

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN GOBAK SODOR ANAK KELOMPOK B
TK KHALIFAH SUKONANDI
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh
Watimah
NIM 12111247021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN *GOBAK SODOR* ANAK KELOMPOK B TK KHALIFAH SUKONANDI YOGYAKARTA” yang disusun oleh Watimah, NIM 1211247021 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,



Prof. Dr. Sukadiyanto, M.Pd
NIP. 19611207198702 1 001

Yogyakarta, 12 Juni 2014

Pembimbing II,



Joko Pamungkas, M.Pd
NIP. 19770821 200501 1 001

SURAT PERNYATAAN

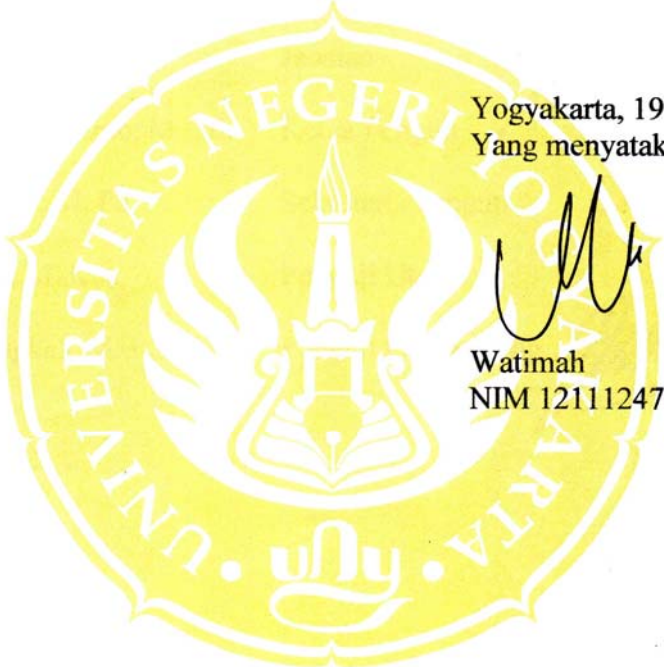
Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 19 Juni 2014
Yang menyatakan,



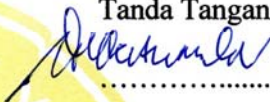
Watimah
NIM 12111247021



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN *GOBAK SODOR* ANAK KELOMPOK B TK KHALIFAH SUKONANDI YOGYAKARTA” yang disusun oleh Watimah, NIM 112111247021 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 5 September 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd.	Ketua Penguji		07/09/14
Nur Cholimah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		15/09/14
Sudarmanto, M. Kes	Penguji Utama		18/09/14
Joko Parnungkas, M. Pd.	Penguji Pendamping		18/09/14

Yogyakarta, 30 SEP 2014.
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta



Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Masa kanak-kanak adalah saat ideal untuk mempelajari keterampilan motorik”

(Elizabeth B. Hurlock)

PERSEMBAHAN

Sksipsi ini kupersembahkan kepada:

1. Ibu dan ayah tercinta yang telah banyak memberikan bantuan, dan tidak pernah berhenti memberikan dukungan dan motivasi serta doa yang tulus kepada penulis.
2. Seluruh keluarga, yang telah memberikan motivasi beserta doa yang tulus kepada penulis.
3. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta
4. Program Studi PG PAUD UNY yang kubanggakan

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN *GOBAK SODOR* ANAK KELOMPOK B
TK KHALIFAH SUKONANDI YOGYAKARTA**

Oleh
Watimah
NIM 12111247021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar permainan *gobak sodor* pada anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan dalam kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek penelitian adalah kelincahan gerak anak. Tindakan yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan *gobak sodor* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan dapat dilihat pada hasil penelitian kondisi awal kelincahan gerak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter; Anak yang sangat lincah berjumlah 2 anak (15,38%), setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, anak yang sangat lincah berjumlah 6 anak (46,15%), pada Siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%). Keaktifan anak menghindari 5 buah rintangan sejauh 20 meter pada Siklus I anak yang sangat aktif berjumlah 6 anak (46,15%), pada Siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%). Penelitian dihentikan sampai Siklus II karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan indikator.

Kata kunci: *Permainan gobak sodor, Kemampuan motorik kasar*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-NYA, sehingga tugas akhir skripsi yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan *Gobak sodor* Anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar sesuai harapan.

Sehubungan dengan selesainya penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu perkenankanlah dalam kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada Bapak/Ibu tersebut di bawah ini.

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan pengarahan dan memberikan izin dalam melakukan penelitian.
4. Bapak Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd. Sebagai dosen pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu, untuk memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis selama proses penelitian hingga penulisan skripsi ini.

5. Bapak Joko Pamungkas, M. Pd. Sebagai dosen pembimbing II skripsi yang telah berkenan meluangkan waktu, untuk memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis selama proses penelitian hingga penulisan skripsi.
6. Bapak dan ibu dosen PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya.
7. Ibu Nurul Purnomo Wati, selaku Kepala sekolah TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta yang telah memberikan izin, kesempatan, dan kemudahan dalam kegiatan penelitian.
8. Anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi Tahun Ajaran 2013/2014 yang dengan senang hati mengikuti pembelajaran dengan bermain *gobak sodor*.
9. Keluarga besar guru dan karyawan TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta.
10. Teman-temanku yang selalu memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.
11. Bapak, ibu, dan seluruh keluargaku yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal dengan jerih payah bapak atau iu dan semua teman-temanku dalam membantu menyelesaikan penelitian ini dari awal sampai akhir. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan

penulis. oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan. Peneliti berharap agar laporan ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Amin.

Yogyakarta, 19 Juni 2014

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Watimah', written in a cursive style.

Watimah

NIM. 12111247021

DAFTAR ISI

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

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional	7

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Motorik Kasar	8
1. Pengertian Motorik Kasar	8
2. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	10
3. Karakteristik Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun.....	13
4. Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini	15

5. Tujuan Motorik Kasar	15
B. Perkembangan Fisik Motorik	17
1. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini.....	17
Pembangian Motorik Kasar.....	18
a. Perkembangan Motorik Kasar Anak	18
b. Perkembangan Motorik Halus Anak	20
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan AUD.....	20
3. Prinsip-prinsip Perkembangan Motorik AUD	22
4. Manfaat Perkembangan Motorik Bagi AUD	24
5. Hal-hal Penting Mempelajari Keterampilan Motorik AUD.....	25
C. Bermain	26
1. Pengertian Bermain	26
2. Manfaat Bermain AUD	29
3. Bermain dengan Aktif	33
D. Permainan <i>Gobak Sodor</i>	34
1. Pengertian Permainan	34
2. Pengertian Permainan <i>Gobak sodor</i>	37
3. Permainan <i>Gobak sodor</i> AUD.....	38
4. Pemeran Gobak sodor.....	39
5. Aturan Bermain <i>Gobak sodor</i>	41
E. Taman Kanak-kanak	44
F. Kerangka Pikir	45
G. Penelitian yang Relevan.....	47
H. Hipotesis.....	47

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	48
B. Setting Penelitian	49
C. Model Penelitian	50
D. Prosedur Penelitian	51

E. Teknik Pengumpulan Data	53
F. Instrumen Penelitian	54
G. Teknik Analisis Data.....	56
H. Indikator Keberhasilan	57
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	58
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	58
2. Deskripsi Subjek Penelitian	58
3. Deskripsi Hasil Penelitian.....	59
a. Deskripsi Pra Tindakan	59
b. Deskripsi Siklus I.....	62
c. Hipotesis Tindakan	73
d. Deskripsi Siklus II	74
B. Pembahasan Hasil Penelitian	83
C. Keterbatasan Penelitian.....	87
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN	88
B. SARAN	88
 DAFTAR PUSTAKA	 90
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Instrumen Observasi Motorik Kasar Anak	53
Tabel 2. Rubrik Penilaian Tentang Kemampuan Motorik Kasar Anak....	54
Tabel 3. Kondisi Awal Keaktifan Anak Menghindari Lawan	58
Tabel 4. Kondisi Awal Kelincahan Gerak Tubuh.....	59
Tabel 5. Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan ke I Keaktifan Anak Menghindari Lawan	64
Tabel 6. Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan I Kelincahan Anak Gerak Tubuh	64
Tabel 7. Hasil Observasi Pertemuan ke II Keaktifan Anak Menghindari Lawan.....	66
Tabel 8. Hasil Observasi Pertemuan ke II Kelincahan Gerak Tubuh Anak	66
Tabel 9. Hasil Observasi Pertemuan ke III Keaktifan Anak Menghindari Lawan.....	68
Tabel 10. Hasil Observasi Pertemuan ke II Kelincahan Gerak Tubuh Anak	69
Tabel 11. Perbandingan Keaktifan Kondisi Awal dengan Siklus	71
Tabel 12. Perbandingan Kelincahan Kondisi Awal dengan Siklus 1.....	71
Tabel 13. Hasil Observasi Siklus 2 Pertemuan ke I Keaktifan Anak	76
Tabel 14. Hasil Observasi Siklus 2 Pertemuan ke I	76
Tabel 15. Hasil Observasi Pertemuan ke II Keaktifan	78
Tabel 16. Hasil Observasi Pertemuan ke II Kelincahan.....	78
Tabel 17. Hasil Observasi Pertemuan ke III Keaktifan.....	80
Tabel 18. Hasil Observasi Pertemuan ke III Kelincahan	80
Tabel 19. Rekapitulasi Keseluruhan Kemampuan Motorik Kasar pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus 2	83

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Klasifikasi Pembelajaran Aktif.....	34
Gambar 2. Denah Permainan <i>Gobak sodor</i>	40
Gambar 3. Perencanaan Penelitian Kemmis dan Mc. Taggart.....	50
Gambar 4. Grafik Kondisi Awal	61
Gambar 5. Grafik Siklus I	71
Gambar 6. Grafik Siklus 2.....	82
Gambar 7. Grafik Rekapitulasi Kondisi awal, Siklus I dan Siklus 2	84

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
LAMPIRAN 1. Surat Izin Penelitian.....	90
LAMPIRAN 2. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	94
LAMPIRAN 3. Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian	96
LAMPIRAN 4. Hasil Observasi Kondisi Awal	100
LAMPIRAN 5. Lembar Observasi	104
LAMPIRAN 6. Hasil Observasi Siklus I	106
LAMPIRAN 7. Hasil Observasi Siklus II	112
LAMPIRAN 8. Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak	118
LAMPIRAN 9. Rencana Kegiatan Harian	120
LAMPIRAN 10. Lembar Skenario Pembelajaran.....	143
LAMPIRAN 11. Foto Kegiatan Permainan <i>Gobak sodor</i>	156

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Direktorat PAUD (Martinis Yamin dkk, 2013: 1) pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan anak usia dini suatu upaya pemberian yang ditujukan bagi anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dapat berlangsung secara formal kelembagaan, non formal maupun informal. Tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini adalah untuk mencerdaskan anak Indonesia supaya berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga anak memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar dan kesiapan untuk menghadapi kehidupan di masa dewasa.

Proses tumbuh kembang anak mengalami beberapa tahapan yang sama walaupun setiap anak dalam menjalani kegiatan berbeda-beda dengan tahap perkembangannya. Setiap anak adalah pribadi yang unik. Karena setiap anak memiliki pribadi yang berbeda-beda walaupun anak itu bersaudara, bahkan anak kembar sekalipun. Setiap anak akan memiliki karakteristik sendiri-sendiri dalam menjalani proses tumbuh kembangnya. Pada masa ini, anak mengalami proses

tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi fisik motorik, emosi, kognitif, maupun psikososial. Perkembangan anak itu berlangsung secara menyeluruh, karena itu aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak yang kurang terstimulasi akan mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya serta kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Selain itu pemberian stimulasi yang kurang seimbang juga dapat mengakibatkan anak berpotensi disalah satu perkembangannya saja.

Pengembangan dan pembinaan keterampilan motorik kasar sangat diperlukan karena hal tersebut merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh anak yang diperlukan bagi pertumbuhan kehidupan anak. Gerakan motorik kasar merupakan gerakan yang membutuhkan adanya koordinasi dari sebagian besar pada anggota tubuh anak. Perkembangan motorik kasar meliputi kemampuan berjalan, lari, lompat, kemudian melempar. Menurut Hurlock (Rosmala Dewi, 2005: 2) menyatakan perkembangan motorik berarti pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kompetensi motorik yang terkandung dalam motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar tubuh anak akan turut menentukan perkembangan anak agar mendapatkan hasil yang optimal, dibutuhkan adanya stimulasi yang tepat dari orang tua anak yang berada di rumah, dan guru ketika anak berada di sekolah.

Kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar tubuh anak kelompok B di TK Khalifah Sukonandi belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah kegiatan yang untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar tubuh anak masih jarang dilaksanakan, sehingga anak kurang terstimulasi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Banyak sekali kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, salah satunya melalui permainan *gobak sodor*.

Kemampuan motorik kasar anak sangat diperlukan untuk menguasai gerakan motorik kasar. Tubuh perlu dilatih agar indera-indera terstimulasi untuk membantu pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak. Kemampuan motorik kasar anak sangat penting bagi anak usia dini. Anak yang tidak mampu bergerak secara optimal akan kesulitan berkonsentrasi, dan dampaknya anak akan merasa minder dalam melaksanakan kegiatan.

Berdasarkan kenyataan yang ada dikelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta dalam kemampuan motorik kasar pada anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan motorik kasar, yaitu: kegiatan naik turun kursi, anak-anak terlihat kelelahan dan terdapat beberapa anak yang kurang mampu dalam menaiki kursi dan ketika turun dari kursi. Pada saat melakukan kegiatan melintasi 5 buah rintangan juga terdapat beberapa anak dalam berlari sangat lambat, terdapat beberapa anak kesulitan membelok-belokan badannya secara lentur dalam melintasi rintangan. Pada survey data awal anak yang dilakukan peneliti sering dijumpai, anak-anak sering merasa kelelahan, kelelahan hal ini disebabkan karena anak kurang terbiasa

melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar. Selain itu stimulasi yang diberikan juga kurang sesuai, kegiatan pembelajaran yang disajikan kurang memasukan kegiatan yang berhubungan dengan unsur permainan. Kegiatan pembelajaran dilakukan masih monoton, yaitu hanya kegiatan motorik halus saja sehingga tidak seimbang antara motorik kasar dan halus.

Guru seharusnya dapat merangsang minat anak agar dapat melakukan gerak dan kemampuan motorik kasar, yang akan mendukung perkembangan kemampuan fisik anak. Kegiatan pembelajaran akan mencapai hasil yang optimal apabila guru dapat memilih kegiatan yang tepat, kemudian melaksanakannya dengan teknik yang baik dan menarik bagi anak. Dalam mengembangkan kemampuan fisik tubuh anak, guru dapat memulainya dengan hal yang dekat pada diri anak.

Dunia anak adalah dunia bermain karena bermain merupakan salah satu yang dekat dengan anak. Oleh sebab itu, stimulasi yang diberikan sebaiknya disesuaikan dengan dunia anak, yaitu dengan permainan-permainan yang menarik bagi anak. Permainan yang menarik tidak terbatas dengan permainan moderen dengan bermain *gobak sodor* juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak. Permainan *gobak sodor* merupakan permainan yang dilakukan oleh sekelompok anak dengan cara pemain kelompok pemeran diperbolehkan bergerak dan berputar bebas mengecoh lawan untuk mencapai tujuan pada bilik akhir dan kembali ke bilik pangkal.

Keunggulan permainan *gobak sodor* yaitu menarik dan menyenangkan. Menarik karena permainan *gobak sodor* mudah dilaksanakan, disitu anak bisa merasakan ketegangan karena anak dapat belajar rasa kebersamaan terhadap teman sekelompok, selain itu juga permainan *gobak sodor* dapat menstimulasi aspek motorik kasar karena dengan bermain *gobak sodor* untuk melatih ketangkasan dan kelincahan. Menyenangkan karena kegiatannya berupa permainan sehingga anak tidak merasa bosan untuk bermain.

Dengan bermain *gobak sodor* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar pada anak. Oleh karena itu, peneliti berusaha melakukan penelitian dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *gobak sodor* Pada Anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak masih sering merasa kelelahan dan kecapaian saat melakukan kegiatan naik turun tangga dan saat melintasi 5 buah rintangan, sehingga belum optimal.
2. Anak masih kesulitan menaiki atau menuruni kursi dan kesulitan membelok-belokan badannya saat melintasi 5 buah rintangan.
3. Stimulasi yang diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kurang tepat.

4. Kegiatan pembelajaran yang disajikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kurang memasukkan unsur permainan.

C. Batasan Masalah

Dari luasnya permasalahan yang ada, maka dalam penelitian tindakan kelas ini hanya dibatasi pada permasalahan “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Gobak sodor* Pada Anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah “Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Gobak sodor* Pada Anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan *Gobak sodor* Pada Anak kelompok B TK Khalifah Sukondandi Yogyakarta”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Dari penelitian tersebut diharapkan dapat memperluas wawasan tentang kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *gobak sodor*.

2. Manfaat praktis

- a. Anak lebih semangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.
- b. Kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal.
- c. Anak merasa senang dengan permainan *gobak sodor*.
- d. Meningkatkan kreativitas guru.
- e. Memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- f. Memudahkan guru dalam melakukan penilaian tentang kemampuan motorik kasar anak.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyamakan pandangan mengenai beberapa istilah utama yang digunakan:

1. Kemampuan motorik kasar: Merupakan kemampuan motorik kasar anak berupa penguasaan gerak tubuh.
2. Permainan *gobak sodor*: Merupakan permainan kecil tanpa alat yang mengubah gerak tubuh dengan lincah dan kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti, mata, tangan, dan aktivitas otot kaki.
3. Anak TK kelompok B: Merupakan anak yang sudah memasuki usia Taman Kanak-kanak yaitu anak yang berada dalam rentang usia 4-6 tahun.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Gallahue (Samsudin, 2008: 10) motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang berarti suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Sedangkan menurut Muhibbin (Samsudin, 2008: 10) juga menyebut motorik dengan istilah “motor” yang diartikan sebagai istilah yang menunjukan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga (pengeluaran cairan atau getah). Secara cepat dan singkat motorik menyebabkan terjadinya suatu gerak. Maksudnya gerak bukan hanya berhubungan dengan gerak yang dapat dilihat sehari-hari yang melibatkan gerak anggota tubuh (tangan, lengan, kaki, dan tungkai) melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka), tetapi gerak yang melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot, dan rangka. Motorik kasar adalah kemampuan untuk beraktifitas dengan menggunakan otot besar, kemampuan otot besar dapat dipergunakan untuk menggerakkan anggota badan, kaki, dan tangan dalam melakukan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

Menurut Samsudin (2008: 9) keterampilan gerak motorik kasar ada tiga jenis, diantaranya keterampilan lokomotor, keterampilan nonlokomotor, dan keterampilan manipulatif.

a. Keterampilan lokomotor

Kemampuan lokomotor bertujuan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan menggunakan otot-otot besar untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti: lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, melompat, dan meluncur

b. Keterampilan nonlokomotor

Keterampilan nonlokomotor yaitu keterampilan menggerakkan bagian atau anggota-anggota tubuh seperti kepala, bahu, pinggang, dan kaki tanpa melakukan perpindahan. Kegiatan ini berupa gerakan mendorong, menarik, mengayun, meliuk, memutar, merangkak, membungkuk, mengangkat satu kaki, dan sebagainya

c. Keterampilan manipulasi

Keterampilan manipulatif merupakan keterampilan anak menggunakan benda, alat atau media dalam bergerak. Alat atau benda ini digunakan dengan cara dilempar, diayun, diangkat, ditarik, dihentikan, atau dengan cara lainnya sehingga dapat mendukung keterampilan yang diharapkan dapat dicapai dan dikuasai.

Motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya (Yudha. M dkk, 2005: 117). Sedangkan motorik kasar terbentuk saat anak-anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa, motorik kasar melibatkan otot-otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak (Harun dkk, 2012: 12).

Motorik kasar menurut Richard Decaprio (2008: 18) adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Dalam pembelajaran motorik di sekolah anak mempunyai tahapan yang berurutan. Anak memiliki tahapan-tahapan yang khusus secara sempurna, sebelum menguasai tahap selanjutnya. Setiap anak dalam menguasai keterampilan motorik berbeda-beda walaupun usianya sama dan dalam satu bimbingan.

Dengan pengertian diatas yang dimaksud motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti, mata, tangan dan aktivitas otot kaki, saraf, dan rangka, dalam menyeimbangkan badan serta kelincahan dan kecepatan pada saat bermain *gobak sodor*.

2. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pembelajaran motorik kasar di sekolah tidak dapat terlepas dari unsur-unsur pokok. Guru harus memperhatikan unsur pokok pembelajaran motorik agar dapat mencapai kemampuan keterampilan gerakan fisik yang sesuai dengan target yang diharapkan (Richard Decaprio, 2013: 41-42). Dengan demikian permainan *gobak sodor* sudah termasuk latihan dalam unsur-unsur kemampuan motorik kasar yang khususnya adalah dalam unsur kelincahan, di mana anak-anak akan melakukan berbagai gerakan seperti memutar, mengubah arah gerak dalam mengecoh lawan.

Adapaun unsur-unsur pokok pembelajaran motorik kasar menurut Bambang Sujiono (2008: 73), yakni:

a. Kekuatan (*Strength*)

Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan atau tension terhadap suatu tahapan atau resisten. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban.

b. Daya Tahan (*Endurance*)

Daya tahan adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Daya tubuh diberikan dalam bentuk kegiatan lari perlahan atau dengan jarak jauh.

c. Kecepatan

Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dan waktu atau kemampuan untuk bergerak dalam waktu singkat. Dapat diberikan dengan kegiatan yang serba cepat seperti dengan jarak pendek.

d. Kelincahan (*Agility*)

Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Lincih merupakan gerakan mengubah arah dengan cepat. Unsur kelincahan dalam pembelajaran motorik sangat penting karena kelincahan bisa mengubah bentuk gerakan dengan seluruh badan atau beberapa bagian yang diukur dengan item tes, misalnya: lari rintangan, lari zig-zag, langkah menyamping, dan sikap jongkok. Dengan bermain *gobak sodor*, menjala ikan, semakin cepat waktu yang ditempuh untuk menangkap maupun kecepatan untuk menghindari maka semakin tinggi kelincahannya.

e. Kelentukan (*Flexibility*)

Kelentukan adalah kualitas memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang gerakanya (*range of movement*).

f. Koordinasi

Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perceptual pola-pola gerak.

g. Ketepatan

Kegiatan yang dapat dilakukan pada anak usia Taman Kanak-kanak, misalnya melempar bola kecil ke sasaran tertentu atau memasukan bola ke dalam keranjang.

h. Keseimbangan

Keseimbangan diklasifikasikan menjadi 2 macam, yaitu: keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh. Sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh saat melakukan gerakan.

Berhubungan dengan hal tersebut terdapat pendapat lain dari Aip Sayrifuddin (1993: 43) yang menyatakan bahwa kecepatan adalah kemampuan untuk bergerak dengan sangat cepat dan berarti seluruh badan serta kecepatan berlari. Dengan gerak cepat secara otomatis kelincuhan akan menjadi terstimulasi dengan baik anak akan lebih lincah untuk mengubah-ubah arah gerak. Sedangkan kelincuhan menurut Sukadiyanto (2002: 111) menyatakan bahwa pengertian

kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk berlari cepat dengan mengubah-ubah arah.

Unsur-unsur tersebut di atas tidak semua diteliti namun hanya aspek kelincahan yang dapat distimulasi dengan permainan *gobak sodor*. Dari teori-teori di atas disimpulkan bahwa unsur motorik kasar adalah suatu pokok pembelajaran motorik yang terdiri dari kekuatan, kecepatan, *power*, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi. Dalam keterampilan motorik kasar sangat membutuhkan dari unsur-unsur tersebut sebagai unsur kebugaran jasmaniah.

3. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Pada usia antara 3-6 tahun, anak sudah mulai meloncat dan berlari kencang serta melompat-lompat dengan berirama (Martinis Yamin dkk, 2013: 99). Sebagai contoh anak usia 3 tahun sudah dapat melempar sebuah bola dengan tegas dan diusia 4-5 tahun, anak dalam bermain sudah dapat melibatkan bahu, hanya menggunakan badan saja tanpa ikut menggerakkan tangan dan kaki dengan lancar dan fleksibel.

Karena anak sudah tumbuh kembang secara baik, sehingga mampu mengkombinasikan kemampuan berbagai gerakan-gerakan secara bervariasi. Gerakan variasi adalah bentuk-bentuk gerakan lain yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengganti bentuk-bentuk gerakan yang berfungsi sama dan merupakan perubahan dari bentuk gerakan semula sebagai selingannya (Aip Syarifudin, 1993: 103).

Dengan permainan *gobak sodor* dapat menstimulasi supaya anak didik dapat merespon gerakan-gerakan untuk melatih mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Anak pada usia 4-6 tahun sudah dapat melakukan gerakan-gerakan berbagai bentuk seperti jalan, lari, lompat, menarik, mendorong, dan mengangkat (Aip Syarifuddin, 1993: 101). Usia 4-6 tahun (TK) merupakan masa peka bagi anak, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan berupa fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Menurut Bambang Sujiono (2008: 16) perkembangan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun yaitu:

- (a) Berlari dan langsung menendang bola.
- (b) Melompat-lompat dengan kaki bergantian.
- (c) Melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan.
- (d) Berjalan pada garis yang sudah ditentukan.
- (e) Berjinjit dengan tangan di pinggul.
- (f) Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut.
- (g) Mengayunkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.

Berkaitan dengan teori tersebut terdapat karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut Depdiknas (2010: 5):

- (a) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan dan kelincahan.
- (b) Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam.
- (c) Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- (d) Trampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
- (e) Melakukan kegiatan kebersihan diri.

4. Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pembelajaran motorik kasar pada anak usia dini dilaksanakan sesuai dengan karakteristik anak. Dibutuhkan suasana belajar strategi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Seorang guru anak usia dini harus menguasai teknik dalam membelajarkannya.

Menurut Moore (Martinis Yamin dkk 2013: 22-23) perencanaan pembelajaran itu menjadi dua bagian yaitu rencana mingguan, dan rencana harian. Rencana mingguan menurutnya sangat perlu sebagai pedoman garis besar program pengajaran yang dapat disiapkan oleh guru. Sedangkan rencana harian adalah suatu rencana pembelajaran yang disusun untuk setiap pertemuan dan setiap hari yang bersentuhan langsung dengan suasana di kelas. Sebaiknya untuk pembelajaran motorik kasar dilaksanakan pada kegiatan awal dimana kondisi anak masih bugar.

5. Tujuan Motorik Kasar

Tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas tertentu. Pada dasarnya tujuan pengembangan dari perkembangan motorik pada anak, yaitu pengembangan pada motorik kasar dan halus (Sumantri, 2005: 9).

Menurut Sumantri (2005: 9) tujuan perkembangan motorik kasar anak usia dini yaitu: (a) mampu meningkatkan keterampilan gerak, (b) mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, (c) mampu menanamkan sikap percaya diri, (d) mampu bekerja sama, (e) mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

- a. Mampu meningkatkan keterampilan gerak.

Kemampuan motorik kasar merupakan aspek perkembangan jasmani yang sangat penting bagi perkembangan tubuh anak, semakin terstimulasinya aspek perkembangan motoriknya, maka dalam keterampilan gerakan akan menjadi lincah, sehingga anak akan merasa tidak *minder* saat bermain dengan teman-teman sebayanya.

- b. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.

Dengan terstimulasinya aspek dari unsur-unsur motorik kasar anak maka daya tahan tubuh anak berkembang sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik kasar sesuai dengan usia anak.

- c. Mampu menanamkan sikap percaya diri.

Dengan kemampuan motorik kasar yang berkembang dengan baik fisik akan menjadi sehat dan terampil, anak merasa percaya diri sehingga anak tumbuh dengan baik juga.

- d. Mampu bekerja sama.

Dengan kondisi fisik yang sehat dan bugar tentunya anak akan mampu melakukan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik usia pada anak secara trampil.

- e. Mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

Kondisi fisik yang sehat dan bugar juga bisa mempengaruhi perilaku yang kurang baik, seperti cara berfikir. Jadi dengan kemampuan dari motorik ini bertujuan untuk bisa berperilaku disiplin, jujur, dan sportif.

B. Perkembangan Fisik Motorik

1. Pengertian Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan suatu proses pematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk/fungsi yang termasuk perubahan sosial dan emosional. Proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak disebut perkembangan motorik (Rosmala Dewi, 2005: 2). Sedangkan menurut Hurlock (Rosmala Dewi, 2005: 2) menyatakan perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.

Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar (*gross muscle*) dan otot halus (*fine muscle*) yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik meliputi perkembangan otot kasar dan otot halus. Otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun dari otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik.

Menurut Aita Lie (2003: 35) menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak pada usia tiga sampai lima tahun sedang menikmati kebebasan dan kemandiriannya, dan sudah berlari, melompat, menendang (bola), menari dan bermain tali. Pada masa ini seolah-olah anak tidak pernah merasa lelah energinya luar biasa.

2. Pembagian Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

a. Perkembangan Motorik Kasar Anak

Motorik kasar anak berkaitan dengan aktivitas fisik/jasmani, dengan menggunakan otot-otot kasar. Menurut Bambang Sujiono, dkk (2007: 113) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak-anak karena biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang besar.

Sedangkan menurut Gallahue dan Ozmun (2012: 46) kemampuan motorik kasar pada usia 2 sampai 7 tahun merupakan pada tahap kematangan berlari. Pada fase ini anak umur 5-6 tahun sudah mempunyai keterampilan bergerak dengan lincah saat berlari menunjukkan gerak pada tahap kematangan. Dalam tahap kematangan berlari menurut Gallahue dan Ozmun (2012: 204) adalah sebagai berikut: (1) *Stride length at maximum; stride speed fast*, (2) *Definite flight phase*, (3) *Complete extension of support leg*, (4) *Recovery thigh parallel to ground*, (5) *Arms swing vertically in opposition to legs*, (6) *Arms bent at approximate right angles*.

1) *Stride length at maximum; stride speed fast*.

Panjang langkah maksimum; cepat dalam melangkah, Pada tahap ini dimana anak dalam melangkah sudah bisa seimbang antara langkah dengan pergerakan melangkah panjang yang sudah bisa maksimal sesuai dengan karakteristik, kemampuan motorik kasar dalam unsur kebugaran jasmani kelincahan berlari anak pada usia 5-6 tahun pada umumnya. Dengan demikian aspek perkembangan pada motorik anak sudah terstimulasi dengan baik dan tepat.

2) *Definite flight phase.*

Fase melayang dengan sempurna, pada tahap ini di mana anak dalam kemampuan berlari sudah bisa melayang dengan sempurna. Artinya anak pada usia 5-6 tahun sudah dalam kondisi yang lincah.

3) *Complete extension of support leg.*

Memperpanjang langkah dari kaki yang menudukung, pada tahap ini di mana anak dalam berlari sudah mampu mengkondisikan antara pergerakan memperpanjang langkahnya dengan posisi kaki yang mendukung agar mampu menahan atau sebagai tumpuan untuk menyeimbangkan tubuh pada saat berlari.

4) *Recovery thigh parallel to ground.*

Penempatan kaki sejajar dengan tanah, pada tahap ini di mana anak dalam posisi berlari sudah bisa menempatkan kedua kakinya sudah tepat sejajar dengan tanah secara sempurna. Artinya anak dalam usia 5-6 tahun dalam aspek kemampuan motorik kasar yang khususnya dalam unsur kebugaran jasmani sudah berkembang dengan baik.

5) *Arms swing vertically in opposition to legs.*

Ayunan lengan vertikal, bertentangan dengan ayunan kaki, pada tahap ini anak sudah mampu berlari dengan sikap yang tepat yaitu anak mampu memposisikan antara pergerakan ayunan lengan yang vertikal dengan yang bertentangan dengan ayunan kaki saat posisi sedang berlari.

6) *Arms bent at approximate right angles.*

Lengan menekuk pada perkiraan membentuk siku-siku, pada tahap ini posisi lengan sudah mampu memposisikan pada tekukan membentuk siku-siku.

Berdasarkan teori di atas maka pada anak usia 5-6 tahun dalam berlari harus sudah mampu bagaimana berlari dengan lincah bukan hanya sekedar berlari.

b. Perkembangan Motorik Halus Anak

Motorik halus anak berkaitan dengan aktivitas yang berhubungan dengan jari jemari anak dengan menggunakan otot halus. Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang menggunakan jari-jemari, tangan dan gerakan pergelangan tangan dengan tepat, penguasaan keterampilan motorik halus sama pentingnya dengan penguasaan keterampilan motorik kasar.

Menurut K. Eileen & Lynn (2010: 150 – 164) perkembangan motorik halus pada umur 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Membangun rakitan tiga dimensi dengan menggunakan kubus-kubus kecil (meniru gambar atau model).
- 2) Menggambar atau menulis berbagai bentuk dengan huruf kotak, segitiga A, I, O, U, C, H, L, T.
- 3) Menunjukkan pengendalian yang cukup baik pada pensil atau spidol: bisa mulai mewarnai di dalam garis.
- 4) Mengembangkan dominasi tangan (kanan atau kiri).
- 5) Menyukai membuat karya seni: Suka mengecet, membentuk sesuatu menggunakan lempung, “membuat sesuatu”, menggambar dan mewarnai, dan berkreasi menggunakan kayu.
- 6) Menulis angka dan huruf dengan ketepatan dan minat dari yang kecil sampai yang besar; bisa terbalik atau bingung dengan beberapa huruf: b/d, p/g, g/q, t/f.
- 7) Menggambar dengan menjiplak tangan atau benda lain.
- 8) Melipat dengan menggunakan kertas menjadi bentuk yang sederhana.
- 9) Mengikat tali sepatunya sendiri (beberapa masih susah payah untuk melakukan tugas ini).

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini

Pencapaian suatu keterampilan dianggap dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Mahendra (Sumantri, 2005: 110) adalah faktor-faktor tersebut secara

umum dibedakan menjadi 3 faktor utama yaitu faktor proses belajar, faktor pribadi dan faktor situasional (lingkungan).

a. Faktor Proses Belajar (*learning proses*)

Dalam pembelajaran motorik, proses belajar yang harus diciptakan adalah dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya.

b. Faktor pribadi (*personal factor*).

Menurut Singer (Sumantri, 2005: 111-112) mengidentifikasi sekitar 12 faktor pribadi yang sangat berhubungan dengan upaya pencapaian keterampilan motorik, faktor-faktor tersebut adalah:

- 1) Ketajaman indra; yaitu kemampuan indra untuk mengenal tampilan rangsang secara akurat.
- 2) Persepsi; yaitu kemampuan untuk membuat arti dari situasi yang berlangsung.
- 3) Intelegensi; yaitu kemampuan untuk menganalisis dan memecahkan masalah serta membuat keputusan-keputusan yang berhubungan dengan penampilan motorik.
- 4) Ukuran fisik; adanya tingkat yang ideal dari ukuran-ukuran tubuh yang diperlukan untuk sukses dalam cabang keterampilan motorik (olahraga) tertentu.
- 5) Pengalaman masa lalu; keluasan dan kualitas pengalaman masa lalu yang berhubungan dengan situasi dan tugas motorik yang dipelajari saat ini.
- 6) Kesanggupan; terdiri dari kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang dikembangkan secara memadai untuk menyelesaikan tiga dan situasi yang dipelajari saat ini.
- 7) Emosi; kemampuan untuk mengarahkan dan mengontrol perasaan secara tepat sebelum dan pada saat melaksanakan tugas.
- 8) Motivasi; kehadiran semangat dalam tingkat optimal untuk bisa menguasai keterampilan yang dipelajari.
- 9) Sikap; adanya minat dalam mempelajari dan memberi nilai pada kegiatan yang sedang dilakukan.
- 10) Faktor-faktor kepribadian yang lain; hadirnya sifat yang ekstrim seperti agresivitas, kebutuhan berfiliasai, atau perilaku lain yang dapat atau tidak dapat dimanfaatkan tergantung situasi yang terjadi.

- 11) Jenis kelamin; pengaruh komposisi tubuh, pengalaman, faktor-faktor budaya pada pelaksanaan kegiatan dan keinginan untuk berprestasi.
- 12) Usia; pengaruh usia kronologis dan kematangan pada kesiapan dan kemampuan untuk mempelajari dan menampilkan tugas tertentu.

c. Faktor Situasional (*situational factor*)

Faktor ini berhubungan dengan faktor lingkungan dan faktor-faktor lain yang mampu memberikan perubahan makna serta situasi pada kondisi pembelajaran.

4. Prinsip Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Salah satu prinsip perkembangan motorik anak usia dini yang normal adalah terjadi suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhan (Sumantri, 2005: 48). Karena perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan stimulasi aktivitas gerak yang sesuai dengan masa perkembangannya.

Menurut Hurlock. B. Elizabeth (1998: 151-152) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip perkembangan motorik anak di antaranya: (a) perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf, (b) Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, (c) perkembangan motorik mengikuti pola yang didapat diramalkan, (d) dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik, (e) perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf.

Dalam perkembangan motorik itu melibatkan otot-otot dan syaraf, jadi apabila dalam kematangan otot tidak dapat berkembang dengan sempurna dan tidak berfungsi secara baik maka perkembangan motorik juga akan terhambat.

- b. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang.

Untuk menstimulus anak dalam belajar tentang keterampilan motorik apabila anak belum matang atau dapat menguasai pergerakan yang sudah merupakan ukuran dari usia anak pada umur 5-6 tahun pada umumnya. Jadi untuk menstimulus perkembangan anak harus ditentukan dengan tingkat kemampuan anak terlebih dahulu.

- c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang didapat diramalkan.

Untuk menstimulus perkembangan motorik dapat mengikuti pola yang dapat diramalkan atau yang sesuai dengan tingkat kemampuan dari anak.

- d. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik.

Dalam perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan stimulasi aktivitas gerak yang sesuai dengan masa perkembangannya. Jadi untuk menstimulasi perkembangan motorik anak tentunya harus ada norma-norma dalam perkembangan pada anak.

- e. Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan fisik yang berbeda-beda, karena tingkat kematangan bisa terstimulus sesuai dengan pola asuh masing-masing. Jika anak yang orang tuanya terlalu mengkhawatirkan kondisi anak apabila anak sedang belajar berjalan dilantai sendirian orang tua cenderung melarangnya maka anak tidak bisa berkembang dengan baik tentunya. Akan tetapi apabila anak yang terbiasa bebas beraktivitas asal dipantau tentu akan berkembang secara baik.

5. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak Usia Dini

Perkembangan motorik fisik anak berlangsung secara teratur, tidak secara acak. Perkembangan pada bayi ditandai adanya perubahan dari aktivitas yang tidak terkendali menjadi suatu aktivitas yang terkendali, maka seluruh tubuhnya akan ikut bergerak, sedangkan kaki dan lengan juga akan ikut bergerak-gerak. Jadi manfaat pengembangan motorik anak dapat berkembang secara optimal. Menurut Papalia (Harun dkk, 2009: 93) gerak motorik baru bagi anak usia dini memerlukan pengulangan-pengulangan dan bantuan orang lain, pengulangan itu merupakan bagian dari belajar.

Menurut Hurlock. B. Elizabeth (1998: 154) mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelan perkembangan individu, yaitu:

- a. Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat permainan.
- b. Melalui keterampilan, motorik anak dapat berangkat dari kondisi-kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama kehidupannya. Ke kondisi yang bebas, tidak bergantung. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan (rasa percaya diri).
- c. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*), pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.
- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan).

Tugas perkembangan jasmani berupa koordinasi gerakan tubuh seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga

kesimbangan. Anak sebenarnya mempraktikkan keterampilan dan mengembangkan dirinya sendiri sehingga anak mendapatkan kepuasan dalam melakukan permainan yaitu permainan yang berguna untuk melatih gerak pada anak.

Dengan bermain menggerakkan tubuh tentunya anak dapat melatih keseimbangan-kesimbangan tubuhnya. Manfaat perkembangan fisik motorik anak ialah merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan.

6. Hal-hal penting Mempelajari Keterampilan Motorik Anak Usia Dini

Kemampuan motorik anak tidak akan berkembang melalui kematangan saja melainkan keterampilan tersebut harus dipelajari. Berikut ini ada delapan hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik menurut Endang Rini Sukanti (2007: 2-3) di antaranya:

- a. Kesiapan belajar, keterampilan motorik akan cepat dicapai jika anak dalam kondisi siap untuk belajar.
- b. Kesempatan belajar, anak yang diberi kesempatan banyak untuk belajar dimungkinkan lebih berhasil, dibanding anak yang tidak diberi kesempatan. Khususnya bagi orang tua yang selalu takut anaknya berbahaya.
- c. Kesempatan berpraktik, anak harus diberi waktu untuk praktek sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu keterampilan. Meskipun demikian, kualitas praktek jauh lebih penting ketimbang kuantitasnya.
- d. Model yang baik, untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus mencontoh model yang baik.
- e. Bimbingan, untuk mendapat model yang benar anak membutuhkan bimbingan sehingga kesalahan yang terjadi dapat diperbaiki.
- f. Mempertahankan motivasi belajar anak perlu diperhatikan.
- g. Setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individual misalnya: memegang krayon untuk mewarnai, oleh karena itu cara mempelajari keterampilan tangan untuk masing-masing jenis tidak dapat disamakan.

- h. Keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu, mencoba berbagai macam keterampilan motorik secara serempak, khususnya keterampilan yang menggunakan kumpulan otot yang sama, akan membingungkan anak dan akan menghasilkan keterampilan yang jelek.

C. Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain menurut Piaget (Andang Ismail 2006: 13) menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Karena dengan bermain anak-anak akan mudah terstimulus dengan kegiatan permainan. Anak tentunya akan mudah menerima rangasangan dari suatu gerak pada saat sedang melaksanakan permainan yang berhubungan fisik motorik kasar.

Sedangkan menurut Hughes (Andang Ismail, 2006: 14) menyatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu: (a) mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan, (b) memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa, (c) menyenangkan dan dapat menikmati, (d) mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreatifitas, (e) melakukan secara aktif dan sadar.

- a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.

Di dalam permainan tentunya terdapat tujuan yang untuk mendapat kepuasan, anak akan merasa puas karena anak dengan bermain akan tersalurkan energinya maka anak akan merasa puas.

- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.

Anak dibebaskan memilih permainan sesuai dengan minat anak sehingga kegiatan bermain tanpa beban akan menjadikan kegiatan bermain menimbulkan perasaan senang pada diri ini anak. Di dalam permainan *gobak sodor* anak bebas berekspresi untuk melatih ketangkasan dan kelincahan dalam menghindari lawan, dalam permainan *gobak sodor* ini lebih ditekankan pada aturan akan tetapi aturan yang ditekankan tidak terlalu sulit secara sederhana karena anak bertugas sebagai penjaga dan penyerang saja.

c. Menyenangkan dan dapat menikmati.

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang, kegiatan bermain sangat berarti bagi anak. Perasaan senang inilah yang akan membuat anak belajar dengan baik. Perasaan senang juga akan timbul saat anak bermain *gobak sodor* karena dalam permainan *gobak sodor* akan melatih pertanggungjawaban dari masing-masing tugas yang diperaninya.

d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreatifitas.

Kegiatan bermain mempunyai struktur kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan sehari-hari. Hal ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain, seperti bermain peran (*modelling imitation*) atau permainan simbolik, anak memiliki daya imajinasi yang tinggi dan perkembangan bahasa yang pesat. Dalam permainan *gobak sodor* bisa saja anak berpura-pura berperan sebagai seseorang yang sedang berburu tikus yang sedang masuk dalam rumah.

e. Melakukan secara aktif dan sadar.

Hampir semua permainan anak adalah aktif dan psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang seseorang, benda ataupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain. Anak juga mampu menggunakan suatu benda dan memainkannya menjadi benda lain. Misalnya sebuah kursi bisa menjadi kapal. Anak juga senang bermain dengan berbagai gerakan, seperti berlari, mengejar, menangkap, dan melompat. Bermain *gobak sodor* memungkinkan anak aktif karena permainannya merupakan gerak tubuh yang mengubah arah untuk menghindari lawan-lawannya.

Bermain juga merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikologi ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa *decade* yang lalu (Soemirati Patmonodewo, 2003: 102). Sedangkan menurut Spodek (Soemantri Patmonodewo, 2003: 102) bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa, bahkan bukan hanya pada manusia.

Bermain Menurut Hurlock (Takdirotun Musfiroh, 2005: 2) dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Dengan kegiatan bermain dapat menambah pengalaman dan pengetahuan bagi anak, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Selain itu anak juga dapat memperoleh pelajaran yang baru dan penting di dalam permainan mengandung aspek perkembangan kognitif, fisik, emosional dan bahasa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu gerakan yang bebas berekspresi sehingga dapat memberikan kesenangan bagi anak.

2. Manfaat Bermain Anak Usia Dini

Manfaat bermain Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2006: 18) menyebutkan bahwa beberapa ahli psikologi dan sosiologi mengemukakan pandangan mengenai manfaat bermain, yang di antaranya adalah sebagai berikut: (a) sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak, (b) sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa, (c) sebagai pelanjut citra kemanusiaan, (d) untuk membangun energi yang hilang, (e) untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya, (f) bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya, (g) memberi stimulus pada pembentukan kepribadian.

a. Sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak.

Anak mempunyai energi berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial, sehingga anak mengungkapkan energinya dalam bermain. Selain itu dengan bermain anak merasa tersalurkan energinya.

b. Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa.

Melalui bermain, seorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika dewasa karena di dalam permainan anak belajar banyak hal. Misalnya, dengan

bermain peran secara tidak sadar anak menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaannya di masa depan.

c. Sebagai pelanjut citra kemanusiaan.

Melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari pekerjaan sejarah umat manusia (*Teori Rekepitulasi*). Kegiatan-kegiatan seperti lari, melempar, memanjat, dan melompat, merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi. Selain itu juga dengan bermain kelincahan pada tubuh anak dengan tidak disengaja akan terstimulasi.

d. Untuk membangun energi yang hilang.

Bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali (*revitalisasi*) setelah bekerja selama berjam-jam karena dengan bermain anak banyak bergerak sehingga badan akan kembali bugar.

e. Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya.

Melalui kegiatan bermain, anak memuaskan keinginan-keinginannya yang terpendam atau tertekan. Dengan bermain anak seperti mencari kompensasi untuk apa yang tidak anak peroleh dalam kehidupan nyata, untuk keinginan-keinginan yang tidak mendapat pemuasan. Misalnya dengan bermain peran, dalam permainan peran anak dengan bebas berperan sebagai siapa saja sehingga anak akan merasa pernah menjadi tokoh yang digemari.

f. Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya.

g. Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian.

Kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan (*stimulus*), dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan lebih lanjut lagi.

Bermain merupakan kegiatan yang menarik karena bebas mengekspresikan gerakan. Selain itu, bermain menurut Andang Ismail (2006: 18) menyatakan bahwa bermain juga dapat bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Sarana untuk membawa anak ke alam bermsyarakat, dalam suasana perminan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan lainnya, dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.
- 2) Untuk mengenal kekuatan sendiri, anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukanya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat yang mereka mainkan.
- 3) Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaanya. Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisir kain), gunting tampaknya anak akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak laki-laki berbeda bentuk-bentuk permainannya dengan permainan anak perempuan.
- 4) Dapat melatih untuk menempa emosi. Ketika bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, namun sebaliknya, ada anak lain yang merasa kecewa. Hal ini diumpamakan seperti halnya seniman yang sedang menikmati hasil-hasil karya seni sendiri.
- 5) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya. Karena dengan bermain akan menghilangkan sejenak bosan.
- 6) Melatih diri untuk menanti peraturan yang berlaku. Dengan bermain anak akan merasa lebih senang, dan bermanfaat untuk perkembangan aspek fisik. Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.

Selain itu juga bermain menurut Maykes Tejda Saputra (2001: 39-44)

bermain mempunyai beberapa manfaat bagi anak, di antaranya:

1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.

Melalui kegiatan bermain banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, sehingga tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah.

2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.

Dengan bermain, yang pada awalnya anak belum terampil, tapi dengan bermain anak akan berminat untuk melakukannya dan menjadi terampil.

3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial.

Dengan bermain berkelompok, maka anak akan belajar berbagi bersama temannya, melakukan kegiatan bersama. Hal tersebut dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial anak.

4) Manfaat bermain perkembangan aspek emosi atau kepribadian.

Bermain dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai kompetensi tertentu. Selain itu anak akan belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Melalui bermain, anak dapat menguasai berbagai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan alam.

6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.

Bermain dapat menjadikan anak aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh tak acuh, pasif, tidak tanggap, tidak mau tahu terhadap kejadian-kejadian yang muncul disekitarnya.

7) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, dengan bermain anak dapat meningkatkan keterampilan dalam bidang olahraga serta menari.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain yaitu dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak, di antaranya aspek fisik, bahasa, kognitif, emosional, mengasah ketajaman penginderaan dan mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

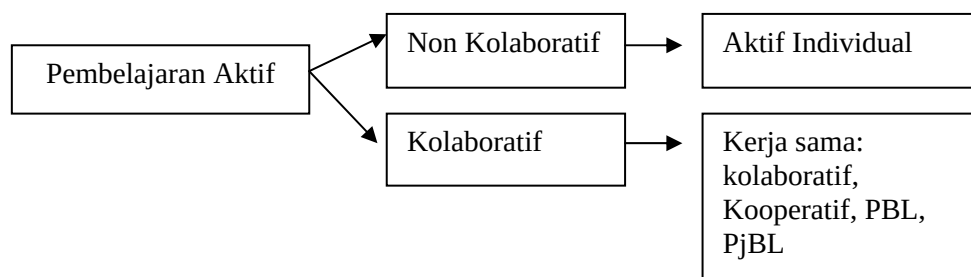
3. Bermain dengan Aktif

Keaktifan merupakan kegiatan yang melibatkan kesibukan dalam beraktivitas. Dalam bermain tentu anak melakukan kegiatan yang melibatkan untuk aktif bergerak. Permainan membutuhkan strategi dalam bermain, jika anak aktif bermain maka kemampuan motorik kasar semakin meningkat. Menurut Warsono, dkk (2012: 12) pembelajaran aktif sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, selain itu dapat mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang senantiasa berpikir tentang

apa yang dapat dilakukan selama pembelajaran. Permainan *gobak sodor* memerlukan keaktifan untuk menyerang lawan atau menjaga garis yang akan di lewati oleh penyerang.

Variasi pokok metode pembelajaran aktif, menurut Michael Prince (2004) (Warsono, dkk, 2012: 15) diwujudkan dalam pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning, PBL), dan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning, PjBL).

Mengacu pada definisi pembelajaran aktif di atas, secara garis besar klasifikasi pembelajaran aktif dapat terlihat dalam skema sebagai berikut:



Gambar 1. Klasifikasi Pembelajaran Aktif

D. Permainan *Gobak sodor*

1. Pengertian Permainan

Permainan menurut Bettelheim (Mayke, 2001: 60) adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Karena selain aspek motorik kasar yang terstimulasi akan tetapi dengan bermain *gobak sodor* aspek sosial emosionalnya juga dapat terstimulasi. Permainan *gobak*

sodor termasuk dalam permainan kecil. Permainan *gobak sodor* menurut Hajar Parmadi (2001: 5-6) mengandung unsur-unsur untuk melatih keterampilan, ketangkasan dan kelincahan, dimana dalam permainan *gobak sodor* anak lebih aktif bergerak. Selain itu juga dengan bermain *gobak sodor* terdapat keunggulan yaitu menaik dan menyenangkan.

Menarik karena permainan *gobak sodor* mudah dilaksanakan, disitu anak bias merasakan ketegangan karena aka nada yang kalah dan ada yang menang . Menyenangkan karena kegiatannya berupa permainan sehingga anak tidak merasa bosan. Permainan *gobak sodor* merupakan permainan yang membutuhkan setrategi dalam bermain, jika anak aktif dalam berlari mengecoh lawan maka anak akan berhasil melewati lawan. Jadi keaktifan dalam bermain sangat diperlukan agar permainan berjalan dengan lancar. Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 23) dalam bidang olahraga adalah bekerja atau berusaha, dalam permainan *gobak sodor* anak berusaha untuk berlari mengubah arah mengecoh lawan agar tidak tertangkap dalam melewati garis. Sedangkan keaktifan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kegiatan atau kesibukan, dalam permainan *gobak sodor* anak masing-masing sibuk untuk berusaha menjaga tugas-tugas dalam aturan bermain.

Macam-macam permainan menurut Mayike S. Tedjasaputra, (2001: 60-61) meliputi hal-hal sebagai berikut: (a) permainan induvidu (dilakukan sendiri), (b) permainan bersama teman, (c) Permainan beregu, (d) permainan di dalam ruang (*indoor play*).

a. Permainan induvidu (dilakukan sendiri).

Pada usia sekitar 4 atau 5 tahun, anak memainkan permainan-permainan untuk menguji kemampuan dirinya. Anak berusaha berkompetensi dengan dirinya sendiri dalam artian berusaha meraih prestasi lebih baik dari kemampuan sebelumnya. Misal: melompati parit, melompat dengan satu kaki, memantulkan bola ke lantai, meniti tanggul parit dan seterusnya.

b. Permainan bersama teman.

Saat anak mempunyai minat melakukan permainan individual, anak juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman-teman yang biasanya diarahkan oleh anak yang lebih besar. Permainan yang umumnya dilakukan adalah petak umpet, pencuri dan polisi, *gobak sodor*, lompat tali, main kejar-kejaran dan sejenisnya.

c. Permainan beregu.

Mulai digemari anak-anak usia antara 8-10 tahun. Permainan ini mempunyai aturan-aturan dan kompetisi yang tinggi. Contoh dari permainan beregu adalah bola basket, sepak bola, yang dimodifikasikan sendiri oleh anak-anak dengan peraturan sendiri-sendiri.

d. Permainan di dalam ruang (*indoor play*).

Permainan di dalam ruang tidak sekasar permainan diluar ruang dan umumnya dimainkan saat anak harus berdiam di dalam rumah karena sakit, lelah atau cuaca buruk. Awalnya anak bermain bersama orang tua tetapi berubah menjadi lebih ketat dan kompetensi juga lebih tinggi dengan meningkatnya usia

anak. Permainan tradisional yang sering dilakukan adalah main kartu cangkulan, menebak kartu, ular.

Menurut Andang Ismail (2006: 105) kerangka besar permainan terbagi menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Sedangkan permainan moderen biasanya ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih dan bersifat maksimal.

Terdapat beberapa nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menurut Sukirman Dharmamulya (1996) (Andang Ismail 2006: 106-107) antara lain adalah: (1) melatih sikap mandiri, (2) berani mengambil keputusan, (3) penuh tanggung jawab, (4) jujur, (5) sikap dikontrol oleh lawan, (6) kerja sama, (7) saling membantu dan saling menjaga, (8) membela kepentingan kelompok, (9) berjiwa demokrasi, (10) patuh terhadap peraturan, (11) penuh perhitungan, (12) ketepatan berfikir dan bertindak, (13) tidak cengeng, (14) berani, (15) bertindak sopan, (16) bertindak luwes. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan yaitu kegiatan yang ditandai dengan aturan atau persyaratan yang telah disepakati bersama.

2. Pengertian Permainan *Gobak sodor*

Permainan *gobak sodor* merupakan permainan tradisional yang sering juga disebut gala asin, atau perminan hadang (Aip syrifudin, 1992: 137). Banyak sekali jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia akan tetapi seiring dengan jaman keberadaanya pun mulai punah. Salah satu permainan tradisional yang

dapat diajarkan untuk proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah adalah permainan *gobak sodor*.

Permainan *gobak sodor* adalah jenis permainan ketangkasan menyentuh teman lawan mainnya. Jika pengejar telah menyentuh anggota badan temannya yang di kejar maka pengejar berganti peran menjadi orang yang di kejar. Permainan *gobak sodor* dilakukan oleh dua kelompok dengan dibatasi bilik yang di gariskan di tanah (Hajar parmadi, 2001: 1).

Permainan *gobak sodor* bersifat kelompok bukanlah individual dan dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan anak perempuan. Permainan *gobak sodor* mengandung unsur-unsur melatih keterampilan, ketangkasan dan kelincahan. Dengan bermain *gobak sodor* anak banyak melakukan gerakan berputar dan bergerak bebas mengecoh lawan untuk mencapai tujuan pada akhir ke bilik pangkal. Sedangkan kelompok penjaga hanya bergerak lurus seperti tombak dengan mengikuti arah garis bilik untuk menyentuh badan pemeran (Hajar parmadi, 2001: 5-6).

Berdasarkan dari teori-teori di atas disimpulkan bahwa permainan *gobak sodor* adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan cara berjalan, berlari berputar untuk mengecoh lawan.

3. Permainan Gobak sodor Anak Usia Dini

Menurut Direktorat PAUD (Martinis Yamin dkk, 2013: 1) Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Pemberian rangsangan kepada anak dapat

dilakukan melalui bermain. Bermain bagi anak usia dini harus yang menyenangkan, agar anak merasakan rileks, bergembira, ceria, mendidik dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas.

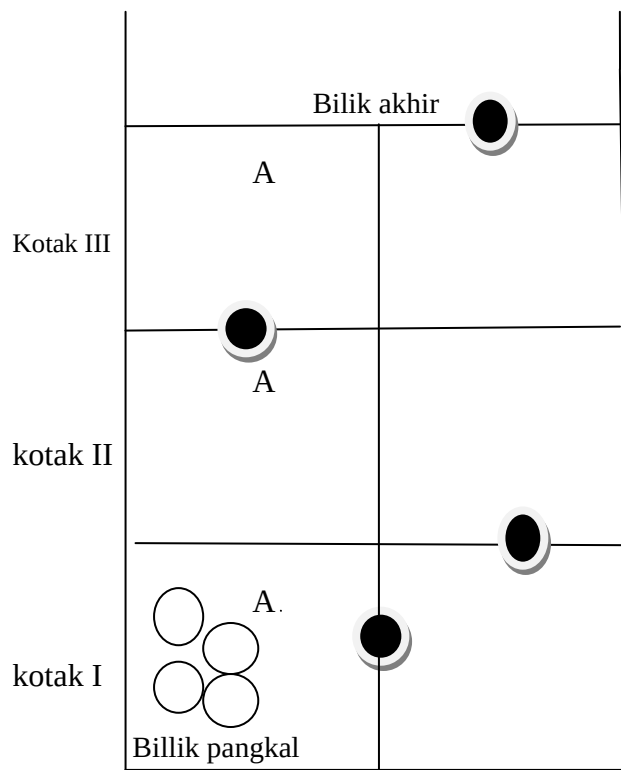
Bermain mempunyai manfaat yang cukup besar, terutama bagi perkembangan anak, dari manfaat permainan tersebut terdapat dalam beragam permainan tradisional. Misalnya permainan *gobak sodor*. Permainan *gobak sodor* ini membutuhkan dua kelompok yang bermain. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *gobak sodor* bagi anak usia dini yaitu permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, memberikan manfaat yang cukup besar bagi anak dan suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan kesenangan pada anak.

4. Pemeran *gobak sodor*

Menurut Hajar Pamardi (2001: 6) pemeran dalam kelompok perlu disiapkan sebagai berikut:

- a. Penjaga penentu, yang bertugas menjaga lini permainan pada arah MI (melintang) dan J (membujur). Penjaga penentu inilah yang akan mengatur awal permainan.
- b. Penjaga garis pertama, bertugas menjaga garis awal melintang (M2).
- c. Penjaga garis kedua dan seterusnya mempunyai peranan yang sama

Berikut adalah gambar denah permainan *Gobak sodor*.



Gambar 2. Denah Bagan Permainan *Gobak sodor*

Keterangan : Putih = Pemain kelompok 1, Hitam = Pemain kelompok 2

Menurut Moeslichatoen (2004: 63) langkah-langkah dalam pembelajaran dengan teknik bermain setidaknya ada tiga tahap, antara lain; (2) kegiatan pra bermain, (2) kegiatan bermin, (3) kegiatan penutup. Adapun langkah-langkah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar untuk kelincahan tubuh anak melalui permainan *gobak sodor* dalam penelitian ini.

1) Kegiatan pra bermain

Dalam kegiatan pra bermain, guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan seperti petak untuk bermain *gobak sodor* dan kardus atau kursi sebagai halang rintangan sebelum diberi permainan *gobak sodor*. Selain itu juga

melakukan pemanasan agar otot-otot anak siap untuk melakukan permainan tersebut.

2) Kegiatan bermain

Membagi 2 kelompok, yang terdiri dari 7 anak 6 anak, kelompok yang 1 sebagai penyerang dan kelompok ke 2 sebagai penghadang. Sebelum bermain *gobak sodor* setiap kelompok ada 1 anak yang mewakili bersuit untuk menentukan kelompoknya menjadi penghadang atau penyerang. Dalam permainan *gobak sodor* anak hanya dinilai keaktifan anak dalam berusaha berlari menghindari lawan dan untuk selanjutnya anak di tes kemampuan kelincahannya dalam permainan melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dalam bentuk zig-zag.

3) Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup dilakukan di dalam kelas dengan melakukan relaksasi atau pendinginan dengan cara meluruskan kaki sambil bernyanyi *sluku-sliku bhatok* atau bisa dilakukan dengan merebahkan tubuh di lantai.

5. Aturan Bermain *Gobak sodor*

a. Menentukan aturan putaran permainan

Menurut Hajar Pamadhi (2001: 9) permainan ketangkasan *gobak sodor* ini didasarkan kesepakatan bersama kawan-kawan dengan menentukan aturan putaran permainan. Satu putaran permainan ialah satu *game*. *Game* pertama diselesaikan oleh dua kelompok secara bergantian. Sebagai contoh, kelompok I dikatakan berhasil bermain jika seluruh pesertanya telah melampaui batas penjaga 3 tanpa melakukan kesalahan. Sedangkan yang dimaksudkan kesalahan pemain

kelompok I adalah jika salah seorang di antara anak tubuhnya tersentuh oleh kelompok II (Hajar Pamadhi, 2001: 9). Jika kelompok I berhasil menyelesaikan permainan dianggap setengah *game*. Permainan dapat dilanjutkan dengan kelompok II sebagai pemain, maka untuk menghitung keberhasilan dapat dilakukan dengan hitungan jam atau menit (Hajar Pamadhi, 2001: 9).

Selain aturan di atas, terdapat aturan bermain yang lain, yaitu pembatasan oleh waktu permainan. Permainan dibatasi oleh waktu istirahat belajar, yaitu selama 15 menit. Masing-masing kelompok dapat menentukan siapa pemain awalnya (Hajar Pamadhi, 2001: 9). Untuk menentukan, kedua kelompok dapat melakukan undian dengan kepingan uang logam. Keberhasilan kelompok ditentukan oleh berapa kali mereka menyelesaikan tugas melampui garis terakhir atau penjaga terakhir selama 15 menit (Hajar Pamadhi, 2001: 9).

b. Tugas penjagaan

Menurut Hajar Pamadhi (2001: 10) tugasnya sebagai berikut:

- 1) Penjaga penentu dapat bergerak leluasa berdasarkan jalur ke atas atau maju dan mundur, serta dapat membantu penjaga I.
- 2) Penjaga 2 dan seterusnya bertugas menjaga sesuai dengan garis melintang.
- 3) Tugas masing-masing penjaga adalah menyentuh pemain sesuai dengan garis denah tersebut.
- 4) Jika pemain pada kelompok I tersentuh dinyatakan gagal sehingga kelompok I bertugas menjadi penjaga. Demikian seterusnya, pemain berganti jadi penjaga jika terdapat kesalahan.

c. Cara bermain

Adapun cara bermain permainan *gobak sodor* menurut Hajar Pamadhi (2001: 10) kelompok pemeran yang bermain awal diperkenalkan maju satu per satu menuju bilik II. Untuk maju boleh bergerak bebas memutar atau menyilang

menuju bilik IA atau IB. Jika telah berhasil dapat diteruskan menuju ke arah bilik IIA atau IIB. Pergerakan ini dilakukan oleh anggota pemain kelompok pemeran secara bersama-sama maupun bergantian asal tidak tersentuh oleh kelompok penjaga.

Untuk meloloskan diri dari tutupan penjaga, kelompok ini boleh menggoda kelompok penjaga. Sedangkan kelompok penjaga bertugas menutup jalanan yang akan dituju oleh setiap anggota kelompok I tersebut. Jika salah satu anggota kelompok sudah berada lebih depan, bertukar dengan anggota di belakangnya dengan bergantian tangan dan meloncat. Dalam hal ini, kelompok penjaga harus saling mengingatkan kepada anggota kelompok penjaga pada lini. Oleh karena itu, permainan ini membutuhkan kerja sama dan kekompakan anggota, baik pada kelompok pemeran maupun penjaga.

Adapun jalannya permainan *gobak sodor* menurut Aip Syarifudin (1992: 137):

- 1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian untuk menentukan pihak penjaga dan pihak penyerang, yang menang undian menjadi pihak penyerang dan yang kalah menjadi pihak penjaga.
- 2) Setiap permainan dari pihak penjaga harus menempati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kedua kakinya harus berada di atas garis. Sedangkan bagi pihak penyerang harus bersiap-siap untuk memasuki ruangan atau petak-petak.
- 3) Permainan dimulai setelah wasit atau bapak guru membunyikan peluitnya.
- 4) Setiap pemain dari regu penyerang harus berusaha untuk dapat melewati garis depan yang dijaga oleh regu penjaga, yaitu dengan jalan menghindari tangkapan atau sentuhan dari pihak penjaga. Sedangkan setiap pemain dari pihak penjaga berusaha untuk dapat menangkap atau menyentuh pemain dari pihak penyerang dengan tangan, dengan ketentuan kedua kakinya harus tetap berada di atas garis atau salah satu kakinya berada di atas garis sedang kaki yang lainnya boleh terangkat.

- 5) Permainan dinyatakan salah apabila: (1) kedua kaki ke luar dari garis samping lapangan. (2) mengganggu jalannya permainan.
- 6) Pergantian/bertukar tempat setelah wasit atau guru membunyikan pluit setelah: (1) setelah seorang pemain dari pihak penyerang kena sentuh oleh pihak penjaga, (2) terjadi kesalahan dari pihak penyerang (kedua kakinya keluar dari garis samping lapangan atau mengganggu jalannya permainan), (3) apabila dalam waktu 2 menit tidak terjadi perubahan posisi.
- 7) Setiap pemain dari pihak penyerang yang dapat melewati seluruh garis, mulai dari garis depan sampai garis belakang dan dari garis belakang sampai melewati garis depan lagi mendapatkan nilai 2 (dua) tanpa disentuh oleh pihak penjaga. Tetapi bila hanya dapat melewati garis depan sampai garis belakang saja tanpa disentuh oleh pihak penjaga mendapat nilai 1 (satu), demikian juga dari garis belakang sampai melewati garis depan nilainya 1 (satu).
- 8) Lamanya permainan dari dua babak, masing-masing 20 menit.

E. Taman Kanak-kanak

Pendidikan taman kanak-kanak merupakan tempat anak-anak untuk bermain sambil belajar karena dunia anak adalah bermain, anak akan senang dengan kegiatan bermain maka kegiatan yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar harus diimbangi dengan permainan. Dalam “Pedoman pengembangan program pembelajaran di Taman Kanak-kanak” pengertian dari Taman Kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun.

Istilah lain tempat taman kanak-kanak yaitu Tempat Penitipan Anak (TPA) ini juga sarana untuk tempat belajar dan bermain bagi anak, bedanya dibatasi dengan umur, akan tetapi ada juga yang menitipkan anak sampai usia 5 tahun sesuai minat dari orang tuanya. Kegiatan belajarnya juga sama intinya belajar sambil bermain.

Menurut dalam Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan Nasional, Pasal 12 ayat (2) menyebutkan “sejalan jenjang pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dapat diselenggarakan pendidikan pra sekolah adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan ketrampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.

F. Kerangka Pikir

Perkembangan keterampilan motorik kasar anak merupakan hal yang penting dalam masa pertumbuhan anak usia dini. Kemampuan motorik anak sangat diperlukan untuk menguasai gerakan motorik kasar. Tubuh perlu dilatih agar indera-indera terstimulasi untuk membantu kemampuan keterampilan gerak anak-anak, juga untuk menyalurkan hasrat bergerak dan menciptakan suasana kesenangan dan kegembiraan bagi anak-anak.

Dari pengamatan yang telah dilakukan di TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta pada anak Kelompok B yang berusia 5-6 tahun, peneliti menemukan permasalahan kemampuan kelincahan anak Kelompok B yang belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan 6 kriteria dalam tahap kematangan berlari menurut dari Gallahue dan Ozmun (2012). Hal ini terlihat dari anak yang masih belum mampu dalam berlari saat melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter.

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kompetensi motorik yang terkandung dalam motorik kasar anak. Tubuh perlu dilatih agar indera-indera terstimulasi untuk membantu pengembangan kemampuan motorik kasar. Permainan *gobak sodor* merupakan salah satu permainan yang tepat untuk menstimulasi gerak pada anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi. Permainan *gobak sodor* merupakan permainan yang mengandung unsur-unsur untuk melatih keterampilan, ketangkasan, dan kelincahan.

Selain itu permainan *gobak sodor* merupakan permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, terlebih permainan *gobak sodor* dimainkan secara 2 kelompok dan mempunyai beberapa manfaat bagi anak. Salah satunya adalah kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan *gobak sodor* anak diharuskan untuk berlari dan berputar-putar. Melalui permainan *gobak sodor*, anak dapat belajar untuk mempertahankan kelincahan tubuhnya saat bermain. Permainannya dibuat semaksimal mungkin agar anak didik tertarik dan diharapkan keterampilan gerak dan kekuatan anak dapat berkembang dengan baik dan terjadi peningkatan dalam kekuatan pada tubuh anak.

Berdasarkan penjelasan yang telah diungkapkan di atas, maka dapat diduga bahwa permainan *gobak sodor* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta. Kerangka alur pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:

G. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mudrikah (2012) yang berjudul “Upaya mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Kecil Tanpa Alat Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Bantul”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kecil tanpa alat dapat mengembangkan motorik kasar anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Bantul.
2. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Vita Naurina (2012) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-zag Pada Kelompok A di TK PKK 3 Sriharjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan loncat galaksi dan lari zig-zag dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yaitu melompat, keseimbangan, dan kelincahan.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya (Sugiyono, 2007: 96). Berdasarkan rumusan masalah, kajian pustaka, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah permainan *gobak sodor* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) secara kolaborasi. Tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini berupa penerapan belajar sambil bermain *gobak sodor* untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 91) Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tiga kata yang dapat dipahami pengertiannya yaitu pertama penelitian: kegiatan mencermati suatu obyek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Kedua tindakan, yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Ketiga kelas, sekelompok siswa yang dalam kelompok yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Berdasarkan definisi penelitian tindakan kelas yang diberikan, maka dapat dirumuskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Fokus penelitian tindakan terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang dirancang oleh peneliti kemudian dicobakan, dievaluasi apakah tindakan alternatif tersebut dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Subjek penelitian ini semua anak kelompok B Taman Kanak-kanak Khalifah Sukonandi, yang berjumlah 13 anak, yang terdiri dari anak laki-laki 6 dan anak perempuan 7, dengan rentang usia 4-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Khalifah Sukonandi yang beralamat di JL Sukonandi No 3 Semaki Yogyakarta, Kelurahan Semaki, Kecamatan Umbul Harjo Kota Madya Yogyakarta. Pertimbangan peneliti mengambil subjek penelitian ini adalah karena sebagai salah satu guru pada TK Khalifah Sukonandi, dan peneliti mengetahui kondisi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan TK tersebut.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2014, di mana pada penelitian ini setiap siklus terdiri dari persiapan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

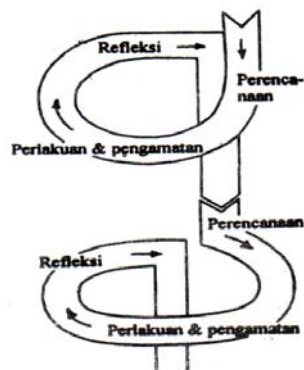
3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta. Jumlah peserta didik kelompok B adalah 13 anak, terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan proses dan hasil yang diperoleh dari permainan *gobak sodor* untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

C. Model Penelitian

Dalam penelitian ini, penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Peneliti akan berlanjut ke siklus berikutnya jika sudah sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus ini akan berakhir jika sudah sesuai dengan indikator keberhasilan.

Dalam penelitian menggunakan model Spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 2007: 67) yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing Siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam satu spiral terkait.



Gambar 2. Rencana Penelitian Perencanaan Kemmis dan Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 2007: 67)

Keterangan :

0 = Perenungan

1 = Perencanaan

2 = Tindakan dan Observasi

3 = Refleksi 1

4 = Rencana Terevisi 1

5 = Tindakan dan Observasi II

5 = Refleksi I

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi yang artinya penelitian ini dilakukan berkolaborasi dengan guru kelas. Penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan dalam beberapa siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi Penelitian. Secara rinci langkah-langkah dalam setiap siklus dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian, di antaranya:

- a. Mengidentifikasi masalah yang ada di dalam kelas yang akan menjadi topik yang perlu perhatian khusus dan merupakan topik dalam penelitian ini.
- b. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), materi yang diajarkan tentunya sesuai dengan kurikulum yang dituangkan dalam RKH. RKH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pengembangan motorik.
- c. Guru mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak.
- d. Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan yaitu permainan dan halaman pelaksanaan kegiatan serta sarana pendukung lainnya.

- e. Mengevaluasi kegiatan, agar dapat mengetahui keadaan anak dan kesulitan dalam kegiatan pengembangan motorik.
- f. Materi yang ditekankan pada penelitian ini meliputi kegiatan, yaitu “ Permaian *Gobak sodor*”.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan dibantu guru untuk mengamati keterlibatan atau partisipasi anak saat kegiatan “bermain *gobak sodor*”. Untuk selanjutnya hasil dari kegiatan anak diamati dan dicatat sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfleksi bersama kolaborator, sehingga dapat menentukan, merencanakan pertemuan berikutnya kearah peningkatan.

3. Observasi

Kegiatan yang dilakukan adalah observasi terhadap tindakan dengan cara mengamati, mencatat secara teliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan sebelum kegiatan, saat kegiatan berlangsung dan setelah selesai kegiatan. Observasi ini dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator yang sebelumnya sudah sepakat persepsinya terhadap kegiatan pembelajarannya menggunakan lembar observasi.

4. Refleksi

Selanjutnya data-data yang sudah diperoleh dari observasi baik sebelum maupun setelah kegiatan tersebut kemudian dicatat, dikumpulkan dan dianalisis serta didiskusikan bersama kolaborator. Setiap akhir pertemuan dalam setiap siklus peneliti dan kolaborator menganalisis apa pelaksanaan tindakan sudah

sesuai perencanaan, apakah format observasi perlu ditambah dan sebagainya, sehingga hasil analisis tadi dapat digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya. Tujuan dari diskusi tersebut adalah untuk mengevaluasi hasil tindakan, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah selesai berdiskusi peneliti mencari jalan keluarnya agar dibuat rencana perbaikan pada tahap kegiatan selanjutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Pengamatan yang dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung bersama dengan kolaborator. Pengamatan yang dilakukan dari sebelum sampai dengan sesudah diberikan tindakan penelitian dan kolaborator mencatat semua hal yang diperlukan maupun yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kolaborator mencatat semua hasil kegiatan yang dicapai anak dalam lembar observasi yang disediakan.

2. Unjuk kerja

Anak diberi kesempatan oleh peneliti untuk beraktivitas melalui permainan *gobak sodor*. Pada saat berjalan berlangsung anak dapat melakukan gerakan-gerakan yang dapat menunjukkan ketangkasan dan kelincahan dalam bermain.

3. Dokumentasi

Hasil kegiatan dari pelaksanaan tindakan didokumentasikan agar terlihat jelas dan akurat pelaksanaan tindakan ini dalam bentuk foto.

F. Instrumen Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen lembar pengamatan. Lembar pengamatan tersebut memuat indikator-indikator pengembangan motorik kasar anak. Pengamatan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar mencakup unsur kelincahan dan keaktifan. Adapun instrumen pengamatan seperti pada tabel di bawah ini:

1. Instrumen pengumpulan data tentang dan kelincahan gerak tubuh anak

Tabel 1. Instrumen Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

No	Nama Anak	Aspek yang Di Nilai							
		Kelincahan Tubuh Anak							
		Kelincahan Gerak Tubuh Anak Saat Melintasi Rintangan				Keaktifan Anak Saat Menghindari Lawan			
		3	2	1	0	3	2	1	0
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
Jumlah									
Persentase									

Keterangan: 3 : Sangat lincah, 2 : Lincah, 1 : Kurang Lincah, 0 : Belum Lincah

Berdasarkan kisi-kisi instrumen observasi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *gobak sodor* pada anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi, maka kriteria penilaian diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Rubrik Penilaian Tentang Kemampuan Motorik Kasar Anak

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Keterangan
1	Kelincahan anak saat melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dengan gerak : a. Panjang langkah maksimum; cepat dalam melangkah b. Fase melayang dengan sempurna c. Memperpanjang langkah dari kaki yang mendukung d. Penempatan kaki sejajar dengan tanah e. Ayunan lengan vertikal, bertentangan dengan ayunan kaki f. Lengan menekuk pada perkiraan membentuk sudut siku-siku	3	Jika anak mampu berlari melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dengan gerak, sesuai tingkat kematangan lari (6 kriteria)	Anak tampak lincah dan cepat berlari melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dan benar dalam melaksanakan
		2	Jika anak mampu berlari melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dengan gerak sesuai tingkat kematangan lari (4-5 kriteria)	Anak tampak kurang lincah melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter, dalam melaksanakan
		1	Jika anak mampu berlari melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dengan gerak, sesuai tingkat kematangan lari (2-3 kriteria)	Anak tampak belum lincah melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dalam melaksanakan
		0	Anak belum lincah saat melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dengan gerak sesuai tingkat kematangan lari (0-1 kriteria)	Anak tidak mau melaksanakan perintah guru
2	Keaktifan anak saat menghindari lawan	3	Jika anak aktif dan berusaha berlari dengan cepat dan lincah menghindari lawan tanpa disentuh dalam 6 kotak	Anak tampak lincah dan cepat berlari menghindari lawan
		2	Jika anak kurang aktif berusaha berlari menghindari lawan tanpa disentuh dalam 4-5 kotak	Anak tampak kurang lincah berlari menghindari lawan

		1	Jika anak belum aktif saat berusaha menghindari lawan tanpa disentuh dalam 2-3 kotak	Anak belum lincah saat berlari menghindari lawan
		0	Jika anak belum mau berusaha berlari menghindari lawan tanpa disentuh dalam 0-1 kotak	Anak tidak mau melakukan perintah dari guru

G. Teknik Analisis Data

Dalam peneliti dan kolaborator ini melakukan pengambilan data sebelum pembelajaran, saat pembelajaran sedang berlangsung dan setelah selesai kegiatan. Setelah data diperoleh dan dikumpulkan untuk selanjutnya menganalisis data. Analisis data adalah proses penyusunan data saat kegiatan tindakan penelitian agar dapat ditafsirkan secara mendalam. Suwarsi Madya (2006: 75) menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian tindakan diawali oleh momen refleksi putaran penelitian tindakan.

Berikut ini rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik deskriptif persentase (Anas Sudijono, 2010: 43):

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

Keterangan :

F = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N= *Number of Cases* (Jumlah Frekuensi)

P = Angka Persentase

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan ini ditandai dengan perubahan pada gerakan terutama gerak motorik kasar anak meningkat adanya perubahan ke arah perbaikan. Keberhasilan akan kelihatan apabila hasil kegiatan anak dalam permainan *gobak sodor*, terjadi pada unsur kelincahan. Apabila ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak, di mana dari hasil persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa 80% anak dalam kriteria baik, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta.

Kriteria berupa persentase kesesuaian (Suharsimi Arikunto, 2002: 44) yaitu:

1. Kesesuaian Kriteria (%) : 0 – 20 = kurang sekali
2. Kesesuaian Kriteria (%) : 21 – 40 = kurang
3. Kesesuaian Kriteria (%) : 41 – 60 = cukup
4. Kesesuaian Kriteria (%) : 61 – 80 = baik
5. Kesesuaian Kriteria (%) : 81 – 100 = sangat baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta yang beralamat di Jl. Sukonandi No 3 Semaki Yogyakarta. TK Khalifah Sukonandi memiliki 3 kelas yang terdiri dari kelompok A dan B. Peserta anak TK mulai dari usia 4 sampai 6 tahun. Selain TK, ada juga kelompok bermain dan penitipan anak.

TK Khalifah Sukonandi saat ini berada di bawah kepemimpinan ibu Nurul Purnomo Wati, S.Pd. Kepala sekolah TK Khalifah masih merangkap menjadi guru kelas dan tidak hanya fokus terhadap tugas sebagai kepala sekolah. TK Khalifah terdiri dari 11 TK dan salah satunya adalah TK Khalifah Sukonandi yang beralamat di Jl. Sukonandi 3, Semaki terdiri dari 2 kelas TK dan 1 Kelompok Bermain yang terdiri dari 4 guru, 1 kepala sekolah.

Letak TK Khalifah Sukoanandi sangat strategis karena berada di perkotaan, jauh dari jalan raya utama akan tetapi mudah dijangkau oleh kendaraan. Sarana prasarana terdiri dari beberapa ruangan, 1 kantor atau ruangan kepala sekolah, 1 ruang tamu, 2 ruang kelas, 1 ruang koperasi, 1 dapur, 1 ruang tempat praktek sholat, 1 tempat bermain, 1 halaman utama dan masih terdapat ruangan-ruangan lainnya.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta. Kelompok B TK Khalifah Sukonandi berjumlah 13 anak yang terdiri

dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Anak kelompok B rata-rata berusia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan terkait dengan perkembangan anak, permasalahan yang muncul pada anak kelompok B TK Khalifah yaitu pada aspek motorik terutama pada kemampuan motorik kasar pada unsur kelincahan.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Deskripsi Pra Tindakan

Observasi yang dilakukan peneliti pertama kali pada bulan April 2014 sebagai data penunjang dari penelitian yang sebenarnya. Pengamatan awal merupakan kegiatan pra tindakan yang dilaksanakan untuk mengetahui keadaan awal kemampuan motorik kasar anak. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dapat dilakukan melalui permainan *gobak sodor*, akan tetapi sebelum diberi tindakan dengan permainan *gobak sodor* terlebih dahulu anak diberi kegiatan untuk melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter.

Kemampuan motorik kasar yang di amati oleh peneliti difokuskan pada unsur; kelincahan anak saat melintasi 5 buah rintangan. Hasil observasi kondisi awal kelincahan tubuh anak yang dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kondisi Awal Keaktifanan Gerak Tubuh Anak

Persentase Kelincahan gerak tubuh anak melintasi 5 buah rintangan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Aktif	2	15,38 %
2	2	Aktif	3	23,07 %
3	1	Kurang Aktif	7	53,84 %
4	0	Belum aktif	1	7,69 %
			13	100%

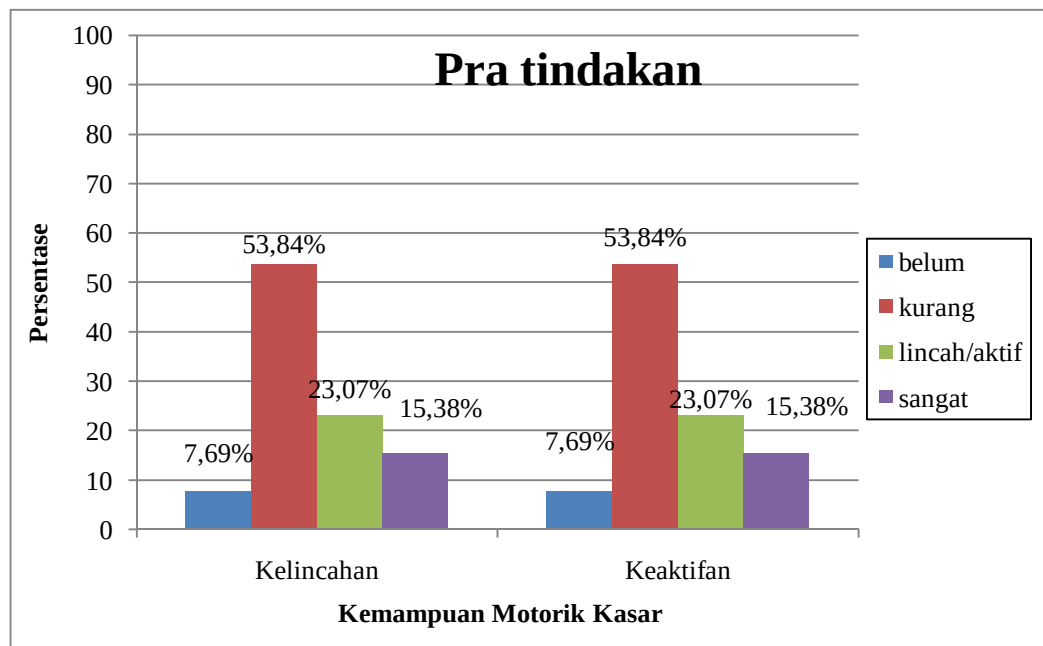
Tabel 4. Kondisi Awal Kelincahan Gerak Tubuh Anak

Persentase Kelincahan gerak tubuh anak melintasi 5 buah rintangan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Lincah	2	15,38 %
2	2	Lincih	3	23,07 %
3	1	Kurang Lincih	7	53,84 %
4	0	Belum lincih /tidak mau	1	7,69 %
			13	100%

Berdasarkan hasil observasi tentang kemampuan motorik kasar anak dalam unsur kelincahan sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan kemampuan motorik kasar dengan unsur kelincahan sangat kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari tabel, untuk keaktifan gerak tubuh dalam bermain *gobak sodor*; anak yang aktif berjumlah 2 anak (15,38%), cukup aktif berjumlah 3 anak (23,07%), kurang aktif berjumlah 7 anak (53,84%) anak yang tidak melaksanakan permainan 1 anak (7,69%). Anak yang memiliki kemampuan kelincahan dengan ketentuan dari 6 kriteria dengan kriteria anak tidak mau mengikuti berjumlah 1 anak (7,69%), kurang lincih berjumlah 7 anak (53,84%), anak yang lincih 3 anak (23,07%), dan hanya 2 anak yang memiliki kriteria baik (15,38%).

Dari hasil observasi kemampuan motorik kasar pra tindakan dapat dilihat dari gambar 3 berikut ini:



Gambar 4. Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar pada Pra Tindakan

Sebelum tindakan dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

- 1) Mengkomunikasikan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan unsur kelincahan gerak tubuh anak dengan kolaborator.
- 2) Menyiapkan pedoman observasi proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan permainan *gobak sodor* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan unsur kelincahan.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi kemampuan motorik kasar
- 4) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b. Deskripsi Penelitian Siklus I

1) Perencanaan

Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran. Banyaknya siklus yang akan dilaksanakan tergantung dari tingkat keberhasilan pembelajaran mengenai kemampuan motorik kasar melalui permainan *gobak sodor*. Setiap siklus, dilaksanakan dalam 3 pertemuan, hal ini untuk memantapkan penguasaan kemampuan motorik kasar pada anak secara individu. Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana pembelajaran disusun oleh peneliti dan dibantu oleh teman sejawat dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Berdasarkan kesepakatan dengan teman sejawat, penelitian dilakukan pada kegiatan awal dengan indikator kegiatan fisik motorik dengan jalan di tempat dan lari di tempat.

b) Menyiapkan media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

c) Menyiapkan lembar observasi.

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung. Penilaian anak didasarkan dengan skor, yaitu skor 3 untuk anak yang sangat lincah, skor 2 untuk anak yang hanya lincah, dan skor 1 yang kurang lincah, dan skor 0 untuk anak yang belum lincah atau anak tidak mau melaksanakan.

2) Pelaksanaan dan Observasi

(a) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan ke I

Pelaksanaan tindakan Siklus I sebanyak tiga kali pertemuan dengan Tema cita-cita. Tema mengenalkan macam-macam profesi. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 21 April 2014. Pengamatan saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat untuk permainan *gobak sodor*. Guru membuat bentuk 6 petak yang akan dimainkan. Sebelum mulai permainan, anak diajak untuk melakukan pemanasan secara sederhana dahulu. Kemudian peneliti menjelaskan peraturan permainan *gobak sodor* yang akan dilakukan, guru sebelumnya juga memberikan contoh jalannya permainan *gobak sodor* kepada anak. Untuk menentukan pemain pertama dilakukan dengan cara “cang kacang panjang yang panjang gagah”.

(2) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain, guru mengamati jalannya permainan dan keaktifan anak dalam melakukan permainan *gobak sodor*. Guru memberikan motivasi pada anak agar semua anak dapat mengikuti permainan *gobak sodor*, bertugas memandu, memberi aba-aba, mencatat nilai yang telah diperoleh oleh setiap anak.

Permainan *gobak sodor* dilakukan dengan cara. Anak yang sebagai penjaga berusaha menangkap penyerang, akan tetap dengan persyaratan pihak penjaga kakinya tidak melanggar garis petak dan yang sebagai penyerang

berusaha dengan aktif untuk menghindari lawan ketika akan berlari menuju petak selanjutnya. Kemudian setelah selesai bermain *gobak sodor* dilanjutkan dengan melintasi 5 buah rintangan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kelincahan gerak setelah di beri permainan *gobak sodor*.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan pendinginan agar anak menjadi rileks setelah melakukan permainan *gobak sodor*. Anak diajak masuk ke dalam kelas dan duduk melingkar sambil meluruskan kaki dengan menyanyikan lagu *sluku-sluku batok*.

(4) Hasil Observasi

Bersamaan dengan tahap tindakan, *observer* melakukan observasi atau pengamatan. Kegiatan observasi, dilakukan untuk mengamati kemampuan motorik kasar anak dengan melintasi 5 buah rintangan setelah melakukan permainan *gobak sodor*. Observasi pada Siklus I pertemuan I dilakukan secara kolaborasi dengan teman sejawat. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian. Aspek tersebut meliputi: kelincahan anak dalam melintasi 5 buah rintangan dan keaktifan anak dalam berusaha menghindari lawan dalam petak.

Hasil penelitian pada Siklus I pertemuan I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghindari Lawan
Persentase Keaktifan Anak Menghindari Lawan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Aktif	2	15,38%
2	2	Aktif	3	23,07%
3	1	Kurang Aktif	7	53,84%
4	0	Belum Aktif	1	7,69%
			13	100%

Tabel 6. Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan 20 meter
Persentase kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi 5 buah rintangan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Lincah	2	15,38%
2	2	Lincah	3	23,07%
3	1	Kurang Lincah	7	53,84%
4	0	Belum lincah	1	7,69%
			13	100%

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa terdapat sedikit peningkatan dalam kemampuan motorik kasar anak. Untuk keaktifan gerak tubuh anak dalam bermain *gobak sodor*; anak yang aktif berjumlah 2 anak (15,38%), cukup aktif berjumlah 3 anak (23,07%), kurang aktif bisa berjumlah 7 anak (53,84%) anak yang tidak melaksanakan permainan 1 anak (7,69%). Kelincahan gerak tubuh anak melintasi 5 buah rintangan; anak yang sangat lincah berjumlah 2 anak (15,38%), lincah berjumlah 3 anak (23,07%), kurang lincah berjumlah 7 anak (53,84%), belum lincah atau tidak mau melaksanakan perintah guru berjumlah 1 anak (7,69%).

(b) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan ke II

Pelaksanaan tindakan Siklus I sebanyak tiga kali pertemuan dengan tema cita-cita sub tema mengenalkan macam-macam profesi. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 23 April 2014. Pengamatan saat proses

berlangsung dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat untuk permainan *gobak sodor* sama seperti pertemuan pertama. Guru membuat bentuk 6 petak yang akan dimainkan. Sebelum mulai permainan, anak diajak untuk melakukan pemanasan secara sederhana dahulu. Kemudian peneliti menjelaskan peraturan permainan *gobak sodor* yang akan dilakukan, guru sebelumnya juga memberikan contoh jalannya permainan *gobak sodor* kepada anak. Untuk menentukan pemain pertama dilakukan dengan cara “cang kacang panjang yang panjang gagah”.

(2) Kegiatan Bermain

Jalannya permainan juga sama seperti pertemuan pertama. Pada kegiatan bermain, guru mengamati jalannya permainan dan keaktifan anak dalam melakukan permainan *gobak sodor*. Guru memberikan motivasi pada anak agar semua anak dapat mengikuti permainan *gobak sodor*, bertugas memandu, memberi aba-aba, mencatat nilai yang telah diperoleh oleh setiap anak.

Permainan *gobak sodor* dilakukan dengan cara. Anak yang sebagai penjaga berusaha menangkap penyerang, akan tetap dengan persyaratan pihak penjaga kakinya tidak melanggar garis petak dan yang sebagai penyerang berusaha dengan aktif untuk menghindari lawan ketika akan berlari menuju petak selanjutnya. Kemudian setelah selesai bermain *gobak sodor* dilanjutkan dengan melintasi 5 buah rintangan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kelincahan gerak setelah diberi permainan *gobak sodor*.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada siklus I pertemuan II ini dilakukan di dalam kelas dengan mengajak anak untuk meluruskan kaki dengan memutar-mutar pergelangan kaki ke kanan dan ke kiri selama ± 10 menit. Setelah anak merasa rileks, kegiatan dilanjutkan sesuai dengan RKH yang telah dibuat.

(4) Hasil Observasi

Hasil penelitian pada Siklus I pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghindari Lawan
Persentase Keaktifan Anak Menghindari Lawan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Aktif	2	15,38%
2	2	Aktif	4	30,76%
3	1	Kurang Aktif	6	46,15%
4	0	Belum Aktif /tidak mau	1	7,69%
			13	100%

Tabel 8. Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan 20 meter
Persentase Kelincahan gerak tubuh anak melintasi rintangan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Lincah	3	23,07%
2	2	Lincah	4	30,76%
3	1	Kurang lincah	5	38,46%
4	0	Belum Lincah	1	7,69%
			13	100%

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan lagi dalam kemampuan motorik kasar anak. Untuk keaktifan gerak tubuh anak dalam bermain *gobak sodor*; anak yang sangat aktif berjumlah 2 anak

(15,38%), aktif berjumlah 4 anak (30,76%), kurang aktif berjumlah 6 anak (46,15%) anak yang tidak mau melaksanakan permainan 1 anak (7,69%). Kelincahan gerak tubuh anak melintasi 5 buah rintangan; anak yang sangat lincah berjumlah 3 anak (23,07%), lincah berjumlah 4 anak (30,76%), kurang lincah berjumlah 5 anak (38,46%), belum lincah atau tidak mau melaksanakan permainan berjumlah 1 anak (7,69%).

(c) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan ke III

Pelaksanaan tindakan Siklus I sebanyak tiga kali pertemuan dengan Tema cita-cita Sub tema mengenalkan macam-macam profesi. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 25 April 2014. Pengamatan saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain yang dilakukan sama seperti pertemuan ke 2, guru menjelaskan jalannya permainan *gobak sodor*. Sebelum dilakukan permainan anak diajak gerakan pemanasan sederhana dengan menyayikan “kepala pundak, kepala pundak, lutut dan kaki” sambil tangan memegang kepala, pundak dan kaki.

(2) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain, guru mengamati jalannya permainan dan keaktifan anak dalam melakukan permainan *gobak sodor*. Guru memberikan motivasi pada anak agar semua anak dapat mengikuti permainan *gobak sodor*, bertugas memandu, memberi aba-aba, mencatat nilai yang telah diperoleh oleh setiap anak.

Permainan *gobak sodor* dilakukan dengan cara. Anak yang sebagai penjaga berusaha menangkap penyerang, akan tetap dengan persyaratan pihak penjaga kakinya tidak melanggar garis petak dan yang sebagai penyerang berusaha dengan aktif untuk menghindari lawan ketika akan berlari menuju petak selanjutnya. Kemudian setelah selesai bermain *gobak sodor* dilanjutkan dengan melintasi 5 buah rintangan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kelincahan gerak setelah diberi permainan *gobak sodor*.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada siklus I pertemuan III ini dilakukan di dalam kelas dengan mengajak anak untuk meluruskan kaki dengan memutar-mutar pergelangan kaki ke kanan dan ke kiri selama ± 10 menit. Setelah anak merasa rileks, kegiatan dilanjutkan sesuai dengan RKH yang telah dibuat.

(4) Hasil Observasi

Hasil penelitian pada siklus I pertemuan III menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Pada pertemuan ketiga ini kegiatannya tidak jauh berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghindari Lawan
Persentase Keaktifan Anak Menghindari Lawan

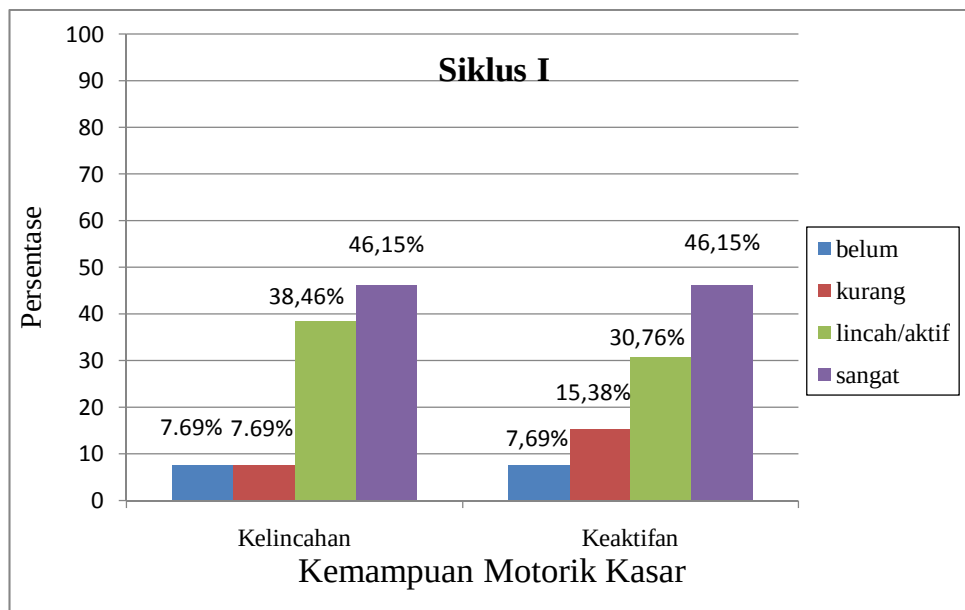
No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat aktif	6	46,15%
2	2	Aktif	4	30,76%
3	1	Kurang aktif	2	15,38%
4	0	Belum aktif	1	7,69%
			13	100%

Tabel 10. Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan 20 meter
Persentase kelincahan melintasi 5 buah rintangan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat lincah	6	46,15%
2	2	Lincah	5	38,46%
3	1	Kurang lincah	1	7,69%
4	0	Belum lincah	1	7,69%
			13	100%

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan lagi dalam kemampuan motorik kasar anak. Untuk keaktifan gerak tubuh anak dalam bermain *gobak sodor*; anak yang aktif berjumlah 6 anak (46,15%), aktif berjumlah 4 anak (38,46%), kurang aktif bisa berjumlah 2 anak (15,38%) anak yang tidak mau melaksanakan permainan 1 anak (7,69%). Kelincahan gerak tubuh anak melintasi 5 buah rintangan; anak yang lincah berjumlah 6 anak (46,15%), lincah berjumlah 5 anak (38,46%), kurang lincah berjumlah 1 anak (7,69%), belum lincah atau tidak mau melaksanakan permainan berjumlah 1 anak (7,69%).

Dari data hasil observasi kemampuan motorik kasar pada Siklus I pertemuan ke III, maka menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini:



Gambar 5. Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar pada Siklus I

3) Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus I oleh peneliti dan kolabolator untuk membahas tentang masalah-masalah yang ada pada penelitian yang sudah berlangsung. Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti dan kolabolator menyimpulkan bahwa kelincuhan gerak tubuh anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi sudah mulai menunjukkan peningkatan. Peningkatan ini dapat dilihat dari pengamatan pada kondisi awal dan siklus I. Berikut perbandingan antara kondisi awal dengan Siklus I.

Tabel 11. Perbandingan Keaktifan Anak Menghindari Lawan Kondisi Awal dengan Siklus I

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
0	Belum aktif	1 (7,69%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)
1	Kurang aktif	7 (53,84%)	7 (53,84%)	6 (46,15%)	2 (15,38%)
2	Aktif	3 (23,07%)	3 (23,07%)	4 (30,76%)	6 (46,15%)
3	Sangat aktif	2 (15,38%)	2 (15,38%)	2 (15,38 %)	4 (30,76%)
Jumlah		13 (100%)	13(100%)	13 (100%)	13 (100%)

Tabel 12. Perbandingan Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan Kondisi Awal dengan Siklus I

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
0	Belum lincah	1 (7,69%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)
1	Kurang lincah	7 (53,84%)	7 (53,84%)	5 (38,46%)	1 (7,69%)
2	Lincih	3 (23,07%)	3 (23,07%)	4 (30,76%)	5 (38,46%)
3	Sangat lincah	2 (15,38%)	2 (15,38%)	3 (23,07%)	6 (46,15%)
Jumlah		13 (100%)	13(100%)	13 (100%)	13 (100%)

Dari penelitian yang dilakukan, meskipun telah terjadi peningkatan dalam kelincahan tubuh anak, namun peningkatan tersebut belum mampu memenuhi kriteria indikator keberhasilan sebesar 80%. Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus pertama, peneliti mengalami beberapa kendala di antaranya adalah:

- (a) Permainan *gobak sodor* masih belum dikenali bagi anak-anak sehingga dalam bermain *gobak sodor* kurang optimal.
- (b) Kurang adanya pemanasan yang cukup sehingga anak lebih cepat merasa capek.
- (c) Adapun kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran Siklus I berlangsung di antaranya yaitu ada beberapa anak yang mengganggu

temannya bermain dengan melintasi 5 buah rintangan padahal anak tersebut belum saatnya bermain dan ada anak yang asyik bermain sendiri.

c. Hipotesis Tindakan

Berpijak pada refleksi di Siklus I, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan-kegiatan lain pada tahap perencanaan perbaikan terhadap beberapa masalah yang ada pada saat pelaksanaan Siklus I, perbaikan dilakukan dengan cara antara lain:

- 1) Menjelaskan dan meminta pada anak untuk tidak keluar dari area bagan permainan *gobak sodor*, yaitu: untuk anak-anak yang bertugas sebagai penjaga bilik kakinya tidak boleh keluar dari garis yang ditentukan, dan untuk anak-anak yang bertugas sebagai penyerang dalam menghindari lawan tidak boleh lari keluar dari kotak-kotak bagan permainan sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta.
- 2) Permainan *gobak sodor* yang dengan jarak pembatas di setiap kotak ditambah menjadi 4 meter, sehingga anak lebih leluasa dalam berlari sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta.
- 3) Permainan *gobak sodor* yang dengan memberikan kesempatan bermain pada anak dilakukan sebanyak 2 kali sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta.
- 4) Permainan *gobak sodor* yang garis pembatasnya dipertebal sehingga anak mudah bermain dan tidak bingung dengan pembatas-pembatasnya sehingga

dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta.

- 5) Selain itu juga permainan *gobak sodor* yang sebelum permainan melakukan pemanasan yang memakai permainan lagu dan gerak tubuh, otot kaki sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta.

Dengan demikian hipotesis tindakan siklus 2 adalah: Permainan *gobak sodor* dengan anak tidak keluar dari area, jarak pembatas ditambah, anak melakukan 2 kali, pembatasnya dipertebal, dan diawali dengan pemanasan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta.

d. Deskripsi Siklus II

Hasil penelitian pada siklus II akan diuraikan berdasarkan pada tiga komponen; yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi.

1) Perencanaan

Pada tahap siklus II peneliti dan teman sejawat melakukan kegiatan yang sama seperti pada penilaian Siklus I, yaitu:

- (a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun oleh peneliti dalam Rencana Harian (RKH). Tema yang akan diambil saat penelitian siklus II adalah Tema cita-citaku untuk pertemuan pertama.

- (b) Menyiapkan Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung. Penilaian anak didasarkan dengan skor, yaitu skor 3 untuk anak yang sudah sangat aktif dan lincah, skor 2 untuk anak yang hanya aktif dan lincah, dan skor 1 untuk anak yang belum aktif dan lincah untuk skor 0 anak yang tidak mengikuti permainan. Dengan skor tersebut peneliti dan teman sejawat dapat mengetahui peningkatan kelincahan gerak tubuh anak.

2) Pelaksanaan dan Observasi

a) Pelaksanaan Siklus II Pertemuan ke I

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 28 April 2014. Pelaksanaan penelitian ini dengan Tema cita-citaku, Sub tema mengenalkan macam-macam profesi. Pada siklus II pengamatan saat proses berlangsung sama seperti pada siklus I yaitu dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Guru menyiapkan media yang akan digunakan untuk permainan *gobak sodor* dan kursi untuk rintangan. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan senam sederhana kemudian anak diajak membuat formasi lingkaran besar yaitu dengan cara bergandengan tangan. Guru mengajak anak untuk bernyanyi dan berjalan melingkar, berikut lagu yang dinyanyikan:

“Ayo kawan bermain dalam lingkaran
Melihat binatang yang ada di hutan
Binatang apakah itu...binatang apakah itu...?
Guru: badannya besar, telinganya lebar, hidungnya panjang dan mempunyai kaki empat.
Anak-anak: gajah!!!!

Gajah-gajah namanya
Guru dan anak: beginilah jalannya...beginilah jalannya...beginilah jalannya 2X (sambil menirukan gajah berjalan)”.

(2) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain, guru mengamati jalannya permainan dan keaktifan anak dalam bermain. Guru memberikan motivasi pada anak agar semua anak dapat mengikuti permainan *gobak sodor*, bertugas memandu, memberi aba-aba, mencatat nilai yang telah diperoleh oleh setiap anak.

Permainan *gobak sodor* dilakukan dengan cara. Anak yang sebagai penjaga berusaha menangkap penyerang, akan tetap dengan persyaratan pihak penjaga kakinya tidak melanggar garis petak dan yang sebagai penyerang berusaha dengan aktif untuk menghindari lawan ketika akan berlari menuju petak selanjutnya. Kemudian setelah selesai bermain *gobak sodor* dilanjutkan dengan melintasi 5 buah rintangan dengan bentuk zig-zag dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kelincahan gerak setelah diberi permainan *gobak sodor*.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan di dalam kelas dengan mengajak anak untuk duduk membuat lingkaran, meluruskan kaki kemudian merebahkan badan di lantai selama ± 10 menit agar badan anak terasa rileks dan siap untuk melakukan kegiatan selanjutnya.

(4) Hasil Observasi

Bersamaan dengan tahap tindakan, *observer* melakukan observasi atau pengamatan. Dalam kegiatan observasi, yang diamati adalah kemampuan motorik kasar pada unsur kelincahan dengan permainan *gobak sodor* dan untuk mengukur

kelincahan tersebut dengan melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dengan bentuk zig-zag.

Untuk mempermudah hasil observasi pada siklus II pertemuan I akan ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 13. Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghindar Lawan
Persentase Keaktifan anak menghindari lawan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat aktif	6	46,15%
2	2	Aktif	6	46,15%
3	1	Kurang aktif	1	7,69%
4	0	Belum aktif	0	0%
			13	100%

Tabel 14. Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan 20meter
Persentase kelincahan melintasi 5 buah rintangan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Lincah	8	61,53%
2	2	Lincah	4	30,76%
3	1	Kurang Lincah	1	7,69%
4	0	Belum Lincah	0	0%
			13	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan lagi dalam keseimbangan tubuh anak. Untuk keaktifan anak berusaha menghindari lawan; anak yang sangat aktif berjumlah 6 anak (46,15%), anak yang aktif saja berjumlah 6 anak (46,15%), anak yang kurang aktif berjumlah 1 anak (7,69%) anak tidak mau mengikuti 0 (%). Untuk kelincahan anak saat melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter; anak yang sangat lincah berjumlah 8 anak (61,53%), anak yang aktif saja berjumlah anak (30,76%), anak yang kurang aktif berjumlah 1 anak (7,69%) untuk anak tidak mau mengikuti berjumlah 0 (0%).

b) Siklus II Peretmuan ke II

Pelaksanaan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 30 April 2014. Pelaksanaan penelitian ini dengan tema cita-citaku sub tema mengenalkan macam-macam profesi. Dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Guru menyiapkan media yang akan digunakan untuk main dan kemudian guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan senam sederhana kemudian anak diajak membuat formasi lingkaran besar yaitu dengan cara guru mengajak bernyanyi lagu yang berjudul “Hoki Poki” beserta gerakan tariannya.

(2) Kegiatan bermain

Pada kegiatan bermain, guru mengamati jalannya permainan dan keaktifan anak dalam bermain. Guru memberikan motivasi pada anak agar semua anak dapat mengikuti permainan *gobak sodor*, bertugas memandu, memberi aba-aba, mencatat nilai yang telah diperoleh oleh setiap anak.

Permainan *gobak sodor* dilakukan dengan cara. Anak yang sebagai penjaga berusaha menangkap penyerang, akan tetap dengan persyaratan pihak penjaga kakinya tidak melanggar garis petak dan yang sebagai penyerang berusaha dengan aktif untuk menghindari lawan ketika akan berlari menuju petak selanjutnya. Kemudian setelah selsai bermain *gobak sodor* dilanjutkan dengan melintasi 5 buah rintangan dengan bentuk zig-zag dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kelincahan gerak setelah diberi permaian *gobak sodor*.

(3) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dilakukan di halaman dengan melakukan peregangan sambil menghirup udara lewat hidung dan dikeluarkan lewat mulut. Kemudian anak masuk ke dalam kelas untuk melakukan kegiatan selanjutnya.

(4) Hasil Observasi

Hasil penelitian pada siklus II pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghindari Lawan
Persentase Keaktifan anak menghindari lawan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Aktif	9	69,23%
2	2	Aktif	3	23,07%
3	1	Kurang Aktif	0	0%
4	0	Belum Aktif	1	7,69%
			13	100%

Tabel 16. Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan 20 meter
Persentase kelincahan melintasi 5 buah rintangan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat lincah	9	69,23%
2	2	Lincah	3	23,07%
3	1	Kurang lincah	1	7,69%
4	0	belum lincah	0	0%
			13	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan lagi dalam kemampuan motorik anak. Untuk keaktifan anak berusaha menghindari lawan; anak yang sangat aktif berjumlah 9 anak (69,23%), anak yang hanya aktif berjumlah 3 anak (23,07%), anak yang kurang aktif berjumlah 0 anak (0%) anak tidak mau mengikuti 1 anak (7,69%). Untuk kelincahan anak saat melintasi 5 buah

rintangan sejauh 20 meter; anak yang sangat lincah berjumlah 9 anak (69,23%), anak yang hanya lincah berjumlah 3 anak (23,07%), kurang lincah berjumlah 1 anak (7,69%), untuk anak tidak mau mengikuti berjumlah 0 anak (0%).

c) Siklus II Pertemuan ke III

Pelaksanaan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 30 April 2014. Pelaksanaan penelitian ini dengan tema cita-citaku sub tema mengenalkan macam-macam profesi. Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Guru menyiapkan bagan untuk permainan *gobak sodor* dan 5 buah rintangan sejauh 20 meter dengan bentuk zig-zag. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan dengan melakukan gerakan-gerakan senam sederhana dan menggerakkan badan dan memutar-mutar kaki lalu mengajak anak berlari-lari kecil. Setelah itu guru membagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama sebagai penyerang dan kelompok ke dua sebagai penjaga.

(2) Kegiatan Bermain

Pada kegiatan bermain, guru mengamati jalannya permainan dan keaktifan anak dalam bermain. Guru memberikan motivasi pada anak agar semua anak dapat mengikuti permainan *gobak sodor*, bertugas memandu, memberi aba-aba, mencatat nilai yang telah diperoleh oleh setiap anak.

Permainan *gobak sodor* dilakukan dengan cara. Anak yang sebagai penjaga berusaha menangkap penyerang, akan tetap dengan persyaratan pihak penjaga kakinya tidak melanggar garis petak dan yang sebagai penyerang

berusaha dengan aktif untuk menghindari lawan ketika akan berlari menuju petak selanjutnya. Kemudian setelah selesai bermain *gobak sodor* dilanjutkan dengan melintasi 5 buah rintangan dengan bentuk zig-zag dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kelincahan gerak setelah diberi permainan *gobak sodor*.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan di halaman dengan melakukan peregangan sambil menghirup udara lewat hidung dan dikeluarkan lewat mulut. Kemudian anak masuk ke dalam kelas untuk melakukan kegiatan selanjutnya.

(4) Hasil observasi

Hasil penelitian pada siklus II pertemuan III menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghindari Lawan
Persentase Keaktifan anak menghindari lawan

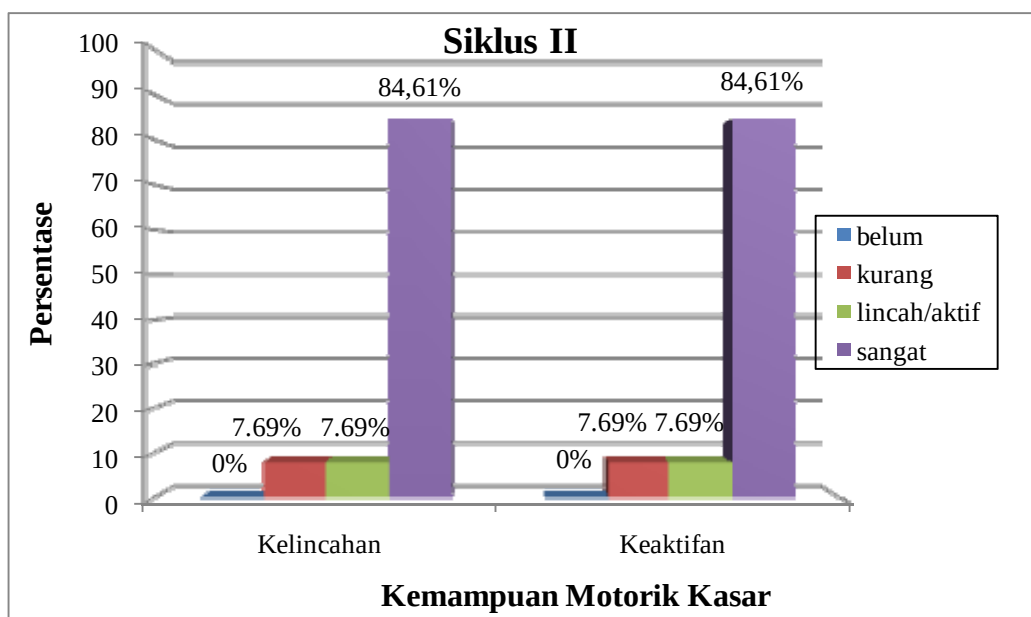
No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Aktif	11	84,61%
2	2	Aktif	1	7,69%
3	1	Kurang Aktif	1	7,69%
4	0	Belum Aktif	0	0%
			13	100%

Tabel 18. Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan 20 meter
Persentase kelincahan melintasi 5 buah rintangan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat lincah	11	84,61%
2	2	Lincah	1	7,69%
3	1	Kurang lincah	1	7,69%
4	0	belum lincah	0	0%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan lagi dalam kemampuan motorik kasar anak. Untuk keaktifan anak berusaha menghindari lawan; anak yang sangat aktif berjumlah 11 anak (84,61%), aktif berjumlah 1 anak (7,69%), kurang aktif berjumlah 1 anak (7,69%) anak tidak mau mengikuti 0 (%). Untuk kelincahan anak saat melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter; anak yang sangat lincah berjumlah 11 anak (84,61%), untuk anak yang hanya lincah berjumlah 1 anak (7,69%), kurang lincah berjumlah 1 anak (7,69%) untuk anak tidak mau mengikuti 0 anak (0%).

Dari data hasil observasi kemampuan motorik kasar pada Siklus II pertemuan III, maka menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar dari pertemuan ke I sampai pertemuan ke III. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 5 berikut ini:



Gambar 6. Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar pada Siklus II

3) Refleksi

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada Siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti dan teman sejawat menyimpulkan beberapa hal, di antaranya:

- (1) penelitian pada siklus II pertemuan III menunjukkan telah adanya peningkatan terhadap keseimbangan tubuh pada anak. Keaktifan anak dalam berusaha menghindari lawan mencapai 84,61%, kelincahan anak saat saat melintasi 5 buah rintangan mencapai 84,61%.
- (2) Dari hasil penelitian yang telah dilakukan melalui permainan *gobak sodor* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak hingga mencapai target 80%.
- (3) Penelitian dihentikan pada siklus II pertemuan III karena sudah mencapai target yang telah ditentukan.

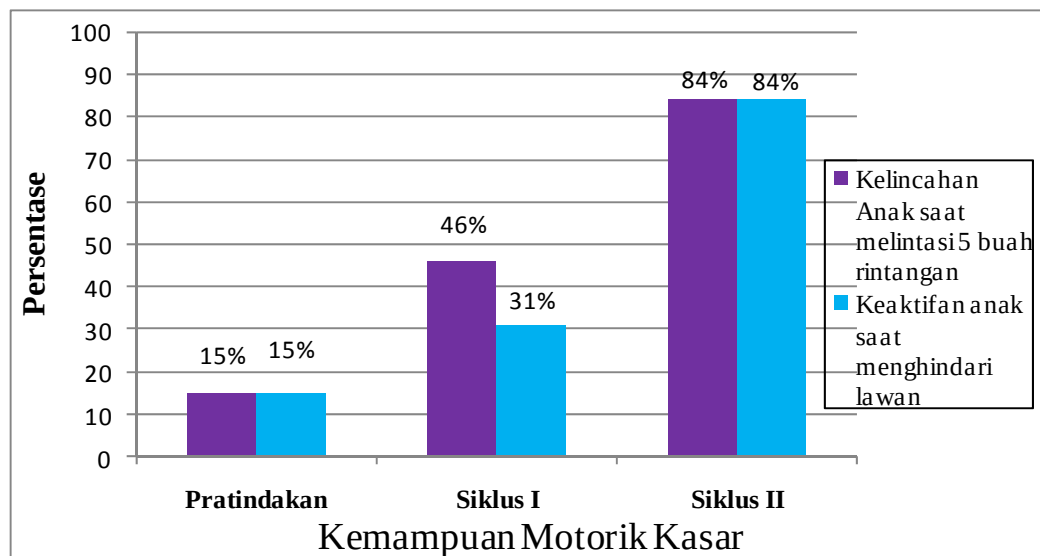
B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Siklus yang telah dilaksanakan terdiri dari siklus I dan siklus II masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I secara keseluruhan kelincahan gerak tubuh anak mengalami peningkatan. Berikut rekapitulasi peningkatan kelincahan tubuh anak melalui permainan *gobak sodor* antara sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Tabel 19. Rekapitulasi Keseluruhan Kemampuan motorik kasar pada pra tindakan, Siklus I dan Siklus II.
Kondisi awal, Siklus I dan Siklus II.

No	Indikator	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
1.	Keaktifan anak menghindari lawan	2 (15,38%)	4 (30,76%)	11(84,61%)
2.	Kelincahan anak saat melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter	2 (15,38%)	6 (46,15%)	11 (84,61%)

Dari data rekapitulasi hasil observasi kemampuan motorik kasar pada tabel 19, maka menunjukkan adanya kemampuan motorik dari pra tindakan sampai Siklus II, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini:



Gambar 7. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Pada pelaksanaan siklus I penelitian berjalan dengan lancar. Sebagian anak sudah mengetahui tentang permainan *gobak sodor* dan beberapa anak antusias untuk mengikuti permainannya. Sebelum memulai permainan guru membagi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. kemudian I kelompok menunjuk 1 anak sebagai ketua dan dari

masing-masing perwakilan atau ketua bersuit untuk menentukan sebagai penjaga dan penyerang. Dimana dalam aturan permainan yang bertugas sebagai penjaga bilik bertugas menghalang-halangi penyerang yang mau masuk ke dalam bilik, akan tetapi penjaga tidak boleh ke luar garis. Tugas sebagai penyerang berusaha berlari menghindari lawan tanpa disentuh lawan.

Pada siklus I ada beberapa anak yang kurang antusias mengikuti permainan *gobak sodor* anak hanya mengikuti setengah permainan dan mengganggu temannya yang sedang bermain. Ada juga anak yang tidak mengikuti permainan *gobak sodor* karena anak tersebut mengalami cacat pada penglihatan. Ada juga anak yang asyik bermain dengan permainan yang lain. Oleh kerana itu, setelah penelitian Siklus I selesai dilakukan dengan teman sejawat melakukan refleksi terhadap hasil yang telah diperoleh. Refleksi yang dilakukan dengan melihat hasil dan pelaksanaan pada Siklus pertama dengan lebih menentukan strategi dalam bermain *gobak sodor* dan setelah dilanjutkan dengan permainan melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter .

Refleksi yang akan dilakukan adalah melakukan pemanasan dengan sedikit lebih lama dan dilakukan melalui permainan yang dapat meregangkan otot-otot kaki. Pada Siklus ini telah terjadi peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Namun, penelitian pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan. Maka dari itu peneliti dan teman sejawat melakukan tindakan Siklus II.

Pada siklus II, permainan *gobak sodor* yang dimainkan masih seperti Siklus I, yaitu peneliti dan teman sejawat memberikan pemanasan melalui permainan-permainan yang menggunakan gerak dan lagu. Setelah itu peneliti

menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan seperti bagan, *gobak sodor* dan 5 buah kursi kecil sebagai rintangan untuk dilintasi anak dengan berbentuk zig-zag, di mana dalam melintasi rintangan tersebut anak berusaha menghindari dengan lincah dan gesit karena rintangan yang dilintasi ada anak yang duduk dan mencoba menyentuh tanpa badan bergerak terhadap anak yang sedang berlari melintasi rintangan tersebut.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini tidak jauh berbeda dengan Siklus namun pada siklus kedua anak diberikan *reward* jika anak mampu berlari kebilik akhir tanpa disentuh lawan sebagai penyemangat anak untuk berusaha menghindari lawan.

Peneliti dan teman sejawat mengamati, menilai dan memberikan semangat kepada anak-anak agar ikut serta dalam permainan *gobak sodor*. Selain memberikan motivasi, peneliti juga memberikan *reward* untuk anak-anak yang mau mengikuti permainan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *gobak sodor* telah mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan. Pada kemampuan keaktifan anak berlari menghindari lawan mengalami sampai 11 anak (84,61%), pada kemampuan kelincahan anak saat berlari melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dalam bentuk zig-zag mengalami peningkatan sampai 11 anak (84,61%).

Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan melalui permainan tradisional atau dalam penelitian ini adalah permainan *gobak sodor*. Hal ini juga sesuai dengan pendapat yang

dikemukakan oleh Hajar Pamadhi (2001: 1) bahwa permainan *gobak sodor* adalah permainan yang menuntut ketangkasan menyentuh badan lawan atau menghindari dari kejaran lawan.

C. Keterbatasan Penelitian

Subjek penelitian hanya satu kelas yang terdiri dari 13 anak yaitu 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, sehingga hasil yang berbeda mungkin terjadi jika penelitian dilakukan pada subjek yang berbeda. Selain itu, kondisi emosi anak sangat mempengaruhi hasil yang diperoleh. Untuk mendapatkan hasil lebih *valid*, hendaknya peneliti mampu mengkondisikan suasana kegiatan motorik kasar agar tetap kondusif dan menyenangkan untuk dilakukan suatu kegiatan. Dengan demikian dapat mengetahui tingkat perkembangan dan pemahaman anak yang sebenarnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan gobak sodor dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Khalifah Sukonandi. Perkembangan peningkatan kemampuan motorik kasar anak ditunjukkan melalui kegiatan observasi pada proses kegiatan belajar mengajar dengan melintasi 5 buah rintangan dan permainan *Gobak sodor*. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara terstruktur sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat sebanyak 2 siklus penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I kemampuan anak saat bermain *gobak sodor* atau anak yang aktif menghindari lawan berjumlah 4 anak (31%), pada Siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%). Kemampuan anak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter berjumlah 6 anak (46,15%), pada siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Perlunya memberikan kegiatan pembelajaran melalui permainan, baik permainan modern maupun permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

2. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti untuk mengembangkan berbagai jenis permainan tradisional sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aip Syarifuddin. (1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Aita Lie. (2013). *Menjadi Orang Tua Bijak; 1001 Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak Usia Balita Sampai Dewasa*. Jakarta: Gramedia.
- Anas Sujdiono. (1986). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Bambang Sujiono, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Ditjen Mendiknas.
- David L. Gallahue & Jhon C. Ozmun. (2002). *Undarstanding Motor Development; Infants, Children, Adolescents, Adults*. New York: Mc Grow Hill.
- Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hajar Pamadhi. (2001). *Bermain Gobak sodor*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno. (2012). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media.
- Hurlock B. Elizabeth. (1998). *Perkembangan Anak (Terjemahan: Med Meitasari Tjandrasa dan Muchican Zarkasim)*. Jakarta: Erlangga.
- K. Eileen Allen & Lynn R. Marotz. (2010). *Profil Perkembangan Anak; Prakelahiran hingga 12 tahun*. Jakarta: PT Mdeks.
- Martinis Yamin & jamilah Sabri Sanan. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.

- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Ditjen Mendiknas.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Soemantri Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukadiyanto. (2002). *Teori dan Metodologi Melatih Fisik Petenis*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suwarsih Madya. (2006). *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan*. Jakarta: Alfabeta.
- _____. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Takdirotun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 2909 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

8 April 2014

Yth Walikota Yogyakarta
Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos 55165
Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Watimah
NIM : 12111247021
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Semaki kulon UH I/345 RT 29 RW 09 Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Khalifah Yukonandi, Umbul Harjo, Yogyakarta
Subyek : Siswa kelas B
Obyek : Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor
Waktu : April-Juni 2014
Judul : Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Pada Anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

1. Rektor (sebagai laporan)
 2. Wakil Dekan I FIP
 3. Ketua Jurusan PPSP FIP
 4. Kabag TU
 5. Kasubbag Pendidikan FIP
 6. Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (0274) 555241, 515865, 515866, 562682

Fax (0274) 555241

EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1243

23/4/34

- Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 2909/UN34.11/PL/2014 Tanggal : 08/04/2014
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Pincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : VATIMAH NO MHS / NIM : 12111247021
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Prof. Dr. Sukadiyanto, M.Pd.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal :
MENGEMERANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN GOBAK SODOR PADA ANAK KELOMPOK B TK
KHALIFAH SUKONANDI YOGYAKARTA

- Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 11/04/2014 Sampai 11/07/2014
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

VATIMAH

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 11-4-2014

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
5. Ybs.

TAMAN KANAK – KANAK KHALIFAH SUKONANDI
YOGYAKARTA

Jl. Sukonandi Nomer 3 Semaki Yogyakarta
SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala TK Khalifah Sukonandi Kecamatan Umbul Harjo, Yogyakarta, sesuai dengan surat dari Dinas Perizinan Pemerintah kota Yogyakarta, nomor: 070/1234 2304/34. Tanggal 08-04-2014. Perihal survey atau penelitian oleh mahasiswa, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Watimah
NIM : 12111247021
Program Studi : SI PG-PAUD
Jurusan : PPSD

Telah melaksanakan penelitian di TK Khalifah Sukonandi pada bulan April-Juni dengan judul penelitian :”MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN GOBAK SODOR ANAK KELOMPOK B TK KHALIFAH SUKONANDI”. Dengan surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 April 2014

Kepala TK Khalifah Sukonandi



Nurul Purnomo Wati

LAMPIRAN 2

Surat Keterangan Validitas Instrumen

“SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN”

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Banu Setya Adi, M.Pd

NIP : 19810920 200604 1 003

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

Nama : Watimah

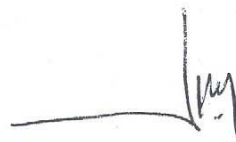
NIM :12111247021

Jurusan/ Prodi : PPSD/ PG-PAUD

Agar dapat dipergunakan dalam menempuh Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Gobak Sodor* Anak Kelompok B TK Khalifah Sukonandi”.

Demikian surat keterangan ini saya sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 April 2014
Validator



Banu Setya Adi, M.Pd
NIP 19810920 200604 1 003

LAMPIRAN 3

Lembar observasi dan Rubrik Penilaian

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

Semester :
 Tema/Sub Tema :
 Hari/Tanggal :
 Waktu :

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

No	Nama Anak	Aspek yang di Nilai							
		Kelincahan Tubuh Anak							
		Kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi rintangan				Keaktifan anak saat menghindari lawan			
		3	2	1	0	3	2	1	0
1	AN								
2	AZ								
3	AB								
4	CC								
5	HS								
6	IM								
7	KI								
8	KN								
9	RZ								
10	RH								
11	ND								
12	LT								
13	AZ								
Jumlah									
Persentase									

Keterangan : 3 : Sangat lincah, 2 : Lincah, 1 : Kurang Lincah, 0 : Belum Lincah

Rubrik Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak.

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Keterangan
1	Kelincahan anak saat melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dengan gerak : g. Panjang langkah maksimum; cepat dalam melangkah h. Fase melayang dengan sempurna i. Memperpanjang langkah dari kaki yang mendukung j. Penempatan kaki sejajar dengan tanah k. Ayunan lengan vertikal, bertentangan dengan ayunan kaki l. Lengan menekuk pada perkiraan membentuk sudut siku-siku	3	Jika anak mampu berlari melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dengan gerak, sesuai tingkat kematangan lari (6 kriteria)	Anak tampak lincah dan cepat berlari melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dan benar dalam melaksanakan
		2	Jika anak mampu berlari melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 dengan gerak sesuai tingkat kematangan lari (4-5 kriteria)	Anak tampak kurang lincah melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter, dalam melaksanakan
		1	Jika anak mampu berlari melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dengan gerak, sesuai tingkat kematangan lari (2-3 kriteria)	Anak tampak belum lincah melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dalam melaksanakan
		0	Anak belum lincah saat melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dengan gerak sesuai tingkat kematangan lari (0-1 kriteria)	Anak tidak mau melaksanakan perintah guru
2	Keaktifan anak saat menghindari lawan	3	Jika anak aktif dan berusaha berlari dengan cepat dan lincah menghindari lawan tanpa disentuh dalam 6 kotak	Anak tampak lincah dan cepat berlari menghindari lawan
		2	Jika anak kurang aktif berusaha berlari menghindari lawan tanpa disentuh dalam 4-5 kotak	Anak tampak kurang lincah berlari menghindari lawan
		1	Jika anak belum aktif saat berusaha berlari menghindari lawan tanpa disentuh dalam 2-3 kotak	Anak belum lincah saat berlari menghindari lawan

		0	Jika anak belum mau berusaha berlari menghindari lawan tanpa disentuh dalam 0-1 kotak	Anak tidak mau melakukan perintah dari guru
--	--	---	---	---

LAMPIRAN 4

Hasil Observasi Kondisi Awal

Lembar observasi kondisi awal kemampuan motorik kasar

Semester : II
 Tema/Sub Tema : Cita-cita/mengenalkan macam-macam profesi
 Hari/Tanggal : Kamis/ 17 April 2014
 Waktu : 30 menit

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

No	Nama Anak	Aspek yang di Nilai							
		Kelincahan Tubuh Anak							
		Kektifan anak saat berlatih permainan <i>gobak sodor</i>				Kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi rintangan			
		3	2	1	0	3	2	1	0
1	AR								
2	AZ								
3	AB								
4	CC								
5	HS								
6	IA								
7	KI								
8	KN								
9	RZ								
10	RH								
11	ND								
12	LT								
13	AZ								
Jumlah		2	3	7	1	2	3	7	1
Persentase		15,38%	23,07%	53,84%	7,69%	15,38%	23,07%	53,84%	7,69%

Keterangan : 3 : Sangat lincah, 2 : Lincah, 1 : Kurang Lincah, 0 : Belum Lincah

**Hasil Observasi
Kemampuan Kondisi Awal keaktifan Anak**

No	Nama	Skor	Keterangan
1	AR	1	Kurang aktif
2	AZ	1	Kurang aktif
3	AB	3	Sangat aktif
4	CC	1	Kurang aktif
5	HS	2	Aktif
6	IM	1	Kurang aktif
7	KI	0	Belum aktif
8	KN	1	Kurang aktif
9	RZ	1	Kurang aktif
10	RH	2	Aktif
11	ND	1	Kurang aktif
12	LT	1	Kurang aktif
13	AZ	2	Aktif

Kemampuan Kondisi awal kelincahan anak

No	Nama	Skor	Keterangan
1	AR	1	Kurang lincah
2	AZ	1	Kurang lincah
3	AB	3	Sangat lincah
4	CC	1	Kurang lincah
5	HS	2	Lincak
6	IM	1	Kurang lincah
7	KI	0	Belum lincah
8	KN	1	Kurang lincah
9	RZ	1	Kurang lincah
10	RH	2	Lincak
11	ND	1	Kurang lincah
12	LT	1	Kurang lincah
13	AZ	2	Lincak

LAMPIRAN 5

Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

Semester :
 Tema/Sub Tema :
 Hari/Tanggal :
 Waktu :

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

No	Nama Anak	Aspek yang di Nilai							
		Kelincahan Tubuh Anak							
		Kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi rintangan				Keaktifan anak saat menghindari lawan			
		3	2	1	0	3	2	1	0
1	AR								
2	AZ								
3	AB								
4	CC								
5	HS								
6	IM								
7	KI								
8	KN								
9	RZ								
10	RH								
11	ND								
12	LT								
13	AZ								
Jumlah									
Persentase									

Keterangan : 3 : Sangat lincah, 2 : Lincah, 1 : Kurang Lincah, 0 : Belum Lincah

LAMPIRAN 6

Hasil Observasi Siklus I

Hasil Observasi
Kemampuan Motorik kasar Siklus 1 pertemuan 1

Semester : II
Tema/Sub Tema : Cita-cita / mengenalkan macam-macam profesi
Hari/Tanggal : senen / 21 April 2014
Waktu : 30 menit

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

No	Nama Anak	Aspek yang di Nilai							
		Kelincahan Tubuh Anak							
		Keaktifan anak saat menghindari lawan				Kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi rintangan			
		3	2	1	0	3	2	1	0
1	AR			✓				✓	
2	AZ			✓				✓	
3	AB	✓				✓			
4	CC			✓				✓	
5	HS			✓				✓	
6	IM			✓				✓	
7	KI				✓				✓
8	KN		✓				✓		
9	R	✓				✓			
10	RH		✓				✓		
11	ND			✓				✓	
12	LT			✓				✓	
13	AZ		✓				✓		
Jumlah		2	3	7	1	2	3	7	1
Persentase		15,38%	23,07%	53,84%	7,69%	15,38%	23,07%	53,84%	7,69%

Keterangan : 3 : Sangat lincah, 2 : Lincah, 1 : Kurang Lincah, 0 : Belum Lincah

Lembar observasi

(Siklus 1 pertemuan II)

Semester : II
 Tema/Sub Tema : Cita-cita / mengenalkan macam-macam profesi
 Hari/Tanggal : Rabu / 23 April 2014
 Waktu : 30 menit

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

No	Nama Anak	Aspek yang di Nilai							
		Kelincuhan Tubuh Anak							
		Keaktifan anak saat menghindari lawan				Kelincuhan gerak tubuh anak saat melintasi rintangan			
		3	2	1	0	3	2	1	0
1	AR			✓				✓	
2	AZ			✓				✓	
3	AB	✓				✓			
4	CC			✓				✓	
5	HS		✓			✓			
6	IM			✓				✓	
7	KI				✓				✓
8	KN		✓				✓		
9	RZ	✓				✓			
10	RH		✓				✓		
11	ND			✓			✓		
12	LT			✓				✓	
13	AZ		✓				✓		
Jumlah		2	4	6	1	3	4	5	1
Persentase		15,38%	30,76%	46,15%	7,69%	23,07%	30,76%	38,46%	7,69%

Keterangan : 3 : Sangat lincah, 2 : Lincah, 1 : Kurang Lincah, 0 : Belum Lincah

Lembar observasi

(Siklus 1 pertemuan III)

Semester : II
 Tema/Sub Tema : Cita-cita/ mengenalkan macam-macam profesi
 Hari/Tanggal : Jum'at/ 25 April 2014
 Waktu : 30 menit

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

No	Nama Anak	Aspek yang di Nilai							
		Kelincahan Tubuh Anak							
		Keaktifan saat menghindari lawan				Kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi rintangan			
		3	2	1	0	3	2	1	0
1	AR		✓				✓		
2	AZ		✓				✓		
3	AB	✓				✓			
4	CC			✓			✓		
5	HS	✓				✓			
6	IM			✓				✓	
7	KI				✓				✓
8	KN	✓				✓			
9	RZ	✓				✓			
10	RH	✓				✓			
11	ND		✓				✓		
12	LT		✓				✓		
13	AZ	✓				✓			
Jumlah		6	4	2	1	6	5	1	1
Persentase		46,15%	30,76%	15,38%	7,69%	46,15%	38,46%	7,69%	7,69%

Keterangan : 3 : Sangat lincah, 2 : Lincah, 1 : Kurang Lincah, 0 : Belum Lincah

Hasil Observasi
Kemampuan motorik kasar anak siklus I

Keaktifan anak menghindari lawan

No	Nama	Siklus I			Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	AR	1	1	2	Aktif
2	AZ	1	1	2	Aktif
3	AB	3	3	3	Sangat aktif
4	CC	1	1	1	Kurang aktif
5	HS	1	2	3	Sangat aktif
6	IM	1	1	1	Kurang aktif
7	KI	0	0	0	Belum aktif
8	KN	2	2	3	Sangat aktif
9	RZ	3	3	3	Sangat aktif
10	RH	2	2	3	Sangat aktif
11	ND	1	1	2	Aktif
12	LT	1	1	2	Aktif
13	AZ	2	2	3	Aktif

Kelincahan anak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter

No	Nama	Siklus I			Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	AR	1	1	2	Lincih
2	AZ	1	1	2	Lincih
3	AB	3	3	3	Sangat lincih
4	CC	1	1	2	Lincih
5	HS	2	3	3	Sangat lincih
6	IM	1	1	1	Kurang lincih
7	KI	0	0	0	Belum lincih
8	KN	2	2	3	Sangat lincih
9	RZ	3	3	3	Sangat lincih
10	RH	2	2	3	Sangat lincih
11	ND	1	2	3	Sangat lincih
12	LT	1	1	2	Lincih
13	AZ	2	2	3	Sangat lincih

LAMPIRAN 7

Hasil Observasi Siklus II

Hasil Observasi
Kemampuan Motorik Kasar Siklus II pertemuan I

Semester : II
Tema/Sub Tema : Cita-cita/mengenalkan macam-macam profesi
Hari/Tanggal : Senen / 28 April 2014
Waktu : 30 menit

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

No	Nama Anak	Aspek yang di Nilai							
		Kelincahan Tubuh Anak							
		Keaktifan anak menghindari lawan				Kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi rintangan			
		3	2	1	0	3	2	1	0
1	AR		✓				✓		
2	AZ		✓				✓		
3	AB	✓				✓			
4	CC		✓			✓			
5	HS	✓				✓			
6	IM		✓			✓			
7	KI			✓				✓	
8	KN	✓				✓			
9	RZ	✓				✓			
10	RH	✓				✓			
11	ND		✓				✓		
12	LT		✓				✓		
13	AZ	✓				✓			
Jumlah		6	6	1	-	8	4	1	-
Persentase		46,15%	46,15%	7,69%	-	61,53%	30,76%	7,69%	-

Keterangan : 3 : Sangat lincah, 2 : Lincah, 1 : Kurang Lincah, 0 : Belum Lincah

Hasil Observasi
Kemampuan Motorik Kasar Siklus II pertemuan II)

Semester : II
Tema/Sub Tema : Cita-cita/mengenalkan macam-macam profesi
Hari/Tanggal : Rabu / 30 April 2014
Waktu : 30 menit

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

No	Nama Anak	Aspek yang di Nilai							
		Kelincahan Tubuh Anak							
		Keaktifan anak menghindari lawan				Kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi rintangan			
		3	2	1	0	3	2	1	0
1	AR		✓				✓		
2	AZ		✓				✓		
3	AB	✓				✓			
4	CC	✓				✓			
5	HS	✓				✓			
6	IM		✓				✓		
7	KI				✓			✓	
8	KN	✓				✓			
9	RZ	✓				✓			
10	RH	✓				✓			
11	ND	✓				✓			
12	LT	✓				✓			
13	AZ	✓				✓			
Jumlah		9	3	-	1	9	3	1	
Persentase		69,23%	23,07%	-	7,69%	69,23%	23,07%	7,69%	-

Keterangan : 3 : Sangat lincah, 2 : Lincah, 1 : Kurang Lincah, 0 : Belum Lincah

Hasil Observasi
Kemampuan Motorik Kasar Siklus II pertemuan III)

Semester : II
Tema/Sub Tema : Cita-cita / mengenalkan macam-macam profesi
Hari/Tanggal : Jum'at / 2 Mei 2014
Waktu : 30 menit

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

No	Nama Anak	Aspek yang di Nilai							
		Kelincahan Tubuh Anak							
		Keaktifan anak menghindari lawan				Kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi rintangan			
		3	2	1	0	3	2	1	0
1	AR	✓				✓			
2	AZ		✓				✓		
3	AB	✓				✓			
4	CC	✓				✓			
5	HS	✓				✓			
6	IM	✓				✓			
7	KI			✓				✓	
8	KN	✓				✓			
9	RZ	✓				✓			
10	RH	✓				✓			
11	ND	✓				✓			
12	LT	✓				✓			
13	AZ	✓				✓			
Jumlah		11	1	1	-	11	1	1	-
Persentase		84,61%	7,69%	7,69%	-	84,61%	7,69%	7,69%	-

Keterangan : 3 : Sangat lincah, 2 : Lincah, 1 : Kurang Lincah, 0 : Belum Lincah

Hasil Observasi

Kemampuan motorik kasar anak siklus II

Keaktifan anak menghindari lawan

No	Nama	Siklus II			Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	AR	2	2	3	Sangat aktif
2	AZ	2	2	2	Aktif
3	AB	3	3	3	Sangat aktif
4	CC	2	3	3	Sangat aktif
5	HS	3	3	3	Sangat aktif
6	IM	2	2	3	Sangat aktif
7	KI	0	0	1	Kurang aktif
8	KN	3	3	3	Sangat aktif
9	RZ	3	3	3	Sangat aktif
10	RH	3	3	3	Sangat aktif
11	ND	2	3	3	Sangat aktif
12	LT	2	3	3	Sangat aktif
13	AZ	3	3	3	Sangat aktif

Kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi 5 buah rintangan

No	Nama	Siklus II			Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	AR	2	2	3	Sangat lincah
2	AZ	2	2	2	Lincih
3	AB	3	3	3	Sangat lincah
4	CC	3	3	3	Lincih
5	HS	3	3	3	Sangat lincah
6	IM	3	2	3	Kurang lincah
7	KI	1	1	1	Belum lincah
8	KN	3	3	3	Sangat lincah
9	RZ	3	3	3	Sangat lincah
10	RH	3	3	3	Sangat lincah
11	ND	3	3	3	Sangat lincah
12	LT	3	3	3	Sangat
13	AZ	3	3	3	Sangat lincah

LAMPIRAN 8

**Rekapitulasi
Keseluruhan
Kemampuan Motorik
Kasar anak**

**Persentase Hasil Penelitian
Kemampuan Motorik Kasar Anak**

Rekapitulasi hasil keseluruhan keaktifan anak menghindari lawan

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I			Siklus II		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Belum aktif	1 (7,69%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
2	Kurang aktif	7 (53,84%)	7 (53,84%)	6 (46,15%)	2 (15,38%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)
3	Aktif	3 (23,07%)	3 (23,07%)	4 (30,76%)	6 (46,15%)	6 (46,15%)	3 (23,07%)	1 (7,69%)
4	Sangat aktif	2 (15,38%)	2 (15,38%)	2 (15,38%)	4 (30,76%)	6 (46,15%)	9 (69,23%)	11 (84,61%)
Jumlah		13 (100%)	13 (100%)	13 (100%)	13 (100%)	13 (100%)	13(100%)	13(100%)

Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Kelincahan Melintasi 5 buah Rintangan

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I			Siklus II		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Belum Lincih	1 (7,69%)	1 (7,49%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
2	Kurang lincih	7 (53,84%)	7 (53,84%)	5 (38,46%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)	1 (7,69%)
3	Lincih	3 (23,07%)	3 (23,07%)	4 (30,76%)	5 (38,46%)	4 (30,76%)	3 (23,07%)	1 (7,69%)
4	Sangat lincih	2 (15,38%)	2 (15,38%)	3 (23,07%)	6 (46,15%)	8 (61,53%)	9 (69,23%)	11 (84,61%)
Jumlah		13 (100%)	13 (100%)	13 (100%)	13 (100%)	13 (100%)	13(100%)	13(100%)

LAMPIRAN 9

Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
TK & KOBER KHALIFAH
TEMA : CITA-CITAKU MENJADI PENGUSAHA PETUNUJ DARI ALLAH
SEMESTER / MINGGU / KELOMPOK : 2/1/B

Hari/Tanggal : Senin, 12 April 2014

Sentra : Block + Tauhid

No	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ALAT BANTU BELAJAR
1.	PEMBUKAAN (08.00 – 09.00)	
	• Baris Berbaris • Opening Circle a. Ikrar dan doa sebelum belajar b. Lagu : “Laskar Pelangi”, “pak Pilot” c. Brain Gim d. Games : Permainan gobak sodor dan melintasi 5 buah rintangan • Sholat Dhuha : Ad-Dhuha – Al-Insyirah (lagu “sholawat nabi”) (mengetahui dan melakukan adab mendengar adzan dan iqomah bimbingan dari Allah) • Cerita Kisah Sahabat Nabi	Anak langsung Peralatan sholat Buku cerita
2.	KEGIATAN MATERI PAGI (09.00 – 09.45)	

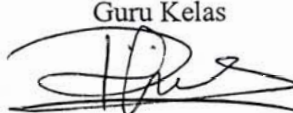
	• Siswa menghitung jumlah siswa yang hadir • P.L Membaca Hadist Tentang Sodaqoh • Bernyanyi nama-nama nabi dan menyebutnya tanpa melalui lagu • Bunda membackan AL-quran surat At – Taubah ayat 105 beserta artinya sebagai landasan perintah untuk bekerja • Siswa menyebutkan identitas diri (nama, nama orang tua dan pekerjaan orang tua, alamat) • Siswa menyebutkan sebanyak-banyaknya macam-macam profesi dan pekerjaan yang diketahui kepandaian dari Allah kemudian bunda guru member penegasan yang disebutkan oleh siswa apakah termasuk profesi atau pekerjaan (bunda menjelaskan kaya dan miskin seseorang adalah qada/qadar Allah • Dialog pengertian profesi dan pekerjaan : bunda menjelaskan profesi dan pekerjaan secara sederhana • Bermain kartu kosa kata : tukang pos, polisi, pedagang, pilot dan menyebutkan huruf “tukang pos” melalui nyanyian (hafal kata dan huruf t,u,k,a,n,g,p,o,s) (contoh : menyusun huruf membentuk kata yang dicontohkan) • Siswa menyebutkan nama profesi/pekerjaan yang diawali dengan huruf yang ditunjuk oleh bunda (t = tukang pos) • English vocab : menyebutkan police, postman, pilot, merchant • P.T Menyelesaikan tugas modul : Membaca gambar yang memiliki kata dan menuliskan kata sesuai contoh pada modul kepandaian dari Allah	Anak langsung Panduan Hafalan Doa Anak langsung Al-Quran terjemah dan tafsir Quraan Anak langsung Tulisan profesi dan pekerjaan dipapan tulis, poster macam-macam pekerjaan Poster macammacam pekerjaan Kartu angka dan kartu huruf Kartu kata Poster profesi/pekerjaan Modul Khlifah Center Aktivitas, Pensil
3.	ISTIRAHAT (09.45 – 10.45)	
	• Snack Time • Bermain bebas kekuatan dari Allah AL-Qowiy Yang Maha Sumber	Bekal siswa Seluncuran, ayunan, bola dsb

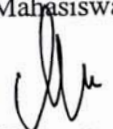
	Kekuatan (bunda membimbing siswa untuk menendang bola dengan terarah)	
4.	KEGIATAN SENTRA (10.45 – 12.00)	
	• Pijakan sebelum bermain (10 menit) - Membacakan dan menjelaskan buku yang berkaitan dengan salah satu profesi (contoh : buku yang ada gambar tukang pos) (memasukan kosa kata dalam penjelasan) - Member gagasan menggunakan bahan main (contoh : teman-teman bisa menggunakan berbagai bentuk balok untuk membuat berbagai tempat pekerjaan/profesi seperti kantor pos, kantor polisi dsb) - Mendiskusikan / mengingatkan aturan main • Pijakan bermain (40 menit) - Menciptakan bangunan dari balok-balok (individu, tidak berkelompok) biarkan siswa membangun balok sesuai dengan imajinasinya, namun guru dapat memberi gagasan-gagasan apa yang harus dibangun siswa, contoh : sambil anak membangun balok bunda berbicara “teman-teman dapat membuat rumah sakit? Ya, ada receptionst, ruang tunggu, ruang pemeriksaan, ada lagi?/ di kantor polisi agar para polisi tetap dapat beribadah sebaiknya dibangun apa?/ Naren membuat bangunan rumah sakit, apakah naren bercita-cita ingin menjadi pengusaha rumah sakit?” dsb - Menjepit segitiga, lingkaran dan segi empat yang bertuliskan angka tulisan arab 8, 4, 12 menggunakan penjepit jemuran sebanyak angka yang ada pada pola geometri kemampuan dar Allah	Buku Balok-balok, HVS, krayon, gunting Pola geometri dari kardus/scotlite, penjepit baju

	• Pijakan setelah main (25 menit) - Beres - beres (siswa membereskan semua peralatan main disimpan kembali ke tempat semula) (contoh : menyimpan balok sesuai bentuk pada tempatnya, menyimpan kartu angka tulisan arab pada tempatnya dsb) - Recalling (setiap siswa menceritakan kembali pengalaman main)	
5.	KEGIATAN SHOLAT DUHUR (12.00 – 12.20)	
	• Persiapan sholat dhuhur berjamaah : - Berwudhu - Klsikal Iqro 3 hal. 20 - Hafalan : gerakan dan bacaan tahyiat akhir, Doa Memakai pakain, Hadist Tentang Sodaqoh • Sholat dhuhur berjamaah	Air wudhu HVS bertuliskan 3 bacaan dari iqro 3 hal. 20 Anak langsung Perlengkapan sholat
6.	CLOSING CYRCLE (12.20 – 12.30)	
	• Menanyakan perasaan siswa hari ini • Berdoa : Surat Al-Ashr, Doa Selesai Belajar, Doa Keluar Kelas/Rumah	

Kepala Sekolah

Nurul Purnomo wati


Guru Kelas

Dian

Yogyakarta, 21 April 2014
Mahasiswa/peneliti

Watimah

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
TK & KOBER KHALIFAH
TEMA : CITA-CITAKU MENJADI PENGUSAHA PETUNUJ DARI ALLAH
SEMESTER / MINGGU / KELOMPOK : 2/1/B

Hari/Tanggal : Rabu, 23 April 2014
Sentra : Life Skill + Tauhid

No	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ALAT BANTU BELAJAR
5.	PEMBUKAAN (08.00 – 09.00)	
	• Baris Berbaris • Opening Circle e. Ikrar dan doa sebelum belajar f. Lagu : “Laskar Pelangi”, “pak Pilot” g. Brain Gim h. Games : Permainan gobak sodor dan melintasi 5 buah rintangan • Sholat Dhuha : Ad-Dhuha – Al-Insyirah (lagu “sholawat nabi”) (mengetahui dan melakukan adab mendengar adzan dan iqomah bimbingan dari Allah) • Cerita moral dari buku yang ada di sekolah	Anak langsung Peralatan sholat Buku cerita
2.	KEGIATAN MATERI PAGI (09.00 – 09.45)	
	• Membaca hadist tentang sodaqoh • Bernyanyi nama-nama nabi dan menyebutnya tanpa melalui lagu • Bunda membackan AL-quran surat At – Taubah ayat 105 beserta artinya sebagai landasan perintah untuk bekerja • Menyebutkan identitas diri secara sederhana (nama, nama ayah/ibu,	Panduan Hafalan Do Anak langsung Al-Quran terjemah dan tasfir Quraan Anak langsung

pekerjaan ayah/ibu, cita-cita) • Mengingat kembali materi lalu : siswa menjelaskan pilot dan tugasnya, polisi dan tugasnya serta peralatan yang membantunya, kemudian bunda guru meluruskan kekeliruan pemahaman siswa dan memberikan penegasan kembali materi lalu kepandaian dar Allah • Mengucapkan syair ‘Lampu lalu Lintas” dengan ekspresi kemampuan dari Allah • Bunda guru menyiapkan gambar dokter dan gamabar guru, menyiapkan perlatan dokter mainan dan peralatan guru: - Siswa membedakan dokter dan guru dengan melihat gambar / sesuai dengan pengetahuannya (biarkan siswa membedakan apa yang mereka ketahui dan bunda guru merespon penelasan siswa. Apabila siswa bingung untuk menjelaskan, bunda dapat membantu dengan member gagasan, bagaimana dengan baju seragamnya?/bagaimana dengan tempat kerjanya?/bangaimana dengan tugasnya? Dsb - Bunda member penjelasan dan penegasan mengenai dokter dan tugasnya, guru dan tugasnya serta pralatan yang membantunya - Dialog entrepreneurship : “teman-teman bisa bercita-cita menjadi dokter, namun bisa juga menjadi dokter sekaligus menjadi pengusaha umah sakit, mempunyai rumah sakit tempat dokter-dokter dan suster bekerja, dsb (bunda menjelaskan bahwa kaya dan miskin seseorang adalah qada / qadar Allah) • Bermain kartu kosa kata : tukang pos, polisi, pedagang, pilot dan menyebutkan huruf “pedagang” melalui nyanyian (hafal kata dan huruf p,e,d,a,g,a,n,g) (siswa melakukan 2 perintah, contoh : ambil kartu kata dan berikan pada teman, teman membaca kartu kata yang terima) • English vocab : menyebutkan police, pilot, merchant	Gambar pilot, polisi dan peralatan polisi Anak langsung Gamabar dokter, gamabar guru, menyiapkan peralatan dokter mainan dan peralatan guru Gamabar dokter, gamabar guru, menyiapkan peralatan dokter mainan dan peralatan guru Kartu kata dan kartu huruf Gambar polisi, pilot dan pedagang
---	--

	• P.T Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya menurut fungsinya	Modul khalifah Actitivity, pensil
3.	ISTIRAHAT (09.45 – 10.45)	
	• Snack Time • Bermain bebas kekuatan dari Allah AL-Qowiyy Yang Maha Sumber Kekuatan (Bimbing siswa untuk bermain dengan bola: menndeng bola dengan terarah)	Bekal siswa Seluncuran, ayunan, bola dsb
4.	KEGIATAN SENTRA (10.45 – 12.00)	
	• Pijakan sebelum bermain (10 menit) - Membacakan buku yang berkaitan dengan salah satu pekerjaan / profesi (contoh : buku yang ada gambar dokter) (memasukan kosa kata dalam penejalsan) - Member gagasan menggunakan bahan main (contoh : disana ada peralatan makan, apa yang bisa dilakukan keluarga di pagi hari sebalum berangkat kerja/sekolah? Sarapan, siapa yang menyiapkan sarapan? Dsb) - Mendiskusikan/mengingatkan aturan main • Pijakan bermain (40 menit) Bermain peran makro : kegiatan dikeluarga, kegiatan di kantor, kegiatan di rumah sakit: - Berperan sebgai keluarga (2 keluarga) : Ayah berprofesi sebagai pegawai kantor, ibu sebagai ibu rumah tangga, 1 orang anak (ayah bekerja, ibu mengantar ank berobat kerumah sakit) - Berperan sebagai dokter : dokter memeriksa pasien-pasien (beberapa siswa berperan sebagai pasien). Berperan sebagai suster / perawat ;	Buku Peralatan makan, jas kantor, sepatu kantor, tas kantor, tas sekolah, jas dokter, peralatan dokter, kertas no. pasien, topi suster, tempat tidur pasien, meja, kursi, uang mainan.

	membantu dokter memanggilkan pasien. Biarkan siswa bermain sesuai dengan pengetahuannya, jika ada siswa yang bermain tidak sesuai dengan aturan pada kehidupan nyata (contoh : makan terburu-buru pada sarapan pagi dikeluarga / memukul piring, susuter memanggil pasien dengan berteriak dsb), guru dapat menginformasikan bagaimana menjadi keluarga / guru / dokter / suster dikehidupan nyata dengan aturan – aturan yang seharusnya. Jika ada siswa yang bingung harus malakukan apa, guru dapat member gagasan agar muncul ide pada siawa apa yang harus ia lakukan (contoh : kegiatan keluarga dipagi hari biasannya apa yah?) • Pijakan setelah main (25 menit) - Beres - beres (siswa membereskan semua peralatan main disimpan kembali ke tempat semula) - Recalling (setiap siswa menceritakan kembali pengalaman main)	
5.	KEGIATAN SHOLAT DUHUR (12.00 – 12.20)	
	• Persiapan sholat dhuhur berjamaah : - Berwudhu - Klsikal Iqro 3 hal. 20 - Hafalan : Surat Al-Ashr, Asmaul Husna : Al-Wajid-Al-Ahad • Sholat dhuhur berjamaah	Air wudhu HVS bertuliskan 3 bacaan dariiqro 3 hal. 22 Anak langsung Perlengkapan sholat
6.	CLOSING CYRCLE (12.20 – 12.30)	
	• Menanyakan perasaan siswa hari ini • Berdoa : Surat Al-Ashr, Doa Selesai Belajar, DoaKeluar Kelas/Rumah	

Kepala Sekolah



Nurul Purnomo wati



TAMAN KANAK-KANAK
KHALIFAH
SUKONAMA
UMBULHARJO
YOGYAKARTA

Guru Kelas



Dian

Yogyakarta, 23 April 2014

Mahasiswa



Watimah

	menjahit dan menempelkan pada HVS warna, biasakan siswa untuk menulis nama sebelah kiri dengan spidol permanent) - Bermain musik : Sebelum bermain musik bunda guru menyiapkan karpet geometri dengan pola • PIJAKAN SETELAH MAIN (25 MENIT) - Beres-beres (siswa membereskan semua peralatan main disimpan kembali ke tempat semula) (contoh : menyimpan peralatan music pada tempatnya) - Relaclling (setiap siswa menceritakan kembali pengalaman main)	HVS warna / kertas buffalo, spidol, lem
3.	ISTIRAHAT (09.45 – 10.45)	
	• Snack Time	Bekal siswa
4.	CLOSING CYRCLE (12.20 – 12. 30)	
	• Berdoa : surat Al-Ashr, Doa Selesai Belajar, Doa keluar kelas/Rumah, Doa Naik kendaraan	

Kepala Sekolah



Nurul Purnomo Wati

Guru

Dian

Yogyakarta, 25 April 2014
Peneliti / Mahasisiwa

Watimah

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
TK & KOBER Khalifah
TEMA : CITA-CITAKU MENJADI PENGUSAHA PETUNJUK DARI ALLAH
SEMESTER/MINGGU/KELOMPOK: 2/1/B

Hari / Tanggal : Senin / 28 April 2014
Sentra : Block + Tauhid

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA /ALAT BANTU BELAJAR
1.	PEMBUKAAN (08.00 – 09.00)	
	• Baris Berbaris • Opening Circle - Ikrar dan doa sebelum belajar - Lagu : “Laskar Pelangi”, Pak pilot” - Brain Gim - Games : permainan Gobak sodor dan melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter • Sholat Dhuha : Ad-Dhuha – Al-Insyirah (Lagu ‘Sholawat Nabi’) (Mengetahui dan melakukan adab mendengar adzan dan iqomah bimbingan dari Allah) • Cerita Kisah Sahabat Nabi	Anak langsung Peralatan Sholat Buku cerita
2.	KEGIATAN MATERI PAGI (09.00-09.45)	
	• Siswa menghitung jumlah siswa yang hadir • P.L Membaca Hadist Tentang Sodaqoh • Bernyanyi nama-nama nabi dan menyebutnya tanpa melalui lagu • Bunda membacakan Al-quraan surat At-Taubah ayat 105 beserta artinya sebagai landasan perintah untuk bekerja	Anak langsung Panduan hafalan doa Anak langsung Al-quran terjemahan dan tafsir quran

	- Siswa menyebutkan identitas diri (nama, nama orang tua dan pekerjaan orang tua, alamat) - Siswa menyebutkan sebanyak-banyaknya macam-macam profesi dan pekerjaan yang diketahui kepandaian dari Allah kemudian bunda guru member penegasan yang disebutkan oleh siswa apakah termasuk profesi atau pekerjaan (bunda menjelaskan bahwa kaya dan miskin seseorang adalah qada/qadar Allah) - Dialog pengertian profesi dan pekerjaan : bunda menjelaskan perbedaan profesi dan pekerjaan secara sederhana - Bermain kartu kosa kata : tukang pos, polisi, pedagang, pilot, dan menyebutkan huruf 'tukang pos' melalui nyanyian (hafal kata yang dicontohkan) - Siswa menyebutkan nama profesi/pekerjaan yang di awal dengan huruf yang ditunjuk oleh bunda (t = tukang pos) - English vocab : menyebutkan police, postman, pilot, merchant - P.T Menyelesaikan tugas modul : membaca gambar yang memiliki kata dan menuliskan kata sesuai contoh pada modul kepandaian dari Allah	Anak langsung Tulisan profesi dan pekerjaan dipapan tulis, poster macam-macam pekerjaan Poster macam-macam pekerjaan Bermain kartu dan kartu huruf Kartu angka Poster profesi / pekerjaan Modul khalifah Center Aktivy, pensil
6.	ISTIRAHAT (09.45-10.45)	
	- Snack Time - Bermain bebas kekuatan dari Allah Al-Qowiyy Yang Maha Sumber kekuatan (Bunda membimbing siswa untuk menendang bola dengan terarah)	Bekal siswa Seluncuran, ayunan, bola dsb
7.	KEGIATAN SENTRA (10.45-12.00)	
	PIJAKAN SEBELUM BERMAIN (10 MENIT) - Membacakan dan menjelaskan buku yang berkaitan dengan salah satu profesi (contoh : Buku yang ada gambar tukang pos) (memasukan kosa kata dalam penjelasan)	Buku

	- Memberi gagasan menggunakan bahan main (contoh : teman-teman bisa menggunakan berbagai bentuk balok untuk membuat berbagai tempat pekerjaan / profesi seperti kantor pos, kantor polisi, dsb) - Mendiskusikan / mengingatkan aturan main • PIJAKAN BERMAIN (40 MENIT) - Menciptakan bangunan dari balok-balok (individu, tidak berkelompok) biarkan siswa membangun balok-balok sesuai dengan imajinasinya, namun guru dapat member gagasan-gagasan apa yang harus dibangun siswa, contoh : sambil anak membangun balok bunda berbicara “teman-teman dapat membuat rumah sakit? Ya, aa receptionist, ruang tunggu, ruang, pemeriksaan, ada lagi?/ di kantor poilisi agar para polisi tetap dapat beribadah sebaiknya dibangun apa?? Naren membuat bangunan rumah sakit, apakah naren bercita-cita ingin menjadi pengusaha rumah sakit? Dsb - Menjepit segituga, lingkaran dan segi empat yang bertuliskan angka tulisan arab 8, 4, 12 menggunakan penjepit jemuran sebanyak angka yang pada pola geometri kemampuan dari Allah • PIJAKAN SETELAH MAIN (25 MENIT) - Beres-beres (siswa memberskan semua peralatan main disimpan kembali ke tempat semula) (contoh : menyimpan balok sesuai bentuk pada tempatnya, menyimpan kartu angka tulisan arab pada tempatnya dsb) - Recalling (setiap siswa menceritakan kembali pengalaman main)	Balok-balok, HVS. Krayon, gunting Pola geometri dari kardus/scotlite, penjepit baju
8.	KEGIATAN SHALAT DHUHUR (12.00-12.20)	
	• Persiapan shalat dhuhur berjamaah : - Berwudhu	Air wuudu

	- Berwudhu - Klasikal Iqro 3 ha.20 - Hafalan : gerakan dan bacaan tahyiat akhir, Doa Memakai Pakaian, Hadist Tentang Sodaqoh • Shalat dhuhur berjamaah	Air wudhu HVS bertuliskan 3 bacaan dari Iqro 3 hal. 20 Anak langsung Perlengkapan shalat
11.	CLOSING CYRCLE (12.20-12.30)	
	• Mennyakan perasaan siswa hari ini • Berdoa : Surat AL-Ashr, Doa Selesai Belajar, Doa Keluar Kelas/Rumah, Doa Niak Kendaraan	

Kepala Sekolah



Nurul Purnomo Wati

Guru

Dian

Yogyakarta, 28 April 2014

Peneliti / Mahasisiwa

Watimah

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
TK & KOBER Khalifah
TEMA : CITA-CITAKU MENJADI PENGUSAHA PETUNJUK DARI ALLAH
SEMESTER/MINGGU/KELOMPOK: 2/1/B

Hari/ Tanggal : Rabu/ 30 April 2014
Sentra : Life Skill + Tauhid

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA / ALAT BANTU BELAJAR
1.	PEMBUKAAN (08.00-09.00)	
	• Baris Berbaris • Opening Circle: - Ikrar dan doa sebelum belajar - Lagu : “polisi dan lasakr pelangi” - Brain Gim - Games : permainan Gobak sodor dan melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter • Sholat Dhuha : Ad-Dhuha – Al-Insyirah (Lagu “Rukun Iman”) • Cerita moral dari buku cerita yang ada di sekolah	Anak langsung Peralatan shalat Buku cerita
2.	KEGIATAN MATERI PAGI (09.00- 09.45)	
	• Menyebutkan nama hari, tanggal, bulan, dan tahun (Bernyanyi nama hari dan bulan) • Menghitung jumlah siswa yang hadir kepandaian dari Allah • Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita moral • P.L Membaca Hadist Tentang Sodaqoh • Bernyanyi nama-nama nabi dan menyebutkan tanpa melalui lagu	Anak langsung Anak langsung Anak langsung Panduan hafalan doa Gambar took dan kantor pos

	• Mengingat kembali materi lalu : siswa menjelaskan tentang toko dan kantor pos yang siswa ketahui, kemudian bunda guru meluruskan kekeliruan pemahaman siswa dan memberikan penegasan kembali materi lalu kepandaian dari Allah • Bunda guru menyiapkan gambar mobil polisi dan ambulance: - Siswa menyebutkan nama-nama profesi/pekerjaan yang membutuhkan kendaraan untuk membantunya - Dialog mengenai mobil polisi dan ambulance : siswa menjelaskan mobil polisi dan ambulance . contoh dialog :’Gambar apakah ini? Pekerjaan apa yang membutuhkan kendaraan ini? Bagaimanakah bunyinya? dsb “ (biarkan siswa menjelaskan apa yang mereka ketahui dan bunda guru merespon penjelasan siswa) - Bunda member penjelasan dan penegasan mengenai mobil polisi dan ambulance - Siswa mengulang kalimat yang diucapkan bunda “mobil poilisi untuk patrol” Ambulance untuk membawa orang sakit” - Dialog entrepreneursip :” adakah yang tahu mobil polisi, ambulance diciptakan oleh siapa? Ya, manusia. Orang yang mempunyai pabrik pembuat mobil poilisi dan ambulance disebut pengusaha. Pengusaha ini bisa menyuruh orang pintar untuk membuat mobil poilisi dan ambulance, kemudian pengusaha ini menjual mobil dan ambulance. Ada yang mau menjadi pengusaha pabrik mobil? Teman-teman ingin menjadi pengusaha apa? dsb • Bermain kartu kosa kata : kantor, rumah sakit, kantor polisi, took dan menyebutkan huruf “rumah sakit” melalui nyanyian (hafal kata dan huruf r,u,m,a,h,s,a,k,i,t) (contoh : menyusun huruf membentuk kata yang dicontohkan) • Englisah vocab : office, police station, store • P.T Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri sederhana	Poster profesi dan pekerjaan Gambar mobil polisi dan ambulance Gambar mobil polisi, ambulance Anak langsung Kartu kata dan kartu huruf Gambar kantor, kantor polisi, took Modul Khalifah Activity pensil
3.	ISTIRAHAT (09.45-10.45)	
	• Snack Time	Bekal siswa

	• Bermain bebas kekuatan dari Allah Al-Qowiyy Yang Maha Sumber Kekuatan	Seluncuran, ayunan dsb
4.	KEGIATAN SENTRA (10.45-12.00)	
	• Pijakan sebelum main (10 menit) - Membaca / memperlihatkan /menjelaskan buku yang berkaitan salah satu kendaraan profesi atau pekerjaan (contoh : buku tentang ambulance) (memasukan kosa kata dalam penjelasan) - Memberi penegasan menggunakan bahan (contoh : disana ada perlengkapan dagang, silahkan teman-teman yang berperan sebagai pedagang, biasanya apa yang dilakukan oleh pedagang?) - Mendiskusikan / mengingatkan aturan main • Pijakan bermain (40 menit) Bermain peran makro : kegiatan di kantor polisi (pembuatan SIM, pengaduan kehilangan, memenjarakan pencuri), Aktifitas jual beli di pasar: - Berperan sebagai polisi petugas pembuat SIM dan orang membuat SIM (tes naik kendaraan : menirukan gerakan kendaraan) - Bereperan sebagai polisi di tempat pengaduan kehilangan dan orang yang mengadakan kehilangan - Berepran sebagai penjual dan pembeli di pasar - Berperan sebagai pencuri di pasar Biarkan siswa yang bermain sesuai dengan pengetahuan, jika ada siswa yang bermain tidak sesuai dengan aturan pada kehidupan nyata (contoh : pedagang yang memaksa orang untuk membeli, polisi yang memukuli pencuri dsb), guru dapat menginormsikan bagaimana menjadi pedagang/polisi yang baik. Jika ada siswa yang bingung harus melakukan apa, guru dapat member gagasan agar muncul ide pada sisiwa apa yang harus ia lakukan (contoh : apakah pernah ikut bersama ayah membuat SIM? Biasanya jika membuat SIM ada tes dan tes mengendarai kendaraan dsb)	Buku Perlengkapan polisi, meja, kursi,perlengkapan dagang, uang mainan

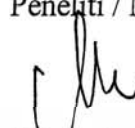
	ada tes dan tes mengendarai kendaraan dsb) • Pijakan setelah main (25 menit) - Beres-beres (siswa membereskan semua peralatan main disimpa kembali ke tempatnya semula) - Recalling 9setiap siswa menceritakan kemabali pengalaman main)	
5.	KEGIATAN SHALAT DHUHUR (12.00-12.00)	
	• Persiapan shalat dhuhur berjamaah - Berwudhu - Klasikal Iqro 3 hl. 26 - Hafalan : bacaan tahiyat awal, Doa melepas pakaian, Hadist Tentang Sodaqoh • Shalat dhuhur berjamaah	Air wudhu HVS bertuliskan 3 bacaan dari Iqro 3 hal. 26 Anak langsung Perlengkapan shalat
6.	CLOSING CYRCLE (12.20-12.30)	
	• Menyanyakan perasaan siswa hari ini • Berdoa : Surat Al-Ashr, Doa Selesai, Doa Keluar Kelas/Rumah, Doa Naik Kendaraan	

Kepala Sekolah


Nurul Purnomo Wati

Guru

Dian

Yogyakarta, 30 April 2014
Peneliti / Mahasiswa

Wati Mah

SEMESTER/MINGGU/KELOMPOK: 2/1/B

Sentra : Art + Tauhid

[illegible]

	menjahit dan menempelkan pada HVS warna, biasakan siswa untuk menulis nama sebelah kiri dengan spidol permanent) - Bermain musik : Sebelum bermain musik bunda guru menyiapkan karpet geometri dengan pola • PIJAKAN SETELAH MAIN (25 MENIT) - Beres-beres (siswa membereskan semua peralatan main disimpan kembali ke tempat semula) (contoh : menyimpan peralatan music pada tempatnya) - Relaclling (setiap siswa menceritakan kembali pengalaman main)	HVS warna / kertas buffalo, spidol, lem
3.	ISTIRAHAT (09.45 – 10.45)	
	• Snack Time	Bekal siswa
4.	CLOSING CYRCLE (12.20 – 12. 30)	
	• Berdoa : surat Al-Ashr, Doa Selesai Belajar, Doa keluar kelas/Rumah, Doa Naik kendaraan	

Kepala Sekolah



Nururi Purnomo Wati

Guru

Dian

Yogyakarta, 2 Mei 2014

Peneliti / Mahasisiwa

Watimah

LAMPIRAN 10

Skenario Pembelajaran

**SKENARIO PEMBELAJARAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN
GOBAK SODOR**

Siklus I pertemuan ke I

Hari/Tanggal : Senin /21 April 2014

Waktu : 30 menit

Tema : Cita-citaku

Sub Tema : Mengenalkan macam-macam profesi

Metode : Demontstrasi dan penugasan

Media : Bagan Permainan *Gobak sodor* dan 5 buah kursi kecil sebagai rintangan

Tujuan : Melatih kelincahan gerak anak

Skenario pembelajaran:

1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman
2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan
3. Kolaborator menerangkan dan member contoh permainan
4. Skenario permainan *gobak sodor*:
 - a. Membuat bagan arena permainan trsdisional “*gobak sodor*” yang diinginkan
 - b. Sebelum permainan anak menentukan siapa yang menjadi peneyerang dan menjadi penghadang dengan melakukan “cang kacang panjang yang panjang gagah”
 - c. Setiap permainan dari pihak penjaga harus menempati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kedua kakinya harus berada di atas garis. Sedangkan bagi pihak penyerang harus bersiap-siap untuk memasuki ruangan atau petak-petak.
 - d. Permainan dimulai setelah wasit atau guru membuyikan pluitnya.
 - e. Setiap pemain dari regu penyerang harus berusaha untuk dapat melewati garis depan yang dijaga oleh regu penjaga. Yaitu dengan jalan menghindari tangkapan atau sentuhan dari pihak penjaga. Sedangkan setiap pemain dari pihak penjaga berusaha untuk dapat menangkap atau menyentuh pemain dari pihak penyerang dengan tangan, dengan ketentuan kedua kakinya harus tetap berada di atas garis atau salah satu kakinya berada di atas garis sedang kaki yang lainnya boleh terangkat.
 - f. Setiap pemain dari pihak peneyerang yang dapat melewati seluruh garis, mulai dari garis depan sampai garis belakang dan dari geris belakang sampai melewati garis depan lagi mendapatkan nilai 2 (dua)

tanpa disentuh oleh pihak penjaga. Tetapi bila hanya dapat melewati garis depan sampai garis belakang saja tanpa disentuh oleh pihak penjaga mendapat nilai 1 (satu), demikian juga dari garis belakang sampai melewati garis depan nilainya 1 (satu).

- g. Lamanya permainan dari dua babak, masing-masing 10 menit
 - h. Selanjutnya anak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter
5. Selsai melaksanakan permainan anak-anak di ajak masuk dan melakukan pendinginan

Penilaian : Observasi

**SKENARIO PEMBELAJARAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN
GOBAK SODOR**

Siklus I Pertemuan ke II

Hari/Tanggal : Senin /23 April 2014

Waktu : 30 menit

Tema : Cita-citaku

Sub Tema : Mengenalkan macam-macam profesi

Metode : Demontstrasi dan penugasan

Media : Bagan Permainan *Gobak sodor* dan 5 buah kursi kecil sebagai rintangan

Tujuan : Melatih kelincahan gerak anak

Skenario pembelajaran:

1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman
2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan
3. Kolaborator mengulang menerangkan dan memberi contoh permainan
4. Skenario permainan gobak sodor:
 - a. Membuat bagan arena permainan trsdisional “*gobak sodor*” yang diinginkan
 - b. Sebelum permainan anak menentukan siapa yang menjadi peneyerang dan menjadi penghadang dengan melakukan “cang kacang panjang yang panjang gagah”
 - c. Setiap permainan dari pihak penjaga harus menempati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kedua kakinya harus berada di atas garis. Sedangkan bagi pihak penyerang harus bersiap-siap untuk memasuki ruangan atau petak-petak.
 - d. Permainan dimulai setelah wasit atau guru membuyikan peluitnya.
 - e. Setiap pemain dari regu penyerang harus berusaha untuk dapat melewati garis depan yang dijaga oleh regu penjaga. Yaitu dengan jalan menghindari tangkapan atau sentuhan dari pihak penjaga. Sedangkan setiap pemain dari pihak penjaga berusaha untuk dapat menangkap atau menyentuh pemain dari pihak penyerang dengan tangan, dengan ketentuan kedua kakinya harus tetap berada di atas garis atau salah satu kakinya berada di atas garis sedang kaki yang lainnya boleh terangkat.
 - f. Setiap pemain dari pihak peneyerang yang dapat melewati seluruh garis, mulai dari garis depan sampai garis belakang dan dari garis belakang sampai melewati garis depan lagi mendapatkan nilai 2 (dua) tanpa disentuh oleh pihak penjaga. Tetpai bila hanya dapat melewati garis depan sampai garis belakang saja tanpa disentuh oleh pihak

penjaga mendapat nilai 1 (satu), demikian juga dari garis belakang sampai melewati garis depan nilainya 1 (satu).

g. Lamanya permainan dari dua babak, masing-masing 10 menit

h. Selanjutnya anak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter

5. Selsai melaksanakan permainan anak-anak di ajak masuk dan melakukan pendinginan

Penilaian : Observasi

**SKENARIO PEMBELAJARAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN
GOBAK SODOR**

Siklus I Pertemuan ke III

Hari/Tanggal : Senin /25 April 2014

Waktu : 30 menit

Tema : Cita-citaku

Sub Tema : Mengenalkan macam-macam profesi

Metode : Demontstrasi dan penugasan

Media : Bagan Permainan Gobak sodor dan 5 buah kursi kecil sebagai rintangan

Tujuan : Melatih kelincahan gerak anak

Skenario pembelajaran:

1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman
2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan
3. Kolaborator mengulang menerangkan dan memberi contoh permainan
4. Skenario permainan *gobak sodor*
 - a. Membuat bagan arena permainan trsdisional “*gobak sodor*” yang diinginkan
 - b. Sebelum permainan anak menentukan siapa yang menjadi peneyerang dan menjadi penghadang dengan melakukan “cang kacang panjang yang panjang gagah”
 - c. Setiap permainan dari pihak penjaga harus menempati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kedua kakinya harus berada di atas garis. Sedangkan bagi pihak penyerang harus bersiap-siap untuk memasuki ruangan atau petak-petak.
 - d. Permainan dimulai setelah wasit atau guru membuyikan pluitnya.
 - e. Setiap pemain dari regu penyerang harus berusaha untuk dapat melewati garis depan yang dijaga oleh regu penjaga. Yaitu dengan jalan menghindari tangkapan atau sentuhan dari pihak penjaga. Sedangkan setiap pemain dari pihak penjaga berusaha untuk dapat menangkap atau menyentuh pemain dari pihak penyerang dengan tangan, dengan ketentuan kedua kakinya harus tetap berada di atas garis atau salah satu kakinya berada di atas garis sedang kaki yang lainnya boleh terangkat.
 - f. Setiap pemain dari pihak peneyerang yang dapat melewati seluruh garis, mulai dari garis depan sampai garis belakang dan dari garis belakang sampai melewati garis depan lagi mendapatkan nilai 2 (dua)

tanpa disentuh oleh pihak penjaga. Tetapi bila hanya dapat melewati garis depan sampai garis belakang saja tanpa disentuh oleh pihak penjaga mendapat nilai 1 (satu), demikian juga dari garis belakang sampai melewati garis depan nilainya 1 (satu).

- g. Lamanya permainan dari dua babak, masing-masing 10 menit
- h. Selanjutnya anak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter

- 5. Selsai melaksanakan permainan anak-anak di ajak masuk dan melakukan pendinginan

Penilaian : Observasi

**SKENARIO PEMBELAJARAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN
GOBAK SODOR**

Siklus II Pertemuan ke I

Hari/Tanggal : Senin /28 April 2014

Waktu : 30 menit

Tema : Cita-citaku

Sub Tema : Mengenalkan macam-macam profesi

Metode : Demontstrasi dan penugasan

Media : Bagan Permainan *Gobak sodor* dan 5 buah kursi kecil sebagai rintangan

Tujuan : Melatih kelincahan gerak anak

Skenario pembelajaran:

1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman
2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan
3. Kolaborator mengulang menerangkan dan memberi contoh permainan
4. Skenario permainan *gobak sodor*:
 - a. Membuat bagan arena permainan trsdisional “*gobak sodor*” yang diinginkan
 - b. Sebelum permainan anak menentukan siapa yang menjadi peneyerang dan menjadi penghadang dengan melakukan “cang kacang panjang yang panjang gagah”
 - c. Setiap permainan dari pihak penjaga harus menempati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kedua kakinya harus berada di atas garis. Sedangkan bagi pihak penyerang harus bersiap-siap untuk memasuki ruangan atau petak-petak.
 - d. Permainan dimulai setelah wasit atau guru membuyikan pluitnya.
 - e. Setiap pemain dari regu penyerang harus berusaha untuk dapat melewati garis depan yang dijaga oleh regu penjaga. Yaitu dengan jalan menghindari tangkapan atau sentuhan dari pihak penjaga. Sedangkan setiap pemain dari pihak penjaga berusaha untuk dapat menangkap atau menyentuh pemain dari pihak penyerang dengan tangan, dengan ketentuan kedua kakinya harus tetap berada di atas garis atau salah satu kakinya berada di atas garis sedang kaki yang lainnya boleh terangkat.
 - f. Setiap pemain dari pihak peneyerang yang dapat melewati seluruh garis, mulai dari garis depan sampai garis belakang dan dari garis belakang sampai melewati garis depan lagi mendapatkan nilai 2 (dua)

- g. Lamanya permainan dari dua babak, masing-masing 10 menit
 - h. Selanjutnya anak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter yang berbentuk zigzag
5. Selsai melaksanakan permainan anak-anak di ajak masuk dan melakukan pendinginan

Penilaian : Observasi

**SKENARIO PEMBELAJARAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN
GOBAK SODOR**

Siklus II Pertemuan ke II

Hari/Tanggal : Senin /30 April 2014

Waktu : 30 menit

Tema : Cita-citaku

Sub Tema : Mengenalkan macam-macam profesi

Metode : Demontstrasi dan penugasan

Media : Bagan Permainan *Gobak sodor* dan 5 buah kursi kecil sebagai rintangan

Tujuan : Melatih kelincahan gerak anak

Skenario pembelajaran:

1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman
2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan
3. Kolaborator mengulang menerangkan dan memberi contoh permainan
4. Skenario permainan *gobak sodor*:
 - a. Membuat bagan arena permainan trsdisional “*gobak sodor*” yang diinginkan
 - b. Sebelum permainan anak menentukan siapa yang menjadi peneyerang dan menjadi penghadang dengan melakukan “cang kacang panjang yang panjang gagah”
 - c. Setiap permainan dari pihak penjaga harus menempati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kedua kakinya harus berada di atas garis. Sedangkan bagi pihak penyerang harus bersiap-siap untuk memasuki ruangan atau petak-petak.
 - d. Permainan dimulai setelah wasit atau guru membuyikan pluitnya.
 - e. Setiap pemain dari regu penyerang harus berusaha untuk dapat melewati garis depan yang dijaga oleh regu penjaga. Yaitu dengan jalan menghindari tangkapan atau sentuhan dari pihak penjaga. Sedangkan setiap pemain dari pihak penjaga berusaha untuk dapat menangkap atau menyentuh pemain dari pihak penyerang dengan tangan, dengan ketentuan kedua kakinya harus tetap berada di atas garis atau salah satu kakinya berada di atas garis sedang kaki yang lainnya boleh terangkat.
 - f. Setiap pemain dari pihak peneyerang yang dapat melewati seluruh garis, mulai dari garis depan sampai garis belakang dan dari garis belakang sampai melewati garis depan lagi mendapatkan nilai 2 (dua)

tanpa disentuh oleh pihak penjaga. Tetapi bila hanya dapat melewati garis depan sampai garis belakang saja tanpa disentuh oleh pihak penjaga mendapat nilai 1 (satu), demikian juga dari garis belakang sampai melewati garis depan nilainya 1 (satu).

- g. Lamanya permainan dari dua babak, masing-masing 10 menit.
 - h. Selanjutnya anak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter yang berbentuk zigzag.
5. Selsai melaksanakan permainan anak-anak di ajak melakukan pendinginan di halaman dengan melakukan peregangan sambil menghirup udara lewat hidung dan dikeluarkan lewat mulut.

Penilaian : Observasi

**SKENARIO PEMBELAJARAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN
GOBAK SODOR**

Siklus II Pertemuan ke III

Hari/Tanggal : Senin /2 Mei 2014

Waktu : 30 menit

Tema : Cita-citaku

Sub Tema : Mengenalkan macam-macam profesi

Metode : Demontstrasi dan penugasan

Media : Bagan Permainan *Gobak sodor* dan 5 buah kursi kecil sebagai rintangan

Tujuan : Melatih kelincahan gerak anak

Skenario pembelajaran:

1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman
2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan
3. Kolaborator mengulang menerangkan dan memberi contoh permainan
4. Skenario permainan *gobak sodor*
 - a. Membuat bagan arena permainan trsdisional “*gobak sodor*” yang diinginkan
 - b. Sebelum permainan anak menentukan siapa yang menjadi peneyerang dan menjadi penghadang dengan melakukan “cang kacang panjang yang panjang gagah”
 - c. Setiap permainan dari pihak penjaga harus menempati garisnya masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kedua kakinya harus berada di atas garis. Sedangkan bagi pihak penyerang harus bersiap-siap untuk memasuki ruangan atau petak-petak.
 - d. Permainan dimulai setelah wasit atau guru membuyikan pluitnya.
 - e. Setiap pemain dari regu penyerang harus berusaha untuk dapat melewati garis depan yang dijaga oleh regu penjaga. Yaitu dengan jalan menghindari tangkapan atau sentuhan dari pihak penjaga. Sedangkan setiap pemain dari pihak penjaga berusaha untuk dapat menangkap atau menyentuh pemain dari pihak penyerang dengan tangan, dengan ketentuan kedua kakinya harus tetap berada di atas garis atau salah satu kakinya berada di atas garis sedang kaki yang lainnya boleh terangkat.
 - f. Setiap pemain dari pihak peneyerang yang dapat melewati seluruh garis, mulai dari garis depan sampai garis belakang dan dari garis belakang sampai melewati garis depan lagi mendapatkan nilai 2 (dua)

tanpa disentuh oleh pihak penjaga. Tetapi bila hanya dapat melewati garis depan sampai garis belakang saja tanpa disentuh oleh pihak penjaga mendapat nilai 1 (satu), demikian juga dari garis belakang sampai melewati garis depan nilainya 1 (satu).

- g. Lamanya permainan dari dua babak, masing-masing 10 menit.
 - h. Selanjutnya anak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter yang berbentuk zig-zag.
5. Selsai melaksanakan permainan anak-anak di ajak melakukan pendinginan di halaman dengan melakukan peregangan sambil menghirup udara lewat hidung dan dikeluarkan lewat mulut.

Penilaian : Observasi

LAMPIRAN 11

Foto Kegiatan

Permainan *Gobak sodor*

Foto Kegiatan Bermain *Gobak Sodor*



bagian permainan *gobak sodor*



pemanasan sebelum melakukan permainan *gobak sodor*



Peneliti menjelaskan jalannya permainan *gobak sodor* dan aturan permainan



Anak aktif dalam bermain, aktif menghindari lawan dan guru memberikan suport kepada anak.



Anak antusias dalam bermain *gobak sodor*



Anak berhasil menangkap penyerang