

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK
USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA DI
PAUD MDI 1 PANDEAN GAREN PANDEYAN NGEMPLAK BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

Luthfi Andyani

NIM : 183131117

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
2023

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Luthfi Andyani

NIM : 183131117

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Luthfi Andyani

NIM : 183131117

Judul : "Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda di Paud Mdi 1 Pandean Garen Pandeyan Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023"

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

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 27 Oktober 2023

Pembimbing


Drs. Subandji, M.Ag.

NIP. 196101021998031001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Sunda Manda Di Paud Mdi 1 Pandean Garen Pandeyan Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023 yang disusun oleh Luthfi Andyani telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta pada hari Selasa, tanggal 31 Oktober 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 1 Merangkap

Ketua

: Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198206112008011011

(.....)

Penguji 2 Merangkap

Sekretaris

: Drs. Subandji, M.Ag.

NIP. 196101021998031001

(.....)

Penguji Utama

: Hery Setiyatna, M.Pd.

NIP. 196910292000031001

(.....)

Surakarta, 31 Oktober 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd.

NIP. 196403021996031001

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah tiba saatnya merasakan kebahagiaan yang selama ini penulis rindukan. Suka dan duka merupakan serentetan perasaan yang menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam menghadapi kebahagiaan ini. Dengan rasa syukur dan mengharap ridho Allah SWT serta dengan ketulusan hati, ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orangtua tercinta yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Adik, kakak dan nenek yang telah selalu ada dalam setiap prosesku, memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
3. Guru dan dosen yang telah memberikan ilmunya selama ini.
4. Sahabat-sahabat terbaik saya yang selalu memberikan dukungan dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
5. Teman-teman PIAUD D Angkatan 2018 yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
6. Almamaterku UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu bagi masa depanku.
7. Semua pihak lainnya yang selalu memotivasi dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Diri sendiri yang telah berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

MOTTO

Bermain merupakan *self help tool* tanpa disadari melalui bermain, dengan sendirinya anak akan mengalami kemajuan dalam perkembangannya.

(Vygotsky)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Luthfi Andyani

NIM : 183131117

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul

“Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui

Permainan Sunda Manda Di Paud MDI 1 Pandean Garen Pandeyan Ngemplak

Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023” adalah asli hasil karya atau penelitian saya

sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka

saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, ..27 Oktober.. 2023

Yang Menyatakan,


Luthfi Andyani

NIM: 183131117

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Di Paud Mdi 1 Pandean Garen Pandeyan Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun 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. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag., selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. H. Baidi , M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan persetujuan penelitian kepada penulis untuk melaksanakan penelitian skripsi.
3. Dr. H. Syamsul Huda Rohmadi, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Tri Utami, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing akademik yang telah memberikan motivasi dan membimbing selama perkuliahan ini.
6. Drs. Subandji, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan, dan penyusunan skripsi.
7. Para Dosen dan Staff UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan selama di bangku perkuliahan.
8. Kepala Sekolah dan guru-guru PAUD MDI 1 Pandean yang membantu dalam memberikan informasi data hingga dapat terselesainya penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moral maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.
10. Almamater tercinta UIN Raden Mas Said Surakarta.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, 27 Oktober 2023

Penulis,



Luthfi Andyani

ABSTRAK

Luthfi Andyani, 183131117, *Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda di Paud MDI 1 Pandean Garen Pandeyan Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta. Oktober 2023.

Kata Kunci : Motorik Kasar, Permainan Tradisional sunda Manda, dan Kelompok B

Pembimbing : Drs. Subandji, M.Ag.

Permasalahan dalam penelitian ini terdapat anak yang kemampuan motorik kasarnya dalam keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan masih rendah. Dan metode pembelajaran guru kurang menarik dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar Anak Usia Dini melalui permainan Sunda Manda pada Kelompok B PAUD MDI 1 Pandean.

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2023 di PAUD MDI 1 Pandean, Garen, Ngemplak, Boyolali. Subjek penelitian yang melakukan tindakan guru kelas. Sedangkan, Subjek yang menerima tindakan yaitu siswa usia 5-6 tahun Kelompok B1 yang berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian diuji keabsahannya dengan menggunakan triangulasi metode. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif, melalui tiga tahapan yaitu tahap reduction, tahap display, dan tahap conclusion. Prosedur penelitian terdiri dari 2 siklus yang masing-masing menggunakan empat tahap tindakan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Sunda Manda dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil pengamatan yang terdiri dari 2 siklus. Pada setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan. Dalam kemampuan motorik kasar anak terjadi peningkatan, hal ini dapat dibuktikan dari kondisi awal anak yang memenuhi standar ada 12 anak atau 54,55%. Setelah siklus I meningkat menjadi 16 anak atau 72,73%. Dan setelah siklus II terjadi peningkatan lagi menjadi 20 anak atau 90,91%.

ABSTRACT

Luthfi Andyani, 183131117, Efforts to Improve Early Childhood Gross Motor Physical Skills through Traditional Sunda Manda Games at Paud MDI 1 Pandean Garen Pandeyan Ngemplak Boyolali for the 2022/2023 Academic Year, Thesis: Early Childhood Islamic Education Study Program, Department of Basic Education, Faculty of Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta. October 2023.

Keywords: Gross Motor, Traditional Sundanese Manda Game, and Group B

Supervisor : Drs. Subandji, M.Ag.

The problem in this study was that there were children whose gross motor skills in balance, strength, and agility were still low. And the teacher's learning methods are less interesting in developing children's gross motor skills. This study aims to improve the gross motor skills of Early Childhood through Sunda Manda games in Group B PAUD MDI 1 Pandean.

This type of research is a Classroom Action Research (PTK), this research will be carried out in February 2023 at PAUD MDI 1 Pandean, Garen, Ngemplak, Boyolali. The subject of research is the implementing subject, namely researchers and collaborators or class teachers. Meanwhile, the subjects receiving the action were students aged 5-6 years Group B1 totaling 22 children. The subject of the study who performs the actions of the class teacher. Meanwhile, the subjects who received the action were students aged 5-6 years Group B1 totaling 22 children. Data collection techniques use observation and documentation methods. The data obtained is then tested for validity using the triangulation method. Then the data is analyzed using qualitative descriptive data analysis techniques and descriptive statistics, through three stages, namely the reduction stage, the display stage, and the conclusion stage. The research procedure consists of 2 cycles, each of which uses four stages of action, namely the planning, action implementation, observation, and reflection stages.

The study can be concluded that traditional Sundanese Manda games can improve children's gross motor skills. The results of observations consisting of 2 cycles. In the process of implementing learning, there are 4 stages, namely, the stages of planning, implementation, observation, and reflection. In gross motor skills of children there is an increase, this can be proven from the initial condition of children who meet the standards there are 12 children or 54.55%. After cycle I increased to 16 children or 72.73%. And after cycle II there was another increase to 20 children or 90.91%.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	13
1. Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	13
2. Permainan Tradisional Sunda Manda	32
3. Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Sunda Manda	39
B. Penelitian yang Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir	45
D. Hipotesis Tindakan	48

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	49
B. Setting Penelitian.....	50
C. Subjek Penelitian	51
D. Teknik Pengumpulan Data	51
E. Validasi Data	52
F. Teknik Analisis Data	53
G. Indikator Kinerja.....	55
H. Prosedur Tindakan.....	56

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal.....	61
B. Deskripsi Hasil Penelitian	62
1. Siklus I	62
2. Siklus II.....	81
C. Pembahasan	103

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	106
B. Saran	107

DAFTAR PUSTAKA	108
-----------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	9
Tabel 2.1	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Perkembangan Fisik Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun.....	31
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak.....	56
Tabel 4.1	Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siklus 1 Pertemuan Pertama.....	70
Tabel 4.2	Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus 1 Pertemuan Pertama	72
Tabel 4.3	Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua.....	73
Tabel 4.4	Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus 1 Pertemuan Kedua.....	75
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus 1 Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda.....	76
Tabel 4.6	Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Tindakan Siklus 1	78
Tabel 4.7	Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siklus 2 Pertemuan Pertama.....	89
Tabel 4.8	Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus 2 Pertemuan Pertama	91
Tabel 4.9	Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda pada Siklus 2 Pertemuan Kedua.....	92
Tabel 4.10	Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 2 Pertemuan Kedua.....	94
Tabel 4.11	Hasil Observasi Siklus 2 Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Sunda Manda	95
Tabel 4.12	Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Tindakan Siklus II	97
Tabel 4.13	Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	99
Tabel 4.14	Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Sunda Manda	100
Tabel 4.15	Rangkuman Anak yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	101
Tabel 4.16	Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Sederhana Proses Terjadinya Gerak	21
Gambar 2.2	Desain Permainan Tradisional Sunda Manda.....	35
Gambar 2.3	Bagan Kerangka Berpikir Proses.....	48
Gambar 3.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart.....	57
Gambar 4.1	Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Siklus 1 Pertemuan Pertama.....	73
Gambar 4.2	Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Siklus 1 Pertemuan Kedua	76
Gambar 4.3	Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Sunda Manda Siklus I.....	79
Gambar 4.4	Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Sunda Manda Siklus 2 Pertemuan Pertama.....	92
Gambar 4.5	Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Sunda Manda Siklus 2 Pertemuan Kedua	95
Gambar 4.6	Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Sunda Manda Siklus II	98
Gambar 4.7	Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Sunda Manda Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Pembimbing.....	111
Lampiran 2 Surat ijin Penelitian	112
Lampiran 3 Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian.....	113
Lampiran 4 Lembar Persetujuan Pembimbing.....	114
Lampiran 5 Pedoman Observasi	115
Lampiran 6 Instrumen Penelitian	117
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kegiatan Harian (RPPH) ...	118
Lampiran 8 Hasil Observasi.....	130
Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan Anak.....	133
Lampiran 10 CV.....	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah untuk memperoleh ilmu serta mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Melalui pendidikan dapat mempersiapkan generasi yang bermutu baik. Pendidikan mengupayakan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi anak. Hal tersebut sesuai yang tertera dalam UU RI-SPN (*Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*) pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwasanya, 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. Dewey dalam Suryana (2016:37) beranggapan bahwa untuk memberikan pengalaman pendidikan kepada anak-anak, pendidik harus memiliki dasar yang kuat dari pengetahuan umum dan pengetahuan khusus tentang dunia anak-anak untuk memahaminya dengan pengamatan, rencana, pengaturan, dan dokumentasi. Dalam pandangan Dewey, sebuah pengalaman hanya bisa disebut "pendidikan" jika memenuhi syarat-syarat berikut:

1. Didasarkan pada minat anak-anak dan dibangun di atas pengetahuan dan pengalaman pengalaman mereka yang ada,
2. Mendukung tumbuh kembang anak,
3. Membantu anak-anak mengembangkan keterampilan baru,

4. Meningkatkan pemahaman anak-anak tentang dunia mereka,
5. Mempersiapkan anak-anak untuk lebih beradaptasi dengan lingkungan yang berbeda.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk pelayanan pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan menstimulasi seluruh aspek perkembangan baik fisik maupun non fisik (Junanto & Arini Asmaul Kusna, 2018:184). Menurut Suryana (2016:30) tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah memberikan dasar bagi pengembangan sikap, perilaku, kesadaran, keterampilan, dan kreativitas yang dibutuhkan anak untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Anak berusia 4-6 tahun selalu mengikuti ritme perkembangan dalam tumbuh kembang.

Anak Usia Dini merupakan periode yang sangat penting dan mendasar pada tahap awal pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Hingga tahap akhir perkembangan, masa ini ditandai dengan berbagai tahapan penting yang fundamental dalam kehidupan seorang anak. Salah satu ciri masa kanak-kanak yaitu masa keemasan (Suryana, 2013:25). Usia emas akan terjadi proses perkembangan secara pesat terhadap aspek-aspek perkembangan yang terjadi hanya sekali seumur hidup dan tidak akan bisa kembali lagi setelah anak-anak menjadi dewasa. Sedangkan pendidikan anak usia dini menurut Fatmawati (2020:1) yaitu pendidikan yang ditujukan kepada anak usia 0 atau sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan sebelum anak menginjak sekolah dasar dengan melalui pembinaan agar anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan secara optimal untuk mencapai

keberhasilan pendidikan yang tinggi. Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak (Komaini, 2018: 3). Salah satu hal yang terpenting dalam pembelajaran PAUD adalah proses belajar yang membuat anak senang belajar, senang melakukan proses ilmiah tanpa menekankan penguasaan materi, sebagaimana penilaian dalam program PAUD mengacu pada tahapan perkembangan Arfa dalam (Junanto & Fajrin, 2020:28).

anak berkaitan dengan tahap-tahap perkembangannya yang menekankan pada anak agar ingin belajar dan senang melakukan proses ilmiah, daripada menekankan penguasaan materi,

Dalam kitab Al-Qur'an terdapat ayat yang membahas mengenai perkembangan anak, pada surat an-Nahl ayat 78:

وَاللّٰهُ اَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُونِ اُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا ۗ وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ وَالْاَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ

Artinya:

Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur. (Kemenag, 2019:78)

Dapat dijelaskan dari surah an-Nahl ayat 78 bahwa manusia mengalami proses perkembangan dari dalam kandungan dan lahir ke dunia. Dalam keadaan tidak mengetahui apapun, kemudian Allah SWT memberikan manusia sarana-sarana pengetahuan berupa pendengaran, penglihatan dan

hati. Hal tersebut agar manusia agar bersyukur kepada Allah SWT atas kenikmatan yang telah diberikan.

Pada saat anak dilahirkan memiliki otak seberat 25% dari otak orang dewasa. Saat usia anak 4-5 tahun kepala anak berukuran seperlima dari ukuran kepala anak, sedangkan pada usia 6 tahun memiliki ukuran sepertujuh dari kepala anak. Sejalan dengan perkembangan fisik dan usia anak, saraf-saraf yang berfungsi untuk mengontrol gerakan motorik mengalami kematangan neurologis (*neurological maturation*). Di usia 5 tahun saraf-saraf mulai berfungsi dan sudah mencapai kematangan sehingga dapat menstimulasi berbagai kegiatan motorik secara luas. Dan di usia ini anak telah memiliki kemampuan motorik yang kompleks untuk mengkombinasikan gerakan motorik dengan seimbang (Wardhani & Asmawulan, 2011:70-71).

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Osborn dkk dalam Mutiah, mengemukakan bahwasanya di awal kehidupan anak perkembangan intelektualnya akan terjadi perkembangan intelektual yang sangat pesat. Pada usia 4 tahun variabilitas kecerdasan anak mengalami sekitar 50% dari keseluruhan pertumbuhan otak manusia. Kemudian pada saat anak menginjak umur 8 tahun bertambah lagi sebanyak 30%, berikutnya akan terjadi peningkatan sebanyak 20% pada saat pertengahan maupun akhir dasawarsa kedua (Mutiah, 2010:30). Dengan hal tersebut maka, di masa ini sangat penting untuk memberikan stimulus agar sel-sel otak anak akan terpakai dan membuat rimbun sel - sel di otak anak, membuat anak semakin cerdas. Sebaliknya jika sel otak yang tidak digunakan/ tidak distimulusi akan mati dengan sendirinya.

Terdapat 6 aspek perkembangan anak dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni (Komaini, 2018:49). Menurut Fatmawati (2020:1) terdapat salah satu aspek penting perkembangan anak dikembangkan pada usia 4-5 tahun yaitu tentang aspek perkembangan fisik. Masa kecil atau masa kanak-kanak sering disebut sebagai saat ideal untuk mempelajari keterampilan motorik. Hal tersebut dikarenakan oleh beberapa hal yang pertama yaitu pada usia ini anak memiliki tubuh lentur maka anak menjadi lebih mudah menerima rangsangan dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Yang kedua, mudah bagi anak-anak untuk mempelajari keterampilan motorik karena anak tidak memiliki banyak keterampilan baru yang dipelajari. Ketiga, anak-anak memiliki rasa senang terhadap kegiatan yang melakukan pengulangan. Montessori dalam Suryana (2016:38) menekankan pentingnya pendidikan fisik motorik. Pada pengembangan sensori, pendidikan diharapkan dapat meletakkan dasar kemampuan intelektual anak melalui pengamatan dan latihan terus menerus serta membandingkan dan mengevaluasi.

Menurut Ardini & Lestaringrum (2018:3) menyatakan bahwa bermain merupakan hak asasi yang bernilai dan mendasar bagi anak. Sedangkan Huizinga dalam Khadijah & Armanila (2017:4) menjelaskan pengertian bermain yaitu tindakan atau kegiatan sukarela yang berlangsung dalam suatu tempat dan waktu, berdasarkan aturan yang mengikat, tetapi dengan perasaan kegembiraan dan kegembiraan, dan memiliki tujuan dalam dirinya sendiri. Bermain ini adalah kehidupan yang normal. Dengan begitu,

bermain juga dapat diartikan sebagai segala aktivitas yang dilakukan untuk dinikmati tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Bermain sangat berharga pada fase anak-anak, karena bermain menjadi salah satu faktor dari proses tumbuh kembang anak. Anak akan belajar tentang kehidupan sehari-hari anak akan mendapatkan pengalaman yang berhubungan dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial budaya. Dalam permainan, anak-anak mengekspresikan perasaan dan pikirannya saat bermain serta sifat dan bentuk alat bermain, sehingga mereka akan mengeksplorasi dan belajar tentang lingkungan mereka. Kegiatan bermain untuk masa kanak-kanak sangat penting dalam perkembangan kepribadian anak (Ardini & Lestarinigrum, 2018:11).

Bermain dengan anak bukan hanya mengisi waktu luang, tetapi juga sebagai sarana belajar anak. Segala bentuk kegiatan bermain pada anak merupakan nilai-nilai positif bagi perkembangan segala aspek eksistensi pada diri anak. Dalam bermain, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang mereka rasakan dan pikirkan. Salah satunya dengan bermain permainan tradisional Sunda Manda. Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan yang terdapat di tanah air Indonesia. Indonesia memiliki keberagaman budaya dan permainan yang sangat beragam. Namun dengan seiring waktu dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat, selain berdampak pada kehidupan manusia juga berpengaruh kepada permainan anak. Permainan tradisional mengalami kepunahan dan mulai ditinggalkan. Menurut Sujarno dalam Ardini &

Lestaringrum (2018:46) dengan adanya harapan agar permainan tradisional terus ada, tidak bergeser dan hilang oleh permainan modern/ masa kini.

Dewasa ini, jarang ditemui permainan tradisional yang dimainkan anak-anak seperti permainan Sunda Manda atau “engklek”, petak umpet, bermain kelereng, dan lain sebagainya. Permainan tradisional semakin dilupakan dan digantikan oleh permainan modern. Di wilayah pedesaan kemungkinan permainan tradisional masih dimainkan oleh anak-anak, namun tidak banyak seperti tahun-tahun sebelumnya. Sedangkan di wilayah perkotaan semakin ditinggalkan dan dilupakan. Karena faktor lahan yang kurang memadai atau sempit, tidak adanya lahan yang kosong, dan anak lebih meminati permainan modern (Mulyani, 2016:14). Menurut Kurniati (2016:1) masih terdapat beberapa permainan tradisional yang dapat bertahan, hal itu terjadi karena para pelaku memiliki jarak jangkauan yang jauh dari alat-alat permainan modern dan canggih. Dalam konsep permainan tradisional tidak dapat dilepaskan dari dunia anak, permainan tradisional mengandung unsur yang sama dengan konsep bermain anak usia dini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suryana (2013:44) yang mengemukakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, anak dapat belajar melalui permainan yang dimainkan. Maka anak akan dengan mudah mendapatkan pengetahuan melalui bermain dan anak tidak merasa sedang belajar, anak tidak tertekan dan terbebani. Proses kegiatan belajar mengajar sangat tepat jika dikemas dalam bentuk permainan. Setiap pembelajaran yang dilakukan dirancang dengan konsep bermain dan alat-alat permainan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan dalam pembelajaran motorik kasar, khususnya kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan di PAUD MDI 1 Pandean masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai catatan perkembangan anak dalam aspek motorik kasar rendah. Observasi dilaksanakan pada 17 Januari 2022. Dari hasil pengamatan awal terdapat faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan motorik kasar pada siswa, yaitu kurang bervariasinya pembelajaran motorik kasar melalui permainan, dan dalam proses pembelajaran guru sering memberikan tugas kepada siswa berupa LKA. Sangat sedikit pengalaman bergerak siswa untuk mengembangkan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan dari guru ketika siswa bermain atau dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar ini diperlukan permainan yang sesuai.

Dalam pengamatan awal peneliti mengajak anak untuk melompat dengan satu kaki, melompat dengan pola, dan berjalan berjinjit. Hasil pengamatan awal yang telah dilakukan peneliti, ditemukan bahwa anak yang memenuhi standar keberhasilan (BSH dan BSB), yaitu terdapat anak yang memperoleh BSH ada 7 anak dan BSB ada 5 anak jadi sejumlah 12 anak atau 54,55% dari 22 anak. Dan yang belum memenuhi standar keberhasilan BB ada 2 anak dan MB ada 8 anak jadi sejumlah 10 anak atau 45,45% dari 22 anak. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan fisik motorik kasar peserta didik di PAUD MDI 1 Pandean masih rendah. Dengan adanya permasalahan maka diperlukan perbaikan kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar, maka dari itu dengan

menggunakan permainan tradisional Sunda Manda diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan menggunakan permainan sunda manda. Hal tersebut dibuktikan dengan tabel berikut :

Tabel 1.1 Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Hasil	54,55%	72,73%	90,91%
Peningkatan	-	18,18%	18,18%

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa pada pra siklus memperoleh hasil 54,55%, siklus 1 memperoleh hasil 72,73%, dan siklus 2 memperoleh hasil 90,91% terlihat peningkatan yang signifikan. Terjadi peningkatan pada pra siklus ke siklus I dengan mendapatkan peningkatan sebesar 18,18%. Untuk peningkatan dari siklus I ke siklus II mendapatkan peningkatan yang sama yaitu 18,18%. Dari hasil tindakan yang dilakukan sudah memenuhi standar keberhasilan.

Dengan demikian berdasarkan permasalahan dan hasil pengamatan yang diperoleh maka peneliti merumuskan judul yaitu “Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Sunda Manda Di Paud MDI 1 Pandean Garen Pandeyan Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kemampuan motorik kasar anak yang masih kurang berkembang pada anak usia dini di kelompok B PAUD MDI 1 Pandean.
2. Metode pembelajaran guru kurang menarik dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah ini penting untuk melakukan proses penelitian yang fokus, terarah dan jelas. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas tidak semua masalah dibahas dalam penelitian ini. Maka penulis dapat merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini yang dimaksud anak usia dini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B1.
2. Penelitian ini memfokuskan pada upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini mengenai keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan melalui permainan Sunda Manda pada kelompok B1 di PAUD MDI 1 Pandean.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas sehingga dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu “Bagaimanakah upaya

peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan Sunda Manda di PAUD MDI 1 Pandean?”

E. Tujuan Penelitian

Dengan dilaksanakan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan Anak Usia Dini melalui permainan Sunda Manda pada Kelompok B PAUD MDI 1 Pandean.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini, dibagi menjadi 2 secara teoritis dan secara praktis antara lain:

1. Manfaat Teoritis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan sumber informasi mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Sunda Manda sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam ranah dunia pendidikan anak usia dini.
2. Manfaat Praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

- a. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan kontribusi yang bermanfaat bagi program studi pendidikan anak usia dini sebagai salah satu sumbangan pemikiran bagi insan akademik untuk mewujudkan calon-calon pendidik yang

akan mengembangkan semua aspek perkembangan anak didiknya kelak.

b. Pendidik Anak Usia Dini

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengetahuan, pengalaman dan memberikan kesempatan bagi guru dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar melalui permainan Sunda Manda terutama pada keseimbangan, kelincahan dan kekuatan pada siswa. Selain itu dapat digunakan oleh guru sebagai bahan motivasi agar memaksimalkan kemampuan fisik motorik kasar pada siswa.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengaruh positif terhadap lingkungan sekolah guna pembentukan peserta didik yang unggul dalam penerapan permainan Sunda Manda untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar pada anak usia dini usia 5-6 tahun di PAUD MDI 1 Pandean. Selain itu, dapat memberikan kesempatan bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

d. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk dikembangkan pada penelitian sejenis di masa yang akan datang, khususnya dalam upaya membantu memecahkan masalah yang terkait dengan kemampuan motorik kasar ada anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Motorik Kasar

“Menurut UU RI-SPN (*Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*) pasal 1 ayat 14 menyebutkan 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 anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Sedangkan pendapat Hayati (2020:7) mengemukakan anak usia dini merupakan suatu periode pada anak pada rentang anak usia 0-6 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa usia ini anak membutuhkan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Lingkungan anak sangat berperan penting dalam pemberian stimulasi mulai dari lingkungan keluarga, PAUD jalur formal (TK dan RA), PAUD non formal seperti TPA (Tempat Penitipan Anak) dan KB (Kelompok Bermain).

Masganti dalam Khadijah & Amelia (2020:3) menyatakan perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan/ kompetensi/ skill dalam struktur fungsi anggota tubuh menjadi lebih kompleks

melalui pola yang sistematis, progresif, dan berkesinambungan. Perkembangan berkaitan erat dengan proses pendewasaan sel-sel dalam tubuh, organ, sistem serta seluruh anggota tubuh sehingga dapat menjalankan fungsinya.

Menurut Muhibin dalam Komaini (2018:18) istilah “motor” memiliki makna yang menunjukkan pada situasi, keadaan, dan kegiatan yang terkait dengan otot-otot. Dengan kata lain istilah “motor” dapat dikatakan sebagai suatu situasi yang dapat meningkatkan maupun menghasilkan stimulus/ rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik manusia. Kemudian menurut pemikiran Fatmawati (2020:2) motorik merupakan suatu perkembangan yang melibatkan anggota tubuh untuk mengendalikan kegiatan/ tindakan terkoordinir melalui susunan saraf, otak, otot dan *spinal cord* (saraf tulang belakang). Keterampilan motorik menurut Goodway et al., (2021:14) (2021:14) merupakan suatu tugas atau tindakan gerakan secara sukarela yang dilakukan oleh individu. Keterampilan tersebut dipelajari, dipahami, berorientasi pada tujuan atau tindakan dari satu maupun lebih bagian tubuh. Tindakan yang dipelajari memerlukan gerakan dari anatomi manusia seperti: tubuh, anggota badan, maupun kepala yang memiliki karakteristik khusus.

Menurut Komaini (2018:22-26) berdasarkan gerakan yang dihasilkan oleh anak terdapat unsur- unsur keterampilan motorik kasar yaitu kekuatan, keseimbangan, kelincahan, kecepatan, koordinasi, dan kelenturan. Unsur-unsur tersebut dikembangkan melalui aktivitas-

aktivitas fisik yang dirancang sesuai dengan unsur yang dikembangkan. Untuk lebih jelas unsur-unsur keterampilan motorik dipaparkan, sebagai berikut:

1. Kekuatan

Kekuatan merupakan kemampuan sekumpulan otot yang menghasilkan tenaga. Setiap anak memiliki kekuatan otot, bila anak tidak memiliki kekuatan otot maka anak tidak dapat melakukan aktivitas fisik seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, mendorong, memanjat, dan bergelantung. Sedangkan pengertian kekuatan menurut Sukadiyanto dalam Hayati (2020:21) adalah kemampuan dari sekumpulan/ sekelompok otot untuk mengatasi beban/ tahanan.

2. Keseimbangan

Keseimbangan tubuh seseorang dipengaruhi oleh sistem indera yang terdapat dalam tubuh yang bekerja secara bersamaan, dan apabila salah satu sistem tubuh seseorang terganggu maka tubuh akan menjadi tidak seimbang (imbalance). Menurut Sudjana dalam Hayati (2020:21) keseimbangan yaitu kemampuan seseorang untuk mempertahankan sikap tubuh yang tepat saat melakukan suatu gerakan/ aktivitas contohnya saat berlari. Terdapat 2 jenis keseimbangan yaitu keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis adalah suatu kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan tubuh pada posisi/ sikap diam tak bergerak. Sedangkan keseimbangan dinamis yaitu kemampuan

dalam menjaga keseimbangan tubuh pada saat bergerak (Decaprio dalam Hayati, 2020:21).

3. Kelincahan

Kelincahan merupakan salah satu unsur keterampilan motorik yang diperlukan dalam segala aktivitas yang membutuhkan perubahan secara cepat pada posisi tubuh dan bagian-bagiannya. Menurut Sudjana dalam (Hayati, 2020:21) kelincahan merupakan kemampuan menggerakkan tubuh untuk mengubah arah dengan cepat dan akurat.

4. Kecepatan

Kecepatan didefinisikan sebagai suatu kemampuan tubuh untuk melakukan banyak gerakan dalam waktu tertentu. Kecepatan bisa juga diartikan sebagai kemampuan tubuh untuk melakukan gerakan dalam rentang waktu yang singkat. Sedangkan menurut pendapat Sukadiyanto dalam Hayati (2020:21) kecepatan yaitu suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan gerak maupun serangkaian gerak dalam waktu yang cepat sebagai jawaban/respon dari rangsangan.

5. Koordinasi

Koordinasi merupakan salah satu unsur penting dalam mempelajari dan menguasai kemampuan-kemampuan pada aktivitas olahraga. Melalui koordinasi dapat menyelesaikan tugas-tugas/ aktivitas motorik dengan cepat dan terarah. Menurut Sudjana dalam Hayati (2020:22) koordinasi yaitu kombinasi beberapa faktor gerak

yang melibatkan tangan dan mata, kaki dan mata, secara bersamaan atau menghasilkan gerakan efektif yang maksimal.

6. Kelenturan

Menurut Javer dalam Komaini (2018:26) kelenturan (fleksibilitas) adalah kebutuhan anatomis yang diperlukan untuk beraktivitas dan olahraga. Sedangkan pengertian kelenturan/fleksibilitas menurut pendapat Sujono dalam Hayati (2020:21) adalah kualitas yang memungkinkan suatu kondisi aktivitas bergerak yang maksimal sesuai jangkauan gerakan.

Dalam mempelajari keterampilan motorik kasar menurut Wardhani & Asmawulan (2011:31) anak perlu melakukan melalui beberapa cara, antara lain:

1) Belajar Coba dan Ralat (Trial and Error)

Belajar dalam suatu keterampilan motorik kasar yang tidak diperoleh anak secara instan. Anak memerlukan beberapa percobaan gerakan, sampai dengan anak merasa nyaman dengan gerakannya. Dan begitu anak dapat mengembangkan variasi pada gerakan-gerakan yang ditimbulkan.

2) Meniru

Anak melakukan gerakan melalui belajar meniru dari mengamati suatu model. Namun pada saat anak meniru, anak dibatasi dengan kesalahan yang terdapat dalam model. Anak lebih banyak belajar meniru dan mengamati melalui praktek secara

langsung yang diperankan oleh model, yaitu orang dewasa yang ada disekitar anak.

3) Pelatihan

Anak belajar kemampuan motorik melalui bimbingan dengan memperlihatkan keterampilan motorik kemudian anak meniru gerakan dengan tepat. Dan pendamping perlu mengoreksi gerakan yang salah, apabila terdapat gerakan yang salah akan menjadi sebuah kebiasaan yang tertanam pada anak yang akan sulit dihilangkan.

Sedangkan menurut Bambang dkk., dalam Hayati (2020:18-19) memaparkan tahap perkembangan motorik kasar anak dalam 3 tahap yaitu:

1) Tahap kognitif

Pada tahap kognitif anak berusaha untuk memahami mengenai kemampuan motorik dan apa saja yang dibutuhkan dalam melakukan gerakan tertentu. Dengan kesadaran mental yang dimiliki anak, anak dapat mengembangkan strategi untuk mengingat gerakan yang telah dilakukan pada masa lalunya.

2) Tahap asosiatif

Pada tahap asosiatif anak sudah banyak belajar gerakan-gerakan dan belajar mencoba melarat gerakan dari penampilan yang anak lihat. Anak mulai mengoreksi kesalahan-kesalahan gerakan agar tidak melakukan kesalahan yang sama di masa yang akan datang. Tahap asosiatif merupakan tahap perubahan strategi dari

tahap yang sebelumnya, mengenai bagaimana cara melakukan gerakan.

3) Tahap otomatis

Pada tahap otomatis anak sudah dapat melakukan keterampilan motorik berupa motorik/ gerakan yang lebih kompleks dan efisien dengan sedikit kesalahan. Anak dapat menampilkan gerakan secara otomatis.

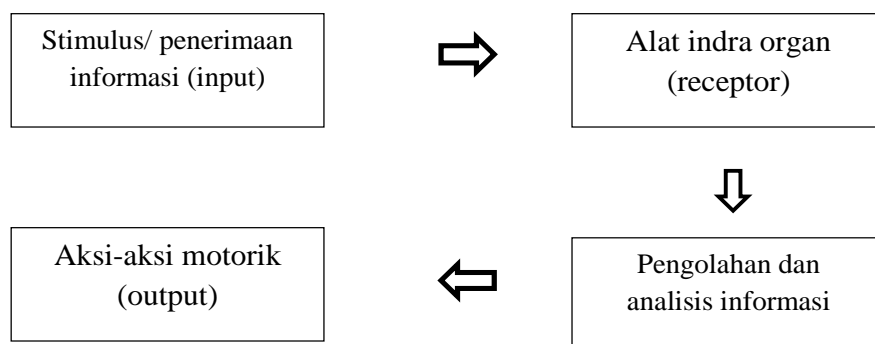
Berdasarkan pemaparan di atas dari beberapa pendapat mengenai tahapan perkembangan motorik kasar dapat disimpulkan bahwa ada tiga tahapan yang dilewati anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya, yaitu: tahap kognitif, tahap asosiatif, dan tahap otomatis. Anak dapat melakukan suatu keterampilan motorik melalui belajar mencoba dan meralat gerakan, belajar meniru dan anak belajar melalui pelatihan dari orang dewasa di sekitar anak.

Anak akan mengalami perkembangan yang pesat di berbagai bidang perkembangan pada usia lima tahun pertama kehidupan (Komaini, 2019:11). Menurut Kram "motorik" didefinisikan sebagai suatu rangkaian peristiwa laten yang mencakup keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara psikis maupun fisiologis yang menyebabkan suatu gerak. Yang dimaksud dari peristiwa laten yaitu peristiwa yang tidak dapat diamati/ tidak terlihat, seperti stimulus/ penerimaan informasi, pemberian makna informasi, pengolahan informasi, proses pengambilan informasi, serta adanya dorongan untuk melakukan berbagai macam aksi motorik yang

secara keseluruhan merupakan peristiwa psikis (Kiram, 2019: 11). Sujiono, dkk berpendapat perkembangan motorik merupakan suatu proses dimana seorang anak belajar menggerakkan anggota badan dengan terampil. Untuk alasan ini, apa yang guru ajarkan mengenai beberapa pola gerakan untuk melatih ketangkasan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan ketetapan dalam koordinasi anggota mata, kaki dan tangan. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal Sujiono, dkk (2007:12).

Pemikiran Goodway et al., (2021:14) memaparkan idenya dalam perkembangan motorik yang mendefinisikan bahwa perkembangan motorik adalah perubahan secara terus menerus dalam perilaku motorik sepanjang siklus hidup. Hal tersebut dipelajari baik dari segi proses dan segi produk. Sebagai suatu proses perkembangan motorik melibatkan studi tentang biologis, lingkungan, dan tugas/ aktivitas yang mendasar yang saling berkaitan dengan perubahan motorik dari bayi sampai dewasa. Sedangkan sebagai produk, perkembangan keterampilan motorik berkaitan dengan perubahan deskriptif atau normatif. Perubahan deskriptif atau normatif yaitu berhubungan dengan usia dalam perilaku motorik dan kinerja motorik. Komaini (2018:8) beranggapan bahwa perkembangan motorik yaitu proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak anak. Dimana keterampilan gerak anak akan berkembang sesuai dengan kematangan saraf dan otot. Setiap gerakan-gerakan yang ditimbulkan oleh anak, dari kegiatan yang

sederhana pun, memiliki sebuah arti yaitu merupakan hasil bentuk interaksi yang kompleks. Tingkat kematangan perkembangan motorik yang berbeda-beda menjadikan laju perkembangan antara anak satu dengan yang lain berbeda. Proses perkembangan anak akan meningkat jika pembentukan kualitas SDM ditingkatkan, baik dari fisik maupun psikologis. Menurut Khadijah & Armanila (2020:5) perkembangan tubuh akan mempengaruhi perkembangan motorik anak, semakin bertambahnya usia dan tubuhnya berkembang maka berkembang pula kemampuan motorik dalam diri anak. Sedangkan menurut Kiram (2019:15) dalam menghasilkan motorik sudah tercantum pada teori kibernetik dibangun melalui pengembangan prinsip-prinsip dari teori pemrosesan informasi dan komunikasi yang digambarkan oleh skema sederhana sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Sederhana Proses Terjadinya Gerak dalam (Kiram, 2019:15)

Penjelasan dari skema diatas yaitu stimulus/ informasi yang diterima oleh anak, merupakan proses input sistem pemrosesan informasi. Stimulus/ informasi yang diterima anak oleh alat-alat

indranya melalui reseptor, yaitu sekelompok sel saraf dan sel lain yang berfungsi untuk mengenali rangsangan yang ditimbulkan dari dalam maupun luar tubuh. Alat- alat reseptor seperti telinga, mata, kulit, serta alat keseimbangan pendengaran yang berada dalam telinga. Selanjutnya jika informasi telah diterima oleh alat reseptor akan diteruskan ke pusat saraf. Pada proses pengolahan dan analisis informasi, terjadi pemberian makna, pengambilan makna informasi, menemukan alternatif keputusan respons/ tindakan/ gerakan/ motorik yang akan ditampilkan. Dalam proses analisis ini, pengalaman-pengalaman masa lalu tentang aksi- aksi motorik ikut terlibat aktif dalam perbandingan maupun pertimbangan dalam menentukan respon yang akan ditampilkan.

Perkembangan kemampuan motorik terjadi secara berurutan, dari kemampuan motorik kasar (besar) menuju kemampuan motorik halus (kecil). Kemampuan motorik dapat dikatakan sudah mengalami kematangan/ berhasil apabila anak sudah dapat melakukan kemampuan halus secara baik. Morrison mengatakan perkembangan gerak diawali dari cephalo (kepala) ke caudal (ekor), artinya perkembangan yang dimulai dari kepala ke kaki. Proses kemampuan ini sering disebut dengan perkembangan *cephalocaudal*. Perkembangan motorik kasar yaitu perubahan secara berlanjut dari kegiatan motorik dari pengalaman siklus kehidupan manusia, yang dibawa melalui proses interaksi antara individu dan lingkungan (Komaini, 2018:35-37).

Segala kegiatan anak yang dilakukan melalui bergerak dan bermain akan selalu melibatkan koordinasi motorik anak. Perkembangan motorik akan berpengaruh terhadap kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak. Anak akan terlibat bermain dengan aktif dan motorik anak akan mengembang jika pengendalian motorik anak baik (Kurniawan dkk., 2020:115). Motorik kasar yaitu gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar atau sebagian besar/ seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak (Fatmawati, 2020:2). Sedangkan menurut Khadijah & Amelia (2020:15) mendefinisikan motorik kasar yaitu suatu gerakan yang memerlukan banyak tenaga yang menggunakan otot besar, kematangan otot, saraf, dan kontrol otot dalam melakukan tindakan.

Pada anak usia dini kemampuan motorik (gerak) mulai muncul dan berkembang. Perkembangan fisik dan pengalaman memiliki peran penting dalam mempengaruhi pola gerakan anak. Jika terdapat kesalahan dalam gerak dasar tidak diperbaiki, memungkinkan anak mengalami hambatan yang menetap dengan kemampuan gerak yang tidak maksimal di kemudian hari. Oleh sebab itu, perlu adanya evaluasi perkembangan gerak dasar anak yang merupakan aspek penting dalam program pada masa anak-anak (Syahril, 2015:11). Menurut Junanto evaluasi sekiranya mendukung pengembangan, implementasi, kebutuhan suatu program, perbaikan program, pertanggungjawaban, seleksi, motivasi, menambah pengetahuan dan dukungan dari pihak-pihak yang terlibat (Junanto, 2016:180-181).

Gerakan-gerakan dasar dan keterampilan motorik kasar diajarkan pada anak usia dini sampai benar-benar menguasai kemampuan tersebut. Guru tidak sekedar menyuruh anak mempraktekan gerakan yang disuruh, tetapi dengan memberikan contoh gerakan-gerakan yang ingin diajarkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Maksud dari pernyataan tersebut yaitu anak-anak tidak bisa jika hanya diberikan perintah oleh guru, sedangkan guru tidak melakukan apa-apa (Suryana, 2016:189).

Pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan mengenai pengertian motorik kasar merupakan suatu gerakan yang timbul dari anggota tubuh dimana membutuhkan otot-otot besar yang terkoordinasi oleh saraf yang dipengaruhi oleh kematangan otot. Proses terjadinya motorik kasar disebabkan oleh anggota tubuh yang telah diberikan stimulus dan menimbulkan rangsangan. Anak menerima stimulus melalui alat-alat reseptor yang meliputi telinga, mata, kulit dan alat keseimbangan dalam telinga. Proses selanjutnya stimulus tersebut dianalisis oleh saraf pusat dan menyebabkan suatu respon/ tindakan/ gerakan/ motorik kasar. Pengembangan motorik kasar dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas, salah satunya dengan kegiatan bermain.

b. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar

Menurut Fitriani & Saputra (2020:60-61) penguasaan kemampuan motorik kasar akan ditunjukkan anak dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari

seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien. Menurut Wardhani & Asmawulan (2011:67) keterampilan motorik kasar akan memainkan peran sesuai kasar membantu anak dalam kemandirian dan penerimaan sosial. Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Hurlock mengenai tujuan keterampilan motorik kasar anak yaitu sebagai :

1) Untuk meningkatkan keterampilan diri (Self Help)

Dalam mencapai kemandirian anak harus mempelajari keterampilan motorik yang memungkinkan ia dapat melakukan segala sesuatu bagi diri sendiri/ mandiri. Misalnya anak sedang melakukan aktivitas makan, berpakaian, merawat diri, dan mandi. Hurlock dalam Suryana (2016:178) menjelaskan bahwa melalui keterampilan motorik anak yang mengalami perkembangan dalam kehidupannya, menjadi pribadi yang mandiri. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.

Pendapat di atas selaras dengan pendapat Sumantri dalam Khadijah & Amelia (2020:19) terdapat beberapa manfaat pengembangan fisik motorik kasar dalam mengembangkan pribadi anak, antara lain: a) kemampuan fisik motorik kasar berfungsi sebagai alat pemacu pertumbuhan serta perkembangan anak usia dini baik secara jasmani, rohani dan kesehatan anak; b) Kemampuan

fisik motorik kasar berfungsi sebagai alat untuk membangun dan membentuk serta memperkuat tubuh anak. c) Kemampuan fisik motorik kasar berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan pengembangan emosional pada anak.

2) Untuk meningkatkan keterampilan sosial

Agar anak dapat diterima ke dalam anggota kelompok sosial yang meliputi keluarga, sekolah, dan tetangga, anak harus menjadi anggota yang kooperatif. Anak dapat memperoleh penerimaan sosial melalui kegiatan yang bersifat positif bagi diri sendiri maupun orang lain, seperti membantu pekerjaan di rumah atau mengerjakan pekerjaan di sekolah. Sumantri dalam Khadijah & Amelia (2020:19) menjelaskan bahwa kemampuan fisik motorik kasar berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan sosial anak. Menurut Hurlock dalam Suryana (2016:178) melalui perkembangan motorik memungkinkan anak pada umumnya dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya. Sedangkan menurut pendapat Wardhani selain dapat mengembangkan keterampilan menjaga keselamatan pribadi/ diri sendiri perkembangan motorik kasar juga dapat mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan orang lain, dan lingkungan sekitar anak (Wardhani & Asmawulan, 2011:54).

3) Untuk meningkatkan keterampilan bermain

Anak dapat melakukan aktivitas bermain dengan teman sebaya. Menurut Ardini & Lestarinigrum (2018:12) bermain

merupakan setiap kegiatan bermain dilakukan untuk menimbulkan rasa senang, tanpa memperhatikan hasil akhir. Pelaksanaan kegiatan bermain dilakukan dengan sukarela tanpa adanya paksaan maupun tekanan dari luar/ kewajiban. Pada dasarnya setiap anak, terutama anak usia dini bermain memiliki esensi yang sama dengan belajar. Dan dunia anak itu adalah bermain. Hurlock dalam Suryana (2016:178) menjelaskan bahwa melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan alat-alat dalam suatu permainan. Maka dari itu menurut Sumantri dalam Khadijah & Amelia (2020:19) kemampuan fisik motorik kasar dapat berfungsi sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang serta dapat memahami kesehatan pribadi anak.

4) Untuk meningkatkan keterampilan sekolah

Pada sebuah sekolah sebagian besar aktivitas melibatkan keterampilan fisik motorik kasar. Semakin banyak dan semakin meningkat keterampilan yang dimiliki anak, semakin baik pula prestasi yang diraih anak. Menurut Sumantri dalam Khadijah & Amelia (2020:19) kemampuan fisik motorik kasar berfungsi sebagai alat untuk melatih keterampilan juga ketangkasan gerak serta daya pikir anak.

c. Manfaat Pengembangan Motorik Kasar

Menurut Hurlock dalam Fitriani & Saputra (2020:61) mengenai manfaat pengembangan motorik kasar yang merupakan salah satu

faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan individu antara lain:

- 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 mainan.
- 2) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independen. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.

Menurut Wardhani & Asmawulan (2011:54) perkembangan motorik juga dapat meningkatkan kemampuan individu dalam beberapa hal yaitu, sebagai berikut:

- a) Dapat membantu dalam upaya meningkatkan kemampuan pengelolaan diri untuk mengembangkan dan memelihara kesehatan tubuh dan pola hidup sehat melalui aktivitas kesehatan jasmani.
- b) Dapat meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis menjadi lebih baik.
- c) Dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar anak dengan baik.
- d) Dapat mengembangkan rasa percaya diri anak.

- e) Dapat mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri.
- f) Dapat mengetahui dan memahami konsep aktivitas fisik di lingkungan anak dalam menciptakan sikap yang positif dan pola hidup sehat untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna.

d. Strategi Pengembangan Motorik Kasar

Menurut Khadijah & Amelia (2020:51) Dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak membutuhkan suatu aktivitas dari otot tangan kaki, maupun seluruh tubuh. Hal tersebut dapat dikembangkan melalui beberapa strategi dalam perkembangan motorik kasar, yaitu sebagai berikut:

1) Strategi melalui permainan

Permainan-permainan yang termasuk dalam mengembangkan motorik kasar anak yaitu:

- a) Permainan engklek
- b) Permainan jalan piring
- c) Permainan patung dirijen
- d) Permainan jalan hewan
- e) Permainan tinggi-tinggian
- f) Permainan berguling-guling
- g) Permainan tarian alam
- h) Permainan lompat tali
- i) Permainan petak umpet
- j) Permainan jalan rupa-rupa

- k) Permainan pecah piring
 - l) Permainan naik kereta api
 - m) Permainan kucing dan tikus
 - n) Permainan galah asin
 - o) Permainan menjala ikan
- 2) Strategi melalui kegiatan senam

Menurut Peter H. Werner dalam Khadijah & Amelia (2020:52), mengatakan bahwa senam yaitu merupakan suatu bentuk latihan tubuh pada lantai maupun pada alat yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, dalam kekuatan, kelincahan, kelentukan, daya tahan, kontrol dan koordinasi tubuh. Dalam senam memfokuskan pada tubuh bukan pada alat yang digunakan dan bukan pada pola-pola gerakannya, karena semua gerakan yang digunakan tujuan utama dalam senam yaitu untuk pengembangan kualitas fisik anak.

- 3) Strategi melalui sosio drama

Menurut Marno dalam Khadijah & Armanila (2017:40) Sosio drama berasal dari 2 kata, sosio artinya masyarakat atau sosial (yang menggambarkan kegiatan-kegiatan sosial). Sedangkan drama berarti berbuat, beraksi, atau bertindak. Drama pada dasarnya bertujuan untuk media hiburan, namun seiring berjalannya waktu drama memiliki fungsi sebagai tempat maupun wadah untuk menyalurkan seni dan aspirasi, sarana hiburan dan sarana hiburan. Sedangkan menurut Khadijah & Amelia, (2020:54) sosio drama merupakan

salah satu strategi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dengan mendramatisasi suatu masalah yang ada di masyarakat dengan lisan dan gerakan, anak berlatih dan melafalkan sesuatu. Dengan demikian anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, hubungan sosial dan berkomunikasi dengan bermain peran.

e. Ruang Lingkup Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan fisik motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun setidaknya sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kekuatan, keseimbangan serta kelincahan.

Sedangkan menurut STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat melakukan kegiatan seperti contoh pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Perkembangan Fisik Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
Fisik Motorik Kasar	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
	2. Melakukan koordinasi gerakan mata, 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

Sedangkan menurut Wardhani & Asmawulan (2011:45-46) menjelaskan bahwa aktivitas keterampilan motorik kasar usia 5 tahun anak sudah bisa berjalan meniti garis lurus, anak sudah dapat berlari, berhenti dan berputar membalik, melompat-lompat dengan kaki bergantian. Dan pada saat anak menginjak usia 6 tahun anak dapat menendang bola, menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut, berjinjit dengan tangan berada di pinggul, mengayunkan kaki ke depan dan ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Dapat disimpulkan berdasarkan karakteristik dan tabel diatas anak usia 5-6 tahun (kelompok B) dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa yang baik, bermain, dan mampu berinteraksi sosial.

2. Permainan Tradisional Sunda Manda

a. Pengertian Permainan Tradisional Sunda Manda

Permainan memiliki istilah dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, main memiliki makna melakukan segala sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat maupun tidak. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu untuk dimainkan; tindakan yang dilakukan dengan

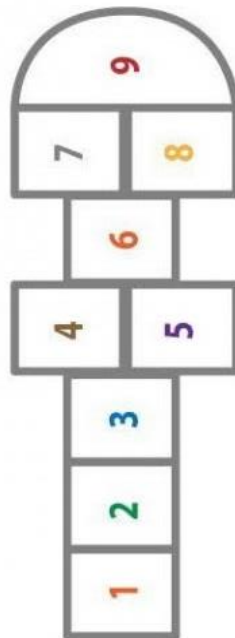
berpura-pura/ tidak sungguh-sungguh (Tim Penyusun dalam Mulyani, 2016:46). Pembelajaran dalam konsep bermain, pada anak usia dini sangat memerlukan bimbingan, dorongan pengarahannya agar memperoleh konsep yang benar (Maryanti, 2021:80). Menurut Maulana & Lengkana (2019:7) permainan tradisional adalah suatu warisan dari generasi ke generasi yang memiliki arti simbolis di balik gerakan, ucapan dan alat-alat yang digunakan. Sedangkan menurut Kurniati (2016:2) menjelaskan permainan tradisional yaitu suatu kegiatan atau aktivitas permainan yang memiliki sebuah nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu secara turun menurun dari lintas generasi ke generasi selanjutnya.

Pada dasarnya permainan tradisional mampu mengembangkan kemampuan/ potensi anak mendapatkan pengalaman yang bermakna, dapat menjalin hubungan persaudaraan antar teman, meningkatkan aspek kognitif serta sebagai alat untuk menyalurkan perasaan anak yang tetap melestarikan budaya bangsa Indonesia. Anak yang melakukan kegiatan permainan tradisional pada umumnya akan menghasilkan rasa kegembiraan dalam hatinya. Berdasarkan sifat universal yang dimiliki permainan tradisional hal tersebut menjadikan permainan sama, antara daerah satu dengan yang lain. Hal itu menunjukkan bahwa anak dapat melakukan setiap permainan, anak yang berasal dari suatu daerah dapat memainkan permainan daerah lain. Dalam memainkan permainan tradisional setiap daerah masing-masing memiliki cara khas.

Pengertian permainan menurut Santrock mengemukakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang bersifat menyenangkan dan dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan yang sedang dilakukan oleh anak. Dalam sebuah kegiatan permainan terdapat aturan yang jelas dan telah disepakati bersama. Permainan tradisional yaitu salah satu bentuk unsur kebudayaan bangsa Indonesia yang tersebar di berbagai pulau-pulau Nusantara. Unsur kebudayaan melalui permainan tradisional dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak (Kurniati, 2016:1). Salah satu permainan tradisional yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar yaitu permainan tradisional Sunda Manda.

Permainan tradisional Sunda Manda dalam bahasa Jawa disebut dengan istilah permainan engklek. Permainan Sunda Manda yaitu permainan dengan melakukan lompatan-lompatan pada bidang datar yang diberi gambar pola kotak-kotak di atas tanah, selanjutnya anak melompat dengan menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Menurut Lindawati kegiatan bermain dengan permainan Sunda Manda telah dilakukan turun-temurun dilakukan dengan berjalan dan melompat menggunakan satu kaki. Menurut muslimah dkk, dalam Maryanti (2021:81) permainan Sunda Manda memerlukan keseimbangan melompat dengan satu kaki melewati kotak-kotak dengan langkah-langkah dan aturan tertentu. Permainan Sunda Manda yang sudah ada secara turun-menurun., dilakukan dengan berjalan atau melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya dengan melempar

gacuk atau batu terlebih dahulu ke dalam kotak. Sedangkan menurut Apriani cara memainkan permainan Sunda Manda yaitu terdiri atas 2-5 anak yang dilakukan di halaman, tetapi sebelum memulai permainan anak menggambar sendiri kotak-kotak di tanah, semen maupun aspal. Anak menggambar 5 kotak vertikal selanjutnya di kotak keempat samping kanan kiri diberi kotak. Dengan demikian cara memainkan permainan Sunda Manda cukup mudah dan sederhana, yaitu dengan gerakan melompat dengan menggunakan satu kaki, anak melompati kotak-kotak yang telah dibuat sebelumnya. Syarat atau ketentuan anak dapat memainkan permainan ini yaitu memiliki kreweng atau “gacuk”, bisa berupa pecahan genting, keramik lantai maupun batu yang datar (Ardini & Lestaringrum, 2018:60).



Gambar 2.2 Desain Permainan Tradisional Sunda Manda

b. Manfaat Permainan Tradisional Sunda Manda

Dalam permainan tradisional Sunda Manda terdapat manfaat seperti yang dikemukakan oleh Mulyani (2016:116) yaitu permainan Sunda Manda dapat melatih kemampuan fisik anak. Hal tersebut dikarenakan karena anak harus melakukan gerakan melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Sehingga, diperlukan tumpuan kaki yang kuat. Selain itu, permainan tradisional Sunda Manda juga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak sebayanya, dengan demikian anak juga dapat menjalin rasa kebersamaan. Dan selanjutnya manfaat dari permainan Sunda Manda yaitu dilihat dari kreativitas anak dalam membuat pola petak-petak. Benda-benda sekitar anak yang dimanfaatkan dengan baik, seperti pecahan keramik, pecahan genting, ranting kayu, yang digunakan untuk menggambar petak-petak diatas tanah, dan lain sebagainya.

Menurut Kurniati (2016:26-27) pada saat memainkan permainan tradisional anak akan merasa senang. Permainan tradisional menimbulkan rasa relaksasi setelah anak seharian melakukan berbagai aktivitas di sekolah maupun di rumah. Walaupun permainan tradisional Sunda Manda terdapat aturan dalam permainannya, namun anak-anak tidak terbebani dengan tujuan apa yang hendak dicapai tetapi pada pengembangan kebersamaan dalam rasa senang dan kegembiraan.

c. Kelebihan dan Hambatan Permainan Tradisional Sunda Manda

Kelebihan dari permainan tradisional Sunda Manda menurut Ardini & Lestarinigrum (2018:61-62), antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan anak mengenai fisik motorik kasar menjadi lebih kuat dan kompleks, karena dalam permainan anak melakukan gerakan-gerakan motorik kasar seperti melompat, berjalan dan melempar “gacuk”.
- 2) Dapat mengasah kemampuan bersosialisasi anak dengan orang lain serta mengajarkan kebersamaan.
- 3) Anak dapat menaati peraturan-peraturan yang telah disepakati bersama.
- 4) Membuat anak lebih kreatif, pola gambar pada permainan tradisional Sunda Manda dibuat langsung oleh pemain. Pola yang dibuat menggunakan alat maupun benda yang ditemukan disekitar mereka.
- 5) Dapat meningkatnya perkembangan logika anak. dalam permainan Sunda Manda melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang akan dilewatinya.
- 6) Meningkatkan rasa sportivitas anak dalam mengakui kekalahan waktu bermain permainan Sunda Manda.

Sedangkan menurut Tim Pgsd (2017:5-6) terdapat kelebihan permainan tradisional Sunda Manda yaitu dapat mengembangkan kemampuan intelegensi anak, pada saat anak membuat petak berupa kotak-kotak garis lurus dan rapi. Dengan demikian anak berpikir bagaimana membuat garis lurus dengan rapi agar arena bermain anak dapat digunakan dengan baik. Selain itu pada saat anak berpikir untuk mengatur cara dalam melempar genting/ pecahan batu agar terlempar

pada petak yang di tentukan, sehingga tidak terlalu jauh dan mengenai garis pada petak apabila menyentuh garis dikatakan mati.

Sedangkan Hambatan dari permainan tradisional Sunda Manda menurut Kurniati (2016:27-28) yaitu, anta lain:

- 1) Terdapat pemahaman yang kurang dari orang tua, guru maupun pihak sekolah mengenai permainan tradisional Sunda Manda. Orang tua maupun guru yang kurang mendukung terhadap aktivitas yang dilakukan anak dan beranggapan bahwa aktivitas bermain yang dilakukan merupakan hal sepele, sia-sia dan membuang-buang waktu.
- 2) Guru-guru di sekolah mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Karena guru beranggapan bermain permainan tradisional membutuhkan alat bantu dan biaya, sulit dalam mengelola kelas karena mengejar target kurikulum, serta kekhawatiran guru dalam menstimulus hanya untuk bermain-main saja. Serta kekhawatiran guru dalam proses pembelajaran dapat mengganggu aktivitas di kelas lain karena dapat menimbulkan kebisaingan dan keributan.
- 3) Lahan yang kurang memadai untuk melakukan permainan tradisional Sunda Manda. Hal tersebut karena pada umumnya permainan tradisional Sunda Manda membutuhkan lahan yang cukup luas dengan begitu anak dapat bergerak bebas kemanapun anak suka.

3. Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Sunda Manda

Peningkatan keterampilan motorik melibatkan berkembangnya kemampuan koordinasi mata, tangan, dan kaki. Jika anak usia dini mempunyai kesempatan yang cukup maka kemampuan motoriknya akan meningkat dengan baik (Wardhani & Asmawulan, 2011:54). Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Dari definisi tersebut terdapat tujuan pembelajaran kemampuan motorik kasar adalah proses belajar anak dalam memperhalus kemampuan motorik untuk mengembangkan dan memaksimalkan gerak pada anak. Kemampuan motorik kasar yang dimaksud adalah keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan (Yulianti, 2017:53). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 dijelaskan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setidaknya sudah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, dan kelincahan.

Upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar salah satunya yaitu dengan cara melakukan permainan tradisional. Anak usia dini perlu dikenalkan secara langsung terhadap permainan tradisional. Melalui pemberian pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dengan berbagai kegiatan pembelajaran yang bermakna, dan dengan mengenalkan anak pada permainan tradisional untuk melatih kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Salah satu permainan tradisional yang

dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar ada anak adalah Sunda Manda (Engklek). Menurut Budiman (2017:46) permainan Sunda Manda merupakan permainan melompat dengan satu kaki, biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Peralatan yang digunakan yaitu menggunakan sebidang tanah atau lebih yang digambari petak-petak untuk dimainkan. Adapun langkah-langkah permainan tradisional Sunda Manda

Menurut Khadijah & Armanila (2017:111) terdapat syarat dan ketentuan untuk memainkan permainan tradisional Sunda Manda yaitu dengan menyiapkan alat permainan yang sangat mudah didapatkan yaitu:

- a. Pecahan genteng/ keramik untuk “gacuk” para pemain
- b. Kayu/ kapur untuk menggambar pola permainan Sunda Manda di tanah, lantai, atau jalan

Kemudian setelah alat permainan “gacuk” dan pola gambar sudah disiapkan langkah yang harus dilakukan oleh anak selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti/ guru dan anak menggambar pola permainan Sunda Manda di atas tanah, lantai, atau jalan. Menggambar 8 kotak dan setengah lingkaran di bagian atas sendiri, dan diberikan nomor di masing-masing kotak.
- b. Selanjutnya pada pola setengah lingkaran diberi nomor 9.
- c. Sebelum memainkan permainan Sunda Manda anak harus menentukan pemain yang mendapatkan giliran pertama, dan seterusnya. Caranya

semua pemain melemparkan “gacuk” satu persatu dengan menghadap belakang. Pemain yang memiliki “gacuk” terdekat dengan pola setengah lingkaran di nomor 9 maka mendapatkan urutan pertama. Dan jika anak melempar jauh dari nomor 9 maka mendapatkan urutan paling akhir.

- d. Kemudian pemain pertama memainkan permainan. Anak meloncat dari kotak satu ke kotak yang lainnya menggunakan satu kaki, anak bebas memilih tumpuan dengan kaki kanan atau kiri.
- e. Setelah “gacuk” pemain sudah mencapai nomor 9, pemain harus mengambil “gacuk” dengan menghadap belakang dan berjongkok, tangan anak tidak boleh menyentuh garis kotak, jika menyentuh kotak maka pemain dinyatakan gagal dan bergantian pemain yang lain.
- f. Lalu jika pemain dapat melemparkan gacuk ke nomor 9 dan telah berhasil mengambil “gacuk” dengan menghadap belakang, maka pemain berhak mendapatkan bintang.

Ketentuan atau peraturan dalam permainan tradisional Sunda Manda, yaitu :

- a. Anak tidak boleh menginjak pola garis, jika anak menginjak pola garis dianggap gagal.
- b. Anak yang melempar “gacuk” tidak sesuai urutan dan keluar dari pola garis maka dinyatakan gagal dan ganti pemain. Kemudian anak mengulang lagi melempar “gacuk” dalam kotak.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil tindakan dibawah ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti, karena kedua variabel antara permainan Sunda Manda dan variabel kemampuan fisik motorik kasar anak dapat meningkat. Penelitian yang relevan dalam kajian teoritik sangat dibutuhkan menjadi salah satu alat pendukung. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh:

1. Skripsi, Hanik Nanda Yulianti (2017) berjudul “Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B1 Di Taman Kanak-Kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung”. Jenis penelitian menggunakan kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian guru dan siswa sebanyak 15 orang kelompok B1 Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung. Teknik Pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara serta dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat penulis simpulkan bahwa motorik kasar anak belum berkembang secara maksimal dikarenakan anak-anak terlalu jenuh menunggu giliran saat bermain karena guru membagi kelompok yang seharusnya 2-3 kelompok menjadi 6 kelompok sehingga mengakibatkan kejenuhan pada anak dan pada saat giliran kelompok yang terakhir anak sudah bosan sehingga ketika bermain tidak maksimal.

Relevansi antara penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu mengenai tujuan penelitian dengan meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan permainan dan teknik pengumpulan data yang menggunakan teknik observasi, wawancara dan

dokumentasi. Sedangkan letak perbedaan antara penelitian yang dilaksanakan yaitu pada jenis penelitian yang menggunakan kualitatif deskriptif. Kemudian jenis permainan dan penyusunan sistematika penelitian yang berbeda dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti.

2. Skripsi, Rizqi Amalia (2020) berjudul “Upaya meningkatkan Motorik Kasar dengan Permainan Egrang Batok kelapa di BA Aisyiyah Daleman 1 Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek penelitian adalah anak kelompok A Usia 4-5 Tahun di BA Aisyiyah Daleman 1 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: pelaksanaan permainan egrang bathok kelapa dengan cara guru memberikan contoh terlebih dahulu cara bermain egrang batok kelapa dengan jarak tertentu kemudian guru memerintah, mengamati dan mengobservasi aktivitas siswa bermain egrang bathok kelapa. 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%.

Relevansi antara penelitian yang dilaksanakan oleh penelitian yang sedang dikaji yaitu pada model penelitian yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan fokus permasalahan terdapat pada peningkatan fisik motorik kasar melalui permainan.

3. Skripsi, Trias Kartika (2019) berjudul “Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Pertiwi II Keemasan Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019”. Dalam penelitian yang menjadi topik permasalahan yaitu mengenai perkembangan motorik kasar anak yang belum optimal dan minat anak yang kurang terhadap permainan tradisional. Penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Tempat penelitian dilakukan di TK Pertiwi II Keemasan Sawit Boyolali, dengan objek penelitian siswa kelompok B usia 5-6 tahun. teknik pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk mengecek keabsahan data, data diambil dengan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hasil dari implementasi permainan tradisional Sunda Manda yaitu mengenai pengembangan perencanaan dan pelaksanaan terhadap proses pembelajaran, dan evaluasi terhadap guru di akhir kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional Sunda Manda.

Relevansi antara penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu terletak pada metode peningkatan keterampilan fisik motorik kasar yang menggunakan permainan tradisional Sunda Manda. Sedangkan letak perbedaan antara penelitian yang dikaji yaitu metode penelitian metode penelitian tindakan kelas (action research) sedangkan penelitian yang

dilakukan trias kartika menggunakan metode penelitian kualitatif, sistematika penyusunan berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan fisik motorik merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini. Kemampuan fisik motorik kasar merupakan kegiatan motorik yang menggunakan otot-otot besar, kegiatan ini banyak membutuhkan kekuatan fisik dan keseimbangan serta kelincahan. Aktivitas yang dilakukan dengan mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Gerakan dasar fisik motorik kasar yaitu meliputi gerakan lokomotor, non lokomotor dan gerakan manipulatif, contoh gerakan tersebut dalam kegiatan sehari-hari pada anak usia dini seperti berjinjit, berlari, berjalan, dan melompat dan lain sebagainya.

Kemampuan motorik kasar perlu dikembangkan dalam kegiatan bermain agar efektif, karena anak akan terlihat aktif dan senang dalam kegiatan yang bermain. Hal tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip pelaksanaan bermain yaitu, Kegiatan dalam bentuk permainan; Terciptanya suasana gembira dan menyenangkan; Adanya gerakan yang variasi; Dilakukan tiap hari, baik secara formal maupun non formal yang diselipkan di antara kegiatan yang direncanakan; Berencana dan bertahap; Diatur sesuai kebutuhan anak dalam bermain dan bergerak. Selain pelaksanaan perkembangan fisik motorik kasar agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar, yaitu dengan adanya sarana prasarana yang memadai, layak, dan aman,

terciptanya situasi lingkungan belajar yang menyenangkan dan nyaman, dibutuhkan guru/ pendidik yang memiliki dan menguasai kompetensi/ kemampuan dalam membimbing anak usia dini dengan baik serta peran orang tua dan masyarakat yang andil dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini (Suryana, 2016:189-190).

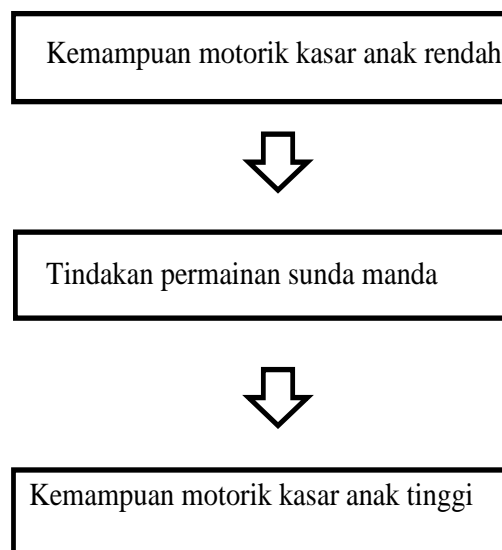
Melalui berbagai kegiatan pembelajaran maupun permainan yang anak usia dini lakukan akan terlihat jelas bagaimana perkembangan kemampuan fisik motorik kasar anak. pengembangan fisik motorik kasar pada anak berkaitan erat dengan kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak, dimana aktivitas merupakan kegiatan utama bagi anak usia dini (Fatmawati, 2020:3). Dalam penelitian yang dilaksanakan peneliti menggunakan salah satu permainan tradisional yaitu permainan Sunda Manda. Melalui permainan tradisional Sunda Manda dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, karena gerakan-gerakan yang dihasilkan merupakan gerakan motorik kasar seperti berjalan, melompat, meloncat, menjaga keseimbangan badan, koordinasi gerakan kaki dan tangan, membungkukkan badan dan melempar.

Berdasarkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di PAUD MDI 1 Pandean. Di dalam lembaga PAUD tersebut masih kurang dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar, khususnya dalam keseimbangan, kekuatan dan kelincahan anak usia dini. Anak mengalami kesulitan dalam mempraktekkan permainan Sunda Manda, masih ada beberapa anak belum bisa melompat dalam permainan Sunda Manda, anak yang tidak kuat bertumpu dengan satu kaki, anak masih melompat dengan kedua kaki dan menyentuh garis dalam permainan Sunda Manda selain itu terdapat juga

siswa yang terjatuh karena kurangnya keseimbangan tubuh. Hal tersebut seharusnya sudah dikuasai anak sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan anak dengan melakukan koordinasi gerakan tubuh untuk melatih keseimbangan, kelincahan dan kekuatan.

Dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak secara tepat maka diperlukan sebuah permainan yang sesuai. Oleh sebab itu, peneliti memilih kegiatan permainan Sunda Manda untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini secara optimal. Peneliti menggunakan upaya pengembangan dengan memodifikasi permainan Sunda Manda yang belum ada di lembaga PAUD MDI 1 Pandean. Permainan tradisional Sunda Manda sangat membantu anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik kasarnya. Dalam permainan ini anak melakukan gerakan seperti melompat, melempar serta menjaga keseimbangan badan anak, hal tersebut termasuk dalam kemampuan fisik motorik kasar.

Penelitian Tindakan Kelas ini digunakan dengan maksud untuk mengatasi permasalahan maupun kendala motorik kasar pada anak usia dini terhadap kemampuan keseimbangan, kekuatan, serta kelincahan anak usia dini melalui permainan tradisional Sunda Manda. Kerangka berfikir dari penelitian ini yaitu dengan melalui penelitian tindakan kelas, untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini di PAUD MDI 1 Pandean.



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir Proses Peningkatan Motorik Kasar Anak

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian hasil penelitian dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dapat diajukan dalam penelitian ini yaitu melalui permainan Sunda Manda dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini di PAUD MDI 1 Pandean Dukuh Garen Kelurahan Pandean Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan di PAUD MDI 1 Pandean yakni penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas menurut Hopkins dalam Muslich (2009:8) merupakan suatu pengkajian yang bersifat reflektif, dimana dilakukan oleh pelaku tindakan yang digunakan untuk meningkatkan kemantapan yang masuk akal maupun logis terhadap tindakan-tindakan peneliti dalam melaksanakan tugas serta peneliti memperdalam mengenai pemahaman kondisi dalam praktik pembelajaran di kelas secara kompeten.

Menurut Ningrum (2014:20-23) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang dikembangkan dalam kajian pendidikan, khususnya pada pembelajaran di kelas. Namun dalam pelaksanaannya tidak hanya dilakukan dalam kelas tetapi pada saat pembelajaran berlangsung di dalam maupun di luar kelas. Penelitian ini bersifat reflektif dan kolaboratif. Penelitian tindakan kelas memiliki fungsi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran, hasil pembelajaran/ hasil belajar anak, serta profesionalitas guru secara berkelanjutan. Sedangkan menurut Suharmi dkk., (2015:1-2) penelitian tindakan kelas merupakan suatu jenis penelitian yang menjelaskan mengenai sebab-akibat dari sebuah tindakan, serta memaparkan tentang apa saja yang terjadi pada saat tindakan dilakukan, sekaligus menjelaskan dampak setelah

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan narasumber atau informan yang menjadi sumber utama. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek yang melakukan tindakan dan menerima tindakan di PAUD MDI 1 Pandean yaitu:

1. Subjek pelaksana tindakan

Subjek pelaksana dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti dan kolaboran, kolaboran disini yaitu guru kelas yang mengampu kelompok B1 di PAUD MDI 1 Pandean serta kepala sekolah yang menjadi sumber data/ informasi bagi peneliti. Peneliti dan kolaboran saling berkolaborasi dalam melaksanakan tindakan dan proses pembelajaran.

2. Subjek penerima tindakan

Subjek penerima tindakan dalam penelitian yaitu siswa usia 5-6 tahun Kelompok B1 yang berjumlah 22 anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mencapai tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan yaitu suatu cara untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2012:220). Peneliti melakukan pengamatan serta pencatatan mengenai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun luar kelas. Sedangkan menurut Nasution dalam Sugiyono (2017:310) berpendapat bahwa observasi merupakan dasar dari semua

ilmu pengetahuan. Peneliti dapat melakukan penelitian berdasarkan data/fakta mengenai dunia kenyataan dengan melalui observasi.

Dalam penelitian yang dilaksanakan di PAUD MDI 1 Pandean peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi. Permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini yaitu kurangnya kemampuan fisik motorik anak usia dini. Teknik observasi dilakukan peneliti dan kolaborator dengan cara pencatatan mencakup tentang apa yang didengar, dilihat, dan dialami dalam rangka pengumpulan data untuk mengetahui keberhasilan penelitian. Kegiatan observasi dapat dibuktikan dengan bukti fisik yang berupa rekaman video dan foto.

2. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumentasi yaitu melalui data-data dokumen yaitu lembar instrumen penilaian yang berbentuk *check list*, untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar pada siswa Kelompok B1 melalui permainan *sunda manda*.

E. Validasi Data

Triangulasi menurut Arifin (2012:164) yaitu penggunaan dari berbagai metode dan sumber daya dalam pengumpulan data yang berguna untuk menganalisis suatu fenomena yang saling berhubungan dari perspektif yang berbeda. Sedangkan Sanjaya (2009:112) mengemukakan bahwa triangulasi dilakukan untuk menghindari kesalahan-kesalahan dalam mendapatkan informasi saat mengambil keputusan. Triangulasi merupakan upaya untuk memperoleh informasi akurat melalui berbagai metode yang dilakukan oleh

guru atau peneliti dalam mengambil keputusan agar informasi yang didapatkan terpercaya dan terbukti kebenarannya. Sedangkan menurut Anggara & Abdillah (2019:114) menjelaskan triangulasi yaitu cara pengumpulan data dengan menggabungkan tiga teknik atau sumber data yang berbeda.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti memilih Triangulasi metode. Triangulasi metode yaitu pengecekan dengan menggunakan berbagai metode, jika awalnya peneliti menggunakan metode observasi dan dokumentasi selanjutnya melakukan pengamatan terhadap anak.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu upaya yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian. Menurut Sanjaya (2009:106) analisis data merupakan salah satu proses yang digunakan untuk mengolah dan menginterpretasi data bertujuan untuk memberikan kedudukan terhadap berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sampai memiliki arti maupun makna yang jelas dan sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data digunakan oleh guru maupun peneliti yang diarahkan untuk menemukan dan mencari upaya yang dilakukan oleh guru atau peneliti dalam meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran anak didik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian menggunakan 2 jenis analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif yaitu proses mengolah data yang digunakan oleh guru maupun peneliti khususnya

berbagai tindakan dalam menentukan peningkatan proses belajar anak. Sedangkan analisis data kuantitatif yaitu proses mengolah data mengenai peningkatan hasil belajar anak sebagai pengaruh di setiap tindakan yang dilakukan oleh peneliti maupun guru. Data keberhasilan belajar anak yang diperoleh kemudian akan dianalisis dengan analisis deskriptif.

Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan kelas yang peneliti gunakan mengenai upaya peningkatan kemampuan fisik motorik kasar menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data statistik deskriptif. Teknik analisis kualitatif dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, catatan pengamatan dan dokumentasi. Proses analisis diarahkan untuk mengumpulkan informasi, analisis yang berupa pendeskripsian data tersebut dikumpulkan dan diakumulasikan dalam bentuk narasi dan tabel. Untuk menghitung jumlah prosentase keberhasilan anak dapat menggunakan rumus berikut ini:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP : Jumlah skor/nilai persentase yang dicari

R : Jumlah skor/nilai anak yang diperoleh

SM : Jumlah skor/nilai maksimum dari tes yang ditargetkan

100% : Bilangan tetap

Menurut Miles & Huberman dalam Sugiyono (2017:132) menjelaskan mengenai tahapan-tahapan analisis data sebagai berikut :

1. Tahap *reduction*

Tahap reduksi data yaitu kegiatan menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah. Pada tahap ini, kolaborator atau peneliti mengumpulkan semua instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus masalah atau hipotesis. Data diperoleh dari lembar penilaian dan lembar pengamatan observasi

2. Tahap *display*

Tahap kedua yaitu mendiskripsikan data sehingga data yang telah diorganisir jadi bermakna. Data dapat dideskripsikan dalam bentuk naratif, membuat grafik atau menyusunnya dalam bentuk tabel.

3. Tahap *conclusion*

Tahap ketiga yaitu membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data.

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja yaitu suatu indikator yang digunakan peneliti sebagai pedoman dalam menentukan ketercapaian atau keberhasilan tindakan dalam penelitian ini. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini, yang bersumber hasil penilaian tindakan permainan tradisional Sunda Manda. Pada kondisi awal perkembangan fisik motorik kasar anak masih rendah, berdasarkan pra penelitian yang penelitian. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan peneliti dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi syarat, yaitu terdapat peningkatan aktivitas, ditunjukkan melalui proses pembelajaran.

Jadi indikator keberhasilan anak dalam pra penelitian yang telah dilaksanakan di PAUD MDI 1 Pandean yaitu apabila terdapat peningkatan

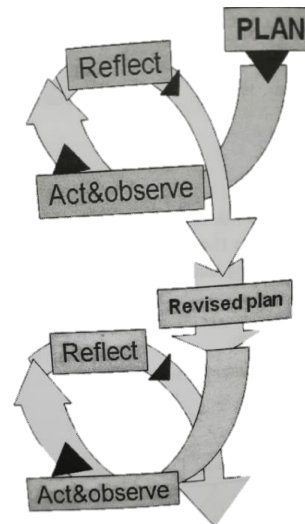
jumlah anak yang memiliki keberhasilan kemampuan motorik kasar yang memenuhi standar (BSH dan BSB) meningkat dari kondisi awal 54,55% menjadi 80%.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak

Variabel	Nama Permainan	Sub Variabel	Indikator penilaian
Kemampuan motorik kasar	Permainan tradisional Sunda Manda	Keseimbangan	Anak dapat mempertahankan posisi badan agar tegap dan menjaga badan agar tidak jatuh
		Kekuatan	Anak memiliki tumpuan dan tolakan yang kuat sehingga dapat meloncat tinggi dan tidak mengenai garis permainan Sunda Manda
		Kelincahan	Anak dapat melakukan gerakan meloncat dengan cepat dan tepat saat perpindahan petak main, tumpuan/ pendaratan dan tolakan seolah tidak ada jeda

H. Prosedur Tindakan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart. Dalam pelaksanaan penelitian terdiri dari 2 siklus. Menurut Depdiknas dalam Sanjaya (2009:24) prosedur tindakan penelitian kelas model Kemmis dan Mc Taggart pada dasarnya merupakan suatu perangkat-perangkat maupun untaian-untaian dalam satu perangkat yang terdiri atas empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, keempat komponen tersebut merupakan satu siklus. Untuk memudahkan dalam menjelaskan prosedur penelitian tindakan kelas berikut terdapat gambaran tahapan siklus dalam penelitian PTK.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart dalam (Taniredja dkk., 2013:24).

Dari bagan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa tahap dalam Penelitian Tindakan kelas (PTK) model kemmis dan Mc taggart yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Kemmis dan Mc taggart menggabungkan satu kesatuan komponen acting (tindakan) dan observing (pengamatan).

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di PAUD MDI 1 Pandean terdiri dari 2 siklus yang masing-masing menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dan berkaitan dengan skema di atas selanjutnya peneliti akan melakukan penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan oleh peneliti bersama kolaboran merencanakan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dalam keseimbangan, kekuatan, dan

kelincahan. Peneliti bersama kolaboran menyiapkan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan tema dan sub tema, dan sub-sub tema yang akan diajarkan.
- 2) Membuat RPPH sesuai dengan sub-sub tema yang dipilih dan permainan tradisional Sunda Manda.
- 3) Mempersiapkan sarana media yang digunakan dalam permainan tradisional Sunda Manda.
- 4) Mempersiapkan instrumen penilaian hasil kegiatan siswa.

b. Pelaksanaan tindakan

Tahap pelaksanaan dilakukan oleh peneliti, kolaborator dan anak. Pelaksanaan tindakan mencakup keseluruhan proses pembelajaran mulai awal sampai akhir pembelajaran yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan materi sesuai dengan RPPH.
- 2) Peneliti dan kolaborator menyiapkan alat permainan Sunda Manda.
- 3) Peneliti memberikan contoh bermain permainan Sunda Manda.
- 4) Setelah memahami permainan Sunda Manda, selanjutnya anak memainkan permainan Sunda Manda.
- 5) Kemudian peneliti/ kolaborator mengamati proses anak yang sedang bermain permainan Sunda Manda.

- 6) Terakhir peneliti/ kolaborator mencatat hasil kegiatan anak sebagai hasil pengamatan dicatat sesuai unsur kemampuan motorik kasar pada siswa.

c. Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung observasi dilakukan oleh kolaboran menggunakan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Dengan dilakukan observasi dapat membantu dalam melihat secara langsung perkembangan motorik kasar anak. Dan hasil proses pembelajaran akan ditulis pada lembar observasi.

d. Reflektif

Setelah melaksanakan tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan dan tahap observasi selanjutnya peneliti bersama kolaboran melaksanakan refleksi. Pada tahap reflektif peneliti dan kolaboran melakukan analisa data dan diskusi mengenai hasil pengamatan dengan menggunakan pedoman observasi terhadap peningkatan motorik kasar. Kegiatan refleksi berguna untuk mengevaluasi hasil tindakan, mengetahui kekurangan dan memperbaiki dari tahap-tahap tindakan yang telah dilakukan setelah itu peneliti melakukan diskusi bersama kolaboran untuk merencanakan rancangan pada siklus II. Selain itu tahap refleksi juga berguna untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari tindakan yang telah dilakukan. Anak yang belum bisa melakukan permainan Sunda Manda akan dipantau oleh peneliti dan guru serta diberikan semangat dan stimulus agar kemampuan motorik anak berkembang dengan baik. Sedangkan anak yang sudah

dapat melakukan permainan Sunda Manda dengan baik tetap dipantau oleh peneliti dan guru agar tetap ditingkatkan lagi keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan anak. Selanjutnya peneliti bersama kolaborator kembali mendesain kegiatan pada siklus II jika anak belum mencapai target keberhasilan.

2. Siklus II

Pada siklus ke II tidak jauh berbeda dengan siklus I yaitu terdiri dari Tahap Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, Observasi dan Refleksi. Pada siklus II dilakukan peneliti dan kolaborasi untuk mengevaluasi, memperbaiki dari kekurangan yang terdapat pada tahap-tahap tindakan yang telah dilakukan dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus I. Bahan dan materi ajar berdasarkan indikator pada siklus I. Sedangkan tahap Refleksi di siklus II dianggap sudah selesai apabila peneliti mendapatkan hasil yang memuaskan dari hasil tindakan sesuai dengan tolak ukur keberhasilan kemampuan fisik motorik yang telah ditetapkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan tindakan penelitian kelas yaitu melaksanakan pengamatan. Pengamatan awal dilakukan melalui observasi secara langsung pada kegiatan pembelajaran khususnya terhadap pembelajaran yang mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 PAUD MDI 1 Pandean. Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan kemampuan motorik kasar anak. Observasi dilaksanakan pada 17 Januari 2022.

Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan motorik kasar pada siswa, yaitu kurang bervariasinya pembelajaran motorik kasar melalui permainan, dan dalam proses pembelajaran guru sering memberikan tugas kepada siswa berupa LKA. Sangat sedikit pengalaman bergerak siswa untuk mengembangkan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan dari guru ketika siswa bermain atau dalam proses belajarnya.

Dalam pengamatan awal peneliti mengajak anak untuk melompat dengan satu kaki, melompat dengan pola, dan berjalan berjinjit. Hasil pengamatan awal yang diperoleh sebelum tindakan menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak masih rendah, hal tersebut dapat dibuktikan dari jumlah anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang memenuhi standar (BSH dan BSB) ada 12 anak dari 22 anak atau 54,55%. Sedangkan 10 anak atau 45,45% belum mencapai standar yang telah

ditentukan. Pengamatan awal dilaksanakan sebagai refleksi untuk pelaksanaan pada siklus I. Selain itu, pengamatan awal digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan keseimbangan, kekuatan dan kelincihan pada anak kelompok B di PAUD MDI 1 Pandean. Data awal kemampuan motorik kasar setiap anak telah diketahui, maka dilakukan tindakan siklus I dengan melakukan kegiatan permainan yang telah dirancang peneliti bersama kolaborator.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

Siklus I terdiri dari 2 pertemuan yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Peneliti bersama kolaboran merencanakan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dalam keseimbangan, kekuatan, dan kelincihan. Rencana pembelajaran kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain permainan tradisional Sunda Manda. Waktu pelaksanaan ada siklus I terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Februari 2023. Sedangkan pertemuan kedua pada hari Selasa, 21 Februari 2023. Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan tema alam semesta, sub tema gejala alam, sub-sub tema hujan dan banjir yang akan diajarkan. Pertemuan pertama menggunakan sub-sub tema hujan dan pertemuan kedua dengan sub-sub tema banjir.
- 2) Membuat RPPH sesuai dengan tema gejala alam yang dipilih dan permainan tradisional Sunda Manda.
- 3) Mempersiapkan sarana media yang digunakan dalam permainan tradisional Sunda Manda yaitu dengan menggunakan tikar bergambar pola permainan Sunda Manda dan gacuk kayu yang telah diberi warna.
- 4) Mempersiapkan instrumen penilaian hasil kegiatan siswa berupa lembar penilaian kemampuan motorik kasar anak.

b. Pelaksanaan Siklus I

1) Pertemuan pertama siklus I

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Februari 2023. Materi pembelajaran menggunakan tema alam semesta, sub tema gejala alam dan sub-sub tema hujan. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan menyatu dengan kegiatan belajar mengajar. Jumlah siswa yang masuk pada siklus I pertemuan pertama adalah sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal anak melakukan senam bersama di halaman sekolah. Anak-anak berbaris dengan rapi dan mengikuti gerakan senam dari guru. Setelah kegiatan senam anak masuk ke dalam kelas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya. Guru mengajak anak untuk duduk di karpet, guru mengkondisikan anak agar tidak gaduh dengan mengajak bernyanyi. Saat anak sudah bisa dikondisikan guru memulai berdoa. Kemudian dilanjutkan dengan mengabsen anak yang tidak masuk sekolah. Selanjutnya guru melakukan materi pembelajaran yang akan dilakukan ada hari ini, yaitu mengenai hujan. Alat dan bahan yang digunakan yaitu 1 gelas air putih, 5 sendok minyak goreng, pewarna makanan/ pasta, sendok, gelas, pensil, kertas, karpet Sunda Manda, gacuk.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan Inti diisi dengan memberikan materi mengenai “hujan”. Anak diajak untuk menjadi ilmuan cilik dengan membuat hujan pelangi dalam gelas. Kemudian anak menghitung dan menyebutkan warna yang digunakan. Kegiatan selanjutnya guru meminta anak menulis kata “hujan”. Setelah kegiatan belajar sudah selesai, waktunya anak-anak istirahat, bermain dengan bebas di dalam maupun luar kelas.

Kegiatan selanjutnya adalah bermain permainan tradisional Sunda Manda yang dilakukan di dalam kelas. Media yang digunakan dengan menggunakan karpet khusus yang bergambarkan pola

Sunda Manda dan “gacuk”. Langkah pertama guru mengintruksikan kepada anak untuk membentuk lingkaran pada area samping area bermain Sunda Manda agar semua anak dapat melihat contoh yang diberikan.

Sebelum pelaksanaan kegiatan bermain Sunda Manda, guru menjelaskan aturan main. Peneliti mencontohkan cara melompat agar tidak mengenai garis pada setiap kotak, melewati kotak main Sunda Manda sesuai urutan, memberi contoh mengambil “gacuk” dan melempar gacuk agar tidak keluar dari kotak area permainan Sunda Manda. Anak-anak tampak sangat senang dan antusias dengan kegiatan bermain permainan tradisional Sunda Manda ini. Anak akan bermain permainan tradisional Sunda Manda sesuai dengan urutan absensi, yang akan dipanggil satu persatu oleh guru. Anak berbaris rapi ke belakang untuk mengantri giliran bermain. Pada percobaan pertama anak baru dikenalkan bagaimana cara memainkan permainan tradisional Sunda Manda ini dengan benar. Pada percobaan kedua anak diminta melakukan permainan dengan benar, peneliti mulai menilai perkembangan kemampuan motorik kasar anak setelah mendapatkan pelatihan bermain permainan tradisional Sunda Manda. Dalam permainan Sunda Manda cara memainkan permainan ini masih baru bagi anak, maka masih ada beberapa anak yang masih menumpu menggunakan kedua kaki, menginjak garis pada tepi kotak area bermain Sunda Manda, saat melakukan lompatan badan anak

masih belum seimbang dalam melakukan permainan. Pada awalnya anak masih malu untuk bermain, seiring berjalannya waktu anak mulai menikmati alur permainan dengan percaya diri dan suka ria.

Saat kegiatan bermain berlangsung, pada awal permainan anak berbaris dengan rapi pada pertengahan permainan anak mulai tidak kondusif, antrian menjadi tidak beraturan karena anak tertarik untuk melihat temannya yang sedang bermain. Terdapat anak yang saling berebut antrian, masuk ke area bermain untuk melihat teman bermain dan ada yang mengganggu temannya saat bermain. Kemudian guru mengkondisikan anak agar kelas kembali kondusif. Pada akhir kegiatan bermain permainan tradisional Sunda Manda selesai, anak merapikan alat main dilanjutkan anak mencuci tangan. Kemudian anak istirahat di luar kelas.

Kegiatan selanjutnya, peneliti dan kolaborator melakukan evaluasi atau penilaian terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran sudah selesai. Peneliti dan kolaborator berdiskusi mengenai proses pembelajaran pada hari ini. Kemudian mencatat pada lembar observasi yang sebelumnya sudah dipersiapkan.

c) Kegiatan Penutup

Setelah waktu istirahat telah habis, siswa masuk kelas dan duduk dengan rapi. Siswa dikondisikan oleh guru dengan mengajaknya

bernyanyi, setelah itu guru melakukan tanya-jawab pada anak dengan menanyakan “Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?”, “Apakah masih ingat permainan yang baru saja dimainkan?”, “bagaimana caranya bermain?”, “Apakah senang melakukan kegiatan bermain hari ini?”.

Guru memberikan pujian pada anak-anak karena mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Kemudian anak diajak untuk bernyanyi, selanjutnya dilanjutkan berdoa, mengucapkan salam dan pulang.

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Februari 2023. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Februari 2023. Materi pembelajaran menggunakan tema alam semesta, sub tema gejala alam dan sub-sub tema hujan. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan menyatu dengan kegiatan belajar mengajar. Jumlah siswa yang masuk pada siklus I pertemuan pertama adalah sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut: Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Guru mengajak anak-anak berdoa, kemudian mengabsen anak-anak. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan apresepsi dengan dengan bernyanyi, kemudian melakukan tanya-jawab

mengenai kegiatan yang akan diajarkan hari ini tentang gejala alam banjir. Selanjutnya guru berkomunikasi dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa yaitu kegiatan melakukan percobaan banjir. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran yaitu balok, loyang, kertas, pensil, karpet Sunda Manda, dan Gacuk.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada pertemuan kedua siklus I, guru mengajak anak untuk melakukan percobaan proses terjadinya banjir. guru meminta pada anak-anak untuk menceritakan terjadinya banjir. Kegiatan selanjutnya anak membuat tanggul air dari balok. Setelah melakukan tugas dari guru anak-anak istirahat, ada yang di luar dan di dalam kelas. Waktu istirahat habis, guru mengajak anak-anak masuk ke ruang kelas.

Setelah menyelesaikan kegiatan belajar, anak-anak diajak guru untuk menyiapkan perlengkapan bermain permainan tradisional Sunda Manda. Alat yang disiapkan yaitu karpet khusus yang bergambarkan pola Sunda Manda dan ada 4 gacuk yang terbuat dari kayu, berbentuk bulat dan diwarnai agar lebih menarik. Gacuk tidak menggunakan batu, genteng dan keramik dikarenakan lebih aman menggunakan kayu. Sebelum memulai permainan peneliti menjelaskan kembali langkah-langkah dan aturan main. Selama kegiatan siswa bermain permainan tradisional Sunda Manda, guru mengamati dan

mendokumentasikan aktifitas yang dilakukan anak-anak. Setelah permainan selesai, anak-anak diajak untuk membereskan permainan, dilanjutkan mencuci tangan. Selanjutnya anak beristirahat di luar kelas.

Selanjutnya kolaborator dan peneliti melakukan evaluasi atau penelitian terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Evaluasi dilakukan setelah semua kegiatan pembelajaran telah selesai. Guru dan peneliti berdiskusi mengenai proses pembelajaran hari ini serta perkembangan anak khususnya pada kemampuan motorik kasar dalam kelincahan, kekuatan dan keseimbangan. Kemudian guru melakukan pencatatan di lembar observasi yang sebelumnya telah disiapkan.

c) Kegiatan penutup

Guru mengajak anak untuk duduk yang rapi. Guru melakukan tanya-jawab pada anak dengan menanyakan “Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?”, “Apakah masih ingat permainan yang baru saja dimainkan?”, “bagaimana caranya bermain?”, “Apakah senang melakukan kegiatan bermain hari ini?”.

Guru memberikan pujian pada anak-anak karena mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Sebelum guru mengakhiri pembelajaran anak diajak untuk bernyanyi. kegiatan diakhiri dengan berdoa dan mengucapkan salam.

c. Observasi Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Selama pelaksanaan permainan tradisional Sunda Manda berlangsung peneliti/ kolabolator mengamati jalannya kegiatan permainan, untuk melihat apakah tindakan yang dilakukan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hasil pengamatan peneliti bersama kolabolator menunjukkan bahwa selama pelaksanaan tindakan sudah berjalan dengan lancar dan baik sesuai dengan rencana, namun masih terdapat beberapa hambatan. Terjadi peningkatan hasil kemampuan motorik kasar yang dari siklus I pertemuan pertama ke pertemuan kedua sebesar 9,09%. Kegiatan pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Dalam observasi permainan Sunda Manda kemampuan yang dikembangkan/ diamati yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan.

1) Hasil observasi siklus I pertemuan pertama

Hasil pelaksanaan kegiatan bermain permainan tradisional Sunda Manda pada tindakan siklus 1 pertemuan pertama, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siklus 1 Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Hasil (BB, MB, BSH, BSB)
1	Abid Malik Aryasatya	Mulai Berkembang
2	Adhyastha Adelio Cetta	Mulai Berkembang
3	Afifah Yumna Mumtaza	Berkembang Sesuai Harapan

4	Aila Fatarani	Mulai Berkembang
5	Aisyah Salwa Saputri	Berkembang Sesuai Harapan
6	Anindya Novita Putri	Berkembang Sesuai Harapan
7	Arsal Ubaid Radeya Fathan	Mulai Berkembang
8	Fidela Aurelia Kinara	Berkembang Sesuai Harapan
9	Gisella Desva Melviana	Mulai Berkembang
10	Gufran Ade Ramadhan	Mulai Berkembang
11	Irsyad Khasyi Zharif	Berkembang Sangat Baik
12	Karima Khoirin Nisa	Berkembang Sesuai Harapan
13	Kenwert Athar Posantoso	Berkembang Sangat Baik
14	Muhammad Arfan	Berkembang Sangat Baik
15	Nahla Khairin Alifya	Mulai Berkembang
16	Naraya Okalina Syakira	Berkembang Sangat Baik
17	Nathania Yumna	Berkembang Sangat Baik
18	Priansa Anindita Zahra	Belum Berkembang
19	Radin Alvis Sofyan	Mulai Berkembang
20	Rajwa Al Azmina Mubarak	Berkembang Sesuai Harapan
21	Safta Luhur Putra	Belum Berkembang
22	Salsabila Amelia Putri	Berkembang Sesuai Harapan
Jumlah prosentase (%)		$BB = \frac{0}{22} \times 100\% = 0\%$ $MB = \frac{8}{22} \times 100\% = 36,36\%$ $BSH = \frac{9}{22} \times 100\% = 40,91\%$ $BSB = \frac{5}{22} \times 100\% = 22,73\%$

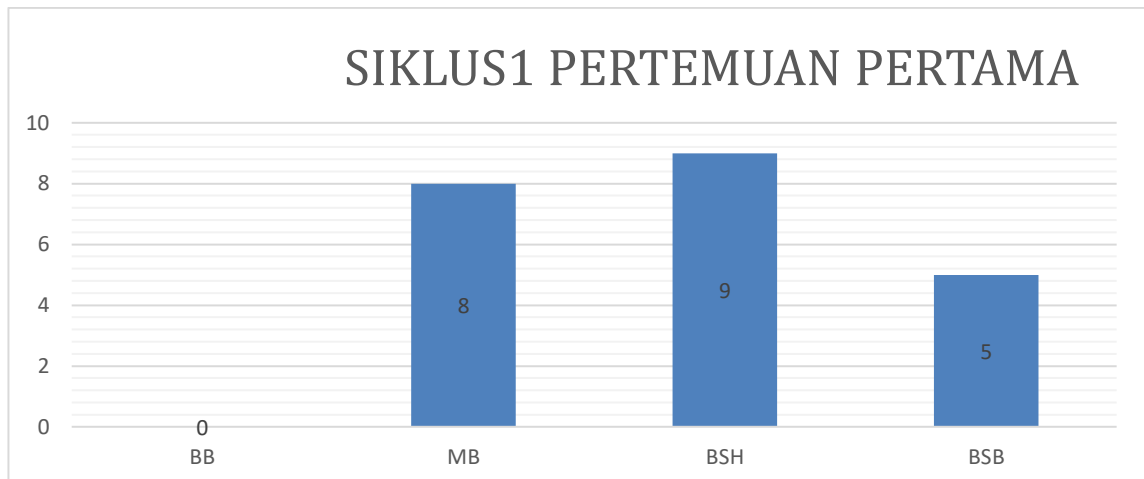
Dari data di atas dapat dijelaskan pada siklus 1 pertemuan pertama, rata-rata anak memperoleh kategori MB dan BSH. Keberhasilan anak dihitung dari BSH dan BSB, jumlah anak yang

mendapatkan kriteria BSH ada 9 anak atau 40,91% dan BSB ada 5 anak atau 22,73%. Jumlah kriteria keberhasilan pada siklus 1 pertemuan pertama sebesar 63,64% jadi belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai standar keberhasilan 80%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel di bawah ini :

Tabel 4.2 Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus 1 Pertemuan Pertama

No	F	Persentase(%)	Ket
1	0	0%	Belum Berkembang
2	8	36,36%	Mulai Berkembang
3	9	40,91%	Berkembang Sesuai Harapan
4	5	22,73%	Berkembang Sangat Baik

Pada tabel di atas terlihat bahwa tidak ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang, anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang terdapat 8 anak atau 36,36%, sedangkan anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 9 anak atau 40,91%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik terdapat 5 anak. Dari hasil observasi perkembangan kemampuan kasar anak grafik pada siklus 1 pertemuan pertama dapat digambarkan dalam grafik berikut ini :



Gambar 4.1 Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Siklus 1 Pertemuan Pertama

2) Hasil observasi siklus I pertemuan kedua

Hasil pelaksanaan kegiatan bermain permainan tradisional Sunda Manda pada tindakan siklus 1 pertemuan pertama, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	Hasil (BB, MB, BSH, BSB)
1	Abid Malik Aryasatya	Berkembang Sesuai Harapan
2	Adhyastha Adelio Cetta	Mulai Berkembang
3	Afifah Yumna Mumtaza	Berkembang Sesuai Harapan
4	Aila Fatarani	Mulai Berkembang
5	Aisyah Salwa Saputri	Berkembang Sesuai Baik
6	Anindya Novita Putri	Berkembang Sesuai Baik
7	Arsal Ubaid Radeya Fathan	Berkembang Sesuai Harapan
8	Fidela Aurelia Kinara	Berkembang Sesuai Harapan
9	Gisella Desva Melviana	Mulai Berkembang
10	Gufran Ade Ramadhan	Berkembang Sesuai Harapan

11	Irsyad Khasyi Zharif	Berkembang Sangat Baik
12	Karima Khoirin Nisa	Berkembang Sangat Baik
13	Kenwert Athar Posantoso	Berkembang Sangat Baik
14	Muhammad Arfan	Berkembang Sangat Baik
15	Nahla Khairin Alifya	Mulai Berkembang
16	Naraya Okalina Syakira	Berkembang Sangat Baik
17	Nathania Yumna	Berkembang Sangat Baik
18	Priansa Anindita Zahra	Mulai Berkembang
19	Radin Alvis Sofyan	Berkembang Sesuai Harapan
20	Rajwa Al Azmina Mubarak	Berkembang Sesuai Harapan
21	Safta Luhur Putra	Mulai Berkembang
22	Salsabila Amelia Putri	Berkembang Sesuai Harapan
Jumlah prosentase (%)		$BB = \frac{0}{22} \times 100\% = 0\%$ $MB = \frac{6}{22} \times 100\% = 27,28\%$ $BSH = \frac{8}{22} \times 100\% = 36,36\%$ $BSB = \frac{8}{22} \times 100\% = 36,36\%$

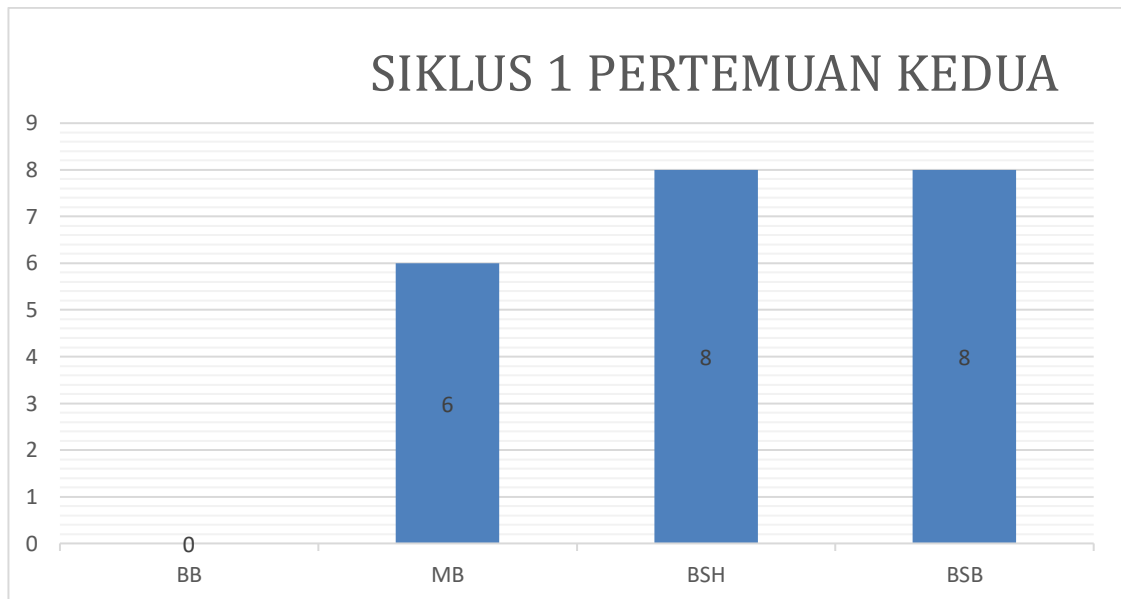
Dari data di atas dapat dijelaskan pada siklus 1 pertemuan kedua, rata-rata anak memperoleh kategori BSH dan BSB. Keberhasilan anak dihitung dari BSH dan BSB, namun jumlah anak yang mendapat kriteria MB ada 6 anak. Jumlah anak yang mendapatkan kriteria BSH 8 anak dan BSB ada 8 anak atau 36,36%. Jumlah kriteria keberhasilan pada siklus 1 pertemuan kedua sebesar 72,73% jadi belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai standar keberhasilan 80%. Dibandingkan dengan siklus 1 pertemuan

pertama yang dilakukan sebelumnya memperoleh peningkatan sebesar 9,09%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel di bawah ini :

Tabel 4.4 Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus 1 Pertemuan Kedua

No	F	Persentase(%)	Ket
1	0	0%	Belum Berkembang
2	6	27,28%	Mulai Berkembang
3	8	36,36%	Berkembang Sesuai Harapan
4	8	36,36%	Berkembang Sangat Baik

Pada tabel di atas terlihat bahwa tidak ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang, anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang terdapat 6 anak atau 27,28%, sedangkan anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 8 anak atau 36,36%. Dari hasil observasi perkembangan kemampuan kasar anak grafik pada siklus 1 pertemuan kedua dapat digambarkan dalam grafik berikut ini :



Gambar 4. 2 Grafik Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Siklus 1 Pertemuan Kedua

Pada pelaksanaan siklus I anak sudah terlihat mengalami peningkatan kemampuan motorik kasarnya dibandingkan dengan tindakan prasiklus, walaupun belum signifikan mencapai target yang ditentukan. Namun ada beberapa anak yang sudah mencapai indikator penilaian. Peningkatan setiap anak pada hasil observasi siklus I, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus 1 Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda

No	Kode anak	Pertemuan pertama	Pertemuan kedua
1.	AM	BSH	BSH
2.	AA	MB	MB
3.	AY	BSH	BSH
4.	AF	MB	MB
5.	AS	BSH	BSB
6.	AN	BSH	BSB

7.	AU	BSH	BSH
8.	FA	BSH	BSH
9.	GD	MB	MB
10.	GA	MB	BSH
11.	IK	BSB	BSB
12.	KK	BSH	BSB
13.	KA	BSB	BSB
14.	MA	BSB	BSB
15.	NK	MB	MB
16.	NO	BSB	BSB
17.	NY	BSB	BSB
18.	PA	MB	MB
19.	RAS	MB	BSH
20.	RA	BSH	BSH
21.	SL	MB	MB
22.	SA	BSH	BSH
Jumlah		$BB = \frac{0}{22} \times 100\% = 0\%$ $MB = \frac{8}{22} \times 100\% = 36,36\%$ $BSH = \frac{9}{22} \times 100\% = 40,91\%$ $BSB = \frac{5}{22} \times 100\% = 22,73\%$	$BB = \frac{0}{22} \times 100\% = 0\%$ $MB = \frac{6}{22} \times 100\% = 36,36\%$ $BSH = \frac{8}{22} \times 100\% = 40,91\%$ $BSB = \frac{8}{22} \times 100\% = 22,73\%$
Persentase		63,64%,	72,73%

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa pada siklus I pertemuan pertama diperoleh tingkat keberhasilan (BSH+BSB) 63,64%, sedangkan pada pertemuan kedua 72,73%. Pada tindakan yang dilakukan di siklus 1 memperoleh peningkatan sebesar 9,09%,

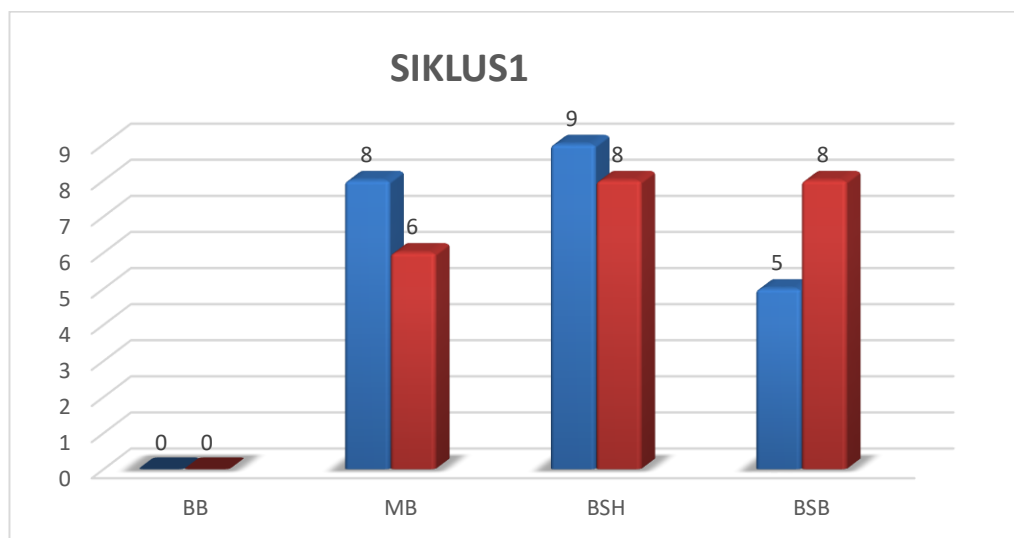
namun belum dapat dikatakan berhasil, hal tersebut karena belum mencapai target keberhasilan. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.6 Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Tindakan Siklus 1

No	Pertemuan pertama			Pertemuan kedua		
	F	Persentase(%)	Ket	F	Persentase(%)	Ket
1	0	0%	BB	0	0%	BB
2	8	36,36%	MB	6	27,28%	MB
3	9	40,91%	BSH	8	36,36%	BSH
4	5	22,73%	BSB	8	36,36%	BSB

Pada tabel di atas terlihat bahwa pada siklus I pertemuan pertama tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang. Anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang terdapat 8 anak atau 36,36%. Anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 9 anak atau 40,91%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 5 anak 22,73%. Sedangkan perolehan hasil pada pertemuan kedua yaitu tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang. Anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang terdapat 6 anak atau 27,28%. Anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 8 anak atau 36,36%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 8 anak atau 36,36%. Dari tindakan terakhir siklus I jumlah anak yang memperoleh BSH 36,36%, BSB 36,36%. Jadi jumlah anak yang memenuhi standar

terdapat 16 anak atau 72,73%. Sedangkan, yang belum memenuhi standar ada 6 anak yang telah ditetapkan dan harus melakukan penelitian berikutnya di siklus II. Dari hasil observasi perkembangan kemampuan kasar anak grafik pada siklus II dapat digambarkan dalam grafik berikut ini :



Gambar 4.3 Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Sunda Manda Siklus I

d. Refleksi Siklus I

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan perbandingan dengan melihat tabel hasil observasi sebelum dilakukan dan saat pelaksanaan tindakan siklus. Peneliti melihat peningkatan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah memberikan tindakan pada akhir siklus I. Hasil dari pengamatan dan penilaian menunjukkan adanya perubahan pada kemampuan motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar anak pada akhir siklus I terlihat lebih meningkat daripada data awal pra-tindakan. Peneliti dan kolaborator ingin mengetahui perkembangan kemampuan

motorik kasar anak pada setiap siklus. Hal tersebut menjadi dasar untuk merevisi perencanaan yang telah dilakukan siklus I, sebagai rencana yang akan digunakan untuk pelaksanaan di siklus selanjutnya.

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada kelompok B1 dapat dilihat melalui persentase pada saat sebelum tindakan hingga pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Peneliti dan guru setelah mengobservasi, kemudian berdiskusi mengenai tindakan yang telah dilakukan selama siklus I dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua kemudian menjabarkan permasalahan apa saja yang menjadi kendala pada siklus I sehingga belum dapat mencapai target yang telah ditetapkan. Beberapa hambatan yang muncul dalam pelaksanaan kegiatan permainan pada siklus I sebagai berikut:

- 1) Pada saat bermain Sunda Manda terdapat anak yang masih terjatuh, diasumsikan karena kurangnya melakukan peregangan otot sebelum bermain.
- 2) Terdapat anak yang masih bingung dalam melakukan gerakan melompat dan menumpu diasumsikan karena tidak mendengar intruksi guru.
- 3) Terdapat beberapa anak yang masih salah dalam melakukan gerakan lompat dan tumpuan dengan menggunakan kedua kaki pada saat bermain diasumsikan karena tidak ada pengulangan bermain sunda manda yang dicontohkan oleh guru.

- 4) Masih terdapat anak yang kurang konsentrasi dan terganggu oleh teman-temannya diasumsikan karena saat kegiatan bermain berlangsung guru kurang dalam mengkondisikan anak.

Pada pelaksanaan siklus I masih terdapat kekurangan, sehingga diperlukan perbaikan agar pada tindakan siklus II dapat mencapai kriteria sangat baik sesuai dengan harapan peneliti dan kolaborator. Maka dari itu peneliti dan kolaborator melakukan diskusi untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada pada siklus I. Adapun langkah-langkah untuk memecahkan permasalahan tersebut antara lain:

- 1) Anak melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melakukan permainan tradisional Sunda Manda dengan melompat dan berjinjit-jinjit di tempat.
- 2) Guru memberikan penjelasan dengan menambah volume suara.
- 3) Guru mencontohkan bermain permainan tradisional sunda sebanyak dua kali agar anak mengerti dan paham saat melakukan gerakan, sehingga anak dapat melakukan gerakan dengan baik dan benar.
- 4) Saat kegiatan bermain berlangsung guru mengkondisikan anak yang lain agar tidak mengganggu anak yang sedang melakukan kegiatan permainan tradisional Sunda Manda dengan memberikan peringatan intruksi “tepuk diam”.

2. Siklus II

Proses peningkatan kemampuan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional Sunda Manda pada siklus I sudah

mengalami peningkatan meskipun belum maksimal. Hal tersebut dikarenakan masih terdapat hambatan-hambatan yang terjadi. Maka peneliti dan kolaborator merencanakan pada siklus II, diharapkan agar kegiatan bermain permainan tradisional dapat lebih optimal. Waktu pelaksanaan tindakan pada siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Februari 2023. Sedangkan pertemuan kedua pada hari Selasa, 28 Februari 2023. Pelaksanaan siklus II dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan Siklus II

Tahap perencanaan tindakan siklus II, peneliti dan kolaborator menyusun dan merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Peneliti bersama kolaboran merencanakan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dalam keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Rencana pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan permainan tradisional sunda manda. Adapun perencanaan tindakan siklus II yang dilakukan, sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan tema alam semesta, sub tema gejala alam, sub-sub tema pelangi dan gunung meletus yang akan diajarkan. Pertemuan pertama menggunakan sub-sub tema pelangi dan pertemuan kedua gunung meletus.
- 2) Membuat RPPH sesuai dengan tema gejala alam yang dipilih dan permainan tradisional Sunda Manda.

- 3) Mempersiapkan sarana media yang digunakan dalam permainan tradisional Sunda Manda yaitu dengan menggunakan tikar bergambar pola permainan Sunda Manda dan gacuk yang telah diberi warna.
- 4) Mempersiapkan instrumen penilaian hasil kegiatan siswa berupa lembar penilaian kemampuan motorik kasar anak.

Selanjutnya peneliti dan kolabolator juga melakukan kegiatan-kegiatan penambahan lain pada perencanaan siklus II yaitu melakukan perbaikan terhadap beberapa hambatan yang terdapat pada siklus I, yaitu dengan melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Anak melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melakukan permainan tradisional Sunda Manda dengan melompat dan berjinjit-jinjit di tempat.
- 2) Guru memeberikan penjelasan dengan menambah volume suara.
- 3) Guru mencontohkan bermain permainan tradisional sunda sebanyak dua kali agar anak mengerti dan paham saat melakukan gerakan, sehingga anak dapat melakukan gerakan dengan baik dan benar.
- 4) Saat kegiatan bermain berlangsung guru mengkondisikan anak yang lain agar tidak mengganggu anak yang sedang melakukan kegiatan permainan tradisional Sunda Manda dengan memberikan peringatan intruksi “tepek diam”.

b. Pelaksanaan Siklus II

1) Pertemuan pertama siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Februari 2023. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal yang dilakukan anak-anak yaitu melakukan kegiatan bersih-bersih. Setelah itu, anak mulai membersihkan rumput-rumput yang tumbuh liar, menyapu sampah, dan membuang barang-barang yang sudah tidak terpakai. Setelah kegiatan bersih-bersih anak mencuci tangan dan kemudian istirahat untuk minum. Kemudian anak masuk ke ruang kelas masing-masing. Guru mengajak berdoa, mengabsen anak-anak serta bertanya mengenai gejala alam dengan sub-sub tema pelangi. Selanjutnya guru berkomunikasi dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa yaitu kegiatan melakukan permainan warna. Alat dan bahan yang digunakan yaitu pewarna makanan, air, piring, krayon, gambar pelangi, gunting, kertas, pensil, karpet sunda manda, dan gacuk.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada siklus II pertemuan pertama guru mengajak anak untuk bermain warna. Kemudian anak mengamati dan membuat proses berubahnya warna setelah dicampur. Anak diminta untuk mewarnai gambar pelangi, kemudian melengkapi

kata yang terdapat dibawah gambar. Setelah melaksanakan kegiatan bermain warna seni dilanjutkan dengan beristirahat. Kemudian kegiatan dilanjutkan bermain permainan tradisional Sunda Manda. Guru dan peneliti menyiapkan alat yang digunakan untuk bermain yaitu karpet Sunda Manda dan gacuk. Sebelum memulai permainan peneliti mengulangi kembali aturan main dalam permainan Sunda Manda dan memberikan contoh bermain sebanyak 2 kali. Selanjutnya anak diajak guru untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu dengan gerakan melompat-lompat dan berjinjit-jinjit ditempat.

Permainan dimulai sesuai dengan urutan absensi. Pada pertemuan kali ini anak-anak tampak sudah lebih semangat saat bermain permainan tradisional Sunda Manda. Anak-anak sudah mulai bisa menjaga keseimbangan pada saat meloncat dengan kaki satu, anak-anak berusaha menjaga posisi badan agar tidak terjatuh, walaupun masih terdapat beberapa anak yang menginjak garis pijakan dan pada saat mengambil “gacuk” masih menggunakan menggunakan kedua kaki untuk tumpuan. Setelah permainan tradisional Sunda Manda selesai. Anak-anak mencuci tangan dan istirahat sebentar untuk minum.

c) Penutup

Guru mengajak anak-anak untuk duduk di karpet. Siswa dikondisikan oleh guru dengan mengajaknya bernyanyi, setelah itu guru melakukan tanya-jawab pada anak dengan menanyakan

“Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?”, “Apakah masih ingat permainan yang baru saja dimainkan?”, “bagaimana caranya bermain?”, “Apakah senang melakukan kegiatan bermain hari ini?”. Guru memberikan pujian pada anak-anak karena mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Selanjutnya bernyanyi dan berdoa bersama, diakhiri dengan salam sebelum pulang sekolah.

2) Pertemuan kedua siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 28 Februari 2023. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal anak dilakukan seperti biasa, anak diajak untuk duduk di karpet. Guru mengajak anak-anak berdoa, kemudian mengabsen anak-anak. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan apresepsi dengan dengan bernyanyi, kemudian melakukan tanya-jawab mengenai kegiatan yang akan diajarkan hari ini tentang gejala alam gunung meletus. Selanjutnya guru berkomunikasi dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa yaitu kegiatan melakukan shalat dhuha, melakukan percobaan gunung meletus, dan bermain Sunda Manda. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran yaitu botol bekas air mineral, nampan, pasir, lem, soda, cuka, kertas karton, pewarna makanan, karpet Sunda Manda, dan gacuk.

b) Kegiatan inti

Guru mengajak anak untuk melakukan shalat dhuha di dalam kelas. Anak mengantri untuk mengambil air wudhu, kemudian kembali ke dalam kelas. Anak-anak mengambil alat sholat di tas masing-masing, anak perempuan mengenakan mukena dan anak laki-laki memakai peci. Anak-anak mandiri dalam memakai alat sholat, namun terdapat beberapa anak yang meminta bantuan guru untuk memakaikannya. Setelah kegiatan sholat selesai, guru mengajak berdoa dan hafalan surat-surat pendek. Kegiatan selanjutnya, guru mengajak anak untuk melakukan percobaan gunung meletus. Kegiatan dilakukan di luar kelas. Kemudian anak mengamati proses terjadinya gunung meletus dan anak diminta untuk menceritakan proses gunung meletus terjadi. Anak diberikan tugas untuk mencari huruf yang sesuai dengan tulisan “gunung meletus”. Setelah melakukan percobaan gunung meletus telah selesai anak mencuci tangan, kemudian istirahat.

Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan bermain permainan tradisional Sunda Manda. Guru dan peneliti mempersiapkan alat main yang akan digunakan. Anak-anak tampak antusias, memainkan permainan tradisional Sunda Manda. Peneliti kembali mengingatkan anak mengenai aturan permainan. Sebelum bermain anak diajak untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu. Pada pertemuan kedua disiklus II ini semua anak berhasil

melewati petak area Sunda Manda tanpa menginjak garis. Setelah permainan telah selesai anak-anak mencuci tangan.

c) Kegiatan penutup

Guru melakukan recalling pada anak mengenai kegiatan hari ini. Dengan melakukan tanya-jawab pada anak menanyakan “Kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini?”, “Apakah masih ingat permainan yang baru saja dimainkan?”, “bagaimana caranya bermain?”, “Apakah senang melakukan kegiatan bermain hari ini?”. Guru memberikan pujian pada anak-anak karena mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Selesai melakukan recalling guru mengajak bernyanyi, berdoa dan diakhiri dengan salam.

c. Observasi Siklus II

Tindakan observasi dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Selama pelaksanaan permainan tradisional Sunda Manda berlangsung peneliti/ kolaborator mengamati jalannya kegiatan permainan, untuk melihat apakah tindakan yang dilakukan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hasil pengamatan peneliti bersama kolaborator menunjukkan bahwa selama pelaksanaan tindakan sudah berjalan dengan lancar dan baik sesuai dengan rencana. Terjadi peningkatan hasil kemampuan motorik kasar yang signifikan dari siklus II pertemuan pertama ke pertemuan kedua sebesar 13,64%. Kegiatan pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Dalam observasi permainan Sunda Manda kemampuan yang diamati yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Pelaksanaan siklus II pada

permainan tradisional sunda Manda berjalan dengan lancar. Antusias dan keaktifan anak dalam bermain sangat baik. Semua anak mengikuti anak mendengarkan intruksi dari guru, sehingga dalam pelaksanaannya anak tidak bertanya lagi apa yang harus dilakukan. Aktivitas yang dilakukan oleh guru sangat bagus, mulai dari mengkondisikan anak sampai melaksanakan tindakan dengan permainan tradisional Sunda Manda.

1) Hasil observasi siklus II pertemuan pertama

Hasil pelaksanaan kegiatan bermain permainan tradisional Sunda Manda pada tindakan siklus 2 pertemuan pertama, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siklus 2 Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Hasil (BB, MB, BSH, BSB)
1	Abid Malik Aryasatya	Berkembang Sesuai Harapan
2	Adhyastha Adelio Cetta	Berkembang Sesuai Harapan
3	Afifah Yumna Mumtaza	Berkembang Sesuai Harapan
4	Aila Fatarani	Mulai Berkembang
5	Aisyah Salwa Saputri	Berkembang Sesuai Baik
6	Anindya Novita Putri	Berkembang Sesuai Baik
7	Arsal Ubaid Radeya Fathan	Berkembang Sesuai Harapan
8	Fidela Aurelia Kinara	Berkembang Sesuai Harapan
9	Gisella Desva Melviana	Mulai Berkembang
10	Gufran Ade Ramadhan	Berkembang Sesuai Harapan
11	Irsyad Khasyi Zharif	Berkembang Sangat Baik
12	Karima Khoirin Nisa	Berkembang Sangat Baik

13	Kenwert Athar Posantoso	Berkembang Sangat Baik
14	Muhammad Arfan	Berkembang Sangat Baik
15	Nahla Khairin Alifya	Mulai Berkembang
16	Naraya Okalina Syakira	Berkembang Sangat Baik
17	Nathania Yumna	Berkembang Sangat Baik
18	Priansa Anindita Zahra	Mulai Berkembang
19	Radin Alvis Sofyan	Berkembang Sesuai Harapan
20	Rajwa Al Azmina Mubarak	Berkembang Sesuai Harapan
21	Safta Luhur Putra	Mulai Berkembang
22	Salsabila Amelia Putri	Berkembang Sangat Baik
Jumlah prosentase (%)		$BB = \frac{0}{22} \times 100\% = 0\%$ $MB = \frac{5}{22} \times 100\% = 22,73\%$ $BSH = \frac{8}{22} \times 100\% = 36,36\%$ $BSB = \frac{9}{22} \times 100\% = 40,91\%$

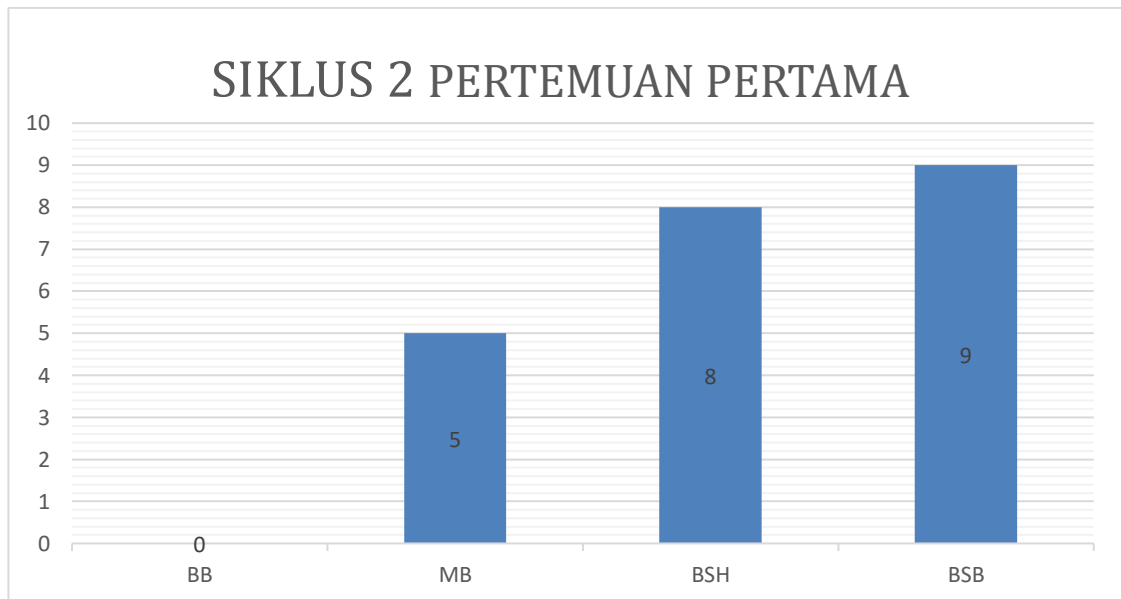
Dari data di atas dapat dijelaskan pada siklus 2 pertemuan pertama, rata-rata anak sudah memperoleh kategori BSH dan BSB, namun masih ada 5 orang anak yang memperoleh kategori MB. Keberhasilan anak dihitung dari BSH dan BSB, jumlah anak yang mendapatkan kriteria BSH ada 8 anak atau 36,36% dan BSB ada 9 anak atau 40,91%. Jumlah tingkat keberhasilan pada siklus 1 pertemuan kedua 77,27%, jadi masih belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai standar keberhasilan 80%. Pada siklus 1 dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua memperoleh peningkatan

sebesar 4,54%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel di bawah ini :

Tabel 4. 8 Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus 2 Pertemuan Pertama

No	F	Persentase(%)	Ket
1	0	0%	Belum Berkembang
2	5	22,73%	Mulai Berkembang
3	8	36,36%	Berkembang Sesuai Harapan
4	9	40,91%	Berkembang Sangat Baik

Pada tabel di atas terlihat bahwa tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang, anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang terdapat 5 anak atau 22,73%, sedangkan anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 8 anak atau 36,36% dan anak yang mendapat kriteria Berkembang Sangat Baik ada 9 anak atau 40,91% . Dari hasil observasi perkembangan kemampuan kasar anak grafik pada siklus 2 pertemuan pertama dapat digambarkan dalam grafik berikut ini :



Gambar 4.4 Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Sunda Manda Siklus 2 Pertemuan Pertama

2) Hasil observasi siklus II pertemuan kedua

Hasil pelaksanaan kegiatan bermain permainan tradisional

Sunda Manda pada tindakan siklus 2 pertemuan kedua, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda pada Siklus 2 Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	Hasil (BB, MB, BSH, BSB)
1	Abid Malik Aryasatya	Berkembang Sesuai Harapan
2	Adhyastha Adelio Cetta	Berkembang Sesuai Harapan
3	Afifah Yumna Mumtaza	Berkembang Sesuai Harapan
4	Aila Fatarani	Berkembang Sesuai Harapan
5	Aisyah Salwa Saputri	Berkembang Sangat Baik
6	Anindya Novita Putri	Berkembang Sangat Baik
7	Arsal Ubaid Radeya Fathan	Berkembang Sangat Baik
8	Fidela Aurelia Kinara	Berkembang Sesuai Harapan
9	Gisella Desva Melviana	Berkembang Sesuai Harapan

10	Gufran Ade Ramadhan	Berkembang Sesuai Harapan
11	Irsyad Khasyi Zharif	Berkembang Sangat Baik
12	Karima Khoirin Nisa	Berkembang Sangat Baik
13	Kenwert Athar Posantoso	Berkembang Sangat Baik
14	Muhammad Arfan	Berkembang Sangat Baik
15	Nahla Khairin Alifya	Berkembang Sesuai Harapan
16	Naraya Okalina Syakira	Berkembang Sangat Baik
17	Nathania Yumna	Berkembang Sangat Baik
18	Priansa Anindita Zahra	Mulai Berkembang
19	Radin Alvis Sofyan	Berkembang Sesuai Harapan
20	Rajwa Al Azmina Mubarak	Berkembang Sesuai Harapan
21	Safta Luhur Putra	Mulai Berkembang
22	Salsabila Amelia Putri	Berkembang Sangat Baik
Jumlah prosentase (%)		$BB = \frac{0}{22} \times 100\% = 0\%$ $MB = \frac{2}{22} \times 100\% = 9,09\%$ $BSH = \frac{9}{22} \times 100\% = 40,91\%$ $BSB = \frac{11}{22} \times 100\% = 50\%$

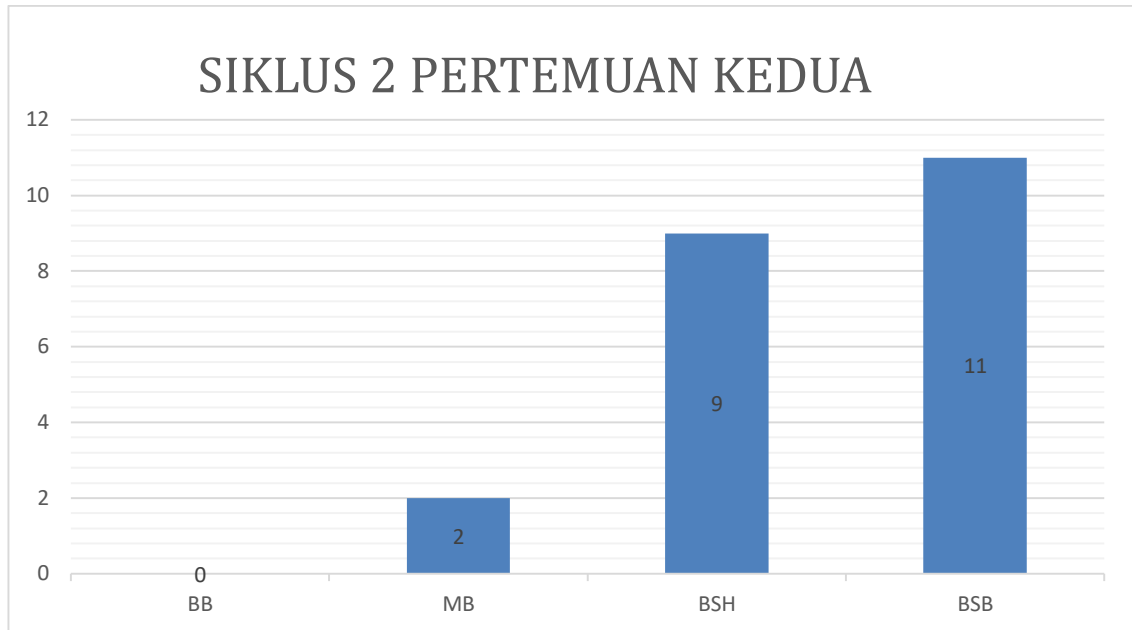
Dari data di atas dapat dijelaskan pada siklus 2 pertemuan kedua, rata-rata anak sudah memperoleh kategori BSH dan BSB, namun masih ada 2 orang anak yang memperoleh kategori MB. Keberhasilan anak dihitung dari BSH dan BSB, jumlah anak yang mendapatkan kriteria BSH ada 9 anak atau 40,91% dan BSB ada 11 anak atau 50%. Jumlah tingkat keberhasilan pada siklus 2 pertemuan kedua 90,91%. Maka dari itu, tindakan yang dilakukan sudah memenuhi standar keberhasilan. Jadi tindakan tidak akan dilanjutkan

lagi karena sudah memenuhi standar keberhasilan anak yang telah ditetapkan sebesar 80%. Pada siklus siklus II dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua memperoleh peningkatan sebesar 13,64%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel di bawah ini :

Tabel 4. 10 Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 2 Pertemuan Kedua

No	F	Persentase(%)	Ket
1	0	0%	Belum Berkembang
2	2	9,09%	Mulai Berkembang
3	9	40,91%	Berkembang Sesuai Harapan
4	11	50%	Berkembang Sangat Baik

Pada tabel di atas terlihat bahwa tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang, anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang terdapat 2 anak atau 9,09%, sedangkan anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 9 anak atau 40,91% dan anak yang mendapat kriteria Berkembang Sangat Baik ada 11 anak atau 50%. Dari hasil observasi perkembangan kemampuan kasar anak grafik pada siklus 2 pertemuan kedua dapat digambarkan dalam grafik berikut ini :



Gambar 4.5 Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Sunda Manda Siklus 2 Pertemuan Kedua

Hasil observasi kemampuan motorik kasar anak hasil siklus II pada permainan tradisional Sunda Manda, mengalami peningkatan yang sangat baik. Kemampuan motorik kasar anak dalam keseimbangan, kekuatan dan kelincahan meningkat dengan baik. Selanjutnya akan dipaparkan secara lebih jelas mengenai peningkatan hasil kemampuan fisik motorik kasar pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Hasil Observasi Siklus 2 Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Sunda Manda

No	Kode Anak	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1.	AM	BSH	BSH
2.	AA	BSH	BSB
3.	AY	BSH	BSH
4.	AF	MB	BSH

5.	AS	BSB	BSB
6.	AN	BSB	BSB
7.	AU	BSH	BSB
8.	FA	BSH	BSH
9.	GD	MB	BSH
10.	GA	BSH	BSH
11.	IK	BSB	BSB
12.	KK	BSB	BSB
13.	KA	BSB	BSB
14.	MA	BSB	BSB
15.	NK	MB	BSH
16.	NO	BSB	BSB
17.	NY	BSB	BSB
18.	PA	MB	MB
19.	RAS	BSH	BSH
20.	RA	BSH	BSH
21.	SL	MB	MB
22.	SA	BSB	BSB
Jumlah :		1. BB : 0 2. MB : 5 3. BSH : 8 4. BSB : 9	1. BB : 0 2. MB : 2 3. BSH : 9 4. BSB : 11
Persentase :		77,27%	90,91%

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa pada siklus II pertemuan pertama diperoleh tingkat keberhasilan 77,27%, sedangkan pada pertemuan kedua 90,91%. Pada tindakan yang dilakukan di siklus II memperoleh peningkatan sebesar 13,64%, dengan demikian tindakan dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut

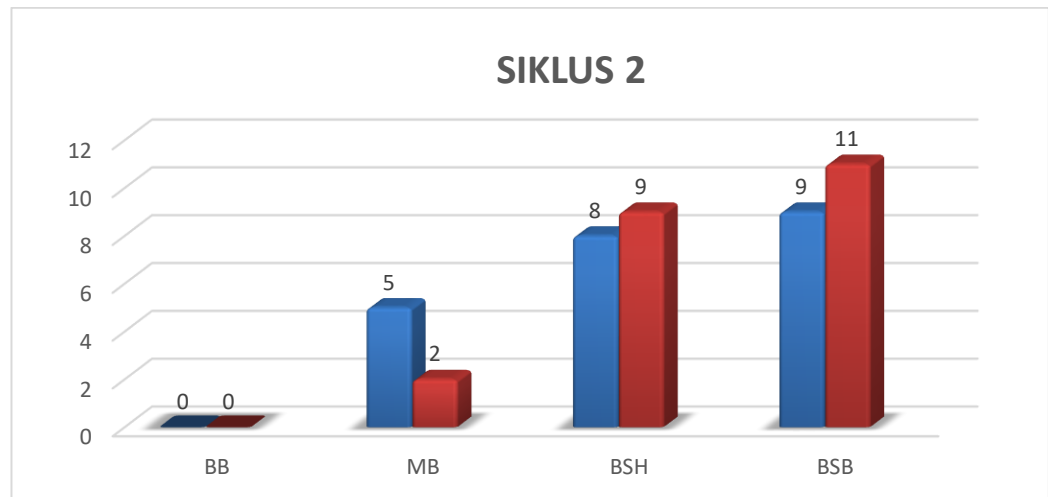
karena sudah mencapai target keberhasilan. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4. 12 Rangkuman Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Tindakan Siklus II

No	Pertemuan Pertama			Pertemuan Kedua		
	F	Persentase(%)	ket	F	Persentase(%)	Ket
1	0	0%	BB	0	0%	BB
2	5	22,73%	MB	2	9,09%	MB
3	8	36,36%	BSH	9	40,91%	BSH
4	9	40,91%	BSB	11	50%	BSB

Pada tabel di atas terlihat bahwa pada siklus II pertemuan pertama tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang, anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang terdapat 5 anak atau 22,73%, anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 8 anak atau 36,36% dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 9 anak atau 40,91%. Sedangkan perolehan hasil pada pertemuan kedua yaitu tidak ada anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang, anak yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang terdapat 2 anak atau 9,09%, anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 9 anak atau 40,91% dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 11 anak atau 50%. Dari tindakan terakhir siklus II jumlah anak yang memperoleh BSH 40,91%, dan BSB 50%. Jadi jumlah anak yang memenuhi standar pada siklus ini ada 20 anak dari 22 anak atau 90,91%. Dari hasil

observasi perkembangan kemampuan kasar anak grafik pada siklus II dapat digambarkan dalam grafik berikut ini :



Gambar 4. 6 Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Sunda Manda Siklus II

d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan di siklus II, sudah berjalan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penelitian siklus II mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan observasi, komunikasi peneliti dengan kolaborator di setiap langkah-langkah kegiatan berjalan lancar serta dapat memberikan solusi untuk mengatasi hambatan kecil saat terjadi dalam pelaksanaan tindakan. Perubahan yang dirasakan guru dalam peningkatan kemampuan motoric kasar anak sudah nampak. Anak-anak percaya diri dan berani dalam mengerjakan tugas dengan baik. Anak-anak sering bermain permainan tradisional Sunda Manda Ketika waktu luang. Akan tetapi masih ada terdapat beberapa anak yang kurang bisa dan kurang lincah dalam melaksanakan kegiatan permainan tradisional Sunda Manda, dikarenakan apabila dalam bermain Sunda Manda kondisi anak kurang konsentrasi anak

menginjak garis pijakan Sunda Manda. Dengan perbaikan yang telah dilakukan dalam pembelajaran anak sudah mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mulai dari pra-tindakan sampai tindakan siklus I dan siklus II, peneliti dengan kolaborator dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional Sunda Manda untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak telah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. 13 Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Belum Berkembang	2	0	0
Mulai Berkembang	8	6	2
Berkembang Sesuai Harapan	7	8	9
Berkembang Sangat Baik	5	8	11

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa anak yang mengalami peningkatan untuk setiap siklus nya. Perkembangan anak meningkat mulai dari kriteria BB, MB, BSH, dan BSB. Untuk lebih

jelasanya keberhasilan dapat dilihat dari hasil observasi yang akan dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Sunda Manda

No	Kode Anak	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus II
23.	AM	MB	BSH	BSH
24.	AA	MB	MB	BSB
25.	AY	BSH	BSH	BSH
26.	AF	MB	MB	BSH
27.	AS	BSH	BSB	BSB
28.	AN	BSH	BSB	BSB
29.	AU	MB	BSH	BSB
30.	FA	BSH	BSH	BSH
31.	GD	MB	MB	BSH
32.	GA	MB	BSH	BSH
33.	IK	BSB	BSB	BSB
34.	KK	BSH	BSB	BSB
35.	KA	BSB	BSB	BSB
36.	MA	BSB	BSB	BSB
37.	NK	MB	MB	BSH
38.	NO	BSB	BSB	BSB
39.	NY	BSB	BSB	BSB
40.	PA	BB	MB	MB
41.	RAS	MB	BSH	BSH
42.	RA	BSH	BSH	BSH
43.	SL	BB	MB	MB
44.	SA	BSH	BSH	BSB
Jumlah :		$BB = \frac{2}{22} \times 100\% = 9,09\%$ $MB = \frac{8}{22} \times 100\% = 36,36\%$	$BB = \frac{0}{22} \times 100\% = 0\%$ $MB = \frac{6}{22} \times 100\% =$	$BB = \frac{0}{22} \times 100\% = 0\%$ $MB = \frac{2}{22} \times 100\% =$

	$\text{BSH} = \frac{7}{22} \times 100\% = 31,82\%$ $\text{BSB} = \frac{5}{22} \times 100\% = 22,73\%$	$\text{BSH} = \frac{8}{22} \times 100\% = 36,36\%$ $\text{BSB} = \frac{8}{22} \times 100\% = 36,36\%$	$\text{BSH} = \frac{9}{22} \times 100\% = 40,91\%$ $\text{BSB} = \frac{11}{22} \times 100\% = 50\%$
Persentase	54,55%	72,73%	90,91%

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa pada pra siklus memperoleh hasil 54,55%, siklus 1 diperoleh hasil 72,73%, dan siklus 2 memperoleh hasil 90,91% terlihat peningkatan yang signifikan. Dari hasil tindakan yang dilakukan sudah memenuhi standar keberhasilan. Jadi tindakan tidak akan dilanjutkan lagi karena sudah memenuhi tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 80%. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4. 15 Rangkuman Anak yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

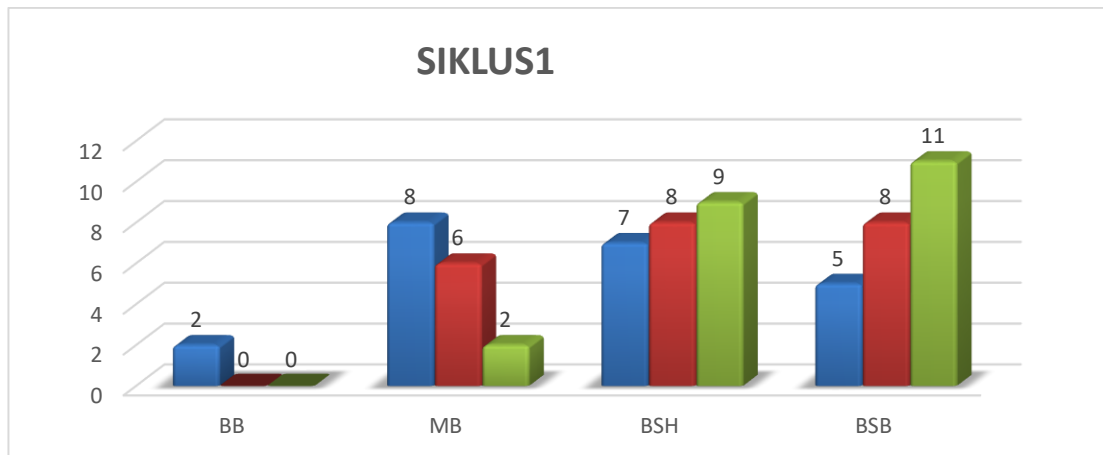
No	Pra Siklus			Siklus 1			Siklus 2		
	F	Persentase(%)	Ket	F	Persentase(%)	ket	F	Persentase(%)	Ket
1	2	9,09%	BB	0	0%	BB	0	0%	BB
2	8	36,36 %	MB	6	27,28%	MB	2	9,09%	MB
3	7	31,82 %	BSH	8	36,36%	BSH	9	40,91%	BSH
4	5	22,73%	BSB	8	36,36%	BSB	11	50%	BSB

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, selama penelitian mulai pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Dapat terlihat jumlah anak yang meningkat dalam kemampuan motorik kasarnya. Untuk melihat persentase perbandingan peningkatan perkembangan motorik kasar pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dijelaskan pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 16 Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Hasil	54,55%	72,73%	90,91%
Peningkatan	-	18,18%	18,18%

Berdasarkan data di atas dapat dijelaskan terdapat adanya peningkatan pada pra siklus ke siklus I dengan mendapatkan peningkatan sebesar 18,18%. Untuk peningkatan dari siklus I ke siklus II mendapatkan perbandingan peningkatan yang sama yaitu 18,18%. Dari hasil observasi perkembangan kemampuan kasar anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat digambarkan dalam grafik berikut ini :



Gambar 4.7 Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Sunda Manda Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Dari data grafik di atas terlihat dengan jelas pada tiap siklus mengalami peningkatan dari kriteria BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada siklus ini telah menunjukkan tingkat keberhasilan yang baik yang telah ditetapkan peneliti dan kolaborator. Dari standar keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80% dan hasil akhir mendapatkan perolehan 90,91%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil yang dicapai pada siklus II menjadi dasar peneliti dan kolaborator untuk menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

C. Pembahasan

Perkembangan motorik anak terjadi dalam bentuk peningkatan kualitas penguasaan pola motorik dan peningkatan variasi pola motorik dasar yang berbeda pada masa anak usia dini (Wardhani & Asmawulan, 2011:54). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.137 Tahun 2014 tentang standar Nasional PAUD, tingkat pencapaian perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini dalam penelitian ini anak mampu melakukan permainan fisik, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi dengan melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan secara baik. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan selama 2 pertemuan. Setiap siklus terdiri tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus II merupakan langkah yang dilakukan dalam memperbaiki permasalahan yang muncul pada Siklus I, sehingga hasil yang diperoleh setiap pertemuannya dapat meningkat sesuai dengan target yang diharapkan. Kemampuan motorik kasar siswa dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan bermain permainan sunda manda. Permainan sunda manda adalah kegiatan melompat dengan menggunakan tumpuan salah satu kaki yang akan melatih koordinasi keseimbangan tubuh siswa agar tidak terjatuh, dapat melatih otot kaki kuat dalam menolak dan menumpu, serta dapat melatih kelincahan siswa dalam merubah arah dengan cepat ketika lompati petak-petak pada area permainan tradisional Sunda Manda.

Dari hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD MDI 1 Pandean dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional Sunda Manda. Peningkatan

perkembangan kemampuan motorik kasar dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai prosentase yang diperoleh anak yang memenuhi indikator keberhasilan, yaitu terdapat anak yang memperoleh BSH ada 7 anak dan BSB ada 5 anak jadi sejumlah 12 anak atau 54,55% dari 22 anak. Pada siklus I anak yang memperoleh BSH ada 8 anak dan BSB ada 8 anak jadi sejumlah 16 anak atau 72,73% dari 22 anak. Dari pra siklus menuju siklus I mengalami peningkatan sebesar 18,18%. Sedangkan pada siklus II anak yang memperoleh BSH ada 9 anak dan BSB ada 11 anak jadi sejumlah 20 anak atau 90,91% dari 22 anak. Dari siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,18%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan tradisional Sunda Manda dengan cara anak memperagakan secara langsung bermain permainan tradisional Sunda Manda, kemudian peneliti dan guru mengamati dan mengobservasi siswa selama bermain. Alat yang digunakan untuk permainan tradisional Sunda Manda dalam penelitian ini yaitu karpet Sunda Manda, dan gacuk yang terbuat dari kayu yang berbentuk bulat dan telah diberi warna. Pada awal anak masih ragu-ragu saat memainkan permainan tradisional Sunda Manda, setelah diberikan motivasi dan kesempatan untuk mencoba akhirnya siswa menjadi percaya diri. Kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat setelah melakukan permainan tradisional Sunda Manda secara rutin selama dua siklus. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil observasi yang telah dilakukan.

Penarikan kesimpulan dari paparan data yang telah dijabarkan selama pratindakan, siklus I dan siklus II. Dalam kemampuan motorik kasar anak terjadi peningkatan, hal ini dapat dibuktikan dari kondisi awal anak yang memenuhi standar ada 12 anak atau 54,55%. Setelah siklus I meningkat 18,18% menjadi 16 anak atau 72,73%. Dan setelah siklus II terjadi peningkatan lagi 18,18% menjadi 20 anak atau 90,91%. Pada hasil akhir tindakan terdapat 20 dari 22 anak atau 90,91% yang memenuhi standar. Sedangkan ada 2 anak yang belum memenuhi standar.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, berkaitan dengan penerapan pembelajaran motorik anak guru sebaiknya memberikan permainan yang dapat menstimulasi kemampuan anak dengan cara yang menyenangkan, guru lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran dan diperkenalkan permainan yang menggunakan alat peraga maupun tanpa alat.
2. Bagi sekolah, sekolah dapat menambah sarana dan prasarana anak untuk menunjang anak dalam kemampuan motorik kasar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, yaitu peneliti selanjutnya dapat meneliti aspek-aspek perkembangan anak yang dapat distimulasi melalui permainan tradisional Sunda Manda serta menggunakan sumber belajar dan media yang sesuai dengan usia anak dini.


DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, D. S., & Abdillah, C. (2019). *Modul metode Penelitian*. Unpam Press.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (sebuah Kajian Teori dan Praktik)*.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Budiman, N. (2017). *Survei Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Sekecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul*.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Fitriani, & Saputra, R. J. (2020). *Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Kelompok B (5-6 Tahun) Di TK Islam Terpadu Azkiya Kota Juang Kabupaten Bireun*. 01(02), 59–66.
- Goodway, Jacqueline, D. O., John, C., & Gallahue, D. L. (2021). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. Jones & Bartlett Learning.
- Hayati, S. (2020). *Tangkas Fisik Motorik Dengan Permainan Tradisional*. Pustaka Belajar.
- Junanto, S. (2016). *Evaluasi Pembelajaran di Madrasah Diniyah Miftachul hikmah Denanyar Tangen Sragen*. *Jurnal Kajian Kependidikan Islam: At-Tarbawi*, 1, 177–196.
- Junanto, S., & Arini Asmaul Kusna, N. (2018). *Evaluasi Program Pembelajaran di PAUD Inklusi dengan Model Context, Input, Process, and Product (CIPP)*. *Journal of Disability Studies*, 5, 179–194.
- Junanto, S., & Fajrin, L. P. (2020). *Internalisasi Pendidikan Multikultural pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8, 28–34.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Kencana.
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. In *Perdana Publishing* (Vol. 7, Issue 1).
- Kiram, Y. (2019). *Belajar Keterampilan Motorik*. Prenadamedia Group.
- Komaini, A. (2018). *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. Rajawali Pers.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenadamedia Group.
- Kurniawan, H., Marwany, & Laely, T. A. (2020). *Bermain dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya.
- Maryanti. (2021). *Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B saat New Normal di TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam*. *Abna*, 2, 77–89.
- Maulana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press.

- Muslich, M. (2009). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu Mudah*. Bumi Aksara.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Ningrum, E. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis dan Contoh*. Ombak.
- Pgsd, T. (2017). *Jejak-Jejak Permainan Tradisional Indonesia Untuk pembelajaran kesenian Di SD/MI*. UMM Press.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suharmi, A., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Sujiono, B., Sumantri, & Chandrawati, T. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka.
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. UNP Press.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Kencana.
- Syahrial, B. (2015). Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak. In *Unp Press* (Vol. 1).
- Syakoh Nana Sukmadinata. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, T., Pujiati, I., & Nyata. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis, dan Mudah*. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wardhani, J. D., & Asmawulan, T. (2011). *Perkembangan Fisik, Motorik, dan Bahasa*. Qinant.
- Yulianti, H. N. (2017). *Implentasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B1 Di Taman Kanak-Kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Pembimbing

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile: 0271 - 782774
Website: www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id

SURAT TUGAS
Nomor: B- 3761 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/8/2022

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta dengan ini memberikan tugas kepada:


Nama : Drs. Subandji, M.Ag.
NIP : 19610102 199803 1 001
Sebagai : Pembimbing 1

dalam proses penulisan skripsi mahasiswa :

Nama : Luthfi Andyani
NIM : 183131117
Prodi / Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Semester : 9
Judul Skripsi : UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN SUNDA MANDA DI PAUD MDI 1 PANDEAN GAREN PANDEYAN NGEPLAK BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Demikian surat tugas ini disampaikan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas kesediaan Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 23 Agustus 2022
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

[Signature]
Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19730715 199903 2 002

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH

Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile 0271 - 762774
Website www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id

Nomor : B- 844 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/2/2023
Lampiran : -
Perihal : **Pemohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala PAUD MDI 1 Pandean
Di
Tempat

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin atas:

Nama : Luthfi Andyani
NIM : 183131117
Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : 10
Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak
Usia Dini Melalui Permainan Sunda Manda Di PAUD MDI 1
Pandean Garen Pandeyan Ngemplak Boyolali Tahun
Pelajaran 2022/2023
Waktu Penelitian : 16 Februari 2023- selesai
Tempat : PAUD MDI 1 Pandean, Pandeyan, Ngemplak, Boyolali

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka
memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami
ucapkan terima kasih.

Surakarta, 14 Februari 2023

an Dekan,
Wakil Dekan I



Siti Choiriyah
Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19730715 199903 2 002

Tembusan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

Lampiran 3 Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TK MAJELIS DAKWAH ISLAM I PANDEAN**
Alamat : Garen Rt 01/04, Pandeyan, Ngemplak, Boyolali 57375

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 421.1/ 01/SK/TK MDI/III/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **NURUL KUSNIYAH, S. Pd**
NIP : 19740618 200801 2 009
Pangkat /Golongan : Penata Muda Tk.I, III/b
Unit Kerja : PAUD TK MDI I Pandean

Koordinator PAUD Dikdas dan LS Kecamatan Ngemplak

Menerangkan bahwa :

Nama : **LUTHFI ANDYANI**
NIM : 183131117

Tempat/Tanggal lahir : Boyolali, 18 Januari 2000

Alamat : Jebol RT 01/RW 07, Donohudan, Ngemplak, Boyolali

Adalah benar-benar Mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta, Jurusan PIAUD pada semester 8, dan saat ini mengabdikan diri menjadi Guru Pendamping di PAUD TK MDI 1 Pandean, pada kelompok A, sejak 17 Januari 2022 sampai dengan sekarang.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngemplak, 22 Maret 2022
Kepala PAUD TK MDI I Pandean



NURUL KUSNIYAH, S.Pd
NIP. 10740618 200801 2 009

Lampiran 4 Lembar Persetujuan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile: 0271 - 782774
Website: www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA DI PAUD MDI 1 PANDEAN
GAREN PANDEYAN NGEMPLAK BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Luthfi Andyani
183131117

Telah disetujui untuk dipertahankan pada Sidang Munaqosyah Skripsi
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Dasar
Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Pembimbing 1

Drs. Subandji, M.Ag.
NIP. 196101021998031001

Tanda Tangan

Tanggal

27/10/2023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini
FIT UIN RM Said Surakarta

Tri Utami, M.Pd.I.
NIP. 19920108 201903 2 024

Lampiran 5 Pedoman Observasi

Tabel Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak

Variabel	Nama Permainan	Sub Variabel	Indikator penilaian
Kemampuan motorik kasar	Permainan tradisional Sunda Manda	Keseimbangan	Anak dapat mempertahankan posisi badan agar tegap dan menjaga badan agar tidak jatuh
		Kekuatan	Anak memiliki tumpuan dan tolakan yang kuat sehingga dapat meloncat tinggi dan tidak mengenai garis permainan Sunda Manda
		Kelincahan	Anak dapat melakukan gerakan meloncat dengan cepat dan tepat saat perpindahan petak main, tumpuan/ pendaratan dan tolakan seolah tidak ada jeda

Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar

Sub Variabel	Indikator penilaian	BB	MB	BSH	BSB
Keseimbangan	Anak dapat mempertahankan posisi badan agar tegap dan menjaga badan agar tidak jatuh	Anak tidak mau meloncat sama sekali	Ketika melakukan permainan sunda manda anak melakukan dengan pendaratan yang kurang baik. Anak masih jatuh, dan tidak mampu menyelesaikan permainan	Ketika melakukan permainan sunda manda anak dengan pendaratan yang baik dan tidak terjatuh dan posisi badan kurang tegap	Ketika melakukan permainan sunda manda anak dapat meloncat dengan pendaratan yang baik. Anak tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap
Kekuatan	Anak memiliki tumpuan dan tolakan yang kuat sehingga dapat meloncat tinggi dan tidak mengenai garis permainan Sunda Manda	Anak tidak mau meloncat sama sekali	Anak belum memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat sehingga anak terjatuh dan anak belum dapat menyelesaikan permainan	Anak mampu melakukan gerakan tumpuan dan tolakan kuat masih mengenai garis Sunda Manda	Anak memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat sehingga ketika meloncat, anak tidak mengenai garis sunda

					manda dan mampu menyelesaikan permainan
Kelincahan	Anak dapat melakukan gerakan meloncat dengan cepat dan tepat saat perpindahan petak main, tumpuan/ pendaratan dan tolakan seolah tidak ada jeda	Anak tidak mau meloncat sama sekali	Anak bergerak dengan lambat saat melakukan perpindahan dan pendaratan	Anak dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan namun pendaratan masih mengenai garis sunda manda	Anak dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda dan tidak mengenai garis sunda manda

Keterangan :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Lampiran 6 Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PERMAINAN TRADISIONAL

SUNDA MANDA

No	Nama Anak	BB	MB	BSH	BSB
1	Abid Malik Aryasatya				
2	Adhyastha Adelio Cetta				
3	Afifah Yumna Mumtaza				
4	Aila Fatarani				
5	Aisyah Salwa Saputri				
6	Anindya Novita Putri				
7	Arsal Ubaid Radeya Fathan				
8	Fidela Aurelia Kinara				
9	Gisella Desva Melviana				
10	Gufuran Ade Ramadhan				
11	Irsyad Khasyi Zharif				
12	Karima Khoirin Nisa				
13	Kenwert Athar Posantoso				
14	Muhammad Arfan				
15	Nahla Khairin Alifya				
16	Naraya Okalina Syakira				
17	Nathania Yumna				
18	Priansa Anindita Zahra				
19	Radin Alvis Sofyan				
20	Rajwa Al Azmina Mubarak				
21	Safta Luhur Putra				
22	Salsabila Amelia Putri				
Jumlah					

Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kegiatan Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester / Bulan / Minggu : II/ Februari/ 3
Hari / Tanggal : Kamis, 16 Februari 2023
Kelompok : B1
Tema / Sub Tema : Alam Semesta/ Gejala Alam
Topik : Hujan
Sentra : BAC (Bahan Alam Cair)
Alokasi waktu : 07.30- 10.30 (+ 120 Menit)

A. Alat dan bahan

1. 1 gelas air putih
2. 5 sendok minyak goreng
3. Pewarna makanan/ pasta
4. Sendok
5. Gelas
6. Pensil
7. Kertas
8. Karpas Sunda Manda
9. Gacuk

B. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
2. Anak memiliki perilaku hidup sehat melalui mencuci tangan
3. Anak mampu melakukan gerakan fisik motorik secara terkoordinasi
4. Anak mengenal macam-macam gejala alam seperti “Hujan”
5. Anak mengenal aksara awal melalui bermain
6. Mengetahui bilangan melalui bermain
7. Anak mengenal berbagai aktivitas seni

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan
 - Melakukan kegiatan fisik senam bersama
 - Mengucapkan salam dan doa
 - Guru menyampaikan tentang Tema, Sub tema, Topik

- Tanya jawab gejala alam (Hujan)
- 2. Inti kegiatan
 - Ayo menjadi ilmuan cilik “membuat hujan pelangi dalam gelas”
 - Menghitung dan menyebutkan warna yang digunakan
 - Membuat kata “Hujan”
 - Bermain permainan tradisional sunda manda
- 3. Penutup
 - Guru merefleksikan kegiatan yang dilakukan hari ini
 - Guru melakukan penguatan terhadap proses hasil belajar dan bermain
 - Salam dan doa penutup

D. Skala Capaian Perkembangan Harian

No	Program Pengembangan	KD	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	NAM	3.1-4.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari				
2	Kognitif	3.8-4.8, 3.6-4.6	Mengenal lingkungan alam, Mengelompokkan bilangan				
3	Seni	3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni sesuai dengan kreativitas juga imajinasinya				
4	Bahasa	3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal				
5	Fisik Motorik	3.3-4.3	Anak mampu melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah dalam menirukan berbagai,				
6	Sosial Emosional	2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan menghargai dan kepedulian orang lain				

Ket :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Guru Sentra

Guru Kelas

Dwi handoyowati, S.Pd.

Anik Sarwati, S.Pd.

Mengetahui

Kepala PAUD MDI I Pandean

Nurul Kusniyah, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester / Bulan / Minggu : II/ Februari/ 4
Hari / Tanggal : Selasa, 21 Februari 2023
Kelompok : B1
Tema / Sub Tema : Alam Semesta/ Gejala Alam
Topik : Banjir
Sentra : Balok
Alokasi waktu : 07.30- 10.30 (+ 120 Menit)

A. Alat dan bahan

1. Balok
2. Loyang
3. Kertas
4. Pensil
5. Karpet Sunda Manda
6. Gacuk

B. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mengenal penyebab terjadinya banjir
2. Anak dapat mengetahui proses terjadinya banjir
3. Anak dapat membuat bentuk tanggul dari balok
4. Anak mampu melakukan 3 perintah secara urut
5. Anak mengenal macam-macam gejala alam seperti “Banjir”
6. Anak mengenal berbagai aktivitas seni

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan
 - Mengucapkan salam dan doa
 - Guru menyampaikan tentang Tema, Sub tema, Topik
 - tanya jawab gejala alam (banjir)
2. Inti kegiatan
 - Mencoba proses terjadinya banjir
 - Menceritakan proses terjadinya banjir
 - Membuat bentuk tanggul air dari balok
 - Bermain permainan tradisional sunda manda

3. Penutup

- Guru merefleksikan kegiatan yang dilakukan hari ini
- Guru melakukan penguatan terhadap proses hasil belajar dan bermain
- Salam dan doa penutup

D. Skala Capaian Perkembangan Harian

No	Program Pengembangan	KD	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	NAM	1.1	Anak mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya				
2	Kognitif	3.6-4.6, 3.8-4.8	Anak dapat mengenal benda-benda disekitarnya dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya melalui hasil karya, Mengenal lingkungan alam,				
3	Seni	3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni sesuai dengan kreativitas juga imajinasinya				
4	Bahasa	3.11-4.11	Anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana				
5	Fisik Motorik	3.3-4.3	Anak mampu melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan				
6	Sosial Emosional	2.10	Anak memiliki perilaku yang				

			mencerminkan menghargai dan kepedulian orang lain				
--	--	--	---	--	--	--	--

Ket :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Guru Sentra

Guru Kelas

Dwi handoyowati, S.Pd.

Anik Sarwati, S.Pd.

Mengetahui

Kepala PAUD MDI I Pandean

Nurul Kusniyah, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester / Bulan / Minggu : II/ Februari/ 4
Hari / Tanggal : Jumat, 24 Februari 2023
Kelompok : B1
Tema / Sub Tema : Alam Semesta/ Gejala Alam
Topik : Pelangi
Sentra : Seni
Alokasi waktu : 07.30- 10.30 (+ 120 Menit)

A. Alat dan bahan

1. Pewarna makanan, air, piring
2. Krayon, Gambar pelangi, gunting
3. Kertas
4. Pensil
5. Karpet Sunda Manda
6. Gacuk

B. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menceritakan penyebab terjadinya pelangi
2. Anak dapat menyebutkan warna pelangi
3. Anak dapat menyelesaikan permainan warna
4. Anak mengunting bentuk pelangi
5. Anak melengkapi kata di bawah gambar pelangi
6. Anak mengenal berbagai aktivitas seni

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan
 - Mengucapkan salam dan doa
 - Guru menyampaikan tentang Tema, Sub tema, Topik
 - tanya jawab gejala alam (pelangi)
2. Inti kegiatan
 - Permainan warna dengan pewarna makanan
 - Menwarnai gambar bentuk pelangi
 - Melengkapi kata di bawah pelangi
 - Bermain permainan tradisional sunda manda

3. Penutup

- Guru merefleksikan kegiatan yang dilakukan hari ini
- Guru melakukan penguatan terhadap proses hasil belajar dan bermain
- Salam dan doa penutup

D. Skala Capaian Perkembangan Harian

No	Program Pengembangan	KD	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	NAM	1.1	Anak mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya				
2	Kognitif	3.6-4.6, 3.8-4.8	Anak mengenal benda-benda disekitarnya dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya melalui hasil karya, Mengenal lingkungan alam,				
3	Seni	3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni sesuai dengan kreativitas juga imajinasinya				
4	Bahasa	3.11-4.11	Anak dapat menyebutkan proses terjadinya pelangi				
5	Fisik Motorik	3.3-4.3	Anak mampu melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan				
6	Sosial Emosional	2.3, 2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif dan sikap percaya diri				

Ket :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Guru Sentra

Guru Kelas

Dyah Setyowati

Anik Sarwati, S.Pd.

Mengetahui

Kepala PAUD MDI I Pandean

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester / Bulan / Minggu : II/ Februari/ 5
Hari / Tanggal : Selasa, 28 Februari 2023
Kelompok : B1
Tema / Sub Tema : Alam Semesta/ Gejala Alam
Topik : Gunung meletus
Sentra : Imtaq
Alokasi waktu : 07.30- 10.30 (+ 120 Menit)

A. Alat dan bahan

1. Botol bekas air mineral
2. Nampan
3. Pasir
4. Lem
5. Soda
6. Cuka
7. Kertas karton
8. Pewarna makanan
9. Karpet Sunda Manda
10. Gacuk

B. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengenal terjadinya gunung meletus
2. Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinir untuk konsentrasi tangan dan mata
3. Anak dapat melakukan eksplorasi terjadinya gunung meletus dengan campuran soda dan pewarna makanan
4. Anak mampu melakukan aktivitas pencampuran dan menyelidiki apa yang terjadi setelah bahan tercampur
5. Anak mengenal berbagai aktivitas seni

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan
 - Mengucapkan salam dan doa
 - Guru menyampaikan tentang Tema, Sub tema, Topik

- Tanya jawab gejala alam (gunung meletus)
- 2. Inti kegiatan
 - Melakukan percobaan proses terjadinya gunung meletus
 - Menceritakan proses terjadinya gunung meletus
 - Mencari huruf yang sesuai dengan tulisan gunung meletus
 - Bermain permainan tradisional sunda manda
- 3. Penutup
 - Guru merefleksikan kegiatan yang dilakukan hari ini
 - Guru melakukan penguatan terhadap proses hasil belajar dan bermain
 - Salam dan doa penutup

D. Skala Capaian Perkembangan Harian

No	Program Pengembangan	KD	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	NAM	1.1	Anak mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya				
2	Kognitif	3.6-4.6, 3.8-4.8	Anak mengenal benda-benda disekitarnya dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya melalui hasil karya, Mengenal lingkungan alam,				
3	Seni	3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni sesuai dengan kreativitas juga imajinasinya				
4	Bahasa	3.1-4.1 3.11-4.11	Anak dapat mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya. Berperilaku sesuai dengan ajaran agama, Anak dapat menyebutkan proses				

			terjadinya gunung meletus,				
5	Fisik Motorik	3.3-4.3	Anak mampu melakukan gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan,				
6	Sosial Emosional	2.3, 2.5	Anak berani mengemukakan pendapat, Anak mampu bersikap sabar				

Ket :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Guru Sentra

Guru Kelas

Yunik Masrukah, S.Pd.

Anik Sarwati, S.Pd.

Mengetahui

Kepala PAUD MDI I Pandean

Lampiran 8 Hasil Observasi

Hasil Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	BB	MB	BSH	BSB
1	Abid Malik Aryasatya			✓	
2	Adhyastha Adelio Cetta		✓		
3	Afifah Yumna Mumtaza			✓	
4	Aila Fatarani		✓		
5	Aisyah Salwa Saputri			✓	
6	Anindya Novita Putri			✓	
7	Arsal Ubaid Radeya Fathan			✓	
8	Fidela Aurelia Kinara			✓	
9	Gisella Desva Melviana		✓		
10	Gufran Ade Ramadhan		✓		
11	Irsyad Khasyi Zharif				✓
12	Karima Khoirin Nisa			✓	
13	Kenwert Athar Posantoso				✓
14	Muhammad Arfan				✓
15	Nahla Khairin Alifya		✓		
16	Naraya Okalina Syakira				✓
17	Nathania Yumna				✓
18	Priansa Anindita Zahra		✓		
19	Radin Alvis Sofyan		✓		
20	Rajwa Al Azmina Mubarak			✓	
21	Safta Luhur Putra		✓		
22	Salsabila Amelia Putri			✓	
Jumlah		0	8	9	5

Hasil Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	BB	MB	BSH	BSB
1	Abid Malik Aryasatya			✓	
2	Adhyastha Adelio Cetta		✓		
3	Afifah Yumna Mumtaza			✓	
4	Aila Fatarani		✓		
5	Aisyah Salwa Saputri				✓
6	Anindya Novita Putri				✓
7	Arsal Ubaid Radeya Fathan			✓	
8	Fidela Aurelia Kinara			✓	
9	Gisella Desva Melviana		✓		
10	Gufran Ade Ramadhan			✓	
11	Irsyad Khasyi Zharif				✓

12	Karima Khoirin Nisa				✓
13	Kenwert Athar Posantoso				✓
14	Muhammad Arfan				✓
15	Nahla Khairin Alifya		✓		
16	Naraya Okalina Syakira				✓
17	Nathania Yumna				✓
18	Priansa Anindita Zahra		✓		
19	Radin Alvis Sofyan			✓	
20	Rajwa Al Azmina Mubarak			✓	
21	Safta Luhur Putra		✓		
22	Salsabila Amelia Putri			✓	
Jumlah		0	6	8	8

Hasil Kemampuan Motorik Kasar Siklus II Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	BB	MB	BSH	BSB
1	Abid Malik Aryasatya			✓	
2	Adhyastha Adelio Cetta			✓	
3	Afifah Yumna Mumtaza			✓	
4	Aila Fatarani		✓		
5	Aisyah Salwa Saputri				✓
6	Anindya Novita Putri				✓
7	Arsal Ubaid Radeya Fathan			✓	
8	Fidela Aurelia Kinara			✓	
9	Gisella Desva Melviana		✓		
10	Gufran Ade Ramadhan			✓	
11	Irsyad Khasyi Zharif				✓
12	Karima Khoirin Nisa				✓
13	Kenwert Athar Posantoso				✓
14	Muhammad Arfan				✓
15	Nahla Khairin Alifya		✓		
16	Naraya Okalina Syakira				✓
17	Nathania Yumna				✓
18	Priansa Anindita Zahra		✓		
19	Radin Alvis Sofyan			✓	
20	Rajwa Al Azmina Mubarak			✓	
21	Safta Luhur Putra		✓		
22	Salsabila Amelia Putri				✓
Jumlah		0	5	8	9

Hasil Kemampuan Motorik Kasar Siklus II Pertemuan Kedua

No	Nama Anak	BB	MB	BSH	BSB
1	Abid Malik Aryasatya			✓	
2	Adhyastha Adelio Cetta				✓
3	Afifah Yumna Mumtaza			✓	
4	Aila Fatarani			✓	
5	Aisyah Salwa Saputri				✓
6	Anindya Novita Putri				✓
7	Arsal Ubaid Radeya Fathan				✓
8	Fidela Aurelia Kinara			✓	
9	Gisella Desva Melviana			✓	
10	Gufuran Ade Ramadhan			✓	
11	Irsyad Khasyi Zharif				✓
12	Karima Khoirin Nisa				✓
13	Kenwert Athar Posantoso				✓
14	Muhammad Arfan				✓
15	Nahla Khairin Alifya			✓	
16	Naraya Okalina Syakira				✓
17	Nathania Yumna				✓
18	Priansa Anindita Zahra		✓		
19	Radin Alvis Sofyan			✓	
20	Rajwa Al Azmina Mubarak			✓	
21	Safta Luhur Putra		✓		
22	Salsabila Amelia Putri				✓
Jumlah		0	2	9	11

Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan Anak



Anak sedang memperhatikan cara bermain permainan Sunda Manda



Area bermain permainan Sunda Manda



Anak diam sejenak saat melakukan permainan Sunda Manda



Kurangnya keseimbangan sehingga anak akan terjatuh



Anak bersiap untuk melakukan lompatan



Anak melakukan tumpuan menggunakan 1 kaki

Riwayat Hidup

Penulis bernama Luthfi Andyani adalah anak kedua dari empat bersaudara yang dilahirkan di Desa Donohudan pada tanggal 18 Januari 2000 dari pasangan Ibu Mujiati dan Bapak Sujiman.

Jenjang Pendidikan dasar penulis di SDN 1 Donohudan yang terletak di Desa Donohudan Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali, yang di selesaikan pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan ke jenjang berikutnya di SMPN 2 Ngemplak berada di dusun Mranggen Rt 03/ Rw 01, Desa Donohudan, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali, yang di selesaikan pada tahun 2015. Setelah itu ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 NGEMPLAK yang berdomisili di Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali, yang di selesaikan pada tahun 2018. Selanjutnya ke jenjang S1 di UIN Raden Mas Said Surakarta pada tahun 2018 mengambil jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Selama kuliah melaksanakan proses pembelajaran dari semester 1-6, pada semester 5 penulis melaksanakan PPL di KB/RA AR-Rasyid Kartasura terletak di Slarong Rt 02/ Rw 03, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sukoharjo. Pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di dusun Jebol Rt 01/Rw 07, Desa Donohudan, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Boyolali. Kegiatan KKN dilakukan ketika pandemic Covid-19. Di semester yang sama penulis melaksanakan PPL ke 2 di KB/RA AR-Rasyid Kartasura.