egrang bathok kelapa) dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini, anak juga dapat melihat apa yang tak biasanya dilakukan dalam permainan sehari-sehari seperti dalam langkah-langkah bermain yang tak biasanya anak lakukan disekolah maupun dirumah, kemudian melalui permainan egrang bathok kelapa ini, guru dapat mengatasi sifat anak yang tidak ingin mengikuti bermain seperti biasanya akhirnya ingin ikut bergabung bermain melalui permainan egrang bathok kelapa, permainan tersebut juga dapat meningkatkan anggota kolektif seperti tangan, kaki, dan lainnya, serta banyak mempunyai gerakan bervariasi dalam melakukan permainan tersebut.

Sesuai dengan penjelasan diatas maka untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan permainan egrang bathok kelapa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan permainan egrang bathok kelapa dengan cara guru meminata siswa untuk memperagakan bermain egrang dengan jarak tertentu kemudian guru mengamati dan mengobsevasi aktivitas siswa selama bermaian egrang bathok kelapa.
2. Peningkatan perkembangan motorik kasar anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 9,36% sedangkan pada Siklus I 9,89%, maka perkembangan yang meningkat sebesar 1,74,%, dan pada Siklus II perkembangan sebesar 18,13%, jadi dari Siklus I menuju Siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 9,03%, sedangkan dari pra tindakan menuju Siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,03%.

#### **B. Saran-saran**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan dapat dikemukakan saran-saran berikut ini :

1. Bagi guru TK, untuk mestimulasi perkembangan motorik kasar anak hendaknya bervariasi dan tidak monoton, anak diperkenalkan dengan permainan-permainan baru dengan alat maupun tanpa alat.
2. Bagi sekolah, dapat menambah sarana dan prasarana, untuk dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.
3. Bagi peneliti lain, dapat mengembangkan kegiatan bermain egrang bathok kelapa dengan lebih kreatif dan bervariasi dalam pelaksanaan kegiatannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M. 2009. *Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Agus Mahendra. 2007. *Modul Teori Belajar Mengajar Motorik*. Bandung : FPOK UPI
- Aisyah Tulla. 2010. *Jenis-jenis Permainan*. Diambil dari <http://digilib.sunanampel.ac.id>. Diakses pada tanggal 3 Juli 2020, jam 20.00 WIB.
- B. Charles Corbin. 2008. *A Text Book of Motor Development*. Dubuque Iowa : WM. C. Brown Company Publisher
- B. Elizabeth Hurlock. 2011. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Bambang Sujiono. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Bungin Burhan. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Dikdasmen
- Depdiknas. 2008. *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta : Bagian Proyek Olahraga Masyarakat, Direktorat Olahraga Masyarakat
- Depdiknas. 2010. *Kurikulum TK (Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK)*. Jakarta : Dikdasmen
- Endang Rini Sukanti. 2007. *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenada Media Group
- Keen Acroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Khadijah, 2017, *Pendidikan Prasekolah*, Medan : perdana publishing.
- Maimunah Hasan. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Diva Press
- Maxim. 2003. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Nia Hidayati. 2010. *Pentingnya Ketegasan Dalam Mendidik Anak*. Diambil dari : <http://www.Niahidayatinet/>. Diakses pada tanggal 2 Juli 2020, jam 20.00 WIB



- Nuri Cahyono. 2011. *Permainan Eggrang Bathok Kelapa*. Diambil dari : <http://permainan-eggrang-bathok-kelapa.html>. Diakses 3 Juli 2020, jam 20.00, jam 19.35 WIB
- Paizaluddin Ermalinda. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas: (Classroom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis*. Bandung : Alfabeta
- Richard A. Magill. 2000. *Motor Learning Concepts and Applications*. USA : C.Brown Publishers
- Rika Dian Kurniawan. 2010. *Permainan*. Diambil dari <http://difinicinta.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 2 Juli 2020, jam 19. 15 WIB
- Sainah. 2011. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Memantulkan Bola Pada Anak Kelompok B1 TK ABA Karanganyar*. Yogyakarta. Skripsi. UNY
- Siti Aisyah. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Slamet Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta
- Soemarjadi. 2006. *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Depdikbud
- Sugianto & Sujarwo. 2004. *Perkembangan dan belajar motorik*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sukadiyanto. 2007. *Penentuan Tahap Kemampuan Motorik Anak SD*. Edisi 4 H 3 April 2007 Majalah Olahraga. Yogyakarta : FPOK Yogyakarta
- Suwarsih Madya. 2006. *Teori dan Taktik Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Alfabeta
- Wahyuningsih, Sri, 2009, *Permainan tTradisional untuk usia 4-5 tahun*, Bandung : Sandiarta Sukses
- Wijaya Kusuma, Dedi Dwitagama. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Indeks

## Lampiran 1

### Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Nama Anak :

Kelompok/Semester :

No	Aspek Pengembangan	Indikator pengembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Keseimbangan gerak tubuh	Mampu melakukan gerakan melompat				
2.	Kelincahan gerakan	Mengubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat				
3.	Kecepatan gerak tubuh	Berlari menempuh jarak tertentu dengan waktu yang cepat				
4.	Keseimbangan gerak tubuh dalam melompat pada permainan egrang batok	Mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kotak ke kotak berikutnya				
5.	Keseimbangan gerakan tubuh dalam memegang erat tali	Kemampuan memegang erat tali				
6.	Keseimbangan anak dengan waktu yang di tentukan	Kemampuan menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai instruksi				
7.	Keseimbangan anak dengan jarak yang di tentukan	Kemampuan anak berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi				

Jumlah Skor :

Keterangan :

Skala Penilaian

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Klaten, \_\_\_\_\_

Guru

Peneliti

\_\_\_\_\_

Rizqi Amalia

### Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Nama Anak :

Kelompok/Semester :

No	Aspek yang Diamati	Kegiatan yang Dilakukan	
		Ya, Melakukan	Tidak Melakukan
1	Mempersiapkan RPPH		
2	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai		
3	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai		
4	Menyampaikan program pembelajaran pada hari tersebut		
5	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema		
6	Membimbing dan membantu anak yang kesulitan		
7	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak		
8	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai		
9	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai pulang		

Klaten, \_\_\_\_\_

Guru

Peneliti

\_\_\_\_\_

Rizqi Amalia

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENULIS

Nama Sekolah : BA Aisyiyah Daleman 1  
 Materi Pokok : Permainan Tradisional (Egrang Bathok Kelapa)  
 Kelas/Semester : A/Gasal  
 Tahun Pelajaran : 2020/2021

Petunjuk: Berilah tanda ceklis sesuai dengan pendapat dan pengamatan anda dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan kriteria berikut:

1 = Kurang                      2 = Cukup  
 3 = Baik                        4 = Sangat Baik

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
<b>PRA PEMBELAJARAN</b>					
1	Mempersiapkan anak untuk belajar				
2	Melakukan kegiatan apresiasi				
<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>					
<b>G. PENGUASAAN MATERI PEMBELAJARAN</b>					
3	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran				
4	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang Relevan				
5	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai hirerki belajar dan karakteristik anak				
6	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan				
<b>H. PENDEKATAN /STRATEGI PEMBELAJARAN</b>					
7	Melakukan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai				
8	Melakukan pembelajaran secara runtun				
9	Menguasai kelas				
10	Melaksanakan pembeljaran yang bersifat Konstektual				
11	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif				
12	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				
<b>I. PEMANFAATAN SUMBER PEMBELAJARAN</b>					
13	Menggunakan media secara efektif dan efisien				
14	Menghasilkan pesan yang menarik				
15	Melibatkan anak dalam pemanfaatan media				
<b>J. PEMBELAJARAN YANG MEMICU DAN MEMELIHARA KETERLIBATAN ANAK</b>					
16	Menunjukkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran				
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons anak				
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme anak				

	dalam belajar				
K. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR					
19	Memantau kemauan selama proses belajar				
20	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)				
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik dan benar				
22	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai				
L. PENUTUP					
23	Melaksanakan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan anak				
24	Memberikan arahan, atau kegiatan				

Klaten,

.....

Observer

\_\_\_\_\_

NIP.

## Lampiran 2

### SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :  
NIP/NIPM :  
Jabatan :

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

Nama : RIZQI AMALIA  
NIM : 163131034  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah

Agar dapat digunakan dalam menempuh Tugas Akhir Skripsi yang berjudul :  
“Upaya Meningkatkan Motorik Kasar dengan Permainan Egrang Batok Kelapa  
Kelompok A Usia 4-5 Tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung  
Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020”.

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

Klaten, \_\_\_\_\_

Validator

( \_\_\_\_\_ )

**Lampiran 3**

**DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN**



Pengarahan tata cara bermain egrang bathok kelapa





Mempraktekkan bermain egrang bathok kelapa







Saat observasi penialai permainan egrang bathok kelapa





Saat observasi penialai permainan egrang bathok kelapa





INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALATA	ALAT	PENILAIAN				ANALISIS				Perbai-	Penga-	Ket
Dapat bekerja sama dengan teman (SOS.2)	<b>Sudut Kebudayaan</b> - PT "menempel lambang Negara"	Gambar bendera, lem, kertas												
	<b>III. Istirahat/makan ± 30 menit</b> Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, bermain	Sabun, air, serbet, snack												
Bersikap jujur (NAM.19)	<b>IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit</b> - Menyanyi lagu "Aku Anak Indonesia" - Diskusi - Doa mau pulang dan salam	Anak, Guru  Anak, Guru												

Klaten, 17 September 2020

Kepala TK BA Daleman 1

Guru Kelas

Peneliti

( \_\_\_\_\_ )  
NIP./NIPM.( \_\_\_\_\_ )  
NIP./NIPM.RIZQI AMALIA  
NIM. 163131034



INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALATA	ALAT	PENILAIAN				ANALISIS				Perbai-	Penga-	Ket
Mau memohon dan memberi maaf (NAM.17)	<b>III. Istirahat/makan ± 30 menit</b> Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, berrnain	Sabun, air, serbet, snack	Observasi											
	<b>IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit</b> - Bercerita tentang "Doni bermain sepak bola" - Diskusi - Doa mau pulang dan salam	Anak, Guru	Percakapan	Observasi										

Klaten, 19 September 2020

Kepala TK BA Daleman 1

Guru Kelas

Peneliti

( \_\_\_\_\_ )  
NIP./NIPM.( \_\_\_\_\_ )  
NIP./NIPM.RIZQI AMALIA  
NIM. 163131034



INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALATA	ALAT	PENILAIAN				ANALISIS				Perbai-	Penga-	Ket
Menyusun tugas sendiri sampai selesai (SOS.21)	<b>Sudut Pembangunan</b> - PT membuat bendera dengan balok geometri	Balok –balok geometri	Penugasan											
	<b>. Istirahat/makan ± 30 menit</b> Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, bernain	Sabun, air, serbet, snack	Observasi											
Mendengarkan dan memperhatikan ternan bicara (NAM.16)	<b>IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit</b> - Bercakap-cakap "sikap baik dan berbicara sopan" - Diskusi - Doa mau pulang dan salam	Peraga langsung	Percakapan											
		Anak, Guru	Observasi											

Klaten, 24 September 2020

Kepala TK BA Daleman 1

Guru Kelas

Peneliti

( \_\_\_\_\_ )  
NIP./NIPM.( \_\_\_\_\_ )  
NIP./NIPM.RIZQI AMALIA  
NIM. 163131034





INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALATA	ALAT	PENILAIAN				ANALISIS				Perbai-	Penga-	Ket
Menyanyi lebih daei 20 lagu anak-anak (B.15)	<b>III. Istirahat/makan ± 30 menit</b> Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, berrnain	Sabun, air, serbet, snack	Observasi											
	<b>IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit</b> - Menyanyi lagu "Burung Garuda" - Diskusi - Doa mau pulang dan salam	Anak, Guru	Unjuk kerja											
		Anak, Guru	Observasi											

Klaten, 26 September 2020

Kepala TK BA Daleman 1

Guru Kelas

Peneliti

( \_\_\_\_\_ )  
NIP./NIPM.( \_\_\_\_\_ )  
NIP./NIPM.RIZQI AMALIA  
NIM. 163131034

