UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B1 MELALUI PERMAINAN DENGAN SIMPAI DI TK ABA GENDINGAN YOGYAKARTA

SKRIPSI

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

Oleh
Hesti Fajarwati
NIM 09111244032

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2014

PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul "UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B1 MELALUI PERMAINAN DENGAN SIMPAI DI TK ABA GENDINGAN YOGYAKARTA" yang disusun oleh Hesti Fajarwati, NIM 09111244032 ini telah dikoreksi dan disetujui untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, Januari 2014

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Nelva Rolina, M.Si	Eka Sapti C. MM, M.Pd
NIP 19800718 200501 2 001	NIP 19771020 200501 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar- benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan ataupun 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, 18 Desember 2013

Yang menyatakan,

Hesti Fajarwati
NIM 09111244032

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B1 MELALUI PERMAINAN DENGAN SIMPAI DI TK ABA GENDINGAN YOGYAKARTA" yang disusun oleh Hesti Fajarwati, NIM 09111244032 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Pada Tanggal 18 Desember 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nelva Rolina, M. Si.	Ketua Penguji	.....	6/1 2014
Ika Budi Maryatun, M. Pd.	Sekretaris Penguji	.....	31/12 2013
Sudarmanto, M. Kes	Penguji Utama	.....	29/12 2013
Eka Sapti C. MM, M.Pd.	Penguji Pendamping	.....	3/1 2014

Yogyakarta, 21 JAN 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 1960092 198702 1 001

MOTTO

"Permainan merupakan salah satu bentuk penyaluran energi yang berlebih dalam diri anak, dan dari permainan inilah anak dapat menguasai sebuah keterampilan tertentu". (Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dengan penuh rasa syukur kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku, Ibu Hartini dan Bapak Subagya yang selalu mendukung, menyayangi, terimakasih atas semua ridho, do'a, nasehat dan motivasinya dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Almamaterku

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B1 MELALUI PERMAINAN DENGAN SIMPAI DI TK ABA GENDINGAN YOGYAKARTA

Oleh
Hesti Fajarwati
NIM 09111244032

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B1 TK ABA Gendingan Yogyakarta melalui permainan dengan simpai.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Subjek penelitian adalah anak didik Kelompok B1 TK ABA Gendingan Yogyakarta yang berjumlah 15 anak terdiri dari 9 anak putra dan 6 anak putri. Objek penelitian ini berupa pengembangan kemampuan motorik kasar melalui permainan dengan simpai. Tempat penelitian di TK ABA Gendingan Yogyakarta yang beralamat di jalan Wachid Hasyim No. 25 Ngampilan Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan menggunakan lembar observasi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila 75% dari jumlah anak berkriteria mampu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan motorik kasar anak Kelompok B1 TK ABA Gendingan Yogyakarta melalui permainan dengan simpai. Pada pra tindakan keterampilan motorik kasar anak 21,33% dan pada siklus I keterampilan motorik kasar anak meningkat 13,77% menjadi 35,10%. Pada siklus II keterampilan motorik kasar anak meningkat sebesar 51,12% menjadi 86,33%. Permainan dengan simpai yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar dalam penelitian ini terdiri dari beberapa langkah permainan, yaitu: anak melompati simpai sejauh 60 cm yang ditata secara berjajar dilapangan, kemudian anak meloncati simpai ke depan 10 kali dan ke belakang 2 kali dengan menggunakan dua simpai secara bergatian, lalu anak merangkak melewati simpai yang dibuat seperti lorong, kemudian anak berlari sambil melompat masuk kedalam simpai, dan yang terakhir anak berdiri dengan kaki yang lain selama 10 detik. Pada siklus I permainan dilakukan secara bersama- sama sedangkan pada siklus II permainan dilakukan secara berkelompok, sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan dengan simpai dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B1 TK ABA Gendingan Yogyakarta.

Kata kunci: *keterampilan motorik kasar, permainan dengan simpai, kelompok B1 TK ABA Gendingan Yogyakarta*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Dengan Simpai di TK ABA Gendingan Yogyakarta". Penulisan skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dasar dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
3. Koordinator Prodi PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Ibu Nelva Rolina, M. Si dan Ibu Eka Sapti C. MM, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan masukan kepada penulis dan penulisan skripsi ini.

5. Kepala Sekolah beserta staf pengajar dan karyawan TK ABA Gendingan Yogykarta yang telah memberikan izin dan menyediakan tempat serta waktu untuk melakukan penelitian.
6. Ibu Ami Restianawati S. Pd selaku guru kelompok B1 TK ABA Gendingan sebagai kolaborator pada saat penelitian.
7. Anak- anak kelompok B1 TK ABA Gendingan Yogyakarta.
8. Kedua orangtuaku, kakak dan adikku (mas Aris, Yoga dan Yogi) terimakasih atas dukungan dan kasih sayangnya.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

Semoga segala bantuan, dukungan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal yang dapat diterima dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 18 Desember 2013

Hesti Fajarwati

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL ……...	i
HALAMAN PERSETUJUAN ……	ii
SURAT PERNYATAAN ……	iii
HALAMAN PENGESAHAN …….	iv
MOTTO ……..	v
PERSEMBAHAN …….…….	vi
ABSTRAK …….…….	vii
KATA PENGANTAR …….	viii
DAFTAR ISI …….....	x
DAFTAR TABEL ……...	xiii
DAFTAR GAMBAR ……..	xv
DAFTAR LAMPIRAN ……...	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah ……	1
B. Identifikasi Masalah …….....	6
C. Batasan Masalah …….....	7
D. Rumusan Masalah …….....	7
E. Tujuan Penelitian …….....	7
F. Manfaat Penelitian …….....	7
G. Definisi Operasional……...	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Tinjauan Perkembangan Motorik Kasar ……	9
1. Pengertian Perkembangan Motorik AUD…….…….	9
2. Unsur- unsur Perkembangan Motorik……..	11
3. Manfaat Perkembangan Motorik bagi AUD……	13
4. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar AUD…….....	15
5. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak usia 5-6 Tahun….	20
6. Tujuan Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar AUD…….....	24

7. Fungsi Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar AUD……..... 26
8. Faktor Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar …….. 27
B. Tinjauan Permainan Dengan Simpai ……. 27
1. Pengertian Permainan…….. 27
2. Jenis- jenis Permainan AUD……..……. 28
3. Pengertian Permainan Dengan Simpai……. 32
4. Langkah- langkah Permainan Dengan Simpai……..... 34
5. Manfaat Permainan Dengan Simpai bagi AUD……..... 36
6. Tujuan Permainan Dengan Simpai bagi AUD……..... 41
C. Penelitian Yang Relevan…… 43
D. Kerangka Berpikir…….. 43
E. Hipotesis Tindakan……. 45
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian……... 46
B. Subyek Penelitian…….. 46
C. Tempat dan Waktu Penelitian …….…… 46
D. Tahap Penelitian……..... 47
E. Metode Pengumpulan Data…… 49
F. Instrumen Penelitian……... 50
G. Teknik Analisis Data…….. 53
H. Indikator Keberhasilan……..... 54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Lokasi Penelitian…… 55
B. Deskripsi Hasil Penelitian…….. 56
1. Kemampuan Pra Tindakan…….. 56
2. Pelaksanaan Tindakan……. 59
a. Siklus I…… 59
b. Siklus II…….. 73
C. Pembahasan Hasil Penelitian……. 87
D. Keterbatasan Penelitian……. 95

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan …… 96

B. Saran …….…… 97

DAFTAR PUSTAKA …… 98

LAMPIRAN …….. 101

DAFTAR TABEL

		hal
Tabel 1.	Karakteristik Keterampilan Motorik Kasar dalam Permen Diknas Nomor 58 tahun 2009.....	22
Tabel 2.	Karakteristik Keterampilan Motorik Kasar dalam Kurikulum.....	23
Tabel 3.	Kisi- kisi Instrumen.....	51
Tabel 4.	Instrumen Observasi Keterampilan Motorik Kasar	52
Tabel 5.	Rubrik Penilaian Keterampilan Melompat	52
Tabel 6.	Rubrik Penilaian Keterampilan Meloncat	52
Tabel 7.	Rubrik Penilaian Keterampilan Merangkak	52
Tabel 8.	Rubrik Penilaian Keterampilan Berlari Sambil Melompat	52
Tabel 9.	Rubrik Penilaian Keterampilan Berdiri Dengan Satu Kaki	53
Tabel10.	Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Pra Tindakan.....	57
Tabel11.	Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus I Pertemuan I.....	63
Tabel12.	Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus I Pertemuan II.....	66
Tabel13.	Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus I Pertemuan III.....	68
Tabel14.	Persentase Rata- rata Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus I.....	70
Tabel15.	Perbandingan Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada PraTindakan dengan Siklus I.....	71
Tabel 16.	Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus II Pertemuan I.....	75
Tabel 17.	Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus II Pertemuan II.....	79
Tabel 18.	Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus II Pertemuan III.....	81
Tabel 19.	Persentase Rata- rata Keterampilan MotorikKasar pada SiklusI.....	82
Tabel20.	Perbandingan Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada	

Pra Tindakan dengan Siklus I..... 84

Tabel 21. Total Skor Ketererampilan Motorik Kasar Anak pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II..... 86

DAFTAR GAMBAR

hal

Gambar 1. Siklus PTK Kemmis dan Tagart..... 47

Gambar 2. Diagram Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II..... 86

DAFTAR LAMPIRAN

		hal
Lampiran 1.	Surat Izin Izin Observasi.....	102
Lampiran 2.	Surat Permohonan Validasi Instrumen.....	103
Lampiran 3.	Surat Keterangan Validitas Instrumen Penelitian.....	104
Lampiran 4.	Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 5.	Surat Keterangan Penelitian.....	108
Lampiran 6.	Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar.....	109
Lampiran 7.	Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar.....	110
Lampiran 8.	Hasil Observasi pada Pra Tindakan.....	112
Lampiran 9.	RKH dan Hasil Observasi Siklus I.....	113
Lampiran 10.	RKH dan Hasil Observasi Siklus II.....	131
Lampiran 11.	Foto Desain Permainan dengan Simpai dan Kegiatan Permainan.....	148

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang- undang Nomor 20 Tahun 2003). Anak pada usia 0-6 tahun merupakan periode awal dan paling penting dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Periode ini sering disebut dengan istilah *the golden age* atau masa keemasan. Masa keemasan merupakan masa yang tepat untuk memberikan berbagai stimulasi pada anak, untuk diserap dalam otak dan ia aplikasikan dalam kehidupannya. Pemberian stimulasi yang tepat pada anak, tentu dapat mengoptimalisasi berbagai aspek perkembangannya. Untuk itu diperlukan adanya suatu wadah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dini atau yang disebut dengan pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak dari lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan sebelum anak masuk ke jenjang pendidikan sekolah dasar.

> Hal ini sejalan dengan UU no 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 bahwa, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dikutip dari Permen Diknas no 58 tahun 2009, dikemukakan bahwa penyelenggaraan PAUD di Indonesia dilakukan melalui 2 jalur yaitu: jalur pendidikan formal dan jalur pendidikan non formal. Di jalur pendidikan formal, PAUD diselenggarakan dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA), sedangkan pada jalur pendidikan non formal, PAUD

diselenggarakan dalam bentuk Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA) dan PAUD sejenis (SPS). Pada jalur pendidikan formal, kegiatan belajar mengajar umumnya terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A diisi oleh anak usia 4-5 tahun sedangkan kelompok B diisi oleh anak usia 5-6 tahun.

Pemberian stimulasi yang baik dan optimal sangat diperlukan untuk mengembangkan lima aspek perkembangan pada anak. Lima aspek perkembangan pada anak Taman Kanak-kanak (TK) yang perlu dikembangkan adalah aspek perkembangan agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Perencanaan pembelajaran yang tepat dan terarah sesuai dengan tahapan perkembangan dapat dikembangkan untuk semua aspek perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan ialah aspek perkembangan fisik-motorik. Perkembangan fisik-motorik sangat berkaitan dengan perkembangan fisik anak, dan berbagai aktivitas fisik yang mampu menunjang keterampilan motorik anak. Hal ini memudahkan anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan lainnya.

Perkembangan kemampuan motorik pada manusia merupakan aspek perkembangan individu yang menonjol dan jelas bisa dilihat (Sumantri, 2005: 46). Hal ini terlihat apabila anak mengalami peningkatan dalam perkembangan kemampuan motoriknya, maka anak akan dapat menampilkan suatu keterampilan motorik dengan baik. Gerakan- gerakan yang ditampilkan anak dalam berbagai aktivitasnya, merupakan suatu unsur sederhana dari keterampilan motorik yang dimilikinya. Keterampilan motorik yang dimiliki anak akan semakin meningkat dan berkembang seiring bertambahnya usia (Endang Rini Sukamti, 2007: 17).

Perkembangan fisik-motorik berkembang sangat cepat pada anak usia lima tahun pertama, dimana pada usia ini anak sangat aktif dalam melakukan gerakan-gerakan yang dapat merangsang kemampuan motorik. Elizabeth Hurlock (1978: 156) mengatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan motorik, namun keterampilan motorik pada anak- anak tidak akan berkembang melalui kematangan saja melainkan harus dipelajari atau dilatih. Dengan begitu, maka sudah jelas bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang baik bagi para orangtua dan guru untuk memberikan berbagai stimulasi yang berhubungan dengan keterampilan motorik anak. Keterampilan motorik kasar anak akan semakin terlatih dan terkoordinasi dengan adanya pembiasaan dan latihan-latihan yang dilakukan.

Keterampilan motorik kasar merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Keterampilan ini merupakan keterampilan dalam menggunakan otot-otot besar yang mampu mengembangkan keterampilan gerak pada anak. Gerak itulah, yang dapat mengekspresikan segala apa yang ada dalam pikirannya. Dalam pembelajaran di TK kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar tidak terlepas dari pembelajaran jasmani. Contoh dari kegiatan jasmani yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar adalah berlari, melompat, meloncat, menendang bola, melempar, menangkap, memantulkan bola, memukul, dan berjalan. Selain dapat membuat anak lebih sehat, pembelajaran jasmani pada anak juga dapat membuat anak lebih terlihat segar dan bersemangat dalam belajar di sekolah. Menurut Permen Diknas Nomor 58 Tahun 2009 tingkat pencapaian perkembangan anak

usia 5-6 tahun meliputi: Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan dan kepala saat melakukan tarian/ senam; melakukan permainan fisik dengan aturan; terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; dan melakukan kegiatan kebersihan diri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada anak kelompok B1 TK ABA Gendingan Yogyakarta, anak kurang terampil dalam melakukan gerakan meloncat dan melompat, dimana saat melakukan gerakan meloncat dengan rintangan kaki anak masih mengenai rintangan tersebut. Dari 15 anak terdapat 8 anak yang belum mampu menjaga keseimbangannya untuk berdiri dengan salah satu kaki ditekuk selama beberapa detik saat melakukan pemanasan sebelum senam. Terdapat 6 anak yang masih kesulitan dalam menirukan gerakan secara terkoordinasi. 5 anak belum bisa melakukan kegiatan melempar dan menangkap bola dengan tepat, baik yang diakukan secara berkelompok, berpasangan, maupun individu. Sebagian besar anak masih kesulitan dalam menendang bola terarah dan tepat sasaran. Penggunaan dan pemanfaatan alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran motorik kasar masih minim. Kegiatan pengembangan keterampilan motorik kasar belum optimal dan belum dikemas dalam bentuk permainan yang menarik bagi anak, sehingga anak mudah bosan dan kurang antusias dalam melakukan kegiatan motorik kasar.

Pengembangan motorik kasar yang dilakukan oleh guru di TK ABA Gendingan sudah dilaksanakan namun belum optimal, hal ini terlihat dari kegiatan pengembangan motorik kasar dilaksanakan seminggu sekali melalui kegiatan

jalan-jalan dan kegiatan senam. Guru masih minim dalam memanfaatkan alat permainan yang dimiliki sekolah untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak dan kegiatan pengembangan keterampilan motorik kasar yang dilakukan guru kurang bervariasi. Hal inilah yang mempengaruhi rendahnya keterampilan motorik kasar yang dimiliki anak dalam melakukan berbagai gerakan motorik.

Mengingat pentingnya keterampilan motorik kasar bagi perkembangan anak selanjutnya, maka sebagai pendidik perlu menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik untuk melatih keterampilan motorik kasar anak sesuai dengan kurikulum pembelajaran di TK. Kegiatan pembelajaran yang menarik tentu akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman. Salah satu kegiatan yang menarik bagi anak adalah melalui kegiatan bermain dalam bentuk permainan. Kegiatan pengembangan yang dilakukan dalam bentuk permainan tentu akan membuat anak lebih tertarik, senang, dan tidak cepat bosan saat belajar di sekolah. Sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai, dan kemampuan anak akan meningkat. Permainan dengan simpai merupakan salah satu permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat simpai. Permainan ini merupakan salah satu permainan kecil dengan alat yang tidak memiliki aturan baku dalam permainanya sehingga bentuk-bentuk permainannya mudah dimodivikasi, peralatan yang digunakan mudah didapat, tidak membahayakan, dan mudah dibawa kemana- mana. Permainan dengan simpai, mengajarkan anak berbagai keterampilan gerak saat bermain yang berfungsi untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk

melakukan penelitian yang mampu meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan dengan simpai pada anak kelompok B1 TK ABA Gendingan Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi permasalahan yang muncul adalah:

1. Anak kurang terampil dalam melakukan gerakan meloncat dan melompat.
2. Dari 15 anak terdapat 8 anak yang belum mampu menjaga keseimbangannya untuk berdiri dengan salah satu kaki ditekuk selama beberapa detik saat melakukan pemanasan sebelum senam.
3. Terdapat 5 anak belum bisa melakukan kegiatan melempar dan menangkap bola dengan tepat, baik yang diakukan secara berkelompok, berpasangan, maupun individu.
4. Terdapat 6 anak yang masih kesulitan dalam menirukan gerakan secara terkoordinasi.
5. Sebagian besar anak masih kesulitan dalam menendang bola secara tearah dan tepat sasaran.
6. Penggunaan dan pemanfaatan alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran motorik kasar di TK ABA Gendingan masih minim.
7. Kegiatan pengembangan keterampilan motorik kasar belum optimal dan belum dikemas dalam bentuk permainan yang menarik bagi anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya dibatasi pada satu permasalahan saja: yaitu rendahnya keterampilan motorik kasar pada nomor 4 dan nomor 6 di TK ABA Gendingan Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah: Bagaimana meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan dengan simpai pada anak kelompok B1 TK ABA Gendingan Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan dengan simpai pada anak kelompok B1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal gendingan Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan peneliti bagaimana meningkatkan keterampilan motorik kasar AUD melalui permainan dengan simpai.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak didik, membantu anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasarnya melalui permainan simpai.

b. Bagi guru

1. Menambah wawasan guru untuk menciptakan permainan yang menarik bagi anak.

2. Memudahkan guru untuk melihat dan melatih perkembangan motorik kasar anak usia dini.

c. Bagi sekolah, diharapkan mampu mengembangkan model- model permainan yang bervariasi.

G. Definisi Operasional

Keterampilan motorik kasar ialah keterampilan anak dalam menggunakan otot-otot besarnya untuk melakukan berbagai kegiatan fisik yang dapat melatih keterampilan gerak dasar meliputi gerak lokomotor, non- lokomotor, dan gerakan manipulatif dimana dalam pengembangannya dibutuhkan latihan- latihan agar anak lebih terampil dalam mengkoordinasikan gerakannya. Keterampilan motorik kasar dalam penelitian ini adalah keterampilan untuk melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi dalam melakukan gerakan saat melakukan permainan simpai yang meliputi kemampuan berlari, melompat, meloncat, merangkak dan menjaga keseimbangan badan.

Permainan dengan simpai ialah permainan kecil yang dilakukan dengan menggunakan alat yang berbentuk bulat dengan diameter yang beraneka ragam dan terbuat dari rotan. Permainan dengan simpai yang dilakuakan dalam penelitian ini ialah permainan mencari sarang burung, dimana dalam permainan ini dapat mengembangkan berbagai keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Perkembangan Motorik Kasar

1. Pengertian Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan motorik merupakan perkembangan yang sangat erat kaitannya dengan sistem gerak dalam tubuh kita. Perilaku gerak yang dilakukan oleh anak, merupakan salah satu unsur dari perkembangan motorik yang tentunya akan memberikan pengalaman-pengalaman gerak motorik pada dirinya. Beberapa ahli mengungkapkaan mengenai pengertian perkembangan motorik salah satunya yaitu Corbin (Sumantri, 2005: 48) yang mendefinisikan perkembangan motorik sebagai perubahan keterampilan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak.

Hal senada juga diungkapkan oleh Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 114) bahwa perkembangan motorik pada manusia merupakan perubahan keterampilan motorik yang terjadi mulai bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan motoriknya. Maka dari itu, keterampilan motorik anak setiap hari akan semakin bertambah mengikuti perkembangan usianya dengan menghasilkan gerakan motorik yang mulai memasuki tahap penyempurnaan. Gerakan-gerakan motorik yang dilakukan oleh anak-anak TK, akan bertambah dan berkembang dengan baik dikarenakan pada masa ini anak-anak sering melakukan berbagai aktivitas fisik, seperti gerakan berlari yang semakin lincah, gerakan menendang yang semakin matang serta keterampilan gerak motorik lainnya.

Aspek perilaku dan keterampilan gerak dalam perkembangan motorik itu saling mempengaruhi dan saling berkesinambungan. Sehingga perlu adanya pengembangan secara terpadu agar perkembangan motorik pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapannya. Menurut Sumantri (2005: 47) perkembangan motorik ialah proses yang sejalan dengan bertambahnya usia seseorang yang terjadi secara bertahap dan berkesinambungan sehingga gerakan individu akan meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil kearah penampilan keterampilan motorik yang lebih kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).

Hurlock (1978: 150) berpendapat bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan keterampilan motorik sangat berkaitan dengan aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak. Keterampilan gerak/ motorik pada diri anak akan semakin terlatih dalam pembelajaran fisik. Pertumbuhan dan perkembangan fisik pada anak usia dini meliputi perkembangan keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasar (Maimunah Hasan, 2009: 16).

Perkembangan motorik kasar ialah perkembangan motorik yang berhubungan dengan aktivitas jasmani yang dilakukan seseorang dengan mengkoordinasikan gerakan tubuh melibatkan otot-otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak yang membuat mereka mampu berlari, berjinjit, melompat, meloncat,

bergantung, menendang, melempar dan menangkap,serta menjaga keseimbangan (Victor. Simanjuntak, 2008: 23).

Yudha M saputra dan Rudyanto (2005: 118), perkembangan motorik halus ialah kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas yang melibatkan otot-otot halusnya, seperti menulis, meremas, menggenggam, menyusun balok, dan memasukkan kelereng.

Dari beberapa ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan motorik ialah perkembangan keterampilan gerak yang dimiliki seseorang dari lahir sampai anak dewasa yang terjadi secara bertahap dan saling mempengaruhi sejalan dengan bertambahnya usia seseorang sehingga keterampilan geraknya akan semakin bertambah. Perkembangan motorik dalam penelitian ini adalah perkembangan kemampuan gerak dalam melakukan permainan dengan simpai.

2. Unsur-unsur Perkembangan Motorik

Unsur- unsur perkembangan gerak dalam pembelajaran motorik menurut Richard (2013: 41) unsur-unsur pokok pembelajaran motorik adalah: a) Kekuatan, b) Kecepatan, c)*Power*, d) Ketahanan, e) Kelincahan, f) Keseimbangan, g) Fleksibilitas, h) Koordinasi.

a. Kekuatan

Kekuatan merupakan salah satu unsur pokok dalam pembelajaran motorik, yang berhubungan dengan tenaga yang dikelurkan anak untuk merespon gerak saat mereka menerima stimulus dari luar. Tenaga yang dikeluarkan dalam tubuh membantu kerja otot menghasilkan suatu gerakan dalam bergerak, misalnya pada

saat mendorong meja, anak butuh kekuatan otot untuk melakukan gerakan mendorong.

b. Kecepatan

Kecepatan dalam pembelajaran motorik diartikan sebagai kapasitas seseorang agar berhasil melakukan gerakan dalam beberapa pola dan dalam waktu yang sangat cepat (Richard, 2013: 44). Unsur kecepatan pada anak TK dapat dilihat dari kemampuan anak saat menyelesaikan tugas dengan waktu yang lebih cepat dibanding teman yang lainnya.

c. *Power* / Daya Ledak

Power yang ada dalam tubuh anak dapat terlihat dari jumlah gerakan yang dapat dilakukan oleh anak. Jumlah gerakan yang ditampilkan oleh setiap anak tentu berbeda-beda tergantung power yang ada dalam dirinya, misalnya anak dapat melakukan gerakan meloncat 10 kali, anak lain mampu melocat 5 kali.

d. Ketahanan

Ketahanan dalam diri anak, menjadi salah satu unsur bagaimana anak mampu untuk melakukan suatu gerakan dalam waktu tertentu dengan kemampuan yang ada dalam dirinya.

e. Kelincahan

Anak yang aktifan secara langsung akan memiliki pengalamaan gerak yang baik dibandingkan dengan anak yang jarang bergerak. Kelincahan anak dapat diukur dengan kecepatan dan ketepatan dalam mengubah posisi tubuhnya, dari satu posis ke posisi lain.

f. Keseimbangan

Keseimbangan dalam pembelajaran motorik kasar, terlihat pada saat mereka mampu untuk mempertahankan posisi tubuhnya agar tidak terjatuh.

g. Fleksibilitas

Fleksibilitas tubuh terlihat dari kelenturan tubuh anak untuk bergerak secara fleksibel pada pembelajaran motorik kasar yang dilakukan anak di TK,.

h. Koordinasi

Rangkaian dari suatu gerakan motorik kasar, pasti membutuhkan koordinasi dari setiap bagian-bagian tubuh anak, seperti saat melompati simpai, dibutuhkan koordinasi antara mata dan kaki untuk dapat melompati simpai tersebut.

Unsur-unsur keterampilan motorik dalam penelitian ini adalah koordinasi, kelincahan, keseimbangan, power dan kekuatan.

3. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak Usia Dini

Pembelajaran motorik atau latihan gerak yang dilakukan disekolah, tentu memiliki banyak manfaat bagi anak. Sebagian besar perkembangan motorik yang dilakukan oleh anak, bermanfaat bagi perkembangan gerak anak agar lebih terampil dalam bergerak serta meningkatkan kesehatan tubuh. Manfaat dari perkembangan motorik menurut Hurlock (Nurul, 2012: 1) bagi anak ialah:

a. Perkembangan motorik dapat membuat anak merasa terhibur dan memperoleh perasaan senang. Seperti perasaaan senang yang anak dapatkan saat bermain lompat tali, bermain sunda manda dan kegiatan bermain lainnya.

b. Dengan perkembangan motorik yang baik, maka perkembangan anak akan semakin meningkat dari kondisi yang belum baik meningkat menjadi keterampilan yang lebih baik.
c. Perkembangan motorik yang baik membuat anak mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada anak TK anak sudah bisa dilatih untuk belajar secara berkelompok bersama dengan teman-teman lain di sekolahnya.
d. Perkembangan motorik yang terjadi pada anak normal, dapat menjadikan anak mampu bermain berkelompok dan bergaul dengan teman sebayanya. Sedangkan anak yang tidak normal, mereka akan terhambat untuk bergaul dengan teman-temannya yang lain.
e. Perkembangan motorik sangat penting bagi perkembangan *self concept/* konsep diri atau kepribadian anak. Semakin baik perkembangan motoriknya, maka rasa percaya diri anak akan semakin tinggi.

Perkembangan motorik bagi anak usia dini sangat bermanfaat untuk menunjang aspek perkembangan lainnya. Aktivitas pembelajaran motorik kasar akan melatih keterampilan gerak dengan berbagai variasi gerakan yang berpengaruh terhadap kemampuan saat bermain (Victor .Simanjuntak, 2008: 23). Perkembangan motorik yang normal dan sesuai dengan tahapannya, menjadikan anak lebih mudah bersosialisasi dan cepat menerima segala stimulus dari luar, yang mampu mendukung aspek perkembangan motorik si anak.

Keterampilan motorik juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, dibanding dengan anak lain yang memiliki keterbatasan dapat bergerak, secara tidak langsung dapat membuat anak minder.

Anak semakin banyak bergerak maka manfaat yang diperoleh akan semakin banyak. Ketika anak semakin terampil menguasai gerak motorik, selain kondisi badan semakin sehat anak juga semakin percaya diri dan lebih mandiri. Anak-anak perkembangan motoriknya baik, biasanya mereka juga memiliki keterampilan sosial yang positif. Mereka akan senang bermain bersama teman dan dapat mengimbangi gerakan yang mapu dilakukan oleh teman-temannya yang lain seperti melompat atau berlari-larian. Menurut Victor. Simanjuntak (2008: 17) perkembangan lain yang berhubungan dengan keterampilan motorik adalah anak akan lebih cepat bereaksi, koordinasi mata dan tangannya semakin baik, keterampilan geraknya akan semakin berkembang dan semakin tangkas dalam bergerak. Anak akan merasa bangga dan percaya diri jika anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang ditugaskan oleh guru. Seperti dalam penelitian ini, dengan perkembangan motorik yang baik anak akan memiliki antusias dan rasa senang dalam melakukan kegiatan permainan dengan simpai sampai selesai.

Beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat perkembangan motorik adalah meningkatkan keterampilan sosial serta meningkatkan keterampilan gerak anak agar lebih lincah dan terkoordinasi.

4. Pengertian Perkembangan Motorik Kasar AUD

Perkembangan motorik kasar pada anak-anak sangat berkaitan dengan keterampilan mengunakan otot besarnya. Otot besar ialah otot-otot badan yang

tersusun dari otot lurik, yang berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh (Slamet Suyanto, 2005: 50). Otot- otot besar yang terdapat dalam tubuh ini misalnya. otot kaki, otot tangan, otot lengan, dan otot lainnya yang dapat menunjang kemampuan gerak dalam tubuh.

Aktivitas jasmani yang dilakukan oleh anak-anak prasekolah, sangat diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan gerak tubuh anak agar semakin terampil dalam bergerak. Oleh karena itu, guru di TK perlu mengajak anak untuk berolahraga, karena dengan begitu guru akan mudah mengamati sejauh mana keterampilan motorik kasar anak. Selain dapat membuat anak sehat, aktivitas jasmani juga membuat anak terlihat semangat dalam belajar. Kesempatan anak untuk melakukan berbagai aktivitas fisik, tentu akan memberikan berbagai pengalaman gerak pada anak. Anak usia 5-6 tahun atau kelompok B, tidak semuanya mampu melakukan kegiatan motorik kasar sesuai dengan tahapan dan tingkat pencapaian perkembangannya. Masih banyak anak yang belum bisa melakukan kegiatan sesuai dengan kegiatan yang diajarkan oleh guru, sehingga diperlukan adanya latihan- latihan secara teratur agar kemampuan anak meningkat dan keterammpilannya semakin bertambah.

Keterampilan motorik kasar pada anak usia dini merupakan perkembangan yang besar, dan terjadi mulai usia kanak-kanak awal dimana motorik kasar pada anak dimulai dengan kemampuan anak berjalan, berlari, melompat dan kemudian melempar (Maimunah Hasan, 2009: 95). Pembelajaran untuk pengembangan keterampilan motorik kasar yang diadakan di sekolah merupakan pembelajaran gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan dan

koordinasi gerak antara anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian, atau seluruh anggota tubuh (Richard, 2013:19), contohnya, yaitu berlari berjalan, melompat, memukul, menendang berlari, melempar, menangkap dan lain-lain. Menurut Magil dalam Endang Rini Sukamti (2007: 73) keterampilan gerakan motorik kasar (*gross motor skill*) adalah keterampilan yang memiliki ciri-ciri gerakannya melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Untuk melatih keterampilan motorik kasar anak dapat dilakukan melalui kegiatan olahraga atau kegiatan jasmani di TK.

Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 117) motorik kasar ialah kemampuan seseorang dalam beraktivitas menggunakan otot-otot besarnya, yang tergolong kedalam kemampuan gerak dasarnya. Keterampilan gerak dasar itu meliputi keterampilan lokomotor, keterampilan non lokomotor, dan keterampilan manipulatif. Keterampilan lokomotor ialah keterampilan gerak berpindah tempat seperti lari, berjalan, melompat, dan meloncat; Keterampilan nonlokomotor ialah keterampilan gerak tidak berpindah tempat, dengan mengandalkan ruas-ruas persendian tubuh untuk membentuk posisi yang berbeda namun tetap pada satu titik; sedangkan keterampilan manipulatif ialah kemampuan seseorang untuk memanipulasi objek tertentu dengan anggota tubuhnya (Agus Mahendra, 1999/ 2000: 42).

Menurut Sumantri (2005: 99) keterampilan gerak dasar dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Keterampilan gerak Non Lokomotor ialah keterampilan gerak yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat, seperti menekuk, membungkuk,

membengkokkan badan, memutar, mengayun, memilin, menarik, mendorong, merentang, merendahkan tubuh, merentangkan, dan lain-lain.

2. Keterampilan gerak Lokomotor ialah keterampilan gerak yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, *hop*, berderap, *skip, slide* dan sebagainya.
3. Keterampilan gerak Manipulatif ialah keterampilan gerak yang dilakukan dengan mempermainkan objek tertentu sebagai medianya. Keterampilan manipulatif meliputi koordinasi antara mata dan tangan,mata dan kaki, tangan dan kaki seperti melempar, menendang, menggelindingkan, memukul.

Bentuk- bentuk pengembangan kemampuan gerak dasar yang diajarkan disekolah menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (1992/1993: 19) ialah:

a. Aktivitas pengembangan kemampuan daya gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, berjingkat, melangkah, meluncur, merangkak, dan berguling (lokomosi).
b. Aktivitas pengembangan kemampuan daya gerak anak yang dilakukan di tempat, seperti: membungkuk, memutar, membalik menekuk, meregang, mengulur, memilin, mengelak (non-lokomosi).
c. Aktivitas pengembangan kemampuan bertindak melakukan sesuatu gerakan dengan anggota badannya secara terampil, misalnya seperti: melempar, menangkap, menendang, menggiring, mengangkat, memukul, menarik, mendorong (manipulasi).
d. Aktivitas pengembangan kemampuan untuk mempertahankan dan menyempurnakan bentuk-bentuk dan corak dari gerakan dasar yang telah

diperolehnya, agar menjadi lebih mantap. Selain dari itu merupakan bagian permulaan bagi aktivitas anak-anak, untuk memperoleh bentuk- bentuk gerakan yang baru dari situasi yang baru (stabilisasi).

Andang Ismail (2006: 84) yang dimaksud dengan keterampilan motorik kasar adalah gerak yang dilakukan oleh sebagian besar otot-otot kasarnya, dengan menggunakan tenaga yang besar untuk melakukan berbagai kegiatan fisik seperti berjalan, merangkak, berlari melompat dan sebagainya. Aktivitas fisik yang dilakukan biasanya membutuhkan koordinasi antara anggota tubuh yang satu dengan anggota tubuh yang lain, sehingga menghasilkan suatu gerakan yang lebih baik dan teratur. Gerakan motorik kasar yang dapat dicapai anak, akan sangat berguna bagi kehidupannya kelak dan bagi perkembangan mereka dijenjang pendidikan sekolah selanjutnya. Mereka yang mampu menguasai keterampilan motorik kasar dengan baik akan lebih mudah dalam melakukan aktivitasnya, baik itu aktivitas saat bermain, saat belajar, saat berolahraga dan berbagai aktivitas yang sangat berhubungan dengan motorik kasar anak.

Penguasaan gerakan motorik kasar pada anak sangat berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam bermain dengan berbagai alat permainan (Victor. Simanjuntak, 2008: 23). Penguasaan keterampilan gerak kasar yang semakin baik dan besar, maka kemampuan dalam menyelesakan permainan semakin maksimal. Strategi pendidikan yang dilakukan di TK mestinya mampu memberikan banyak kesempatan pada anak untuk menggunakan otot-ototnya, misalnya melalui kegiatan berlari, melompat, meloncat dan menjaga keseimbangan (Triyono, 2005: 181). Strategi pendidikan itu dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan

pada anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasarnya dengan mengajak anak melakukan aktivitas diluar ruangan. Aktivitas motorik kasar akan lebih baik bila dikembangkan setiap hari, walaupun hanya satu kegiatan namun itu sudah bermanfaat bagi anak. Keterampilan ini, berkembang sangat pesat pada tahapan prasekolah sebelum mereka masuk ke jenjang pendidikan sekolah dasar dimana pada masa ini otot- otot dalam tubuh masih lentur sehingga keterampilan gerak mudah untuk dilatih.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan motorik kasar ialah perkembangan keterampilan gerak motorik pada anak usia dini yang melibatkan keterampilan gerak menggunakan otot besar untuk melakukan berbagai kegiatan yang bersifat fisik yang dapat melatih keterampilan gerak dasar meliputi keterampilan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan gerakan manipulatif dimana dalam pengembangannya dibutuhkan latihan-latihan agar anak lebih terampil dalam mengkoordinasikan gerakannya untuk melakukan berbagai kegiatan motorik. Kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini ialah kemampuan gerak motorik pada anak untuk menggunakan otot- otot besarnya yang dikembangkan dalam permainan simpai.

5. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun

Perkembangan gerak (*motor development*) merupakan sebuah perubahan dalam perilaku seseorang untuk mampu merefleksikan adanya interaksi antara kematangan organisme dengan lingkungannya (Heri Rahyubi, 2012: 208). Interaksi itu terjadi dari lingkungan yang kemudian direfleksikan melalui sebuah gerakan yang dipengaruhi oleh kematangan organisme pada tubuh anak, misalnya,

saat melihat bola yang dilempar oleh guru kemudian anak akan berusaha untuk menangkapnya, hal ini tentu mempengaruhi kematangan organisme tubuhnya. Anak yang memiliki kematangan yang baik, akan menangkap bola itu dengan tepat, sedangkan anak yang memiliki kematangan kurang baik gerakan menangkapnya baru di lakukan setelah bola itu sampai kepadanya. Perkembangan gerak yang terjadi pada seseorang itu, memiliki perkembangan gerak yang berbeda tergantung pada individu masing-masing yang dipengaruhi oleh kemampuan kognitif, kemampuan afektif, faktor lingkungan dan faktor biologis dari individu itu sendiri (Heri Rahyubi, 2012: 208).

Keterampilan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahu sudah lebih matang dibanding anak usia sebelumnya, perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar keterampilan motorik kasar yang dimiliki lebih terlatih dan berkembangan dengan baik. Caughlin (Sumantri, 2005: 104-105) karakteristik keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun meliputi:

a. Berdiri diatas kaki yang lainnya selama 10 detik
b. Berjalan diatas papan keseimbangan kedepan, kebelakang,dan kesamping
c. Melompat kebelakang dengan dua kali secara berturut- turut
d. Melompat dengan salah satu kaki.
e. Mengambil salah satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola.
f. Melempar bola dengan memutar badan dan melangkah ke depan.
g. Mengayun tanpa bantuan.
h. Menangkap dengan mantap.
i. Melompati tali setinggi lutut tanpa menyentuh.
j. Menunjukkan dua keterampilan rumit dalam menguasai bola: memantulkan, melambungka/ menangkap, memukul bola dengan raket.

Sofia Hartati (2005: 20) karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun adalah: anak sudah memiliki gerakan yang bebas dan aman seperti memanjat, berlari, dan naik tangga; memiliki keseimbangan badan ketika berjalan diatas papan titian; merangkak, merayap dan berjalan dengan berbagai variasi; bergerak sesuai dengan ritmik; melompat dengan satu kaki; menendang dan memantulkan bola; melempar dan menangkap bola; menirukan gerakan binatang;melompat dengan 2 kaki; meloncat dari ketinggian 20- 40 cm.

Tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut Permen Diknas Nomor 58 tahun 2009 adalah:

Tabel 1. Karakteristik Keterampilan Motorik Kasar dalam Permen Diknas Nomor 58 tahun 2009

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan usia 5-6 Tahun
	1. Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan tarian/senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri

Perkembangan keterampilan motorik kasar yang dilakukan anak usia 5-6 tahun dapat dikembangkan dengan berbagai gerakan, seperti yang tertulis dalam Kurikulum (2007: 47).

Tabel 2. Karakteristik Keterampilan Motorik Kasar dalam Kurikulum

Aspek Perkembangan	Standar Perkembangan	Perkembangan Dasar	Indikator
Motorik kasar	Anak mampu melakukan gerakan tubuh fisik secara terkoordinasi, untuk kelunturan sebagai keseimbangan dan kelincahan	Dapat melakukan gerakan di tempat (motorik kasar)	Memutar dan mengayunkan lengan • Meliukkan tubuh • Membungkukkan badan • Senam fantasi bentuk meniru. Misal: Menirukan berbagai gerakan hewan, menirukan gerakan tanaman, yang terkena angin (sepoi-sepoi dan angin kencang dan kencang sekali) dengan lincah
		Dapat melakukan gerak berpindah tempat sederhana (motorik kasar)	Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara, misalnya: berjalan maju di atas garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan ke depan dengan tumit, berjalan ke depan jinjit, berjalan mundur. • Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki • Meloncat dari ketinggian 30 - 40 cm • Memanjat, bergelantung, dan berayun • Berdiri dengan tumit, berdiri di atas satu kaki dengan seimbang • Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi • Naik sepeda roda dua, naik otopet
		Dapat melakukan gerakan tangan untuk kelenturan otot (motorik kasar)	Melambungkan berbagai objek berbagai bentuk dan ukuran dengan satu atau dua tangan • Menangkap objek sesuai bentuk dan ukuran dengan satu atau dua tangan • Melemparkan objek ke berbagai arah dengan tangan kiri atau kanan • Menggulirkan bola menyusuri tanah/lantai dengan satu atau dua tangan • Melemparkan objek ke sasaran dengan satu atau dua tangan • Bermain dengan simpai (di gelindingkan sambil berjalan, berlari dsb)

Perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun (Rosmala dewi, 2005:3) meliputi:

1. Bejalan diatas papan titian, dengan membawa cangkir berisi air tanpa tumpah, merentangkan tangan, tangan memegang beban diatas kepala dan stiap 3 langkah diselingi jongkok
2. Merangkak dengan berbagai variasi
3. Berjalan: lurus, berjingkat, mengangkat tumit, menyamping, berintangan, membawa cangkir berisi air dsb.
4. Berlari: lurus, berjingkat, angkat tumit, dsb.
5. Meloncat dari ketinggian 60-75 cm sambil menghadap kea rah tertentu
6. Melompat dengan mengunakan 1 kaki dengan alat/ tanpa alat

Dari beberapa ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik keterampilan motorik kasar anak (kemampuan gerak dasar) pada anak usia 5-6 tahun, yaitu: anak sudah mampu melakukan gerakan berjalan, melompat, meloncat, berlari, menendang, melempar dan menangkap, menggelindingkan, memantul, memukul bola, berjengkat, menjaga keseimbangannya, menirukan gerakan senam, menirukan gerakan binatang dan gerakan lainnya dan gerakan lainnya yang membutuhkan kemampuan otot- otot besar. Keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang akan diteliti ialah keterampilan motorik kasar anak dalam melakukan permainan dengan simpai yaitu melompat, meloncat, merangkak, berlari sambil melompat dengan seimbang dan berdiri diatas kaki lain.

6. Tujuan Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pengembangan yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan anak usia dini pasti mempunyai tujuan tertetu, begitu juga dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak. Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005:

115) terdapat beberapa tujuan model program pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini diantara adalah:

a. Untuk meningkatkan keterampilan gerak.
b. Untuk memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.
c. Untuk menanamkan sikap percaya diri.
d. Untuk melatih anak bekerjasama.
e. Untuk melatih anak berperilaku disiplin,jujur,dan sportif.

Andang Ismail (2006: 84) tujuan dari pengembangan keterampilan motorik kasar ialah untuk melatih gerakan motorik kasar anak agar anak lebih terampil dalam bergerak dan tangkas melakukan berbagai aktivitas yang membutuhkan tenaga besar, untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pengembangan keterampilan gerak yang dilakukan pada anak usia dini, merupakan tahapan belajar dimana pada masa ini merupakan masa belajar gerak. Anak pada usia 5-6 tahun, mereka belajar untuk melakukan berbagai keterampilan gerak, agar mereka mampu melakukan berbagai gerakan motorik kasar, sehingga dengan gerakan yang benar dan terlatih ini, akan menjadikan anak lebih matang dalam bergerak dan menjadikan anak lebih percaya diri saat akan memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Tujuan perkembangan akan tercapai dengan adanya latihan-latihan secara berkesinambungan agar keterampilan gerak anak semakin matang dan dapat terkoordinasi dengan baik. Tanpa adanya latihan-latihan dan kesempatan untuk belajar, maka perkembangan motoriknya tidak akan berkembang dengan baik dan anak akan memiliki keterbatasan dalam melakukan gerak motorik kasar. Tujuan pengembangan keterampilan motorik kasar dalam

penelitian ini adalah untuk melatih keterampilan gerak anak sesuai dengan tahapan usianya.

7. Fungsi Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pengembangan keterampilan motorik kasar pada AUD tentu memiliki fungsi yang banyak bagi aspek perkembangan anak-anak. Banyak para ahli yang mengungkapkan beberapa fungsi pengembangan keterampilan motorik kasar anak. Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 116) fungsi pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini adalah:

1. Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani,rohani,dan kesehatan pada anak usia dini.
2. Sebagai alat untuk membentuk ,membangun dan memperkuat tubuh anak usia dini.
3. Sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini.
4. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
5. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial.
6. Sebagai alat untuk menumbuhkan perasan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Pada kondisi yang nyata orangtua banyak yang khawatir ketika anaknya melakukan berbagai kegiatan motorik kasar seperti berlari-larian. Para orangtua biasanya takut anaknya terjatuh, dan melarang anaknya untuk berlari. Perlakuan yang seperti ini, akan menjadikan anak tidak dapat memfungsikan keterampilan yang dimiliki secara maksimal. Latihan dan kesempatan belajar yang dibatasi oleh orangtu itu sendiri akan berakibat pada gerakan berlari yang kurang lincah dan lebih lambat daripada anak-anak lain.

8. Faktor Pengembangan keterampilan Motorik Kasar

Faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik pada anak usia dini menurut Husain dkk (Sumantri, 2005: 5), antara lain adalah: faktor keturunan, makanan bergizi, masa pra lahir, perkembangan intelegensi, pola asuh/ peran ibu, kesehatan, perbedaan ekonomi sosial, perbedaan jenis kelamin, dan adanya rangsangan dari lingkungan serta aktivitas jasmani.

B. Tinjauan Tentang Permainan Dengan Simpai

1. Pengertian Permainan

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa, dan setiap manusia memiliki potensi yang mendorong adanya penyaluran melalui bentuk- bentuk permainan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991: 614) permainan didefinisikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yg dipermainkan; mainan.

Permainan merupakan kegiatan yang sangat melekat dalam diri anak. Beraneka ragam permainan sering dilakukan anak untuk melengkapi kegiatan bermain mereka. Permainan diperoleh anak dari teman sebayanya saat bermain ataupun saat disekolah, yang kemudian diingat-ingat dan anak mainkan dengan teman yang lain. Bentuk permainan yang dilakukan anak, akan berkembang dan menyalur pada anak-anak lainnya. Hans Daeng (Andang Ismail, 2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Melalui sebuah permainan anak bisa

belajar untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya dan belajar untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Penggunaan dan pemanfaatan permainan yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, menjadikan anak lebih aktif dan pintar. Permainan dipilih anak sesuai dengan minat tanpa adanya unsur paksaan dari orangtua maupun guru. Namun, pada saat disekolah kegiatan permainan dilakukan melalui perencanaan terlebih dahulu dan disesuaikan dengan perkembangan anak, shingga tujuan dari permainan dan pembelajaran akan berhasil. Sukintaka (1992: 89) permainan adalah semua kegiatan jasmani, diluar atletik,senam dan renang yang meliputi permainan anak- anak, permainan kecil, permainan tradisional dan permainan besar.

Dari beberapa ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan ialah suatu kegiatan atau aktivitas yang sangat melekat dalam diri anak serta dilakukan anak tanpa adanya unsur paksaan darimanapun.

2. Jenis- jenis Permainan Anak Usia Dini

Mudjihartono (2009:16) kalau berbicara mengenai tahapan perkembangan bermain, maka mau tidak mau akan membicarakan jenis kegiatan bermain yang menjadi ciri khas masing-masing tahapan usia. Jenis- jenis permainan itu dapat dikelompokkan dengan bermacam-macam cara tergantung bagaimana kita memandang permainan itu. Mudjihartono (2009:16) jenis- jenis permainan berdasarkan alat yang digunakan yaitu meliputi :

1. Permainan tanpa alat
2. Permainan dengan alat
   Permainan dengan alat dapat dilakukan dengan menggunakan dua cara, yaitu:

a. Permainan dengan bola : Permainan dengan bola kecil dan Permainan dengan bola besar
b. Permainan dengan alat non bola: Permainan dengan balok, Permainan dengan tongkat, Permainan dengan sapu tangan, Permainan dengan simpai, Permainan dengan gada, Permainan dengan pita, dan lain-lainnya.
3. Permainan dengan perkakas

Jenis-jenis permainan menurut Rusli Lutan dan Toto Cholik (1996:68) ada 2, yaitu permainan kecil dan permainan besar. Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai aturan tertentu atau aturan baku, baik dalam peraturan permainan maupun alat-alat yang digunakan, waktu maupun tempat yang akan digunakan untuk melakukan permainan ini (Aip Syarifuddin dan Muhadi, 1991: 135), sehingga permainan ini bersifat santai dan bebas tanpa adanya aturan-aturan yang baku. Guru bisa memodifikasi permainan dan alat permainan sesuai dengan tahapan yang akan dicapai dalam permainan kecil. Rusli Lutan dan Toto Cholik (1996: 72) permainan besar adalah jenis permaian yang memiliki aturan-aturan baku dalam permainannya baik peraturan tentang perlengkapan, peraturan permainan maupun fasilitasnya.

Sukintaka (1992: 89) permainan kecil adalah permainan yang tidak memiliki aturan baku dan tidak memiliki organisasi induk, meliputi permainan anak-anak, *rounders*, dan permainan lainnya. Sebagai seorang pendidik, model permaian yang dikembangkan untuk anak- anak usia dini sebaiknya disesuaikan dengan karakter anak, dan kemampuan yang akan dikembangkan. Hal ini tentu sudah jelas bahwa permainan yang dilakukan oleh anak-anak tergolong dalam permainan kecil, dimana dalam permainan anak-anak tidak ada aturan main. Permainan kecil dapat dilakukan dengan menggunakan alat dan tanpa alat.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991: 23) alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu: perkakas; perabot(an).

Anggani Sundono (1995: 7) alat permainan adalah semua alat yang dapat digunakan untuk bermain dan dapat memenuhi naluri bermainnya, alat ini digunakan sebagai pelengkap kegiatan bermain dengan model yang sangat beragam, sehingga dapat mengembangkan aspek perkembangan dalam diri anak.

Beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan dengan alat adalah aktivitas bermain dalam bentuk permainan yang memerlukan hadirnya alat sebagai sarana untuk menunjang permainan agar lebih menarik dan dapat berlangsung sesuai dengan tujuannya. Permainan dengan alat mengajarkan anak pengalaman bermain yang lebih menarik dan bervariasi serta mengajarkan anak bagaimana melakukan permainan dengan menggunakan alat. Permainan dengan alat yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas, merupakan sarana untuk membuat suasana belajar lebih aktif serta menarik anak untuk tertarik dengan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa.

Rusli Lutan dan Toho Cholik (1996/ 1997:) permainan dengan alat bisa dilakukan dengan memakai alat bola maupun non bola. Salah satu permainan dengan alat yang menggunakan alat non bola ialah menggunakan simpai. Pelaksanaan permaianan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan alat simpai. Karena selain anak lebih tertarik, permainan dengan simpai juga membuat anak lebih bebas dalam bermain karena tidak ada aturan bakunya serta dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Terdapat sejumlah syarat yang harus dijadikan pertimbangan dalam menyediakan alat permainan pengembangan keterampilan motorik kasar anak udia dini (Sumantri, 2005: 199):

1. Aman bagi anak.

   Alat permainan yang digunakan, baik itu buatan pabrik maupun buatan sendiri harus dirancang sedemikian rupa, agar aman bagi anak. karena, bila anak mendapatkan kecelakaan saat menggunakan alat itu, maka anak akan menolak untuk kembali menggunakan alat itu dalam beraktivitas (jera).
2. Disesuaikan dengan perkembangan fisik, mental atau minat anak usia dini, dalam hal ukuran, bentuk, tekstur, derajat kesulitan dan sebagainya.
3. Ketersediaan alat pengembangan dengan jumlah yang cukup, anak dapat menggunakannnya secara optimal membuat anak terlibat secara aktif, dan tidak terlalu lama menunggu giliran untuk menggunakannya
4. Kualitas rancangan alat bantu pengembangan yang bagus akan menarik minat anak. Bentuknya tidak rumit dan warnanya terang.
5. Alat dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan berbagai cara.maksudnya adalah, alat yang digunakan dapat dimainkan dengan bermacam- macam tujuan, manfaat, dan menjadi bermacam-macam bentuk.
6. Memenuhi tuntutan kesehatan (bersih, bebas dari sumber penyakit).
7. Mudah digunakan dan dibawa sehingga alat yang digunakan mudah dipindahkan dan dibawa ke tempat dan arah yang dikehendaki.
8. Tidak mudah rusak dan tahan lama.
9. Tidak menyita tempat penyimpanan.

Ketentuan alat pengembangan keterampilan motorik lainnya adalah (Sumantri, 2005: 200):

1. Tidak memerlukan ukuran tertentu yang bersifat baku seperti ukuran berat, lingkar, maupun panjang.
2. Perbandingan penggunaan alat ditentukan oleh bahan pengembangan yang akan dilakukan. Satu alat untuk satu anak, satu alat untuk dua anak, satu alat untuk semua anak.
3. Tidak menghambat kegiatan gerak anak, dapat membuat anak bergerak bebas dan sebanyak mungkin.
4. Efektif untuk mencapai tujuan pengembangan dan kompetensi yang hendak dicapai.
5. Dapat digunakan untuk anak lelaki dan perempuan.

Dalam penelitian ini, jenis permainan yang digunakan ialah termasuk kedalam jenis permainan dengan alat. Permainan dengan alat ialah permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat permainan sebagai penunjang kegiatan bermain agar dapat berlangsung dengan maksimal, menarik dan sesuai dengan perkembangan yang akan dicapai. Alat yang digunakan dalam melakukan permainan adalah simpai.

3. Pengertian Permainan Dengan Simpai

Istilah permainan sebenarnya tidak mengacu pada tipe permainan tetapi lebih pada pengelolaan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Teori bermain membahas tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, sederhana serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan

(Sukintaka dalam Victor. Simanjuntak, 2008: 3). Permainan adalah berbagai bentuk kompetisi bermain penuh yang hasilnya ditentukan oleh: Keterampilan fisik, Strategi, atau kesempatan.yang dilakukan secara perorangan atau gabungan Loy,Mc Pherson, dan Kenyon (Mudjihartono, 2009: 10).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991: 841) simpai ialah lingkar atau gelang-gelang dari rotan atau logam (pengikat bingkai) untuk mengeratkan atau menegangkan. Simpai adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak terbuat dari rotan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara individu, berpasangan dan berkelompok yang dapat dilakukan dimana saja (Muhammad Muhyi, 2009: 2). Simpai yang sering digunakan di TK, terbuat dari rotan yang memiliki diameter kecil sekitar 50cm. Simpai yang digunakan termasuk kedalam simpai kecil, berbeda dengan simpai yang dimainkan oleh orang dewasa, hal ini dikarenakan tubuh anak yang masih kecil, sehinggga dalam penggunaan alat permainan lain yang digunakan di TK juga harus disesuaikan dengan kondisi anak. Permainan dengan simpai dapat dilakukan secara berkelompok maupun secara individu, namun mengingat waktu pembelajaran di TK hanya sebentar, permainan dengan simpai dilakukan secara berkelompok. Anak diharuskan untuk belajar bergerak dan mengkoordinasi otot-otot besarnya dalam permainan dengan simpai, yang kemudian diaplikasikan dalam bentuk gerakan seperti gerakan melompat dan gerakan menerobos.

Dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan dengan simpai ialah kegiatan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat simpai

berdiameter 50cm yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan gerak motorik kasar anak dan melatih koordinasi otot-otot besarnya.

4. Langkah- langkah Permainan Dengan Simpai

Semua fungsi jasmani maupun rohani anak ikut terlatih pada waktu bermain. Langkah-langkah permainan dengan simpai dapat dilakukan anak, maupun dimodifikasi oleh guru sesuai dengan langkah permainan dan aturannya sendiri. Langkah permainan simpai individu menurut Anggani Sundono dkk (2009: 109) adalah:

a. Guru menyuruh masing-masing anak untuk memegang simpai dengan dua tangan diatas kepala.
b. Guru memberikan aba-aba: " yaaa, sekarang gelindingkan simpai masing-masing sambil berjalan berjalan pelan- pelan."
c. Simpai diberdirikan, kemudian setiap anak diminta untuk merangkak melewati simpai dari satu sisi kesisi yang lain selama 3 menit.
d. Simpai diletakkan dilantai kemudian anak-anak diminta untuk melompat kedalam simpai dan melompat keluar simpai. Gerakan ini dilakukan berulang kali melompat kedalam, keluar, kekiri, kedepan, kekanan, kebelakang. Gerakan melompat dapat divariasi, dengan melakukan gerakan:
    a) Melompat kedalam duakali, lalu keluar dua kali.
    b) Bertolak dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki lain (engklek).
    c) Bertolak dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama.
    d) Bertolak dengan dua kaki dan mendarat dengan dua kaki.

Langkah- langkah permainan simpai secara berkelompok menurut Anggani Sundono dkk (2009: 112) ialah:

a. Guru membagikan simpai kepada setiap kelompok dengan terlebih dahulu mengelompokkan anak yang terdiri dari 5-6 orang.
b. Setiap kelompok berbaris melintang, dengan jarak antar kelompok kira- kira 3 langkah, sedangkan jarak setiap anak dalam 1 kelompok sejauh 2 langkah.

c. Lakukan perlombaan antar kelompok, dengan ketentuan bahwa anak yang cepat selesai dialah pemenangnya.
d. Kegiatan perlombaan dimulai dengan setiap anak dalam 1 kelompok diminta untuk mendirikan simpainya. Kemudiana anak merangkak melewati simpai itu sampai simpai yang terbelakang.
e. Simpai ditaruh berjajar dilantai, kemudian anak berbaris memanjang. Anak diminta melompat dari satu simpai ke simpai yang lain sampai selesai dan kemudian dilanjutkan oleh anak berikutnya.
f. Simpai ditaruh dilantai, secara berkelompok anak berbaris memanjang, kemudian anak diminta untuk melakukan gerakan melompat dengan berbagai variasi.
g. Setelah anak melompat, anak dimita untuk masuk kedalam simpainya masing- masing yang berada di dilantai, dan anak diminta untuk berdiri dengan satu kaki diangkat keatas lutut selama 5-8 hitungan.
h. Kemudian anak diminta untuk meloncat melewati dalam simpai sebanyak simpai.

Langkah- langkah permainan dengan simpai yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Anak berbaris sesuai dengan ututan.
2. Anak melompati simpai menggunakan tolakan dua kaki dengan jarak yang sudah ditentukan yaitu jarak lompatan sejauh 60 cm.
3. Anak melakukan gerakan meloncat dengan mengggunakan dua simpai. Caranya adalah anak meloncati simpai kemudian simpai yang anak loncati dimasukkan dalam tubuhnya lalu dipindahkan kedepan, kemudian anak meloncati simpai yang ada didepannya dan simpai yang ada dibelakang dipindahkan kedepan secara bergantian sampai sepuluh kali loncatan kemudian anak berdiri dengan menaruh dua simpai berjajar, lalu anak berbalik badan dan melakukan gerakan melompat kebelakang sebanyak dua kali.

4. Anak melakukan gerakan merangkak melewati simpai-simpai yang ditata berjajar membentuk lorong menggunakan gerakan yang benar. Yaitu dengan tumpuan telapak tangan dan lutut.
5. Anak diminta untuk berlari mengelilingi arena permainan, begitu peluit ditiup dan guru berteriak masuk sarang, maka anak harus berlari mendekati simpai dan melakukan gerakan melompat saat akan masuk kedalam simpai.
6. Kemudian anak berdiri dengan satu kaki selama 10 hitungan atau 10 detik.
7. Anak yang yang tidak mendapatkan sarang diberi hadiah dengan melakukan suatu gerakan tertentu sesuai dengan kemampuannya.

5. Manfaat Permainan Dengan Simpai bagi Anak Usia Dini

Permainan bisa menjadi wahana bagi anak untuk belajar mengembangkan aspek perkembangan dalam dirinya Permainan merupakan suatu kegiatan yang membutuhkan keterampilan motorik dalam diri anak. Suatu permainan bukan hanya untuk bersenang-senang namun juga memiliki banyak manfaat. Menurut Sofia Hartati (2005: 85) manfaat permainan adalah permainan secara langsung dapat mempengaruhi seluruh perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya, serta memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi, dan mengembangkan kreativitasnya.

Pengalaman gerak pada anak akan berpotensi besar dalam mengembangkan kecerdasan anak, dengan semakin beraneka ragam aktivitas gerak yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan suatu media.

Muhammad Muhyi (2009: 4) manfaat permainan dengan simpai adalah:

a. Dapat mengembangkan berbagai aktivitas gerak yang menyenangkan bagi anak.
b. Permainan ini mudah digunakan, praktis dan aman bagi anak.
c. Dapat mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak motorik kasar yang tidak hanya dilakukan secara individu dan berpasangan, tetapi juga berkelompok.
d. Dapat mengembangkan berbagai macam gerakan-gerakan yang kreatif, sehingga anak lebih kreatif dalam bergerak.
e. Dapat mengembangan kelincahan (*agility*), kelenturan (*flexibility*) dan juga daya tahan (*endurance*), serta mengembangkan aspek lainnya seperti ritme gerakan.
f. Mengembangkan berbagai variasi aktivitas gerak yang menyenangkan, menarik dan menantang bagi anak-anak.

Dalam penelitian ini permainan dengan simpai bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan gerak melompat, merangkak, kemampuan keseimbangan, dan kemampuan meloncat.

1. Melompat

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991: 531) melompat ialah melakukan gerakan dengan mengangkat kaki ke depan (ke bawah, ke atas). Melompat ialah suatu gerakan yang dilakukan dengan mengangkat bagian tubuh, dari satu titik ke titik lain yang lebih jauh atau lebih tinggi dengan melakukan ancang- ancang terlebih dahulu berupa lari cepat/ lambat dengan menumpu pada satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik (Mochamad, 2004: 60). Tujuan: untuk meningkatkan kecepatan, daya tahan, kelincahan, ketangkasan, kekuatan

Program pengembangan kemampuan melompat pada anak-anak Tk dapat dilatih melalui kegiatan bermain yang dilakukan oleh guru. Keterampilan melompat ini dapat memberikan pengalaman pada anak bagaimana cara mendarat

yang benar dan juga menanamkan keberanian pada anak-anak (Aip Syarifuddin& Muhadi, 1992/1993: 26). Kemampuan melompat pada anak usia 5-6 tahun yaitu sejauh 60 cm .

Aip Syarifuddin&Muhadi (1992/1993: 26) pelatihan gerakan melompat yang dilakukan untuk anak-anak Tk maupun anak-anak SD awal, dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu : a) melompat tanpa awalan b) melompat dengan awalan.

a. Melompat tanpa awalan

   Adalah gerakan dasar melompat yang dilakukan tanpa adanya awalan atau permulaan berupa gerakan berlari sebelum melakukan lompatan. Melompat tanpa awalan terdiri dari melompat dengan menggunakan tolakan dua kaki dan menggunakan tolakan dengan satu kaki.

b. Melompat dengan awalan

   Gerakan dasar melompat dengan memakai awalan cara melakukannya sama seperti pada melompat tanpa walan, hanya saja sebelum melakukan tolakan didahului dengan lari dulu beberapa langkah (3, 5, 7 langkah atau lari secepatnya, sesuai dengan tingkat kemampuan anak) tepat pada batas melakukan lompatan, baru anak melakukan tolakan dengan dua kaki atau dengan satu kaki sesuai dengan tugas yang harus dilakukannya.

2. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan ialah kemampuan atau ketidak mampuan seseorang untuk memelihara *equilibrium*, baik yang bersifat statis seperti yang dilakukan dalam posisi diam, maupun yang bersifat dinamis seperti saat melakukan gerakan lokomotor (Agus Mahendra, 1999/ 2000: 26).

Keseimbangan diklasifikasikan menjadi 2 macam, yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan statis adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh dengan posisi diam sedangkan keseimbangan dinamis ialah kemampuan seseorang untuk mempertahankan tubuhnya agar tidak jatuh saat melakukan gerakan (Endang Rini sukamti, 2007: 94). Kemampuan gerak untuk mempertahankan keseimbangan, juga bisa disebut dengan gerak *stabilitas* yaitu gerak untuk menjaga kestabilan tubuhnya sendiri. Keseimbangan sangat dibutuhkan oleh setiap orang, dimana ia harus menjaga keseimbangan tubuhnya agar tidak jatuh, terutama saat bermain. Gerak keseimbangan ini sangat diperlukan, dimana anak belajar menjaga keseimbangannya untuk menyelesaikan tugas belajarnya. Permainan dengan simpai, mengajarkan anak bagaimana menjaga keseimbangan badan agar anak tidak terjatuh saat melakukan lompatan. Aktivitas pengembangan kemampuan gerak stabilitas, ialah suatu bentuk kegiatan yang diajarkan pada anak-anak TK, agar mereka memiliki kemampuan untuk mempertahankan keseimbangannya dalam bergerak (Aip Syarifuddin&Muhadi, 1992/1993: 20). Keseimbangan gerak pada anak dapat dilatih atau diajarkan dengan mengajarkan pada anak berbagai latihan keseimbangan yang sederhana dan mudah dilakukan oleh anak-anak usia TK. seperti melakukan keseimbangan dengan berdiri dengan tumpuan salah satu kaki, berjalan diatas papan titian dengan membawa benda maupun tidak. Kedua hal ini merupakan salah satu contoh latihan keeimbangan yang sering diajarkan oleh guru di Taman Kanak-

kanak. Latihan keseimbangan ini juga dapat melatih anak untuk belajar mengkondisikan badannya agar tidak mudah jatuh saat beramain.

Bentuk latihan keseimbangan berdiri dengan satu kaki yang dikemukakan oleh Aip Syarifuddin & Muhadi (1992/1993: 51) terdapat beberapa teknik, yaitu: Sikap badan: berdiri tegak, kedua kaki rapat, kedua tangan bebas.

Gerakannya:

a) Berdiri pada satu kaki, dengan cara tumit diangkat. Pertahankan sikap ini selama 10 hitungan, setelah itu ganti kaki yang lain.
b) Berdiri dengan salah satu kaki, tumit diangkat. Kaki yang lain diangkat kedepan dengan lutut ditekuk, ujung kaki menuju kebawah. Pertahankan gerakan ini selama 5 hitungan, kemudian ganti kaki.
c) Berdiri dengan satu kaki, kaki yang lain diangkat dan telapak kaki diletakkan dilutut bagian dalam, kedua tangan di pinggang, mata dipejamkan. Pertahankan gerakan elama 5 hitungan, kemudian ganti kaki.

3. Meloncat

Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991: 531) meloncat ialah melompat dengan kedua atau keempat kaki bersama-sama. Meloncat ialah suatu gerakan yang dilakukan dengan mengangkat bagian tubuh, dari satu titik ke titik lain yang lebih jauh atau lebih tinggi dengan melakukan ancang-ancang terlebih dahulu berupa lari cepat/ lambat dengan menumpu pada dua kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik (Mochamad, 2004: 59). Gerakannya dapat berupa loncat ke depan, ke belakang, ke samping kiri dan kanan, berputar. Gerakan meloncat yang dilakukan anak-anak pada kelompok B dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media, bisa menggunakan kardus, menggunakan simpai, menggunakan tali, dan media

lainnya. Anak akan memiliki kepuasan tersendiri apabila mampu melakukan loncatan dengan baik dan melewati benda itu. sehingga dapat menimbulkan rasa percaya diri anak dengan variasi media yang digunakan.

4. Merangkak

Merangkak ialah bergerak dengan bertumpu pada tangan dan lutut (KBBI, 1991: 726). Merangak merupakan salah satu kemampuan yang sudah dimiliki anak sejak masih bayi. Sebelum anak mampu berjalan, mereka akan melakukan gerakan merangkak terlebih dahulu, hal ini menjadi salah satu cara untuk belajar menguatkan otot-otot kakinya. Gerakan merangkak dilakukan oleh anak dengan menekuk kakinya dilantai dan menyangga tubuhnya dengan tangannya, kemudian ia berjalan maju. Merangkak dengan melewati simpai merupakan salah satu kegiatan, anak untuk menirukan berbagai gerakan binatang,

6. Tujuan Permainan Dengan Simpai bagi Anak Usia Dini

Anggani Sundono (2009: 112) tujuan dari permainan dengan simpai ialah mengembangkan gerakan dasar yang dinamis, kelenturan, keseimbangan,dan dasar keterampilan gerak. Suatu bentuk permainan pasti memiliki tujuan yang akan dicapai, karena melalui bermain anak akan belajar untuk mengontrol gerakannya menjadi gerakan yang lebih terkoordinasi dan lebih terkontrol (Slamet Suyanto, 2005: 119). Pada saat bermain anak berlatih bagaimana mengatur keseimbangan badannya dengan baik. Anak akan cepat jatuh apabila tidak mampu mengontrol keseimbangannya. Terutama dalam kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan motorik kasar tentu membutuhkan keseimbangan yang tinggi.

Pelaksaan permainan dengan simpai yang dilakukan disekolah diharapkan menjadikan guru lebih kreatif untuk menggunakan permainan yang dikombinasikan dengan kegiatan pembelajaran. Tujuan permainan dengan simpai adalah untuk penunjang atau menstimulasi aspek perkembangan pada anak, dengan suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Dimana melalui permainan dengan simpai, anak bisa belajar untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak yang sudah dimilikinya untuk dikembangkan menjadi keterampilan gerak yang lebih terstruktur.

Sofia Hartati (2005: 43) dasar teoritik konsep stimulasi pengembangan anak usai dini secara modern, dapat dilakukan melalui permainan tersebut. Guru menggunakan permainan dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat stimulasi perkembangan bagi anak didiknya. Secara umum simpai bertujuan untuk mengembangkan keterampilan keseimbangan badan, koordinasi mata tangan dan kaki, mengembangkan kelincahan dan keleturan, dengan meletakkan simpai di pinggang yang kemudian digerakkan sedemikian rupa dengan bantuan pinggang sehingga simpai dapat berputar dengan cepat (Muhamad Muhyi, 2009: 2).

Dari beberapa tujuan diatas, permainan dengan simpai yang dilakukan dalam penelitian pada kelompok B ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan geraknya, terutama keterampilan gerak melompat, meloncat, berlari, merangkak, dan keseimbangan.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Penelitian Nuning Sofiah (2012), dengan judul "Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Bermain Papan Titian Pada Anak Kelompok B TK Piri Nitikan Yogyakarta". Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasif. Subjek penelitian ini semua anak kelompok B TK Piri Nitikan Yogyakarta, yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan motorik kasar anak melalui bermain papan titian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain papan titian dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Piri Nitikan Yogyakarta. Berjalan dengan langkah pendek anak yang memenuhi kriteria bisa berjalan di atas papan titian 4 anak (20%). Berjalan dengan langkah panjang, yang bisa 3 anak (15%) dan berjalan dengan posisi menyamping 3 anak (15%). Pelaksanaan tindakan siklus I kegiatan berjalan dengan langkah pendek, yang bisa 11 anak (55%). Berjalan dengan langkah panjang, yang bisa 10 anak (50%) dan berjalan dengan posisi menyamping 9 anak (45%). Pelaksanaan tindakan siklus 2, berjalan dengan langkah pendek 19 anak (95%). Pada kegiatan berjalan dengan langkah panjang 19 anak (95%) dan berjalan dengan posisi menyamping 18 anak (90%).

D. Kerangka Pikir

Tujuan dari pengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak TK kelompok B adalah, untuk melatih otot-otot besar anak agar lebih terampil dalam

melakukan gerak dasar. Keterampilan motorik kasar yang dimiliki anak kelompok B1 TK Aisyiyah Butanul Athfal Gendingan masih rendah dimana dalam melakukan gerakan-gerakan motorik anak mengalami kesulitan dan kurag terampil untuk itu perlu adanya latihan-latihan yang optimal sehingga gerakan motorik kasar yang ditampilkan anak lebih terampil dan tidak kaku. Koordinasi tubuh yang terampil memudahkan anak dalam bergerak dan bergaul dengan teman-temannya. Untuk itu perlu pengembangan yang tepat dan terarah agar keterampilan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik membuat anak tidak cepat bosan dan pembelajaran motorik kasar akan lebih bervariasi. Salah satunya yaitu menggunakan permainan dengan simpai.

Permainan dengan simpai adalah kegiatan permainan yang dilakukan dengan menggunakan simpai. Simpai adalah salah satu alat permainan yang terbuat dari rotan dengan diameter yang beraneka ragam mulai dari 50cm, 60cm, dan 70cm. Untuk anak TK, simpai yang digunakan biasanya berukuran kecil karena disesuaikan dengan kondisi tubuh anak. Permainan dengan simpai ini merupakan bentuk permainan yang mudah dilakukan dan peralatannya juga mudah dibawa kemana- mana serta banyak permainan yang dapat dilakukan dengan simpai ini. Namun dalam penelitian ini permainan simpai yang dilakukan hanya menggunakan permainan mencari sarang burung, dimana dalam pelaksanaannya berbagai kemampuan motorik kasar yang meliputi keterampilan berlari, melompat, meloncat, merangkak, dan menjaga keseimbangan dapat dikembangan dalam permainan. Permainan mencari sarang burung diharapkan

mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar menjadi lebih baik dan lebih lincah.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis penelitian adalah melalui permainan simpai dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B1 TK Aisyiyah Butanul Athfal Gendingan.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Menurut Suharsimi Arikunto (2007: 22) penelitian tindakan kelas (PTK) ialah penelitian yang dilakukan dengan unsur mencermati kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi bersama dengan guru kelas dalam proses belajar mengajar. Dimana dalam pelaksanaan penelitian, guru kelas bertindak sebagai pelaksana kegiatan yang telah direncakan dan peneliti bertugas sebagai pengamat. Penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun di TK ABA Gendingan Yogyakarta.

B. Subyek penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada anak- anak kelompok B1, yang berusia 5-6 tahun yang merupakan siswa dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal Gendingan Yogyakarta. Penelitian dilakukan dengan jumlah murid sebanyak kelas B1sejumlah 15 anak, yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

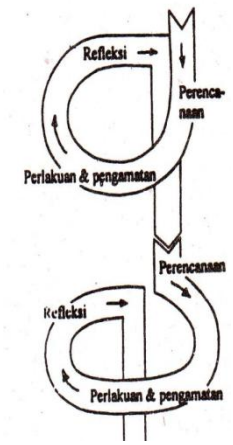
Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di Taman Kanak- kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Gendingan Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester I bulan Oktober tahun ajaran 2013/ 2014.

D. Tahap Penelitian

Proses penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan dan sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan beberapa persiapan yang dilakukan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral yang dikembangakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010:130). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan tahapan pelaksanaan penelitian tiap siklus dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Untuk lebih memperjelas fase-fase dalam penelitian tindakan, siklus spiralnya dan bagaimana pelaksanaanya, Kemmis dan Mc Taggart menggambarkannya dalam siklus sebagai berikut:



Keterangan:
Siklus I:
1. Perencanaan I
2. Tindakan dan Observasi I
3. Refleksi I

Siklus II:
1. Perencanaan I
2. Tindakan dan Observasi II
3. Refleksi II

Gambar 1. Siklus PTK Kemmis dan Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010:136)

Dalam penelitian ini, langkah- langkah yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru menetapkan waktu penelitian dengan menyesuaikan jadwal di sekolah. Langkah- langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan ialah penyusunan RKH kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan di TK, menyiapkan lembar observasi kemampuan motorik kasar, dan mempersiapkan media serta alat yang akan digunakan untuk melaksanakan permainan dengan simpai. Selain itu guru dan peneliti merencanakan dimana penelitian akan dilakukan serta merencanakan apa saja yang akan dilakukan siswa saat penelitian berlangsung.

2. Pelaksanaan tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan penelititan dilakukan dengan menggunakan perencanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan RKH yang telah dibuat. Sedangkan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk melihat kemampuan motorik kasar anak saat proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan RKH yang dibuat oleh peneliti dan guru kelas. Pada tahap ini peneliti bersama dengan guru mengamati keterlibatan anak dalam pembelajaran kemampuan motorik, kemudian peneliti mencatatnya pada lembar observasi sesuai dengan kemampuan anak saat melakukan kegiatan.

3. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh guru dan peneliti setelah diadakannya tindakan dan pengamatan. Pada tahap ini guru dan peneliti melakukan diskusi mengenai

kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan kemudian menganalisis hasil yang diperoleh pada lembar observasi. Diskusi ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap proses pembelajaran, dan mengevaluasi masalah yang muncul saat proses pembelajaran. Masalah- masalah yang muncul kemudian dilakukan perbaikan sehingga ada upaya perbaikan pada siklus berikutnya. Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus, sehingga apabila belum memenuhi target, maka akan kembali pada tahap pertama dan selanjutnya hingga mencapai target yang telah ditetapkan.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian ialah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Suharsimi Arikunto, 2010:203). Metode ini sangat membantu peneliti untuk menggali berbagai informasi yang ada dalam memperoleh data yang sesuai dengan standar. Metode pengumpulan data memudahkan peneliti untuk membidik apa saja yang akan ia amati. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi.

Observasi merupakan kegiatan untuk memperoleh data yang dilakukan dengan melakukan pemusatan perhatian terhadap sesuatu obyek yang sedang diamati dengan menggunakan seluruh alat indera, baik indra penglihatan maupun indra pendengan (Suharsimi Arikunto, 2010: 199). Metode observasi ialah suatu metode pengukuran data untuk mendapatkan data primer, dengan cara melakukan pengamatan langsung, secra sistematis. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 200), observasi dibedakan menjadi 2 yaitu, Observasi non-sistematis dan observasi sistematis. Observasi non- sistematis, ialah observasi yang dilakukan oleh

pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan. Observasi sistematis, ialah observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Observasi penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan observasi sistematis, karena observasi dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan pedoman observasi sebagai instrumen pengamatan. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kemampuan gerak motorik kasar anak dalam bermain simpai. Metode observasi menjadikan peneliti lebih faham terhadap apa yang terjadi dilapangan dan terhadap obyek yang akan diteliti. Bentuk observasi yang dilakukan berupa *checklist* dengan memberi tanda (√) saat melakukan observasi yang dilakukan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih cermat, lengkap, dan sistematis (Suharsimi Arikunto, 2010: 203). Dalam penelitian ini, intrumen penelitian yang digunakan ialah berupa lembar observasi.

Hal yang berkaitan erat dengan instrumen penelitian adalah berupa penyusunan sebuah rancangan instrumen yang dikenal dengan istilah kisi- kisi instrumen. Penyusunan kisi-kisi instrumen ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menyusun butir-butir instrumen observasi dan memberikan kemudahan untuk mencapai validasi yang dipakai oleh peneliti.

Tabel 3. Kisi- kisi Instrumen Observasi

Variabel	**Stimulasi**	**Aspek yang Dinilai**
Kemampuan motorik kasar	Melompat dengan tolakan satu kaki	Anak melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60cm.
	Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang dua kali	Anak meloncat kedepan dengan tolakan dua kaki sebanyak 10 kali dan meloncat kebelakang sebanyak 2 kali.
	Berlari sambil melompat dengan seimbang	Anak berlari kemudian melompat saat akan masuk kedalam simpai.
	Berdiri dengan satu kaki yang lain	Anak berdiri dengan satu kaki selama 10 detik seperti burung didalam simpai.
	Merangkak dengan berbagai variasi	Anak merangkak dengan gerakan yang benar (bertumpu pada telapak tangan dan lutut).

Tabel 4. Instrumen Observasi Keterampilann Motorik Kasar

Aspek Yang Dinilai																	
No	Nama anak	Anak melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm			Anak meloncat kedepan 10 kali dan belakang 2 kali			Anak merangkak dengan gerakan yang benar			Anak berlari kemudian melompat dengan seimbang			Anak berdiri dengan satu kaki selama 10 detik			Total skor
		1	**2**	**3**	**1**	**2**	**3**	**1**	**2**	**3**	**1**	**2**	**3**	**1**	**2**	**3**	
Jumlah anak																	

Tabel 5. Rubrik Penilaian Keterampilan Melompat

No	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Tidak mampu	1	Jika anak belum mampu melompat dengan tolakan satu kaki dan hanya berjalan.
2	Belum mampu	2	Jika anak mampu melompat dengan tolakan satu kaki kurang dari 60cm .
3	Mampu	3	Jika anak mampu melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60cm dengan seimbang.

Tabel 6. Rubrik Penilaian Keterampilan Meloncat

No	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Tidak mampu	1	Jika anak mampu meloncat kedepan dengan dua kaki sebanyak 5 kali dan meloncat kebelakang sebanyak 2 kali.
2	Belum mampu	2	Jika anak mampu meloncat kedepan dengan dua kaki sebanyak 8 kali dan meloncat kebelakang sebanyak 2 kali.
3	Mampu	3	Jika anak mampu meloncat kedepan dengan dua kaki sebanyak 10 kali dan meloncat kebelakang sebanyak 2 kali.

Tabel 7. Rubrik Penilaian Keterampilan Merangkak

No	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Tidak mampu	1	Jika anak mampu merangkak namun gerakannya belum benar
2	Belum mampu	2	Jika anak mampu merangkak dengan gerakan yang benar namun kakinya menyentuh simpai
3	Mampu	3	Jika anak mampu merangkak dengan gerakan yang benar dan tanpa menyentuh simpai.

Tabel 8. Rubrik Penilaian Keterampilan Berlari sambil Melompat

No	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Tidak mampu	1	Jika anak mampu berlari namun tidak melakukan gerakan melompat saat akan masuk kedalam simpai.
2	Belum mampu	2	Jika anak mampu berlari kemudian melakukan gerakan melompat saat akan masuk kedalam simpai namun kaki menyentuh simpai.
3	Mampu	3	Jika anak mampu berlari kemudian melakukan gerakan melompat saat akan masuk kedalam simpai dan kaki tidak menyentuh simpai.

Tabel 9. Rubrik Penilaian Keterampilan Berdiri dengan Satu Kaki

No	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Tidak mampu	1	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki selama 3 detik atau 3 hitungan.
2	Belum mampu	2	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki selama 5 detik atau 5 hitungan.
3	Mampu	3	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki selama 10 detik atau 10 hitungan.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses penyusunan data yang telah diperoleh agar dapat ditafsirkan secara lebih mendalam. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan kearah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya (Suharsimi Arikunto 2010: 209). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari observasi selama kegiatan berlangsung dan pada akhir siklus dianalisis dengan memberikan skor 1 sampai 3 pada masing-masing indikator penilaian. Teknik analisis data yang digunakan untuk melihat keterampilan motorik kasar pada anak TK usia 5-6 tahun adalah menggunakan prosentase dan rata- rata dari hasil pada lembar observasi.

Berdasarkan skor diatas maka hasil pemerolehan data akan dirata- rata digunakanlah rumus (*mean*) (Erwan Agus dan Ratih, 2007: 111). Rumus tersebut digunakan untuk mendapatkan skor nilai seberapa besar kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan permainan dengan simpai sebagai berikut:

$$\% = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

% = skor rata-rata

F = Frekuensi

N = Jumlah anak dalam 1 kelas

100 = Bilangan tetap

H. Indikator Keberhasilan

Proses pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan keterampilan motorik kasar yang diperoleh anak dalam proses kegiatan pembelajaran. Nilai ketuntasan minimal dalam proses belajar mengajar, yang harus diperoleh anak saat melakukan suatu pembelajaran teretentu, yaitu sebesar 75% atau lebih anak telah menguasai materi pembelajaran yang bersangkutan (Ngalim Purwanto, 2006: 112). Kegiatan pengembangan keterampilan motorik kasar dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah anak mendapat kriteria “baik” atau mendapatkan skor 3 saat melakukan permainan dengan simpai. Sebelum menentukan penilaian, maka peneliti terlebih dahulu menentukan kriteria penilaian yang akan dijadikan sebagai tolak ukur penilaian.

Kriteria penilaian berupa prosentase kesesuaian (Suharsimin Arikunto, 2010: 44) yaitu:

Kesesuaian kriteria (0%) = 0 – 20 = Kurang sekali
Kesesuaian kriteria (0%) = 21– 40 = Kurang
Kesesuaian kriteria (0%) = 41 – 60 = Cukup
Kesesuaian kriteria (0%) = 61 – 80 = Baik
Kesesuaian kriteria (0%) = 81 – 100 = Sangat baik

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

TK ABA Gendingan merupakan sekolah yang didirikan oleh ibu- ibu warga kampung Gendingan dan dikelola oleh ibu- ibu yang ikut dalam organisasi ke Aisyiyahan. TK ini mulai beroperasi pada tanggal 23 Juli 1967 yang berada di komplek Masjid Pertiwi Gendingan Yogyakarta dengan alamat di Jalan Wakhid Hasyim No. 25 TK ABA Gendingan terletak di kecamatan Ngampilan yang terdiri dari TK dan Kelompok Bermain serta TAA, dengan jumlah murid TK 75 anak dan murid Kelompok Bermain dan TAA 15 anak.

Sarana dan prasarana yang dimiliki yaitu: jumlah ruang kelas TK berjumlah 5 kelas, ruang Kelompok Bermain dan TAA berjumlah 1 kelas, kamar mandi berjumlah 4, 1 ruang aula, 1 dapur, 1 kolam renang, 1 ruang perpustakaan, kantor kepala sekolah, gudang penyimpanan, ruangan komputer, arena bermain indoor yang terbagi menjadi 2 yaitu arena bermain indoor depan dan arena bermain indoor belakang. Arena bermain indoor depan terdiri prosotan, bola dunia, sedangkan arena bermain indoor belakang terdiri dari ayunan, jungkat-jungkit, mangkuk berputar, panjatan, prosotan, terowongan, papan titian, jembatan gantung, dan tangga. TK ini memiliki jumlah guru 10, jumlah karyawan 2, guru Kelompok Bermain 2. Penelitian Tindakan Kelas ini difokuskan di kelompok B1 TK ABA Gendingan pada semester I tahun ajaran 2013/2014 tepatnya pada bulan Oktober 2013 dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Kemampuan Pra Tindakan

Keterampilan motorik kasar anak pada Pra Tindakan dilakukan sebelum dilakukannya tindakan yang disebut dengan pre test. Kemampuan pra tindakan dilakukan dengan menggunakan desain permainan yang akan digunakan untuk penelitian, yaitu menggunakan permainan dengan simpai. Pada waktu kegiatan pra tindakan dilaksanakan, anak yang hadir berjumlah 15 anak.

Gerakan melompat, meloncat, berlari sambil melompat, dan melakukan gerakan berdiri dengan salah satu kaki seperti burung dari hasil pengamatan, siswa masih merasa kesulitan dalam melakukannya. Anak mengalami kesulitan untuk melakukan gerakan melompat dan menjaga keseimbangan badan, sehingga pada waktu melompat kaki yang satunya turun kebawah untuk menyangga tubuh agar tidak terjatuh dan sebagian anak masih melakukan gerakan berjalan seperti orang melangkah. Anak juga masih kesulitan dalam melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki seperti burung selama 10 detik atau 10 hitungan, pada saat anak melakukan gerakan tersebut, baru beberapa menit saja kaki yang diangkat sudah turun kebawah dan kemudian dinaikkan lagi. Anak belum mampu meloncat dengan teratur sebanyak 10 kali saat melakukan gerakan meloncat sebanyak 10 kali melewati simpai,. Keterampilan merangkak, sudah dapat dilakukan oleh anak dengan baik, namun gerakannya belum benar, pada waktu merangkak anak menggunakan tumpuan telapak tangan, lutut, dan ujung kaki. Gerakan berlari sambil melompat belum dapat dilakukan anak, saat anak diminta untuk berlari kemudian melompat kedalam simpai sebagian besar anak hanya berlari saja dan

belum melakukan lompatan. Berikut ini hasil keterampilan motorik kasar Pra Tindakan pada dan rata-rata keterampilan motorik kasar anak yang mendapatkan nilai terbaik atau berkriteria mampu.

Tabel 10. Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Pra Tindakan

Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah	Persentase
Melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm	BM	9	60,00%
	KM	4	26,66%
	M	2	13,33%
Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali	BM	5	33,33%
	KM	6	40,00%
	M	4	26,66%
Merangkak dengan gerakan yang benar	BM	6	40,00%
	KM	5	33,33%
	M	4	26,66%
Berlari sambil melompat dengan seimbang	BM	8	53,33%
	KM	4	26,66%
	M	3	20,00%
Berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik	BM	6	40,00%
	KM	6	40,00%
	M	3	20,00%
Keterampilan Motorik Kasar		3,2	21,33%

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada indikator melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm, anak yang berkriteria mampu 13,33%, anak yang berkriteria kurang mampu 26,66%, anak yang berkriteria belum mampu 60,00%. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan anak dalam melakukan gerakan melompat sejauh 60 cm masih rendah karena 60,00% dari jumlah anak mendapat kriteria belum mampu. Rendahnya keterampilan anak dalam melompat ini dikarenakan, masih banyak anak yang saat melompat hanya berjalan.

2. Pada indikator meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali, anak yang berkriteria mampu 26,66%, anak yang berkriteria kurang mampu 40,00%, anak yang berkriteria belum mampu 33,33%. Anak yang mendapat kriteria belum mampu pada saat pembelajaran anak mengobrol sendiri dengan temannya, sehingga apa yang diinstruksikan oleh guru tidak dilakukan dengan baik, dan saat diminta untuk meloncat, ada anak yang hanya melakukan beberapa loncatan kemudian berjalan.
3. Pada indikator merangkak, anak yang berkriteria mampu 26,66%, anak yang berkriteria kurang mampu 33,33%, anak yang berkriteria belum mampu 40,00%. Keterampilan anak dalam merangkak sudah dapat dilakukan dengan baik, namun beberapa anak gerakannya masih salah.
4. Pada indikator berlari sambil melompat dengan seimbang, anak yang berkriteria mampu 20,00%, anak yang berkriteria kurang mampu 26,66%, anak yang berkriteria belum mampu 53,33%. Pada indikator ini, sebagian besar anak masih kesulitan saat melakukan gerakan berlari kemudian melompat masuk kedalam simpai, karena mereka sulit untuk mengkoordinasikan gerakan berlari kemudian melompat.
5. Pada indikator berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik, anak yang berkriteria mampu 20,00%, anak yang berkriteria kurang mampu 40,00%, anak yang berkriteria belum mampu 40,00%. Pada indikator ini sebagian besar anak sudah mampu melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki, namun belum mencapai 10 detik, dimana pada saat hitungan ke 5 kaki yang diangkat

sudah turun kemudian dinagkat lagi. Hal ini menunjukkan bahwa keseimbangan anak masih kurang, bahkan ada yang belum bisa.

Hasil pra tindakan diatas menujukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak kelompok B1 masih rendah, dilihat dari rata-rata keterampilan motorik kasar anak pada kelima indikator yaitu 21,33%. Hal ini dikarenakan kurangnya pembelajaran motorik kasar anak yang dilakukan disekolah, sehingga keterampilan motorik kasar anak menjadi kurang berkembang dengan maksimal. Selain itu, penggunaan alat dalam melatih keterampilan motorik kasar masih minim.

2. Pelaksanaan Tindakan

Berikut ini disajikan laporan tahap- tahap tindakan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini.

a. Siklus I

Siklus I pada penelitian ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan, yaitu pada hari Kamis, Jumat dan Sabtu pada 10, 11, dan 12 Oktober 2013. Kegiatan pada siklus I yaitu menggunakan permainan dengan simpai yang diberi judul permainan mencari sarang. Dalam permainan dengan simpai, keterampilan motorik kasar yang dinilai adalah keterampilan melompat, meloncat, merangkak, berlari sambil melompat, dan berdiri dengan satu kaki. Materi yang dipelajari dalam siklus I yaitu tema Binatang. Pada setiap siklus dalam PTK terdiri dari empat komponen yaitu, perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi.

1) Perencanaan Tindakan pada Siklus I

Pada tahap perencanaan di siklus I ini, peneliti berdiskusi dengan guru kelas kelompok B1 mengenai tindakan yang akan dilaksanakan selama penelitian. Penggunaan permainan dengan simpai yang akan dilakukan selama dalam penelitian disampaikan kepada guru kelas mengenai teknik dan cara bermainnya, sehingga guru kelas juga faham maksud dari permainan yang akan dilakukan. Selanjutnya peneliti bersama dengan guru kelas menyusun Rencana Kegiatan Harian dengan melihat materi pembelajaran yang akan dilakukan pada minggu itu sesuai dengan indikator dalam kurikulum di TK. Pembuatan Rencana Kegiatan Harian disesuaikan dengan tema dan subtema untuk tiga kali pertemuan. Setelah pembuatan RKH, peneliti menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk menilai dan mengamati keterampilan motorik kasar anak kelompok B1 TK ABA Gendingan dalam melakukan permainan dengan simpai. Peneliti mempersiapkan tempat, alat permainan yang digunakan yaitu berupa simpai dengan ukuran 50 cm dan 70 cm, setting permainan, dan alat untuk mendokumentasikan kegiatan.

2) Pelaksanaan dan Observasi Tindakan pada Siklus I

Pada tahap ini pelaksanaan dan observasi dilakukan secara bersamaan. Pada tahap pelaksanaan, guru melaksanakan kegiatan sesuai dengan RKH yang telah dibuat dan peneliti sebagai observer. Kegiatan ini dimulai dengan guru terebih dahulu mengajak anak- anak untuk melakukan pemanasan sederhana dilapangan, dan setelah pemanasan selesai guru menjelaskan pada anak cara melakukan permainan ini, serta menjelaskan peraturan dalam permainan. Dalam

melaksanakan permainan ini meliputi lima indikator keterampilan motorik kasar. Adapaun media yang digunakan untuk melakukan permainan yaitu, holahoop (simpai), balok kecil, dan meteran untuk mengukur jarak lompatan, dan loncatan. Simpai yang digunakan terdiri dari dua ukuran yaitu diameter 50 cm dan 70 cm.

Peneliti bertugas untuk mengamati mengamati jalannya kegiatan belajar mengajar dan mencatat keterampilan motorik kasar yang dapat dicapai oleh anak pada lembar observasi yang telah dipersiapkan saat permainan berlangsung.

a) Siklus I Pertemuan I

Tindakan pada siklus I pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 9 Oktober 2013 dengan tema binatang dan sub tema binatang buas dan binatang jinak. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi tiga, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan awal dimulai pukul 07,30 WIB diawali dengan kegiatan berbaris didepan kelas dan mengucap ikrar. Kemudian anak- anak masuk kedalam kelas lalu berdo'a dan mengucap salam. Setelah itu guru memimpin anak- anak untuk menghafal do'a menjenguk orang sakit, do'a masuk kamar mandi dan keluar kamar mandi. Arena permainan yang akan digunakan untuk melakukan permainan disiapkan oleh peneliti pada saat hafalan, setelah persiapan selesai, kemudian anak-anak bersama dengan guru pergi lapangan untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu. Sebelum permainan dilakukan guru menjelaskan pada anak peraturan dan langkah- langkah permainan sambil memperagakan gerakannya. Langkah permainannya yaitu, anak harus berbaris berjajar sesuai dengan absen, kemudian anak diminta untuk melompati simpai yang ditata sejajar menggunakan tumpuan satu kaki dengan jarak 40 cm,

45 cm, 50 cm, 55 cm, dan 60 cm. Perbedaan jarak simpai ini bertujuan agar dapat melihat sejauh mana keterampilan meloncat pada anak, apakah sudah mampu melompat dengan jarak 60cm atau dibawah 60cm. Kemudian anak meloncati simpai dengan cara: anak memindahkan simpai kedepan kemudian anak meloncat dengan tumpuan dua kaki, kemudian simpai yang dibelakang dipindahkan kedepannya sampai 10 kali loncatan lalu dua simpai ditata didepannya dan anak berbalik arah untuk melakukan gerakan meloncat kebelakang. Anak yang berada di absen belakang, bertugas untuk memegangi simpai dan anak yang sedang melakukan permainan melakukan gerakan merangkak dengan menggunakan tumpuan telapak tangan dan lutut secara bergantian melewati simpai yang ditata seperti lorong. Selanjutnya anak berlari- lari kecil, memutari simpai yang ditata ditengah lapangan, saat guru meniup peluit dan berteriak masuk sarang, maka anak harus segera berlari dan melompat masuk kedalam simpai, lalu anak berdiri dengan satu kaki seperti burung elang selama 10 detik. Saat anak melakukan permainan, peneliti menilai pada lembar observasi dan mendokumentasikan kegiatan penelitian pada hari itu.

Berikut ini adalah hasil keterampilan motorik kasar dan rata-rata keterampilan motorik kasar anak yang mendapatkan nilai terbaik atau berkriteria mampu pada siklus I pertemuan pertama:

Tabel 11. Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus I Pertemuan I

Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah	Persentase
Melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm	BM	7	46,66 %
	KM	6	40,00 %
	M	2	13,33 %
Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali	BM		
	KM	8	53,33 %
	M	7	46,66 %
Merangkak dengan gerakan yang benar	BM	5	13,33 %
	KM	8	53,33 %
	M	2	13,33 %
Berlari sambil melompat dengan seimbang	BM	7	46,66 %
	KM	5	33,33 %
	M	3	20,00 %
Berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik	BM	6	40,00 %
	KM	8	53,33 %
	M	1	6,66 %
Keterampilan Motorik Kasar		3	20,00 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa:

1. Pada indikator melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm, anak yang berkriteria mampu 13,33%, anak yang berkriteria kurang mampu 40,00%, anak yang berkriteria belum mampu 46,66%. Sedikitnya anak yang berkriteria mampu dalam melakukan gerakan ini dikarenakan anak belum terbiasa melakukan lompatan dengan jarak teretentu, sehingga anak masih ragu-ragu dalam melakukan lompatan.
2. Pada indikator meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali, anak yang berkriteria mampu 46,66%, dan anak yang berkriteria kurang mampu 53,33%. Anak dengan kriteria mampu sudah hampir setengah dari jumlah anak dan menunjukkan bahwa anak sudah mulai mampu melakukan gerakan sesuai dengan usianya.

3. Pada indikator merangkak, anak yang berkriteria mampu 13,33%, anak yang berkriteria kurang mampu 53,33%, dan anak yang berkriteria belum mampu 33,33%.
4. Pada indikator berlari sambil melompat dengan seimbang, anak yang berkriteria mampu 20,00%, anak yang berkriteria kurang mampu 33,33%, dan anak yang berkriteria belum mampu 46,66%. Anak dengan kriteria belum mampu masih mengalami kesulitan saat mengkoordinasikan antara gerakan berlari kemudian melompat dengan seimbang.
5. Pada indikator berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik, anak yang berkriteria mampu 6,66%, anak yang berkriteria kurang mampu 53,33%, anak yang berkriteria belum mampu 40,00%. Kurangnya keseimbangan yang dimiliki anak, membuat anak mengalami kesulitan untuk berdiri dengan satu kaki selama bebrapa detik. Hal ini telah ditunjukkan dengan banyaknya anak yang mendapatkan kriteria belum mampu dan kurang mampu.
6. Keterampilan motorik kasar anak dari kelima indikator pada pertemuan I siklus I yaitu 20,00%.

b) Siklus I Pertemuan II

Tindakan pada siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 10 Oktober 2013 dengan tema binatang dan sub tema binatang buas dan jinak. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal pembelajaran dimulai pada pukul 07.30 WIB, diawali dengan berbaris, membaca ikrar, dan berhitung kemudian anak-anak masuk kedalam kelas masing- masing.

Di dalam kelas guru membuka pembelajaran dengan mengajak anak untuk berdoa dan salam, kemudian anak membaca hafalan surat Al Fatihah, Al Lahab dan Al Qurays. Selesai hafalan, peneliti memersiapkan arena permainan dan guru mengajak anak untuk pergi kelapangan. Disana guru meminta anak untuk membuat lingkaran dengan posisi guru berada ditengah untuk melakukan pemanasan. Setelah selesai pemanasan, guru menjelaskan langkah- langkah permainan mencari sarang burung yang sudah dilakukan pada hari sebelumnya. Arena untuk melompat ditata dengan jarak yang beraneka ragam yaitu, 40 cm, 45 cm, 50 cm, 55 cm, dan 60 cm. Perbedaan jarak simpai ini dilakukan untuk pembelajaran bagi anak, sehingga kita dapat melihat kemampuan yang dimiliki anak. Permainan ini dilakukan dengan satu kali permainan. Anak yang tidak mendapatkan sarang diberi hadiah untuk melakukan gerakan menirukan gerakan binatang buas ataupun binatang jinak. Setelah permainan dengan simai selesai dilaksanakan, guru bersama anak- anak melakukan pendinginan dengan cara duduk melingkar dan kaki disejajarkan sambil bernyanyi dengan gerakan tangan agar badan menjadi rileks kembali. Pembelajaran diakhiri dengan anak mengungkapkan perasaannya setelah melakukan permainan dan anak diminta untuk kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan inti di zona IMTAQ. Kegiatan penutup dilakukan di dalam kelas dengan tanya jawab, berdo’a, dan salam.

Berikut ini hasil penilaian keterampilan motorik kasar dan rata-rata keterampilan motorik kasar anak yang mendapatkan nilai terbaik atau berkriteria mampu pada siklus I pertemuan kedua.

Tabel 12. Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus I Pertemuan II

Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah	Persentase
Melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm	BM	6	40,00 %
	KM	7	46,66 %
	M	2	13,33 %
Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali	BM		
	KM	6	40,00 %
	M	9	60,00 %
Merangkak dengan gerakan yang benar	BM		
	KM	5	33,33 %
	M	10	66,66 %
Berlari sambil melompat dengan seimbang	BM	4	26,66 %
	KM	5	33,33 %
	M	6	40,00 %
Berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik	BM	5	33,33 %
	KM	5	33,33 %
	M	5	33,33 %
Keterampilan Motorik Kasar		6,4	42,66 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa:

1. Pada indikator melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm, anak yang berkriteria mampu 13,33%, anak yang berkriteria kurang mampu 46,66%, anak yang berkriteria belum mampu 40,00%.
2. Pada indikator meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali, anak yang berkriteria mampu 60,00%, anak yang berkriteria kurang mampu 40,00%.
3. Pada indikator merangkak, anak yang berkriteria mampu 66,66%, anak yang berkriteria kurang mampu 33,33%.
4. Pada indikator berlari sambil melompat dengan seimbang, anak yang berkriteria mampu 40,00%, anak yang berkriteria kurang mampu 33,33%, belum mampu 26,66%.

5. Pada indikator berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik, anak yang berkriteria mampu 33,33%, anak yang berkriteria kurang mampu 33,33%, anak yang berkriteria belum mampu 33,33%.
6. Keterampilan motorik kasar anak pada kelima indikator yaitu 42,66%.

c) Siklus I Pertemuan III

Kegiatan penelitian pada siklus I pertemuan III dilaksanakan pada hari Jum'at 11 Oktober 2013 dengan tema binatang dan sub tema binatang buas dan binatang jinak. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 07.30 WIB dan diakhiri pukul 10.30 WIB. Kegiatan awal, anak diajak berbaris didepan kelas, membaca ikrar bersama- sama, berhitung. Kemudian anak masuk kedalam kelas berdo'a dan menjawab salam. Guru mengabsen anak- anak yang hadir dan anak diajak untuk bernyanyi binatang gajah dan dilanjutkan dengan membaca hafalan surat Al Humazah dan Ayat Kursi. Kegiatan stimulasi kemampuan motorik kasar melalui permainan dengan simpai dilakukan pada pembelajaran inti dengan waktu 60 menit. Indikator yang digunakan yaitu anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.

Kegiatan inti ini diawali dengan mengajak anak kelapangan yang sudah ditata desain permainannya. Anak dikondisikan untuk membuat lingkaran dan guru berada ditengah lapangan mengajak anak untuk melakukan pemanasan. Anak diminta untuk menirukan guru melakukan gerakan kepala digeleng-gelengkan, tengok kanan kiri, meregangkan kedua tangan, memutar badan kekanan kiri, dan loncat- loncat ditempat. Guru menjelaskan pada anak langkah-langkah permainan dengan simpai, dan anak diminta untuk berbaris sesuai absen.

Guru memanggil anak satu per satu untuk melakukan permainan mencari sarang burung satu gerakan dulu, yaitu melompati simpai kemudian dilanjutkan dengan gerakan meloncati simpai, merangkak melewati simpai secara bergantian dengan gerakan yang benar, kemudian berlari dan melompati simpai dengan tumpuan satu kaki seperti burung yang hinggap di bunga selama 10 hitungan.

Pendinginan dilakukan setelah permainan selesai dimainkan, dengan cara anak diminta untuk duduk melingkar, kaki disejajarkan sambil bernyanyi "sluku-sluku bathok". Semua anak kembali ke kelas dan diperbolehkan beristirahat untuk memakan bekal yang dibawa. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan tanya jawab mengenai permainan yang sudah dilaksanakan serta mengungkapkan perasaannya. Guru menutup pembelajaran dengan pesan, do'a dan salam. Berikut ini hasil penilaian keterampilan motorik kasar dan rata-rata keterampilan motorik kasar anak yang mendapatkan nilai terbaik atau berkriteria mampu pada siklus I pertemuan ketiga.

Tabel 13. Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus I Pertemuan III

Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah	Persentase
Melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm	BM	3	20,00 %
	KM	7	46,66 %
	M	5	33,33 %
Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali	BM		
	KM	7	46,66 %
	M	8	53,33 %
Merangkak dengan gerakan yang benar	BM		
	KM	6	40,00 %
	M	9	60,00 %
Berlari sambil melompat dengan seimbang	BM	5	33,33 %
	KM	6	40,00 %
	M	4	26,66 %
Berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik	BM	1	6,66 %
	KM	8	53,33 %
	M	6	40,00 %
Keterampilan Motorik Kasar		6,4	42,66 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa:

1. Pada indikator melompat, anak yang berkriteria mampu 33,33%, anak yang berkriteria kurang mampu 46,66%, anak yang berkriteria belum mampu 40,00%.
2. Pada indikator meloncat, anak yang berkriteria mampu 53,33%, anak yang berkriteria kurang mampu 46,66%.
3. Pada indikator merangkak, anak yang berkriteria mampu 60,00%, anak yang berkriteria mampu 40,00%.
4. Pada indikator berlari sambil melompat dengan seimbang, anak yang berkriteria mampu 26,66%, anak yang berkriteria kurang mampu 40,00, anak yang berkriteria belum mampu 33,33%.
5. Pada indikator berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik, anak yang berkriteria mampu 40,00%, anak yang berkriteria kurang mampu 53,33%, anak yang berkriteria belum mampu 6,66%.
6. Keterampilan motorik kasar dari kelima indikator yaitu 42,66%.

3) Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa masih banyak anak yang keterampilan motorik kasarnya kurang dan belum berkembang dengan optimal. Hasil penelitian tindakan pada siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga diperoleh hasil bahwa keterampilan anak pada setiap kegiatan tidak selalu mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan kondisi anak yang tidak sama pada saat melakukan permainan. Ada yang pada saat kegiatan sangat bersemangat dan antusias, ada pula yang kondisinya kurang fit, sehingga akan berpengaruh

terhadap hasil. Berikut ini adalah rata- rata keterampilan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga.

Tabel 14. Persentase Rata- rata KeterampilanMotorik Kasar pada Siklus I

Melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm	Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali	Merangkak dengan gerakan yang benar	Berlari sambil melompat dengan seimbang	Berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik	Keterampilan motorik kasar
3	8	8	4	4	
20,00%	53,33%	53,33%	26,66%	26,66%	35,10%

Rata- rata keterampilan motorik kasar pada siklus I pertemuan I, II, dan II diperoleh rata- rata pada setiap indikatornya yaitu:

1. Indikator melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm rata-rata anak yang berkriteria mampu adalah 20,00%.
2. Indikator meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali, rata-rata anak yang berkriteria mampu adalah 53,33%.
3. Indikator merangkak dengan gerakan yang benar rata- rata anak yang berkriteria mampu adalah 53,33%.
4. Indikator berlari sambil melompat dengan seimbang rata- rata anak yang berkriteria mampu adalah 26,66%.
5. Indikator berdiri dengan kaki lain selama 10 detik rata- rata anak yang berkriteria mampu adalah 26,66%.
6. Rata-rata keterampilan motorik kasar anak secara keseluruhan yaitu sebanyak 35,10%.

Dilihat dari rata- rata pada tabel di atas, menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar yang dilakukan pada siklus I ini belum mencapai target yang ditentukan yaitu sebesar 75% anak, mampu melakukan permainan dengan simpai dengan kategori baik. Rata- rata keterampilan motorik kasar anak masih dalam kategori kurang karena rata- ratanya berada pada rentang skor 21- 40%.

Berdasarkan hasil observasi pencapaian hasil belajar keterampilan motorik kasar anak pada pra tindakan dan siklus I. Data observasi yang pada siklus I diambil dari rata- rata kemampuan anak yang mendapatkan kriteria mampu. Selanjutnya dapat dilihat peningkatan keterampilan motorik kasarnya pada tabel dibawah ini.

Tabel 15. Perbandingan Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Pra Tindakan dengan Siklus I

Aspek yang dinilai	Melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm	Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali	Merangkak dengan gerakan yang benar	Berlari sambil melompat dengan seimbang	Berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik	Keterampilan Motorik Kasar
Pra Tindakan	2 anak	4 anak	4 anak	3 anak	3 anak	
Persentase	13,33 %	26,66 %	26,66 %	20,00 %	20,00 %	21,33 %
Siklus I	3 anak	8 anak	8 anak	4 anak	4 anak	
Persentase	20,00 %	53,33 %	53,33 %	26,66 %	26,66 %	35,10 %
Peningkatan	6,67 %	26,66 %	26,66 %	6,67 %	6,67 %	13,77 %

Dari data yang sudah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada indikator melompat sejauh 60 cm yang anak dengan kriteria mampu meningkat sebanyak 6,67% pada pra tindakan dan Siklus I, hal ini

menunjukkan bahwa antara pra tindakan dan siklus I belum ada peningkatan yang signifikan.

2. Pada indikator meloncat kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali anak dengan kriteria mampu meningkat sebanyak 26,66% pada pra tindakan dan Siklus I. Peningkatan ini cukup baik, tentunya hal ini dipengaruhi oleh latihan- latihan yang sudah dilakukan selama tiga kali pertemuan.
3. Pada indikator merangkak anak dengan kriteria mampu meningkat sebanyak 26,66% pada pra tindakan dan siklus I. Peningkatan ini cukup baik hal ini dikarenakan kemampuan anak mengalami peningkatan sehingga anak dengan kriteri belum mampu dan kurang mampu mengalami penurunan.
4. Pada indikator berlari sambil melompat dengan seimbang anak dengan kriteria mampu meningkat sebanyak 6,67%. Peningkatan ini sangatlah kecil.
5. Pada indiktor berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik anak dengan kriteria mampu meningkat sebanyak 6,67%. Kurangnya kemampuan anak dalam keseimbangan, mengakibatkan anak mengalami peningkatan yang sedikit.
6. Rata- rata keterampilan motorik kasar anak pada Pra tindakan dan Siklus I meningkat sebanyak 13,77 %.

Dari tiga kali pertemuan guru dan peneliti menyimpulkan masih ada beberapa kekurangan dalam siklus I ini antara lain:

(a) Anak- anak kurang fokus dalam melakukan permainan dan kurang terkondisi karena semua anak langsung ikut bermain.

(b) Anak masih kesulitan dalam melakukan gerakan melompat dengan tumpuan satu kaki.

Berdasarkan hasil refleksi di atas peneliti merasa perlu adanya perbaikan pada siklus II sebab anak masih kurang optimal dalam melakukan permainan. Untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I ini, maka rencana perbaikannya adalah:

(a) Anak- anak dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama bermain sedangkan kelompok kedua menunggu dipinggir arena bermain dan bertugas memegangi simpai sehingga anak- anak terkondisi dengan baik.

(b) Desain untuk melompat dibuat zig- zag dengan jarak 60 cm.

4) Hipotesis Tindakan Siklus II

Permainan dengan simpai belum bisa meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B1 TK ABA Gendingan Yogyakarta sesuai dengan standar.

b. Siklus II

Penelitian tindakan pada siklus II dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yakni pada tanggal 24 Oktober, 25 Oktober dan 26 Oktober 2013 menggunakan permainan dengan simpai. Kegiatan dalam penelitian ini meliputi melompati simpai, meloncati simpai, merangkak, berlari sambil melompat, dan berdiri dengan kaki lain selama 10 detik. Pada penelitian di siklus II ini tema pembelajarannya adalah binatang dengan sub tema manfaat binatang. Siklus II terdiri dari empat komponen, yakni perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi.

1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap perencanaan ini, kegiatan penelitian lebih dioptimalkan agar kemampuan anak akan semakin meningkat. Dimana dalam penelitian pada siklus II ini, permainan dilakukan dalam dua kelompok, alat permainan yang digunakan ditambah, serta desain permainan, dan langkah- langkah permainan lebih ditingkatkan. Tujuannya agar kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat dan tingkat kesulitan dalam permainan juga lebih ditingkatkan dari siklus yang pertama. Dalam perencanaan ini, guru dan peneliti bersama- sama membuat RKH sesuai dengan RKM yang sudah dibuat, mempersiapkan alat dan perlengkapan yang akan digunakan seperti simpai, matras, meteran dan balok serta alat untuk pendokumentasian.

2) Pelaksanaan dan Observasi Tindakan Siklus II

a) Siklus II Pertemuan I

Tindakan pada siklus II pertemuan I ini dilakukan pada hari Kamis 24 Oktober 2013 dengan tema binatang dan sub tema manfaat binatang. Kegiatan pada siklus I ini dilaksanakan pada pukul 07.30 dan diakhiri pada pukul 10.30 WIB. Kegiatan terbagi menjadi tiga wakti, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal, anak berjajar didepan kelas kemudian mengucap ikrar lalu masuk kedalam kelas. Kemudian anak bersama dengan guru bernyanyi lagu “rukun islam” yang kemudian dilanjutkn dengan hafalan surat Al Indyiroh, Al Humzah, dan Ayat Kursi. Kemudian guru melakukan tanya jawab kepada anak- anak mengenal pendiri Muhamadiyah dan lambang Muhamadiyah. Pada kegiatan transisi, peneliti menyiapkan kegiatan permainan di aula sekolah.

Pada kegiatan ini, anak- anak diajak ke aula dengan desain permainan yang sudah jadi. Pada siklus II ini, kegiatan permainan sedikit divariasi. Jarak antara tempat untuk melompat menggunakan permainan dengan simpai ditingkatkan menjadi 60 cm semua. Itu berarti bahwa setiap anak membutuhkan tenaga ekstra untuk melakukan gerakan melompat. Saat melompat anak harus melompat simpai sebanyak 5 buah dengan bertumpu pada matras. Langkah- langkah permainan yang dilakukan sam dengan permainan di siklus sebelumnya. Berikut ini hasil penilaian keterampilan motorik kasar dan rata-rata keterampilan motorik kasar anak yang mendapatkan nilai terbaik atau berkriteria mampu pada siklus II pertemuan pertama.

Tabel 16. Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus II Pertemuan I

Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah	Persentase
Melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm	BM	3	20,00 %
	KM	4	26,66 %
	M	8	53,33 %
Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali	BM		
	KM	3	20,00 %
	M	12	80,00 %
Merangkak dengan gerakan yang benar	BM		
	KM	2	13,33 %
	M	13	86,66 %
Berlari sambil melompat dengan seimbang	BM		
	KM	5	33,33 %
	M	10	66,66 %
Berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik	BM		
	KM	5	33,33 %
	M	10	66,66 %
Keterampilan Motorik Kasar		10,6	70,66 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa:

1. Pada indikator melompat sejauh 60 cm, anak yang berkriteria mampu 53,33%, anak yang berkriteria kurang mampu 26,66%, anak yang berkriteria belum

mampu 20,00%. Pada siklus II kriteria belum mampu sudah menurun dikarenakan anak-anak mulai dapat menguasai gerak motorik kasar.

2. Pada indikator meloncat kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali, anak yang berkriteria mampu 80,00%, anak yang berkriteria kurang mampu 20,00%. Pada indikator ini hampir semua anak mendapatkan kriteria mampu dalam melakukan gerakan ini dengan baik. Karena memang pada saat melakukan kegiatan mereka sangat bersungguh- sungguh dalam melakukan permainan.
3. Pada indikator merangkak, anak yang berkriteria mampu mencapai 100%. Keterampilan merangkak ini sudah maksimal, dan semua anak sudah mampu merangkak dengan gerakan yang benar.
4. Pada indikator berlari sambil melompat dengan seimbang, anak yang berkriteria mampu 66,66%, anak yang berkriteria kurang mampu 33,33%. Keterampilan anak dalam mengkoordinasikan gerakan berlari kemudian melompat sudah lebih baik dibandingkan siklus I, sehingga hasil penilaian meningkat.
5. Pada indikator berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik, anak yang berkriteria mampu 66,66%, anak yang berkriteria kurang mampu 33,33%. Keterampilan anak dalam menjaga keseimbangan meningkat menjadi lebih baik, karena anak mulai terbiasa diberi latihan- latihan. Pengalaman gerak yang dilakukan anak membuat anak semakin matang dalam bergerak.
6. Rata-rata keterampilan motorik kasar secara keseluruhan yaitu 70,66%.

b) Siklus II Pertemuan II

Tindakan pada siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat, 25 Oktober 2013. Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 07.30 WIB dan diakriri pada pukul 11.00 WIB. Pada kegiatan awal, guru dan anak- anak berbaris didepan kelas mengucap ikrar lalu masuk kedalam kelas masing- masing dan membaca do'a, mengucap salam serta bernyanyi. Setelah itu guru dan anak- anak membaca hafalan do'a masuk masjid, do'a keluar masjid, do'a bercermin dan do'a masuk kamar mandi. Stimulasi tindakan kemampuan motorik kasar dilaksanakan pada kegiatan inti dengan waktu 60 menit.

Pada kegiatan inti, anak diajak untuk ke aula kemudian dikondisikan berdiri membentuk kotak. Anak dan guru bersama-sama melakukan pemanasan, setelah itu anak diminta untuk berbaris berjajar sesuai dengan absen. Guru kemudian menjelaskan langkah- langkah permainannya dengan memperlihatkan desain permainan dan memberi contoh didepan bagaimana gerakannya. Pertama anak dibagi menjadi dua kelompok, dengan urutan absen ke 1 sampai ke 7 kelompok I, sedangkan absen ke 8 sampai 15 kelompok II. Kelompok I melakukan permainan terlebih dahulu sedangkan kelompok II bertugas memgangi simpai.

Kegiatan yang pertama yaitu anak harus melompati simpai dengan jarak 60cm yang didalamnya sudah terdapat matras sebagai pijakan saat melompat yang dimaksudkan agar anak lebih yakin saat akan melompat. Setelah itu anak harus meloncati simpai dengan cara memasukkan simpai melewati badan dan memindahkannya kedepan lalu meloncat masuk kedalam simpai kemudian simpai

yang dibelakang dipindahkan kedepan dan anak meloncat secara bergantian sebanyak 10 kali kemudian menaruh dua simpai didepannya kemudain berbalik badan dan meloncat kebelakang sebanyak dua kali. Setelah anak melonccat, anak merangkak melewati simpai yang dipegang oleh kelompok 2 dengan posisi miring menggunakan gerakan yang benar yaitu bertumpu pada telapak tangan dan lutut tanpa menyentuh simpai. Setelah semua anak selesai anak simpai ditata ditengah arena permainan sebanyak enam simpai, kemudian anak berlari mengelilingi arena permainan begitu peluit ditiup dan guru berteriak "masuk sarang" anak-anak harus segera berlari kemudian melompat dengan seimbang melewati simpai dan mengepakkan tangannya berdiri dengan satu kaki selama sepuluh hitungan. Anak yang tidak melompati simpai diberi hadiah untuk menirukan gerakan sapi saat akan membajak sawah. Setelah itu bergantian kelompok dua yang melakukan permainan. Saat semua anak selesai bermain anak diajak melakukan pendinginan sambil bertepuk. Kegiatan diakhiri dengan masuk kedalam kelas untuk makan bersama, evaluasi kegiatan pembelajaran selama satu hari, berdo'a dan salam. Berikut ini hasil penilaian keterampilan motorik kasar dan rata-rata keterampilan motorik kasar anak yang mendapatkan nilai terbaik atau berkriteria mampu pada siklus II pertemuan kedua.

Tabel 17. Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus II Pertemuan II

Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah	Persentase
Melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm	BM		
	KM	2	13,33 %
	M	13	86,66 %
Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali	BM		
	KM		
	M	15	100 %
Merangkak dengan gerakan yang benar	BM		
	KM	1	6,66 %
	M	14	93,33 %
Berlari sambil melompat dengan seimbang	BM		
	KM	2	13,33 %
	M	13	86,66 %
Berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik	BM		
	KM	1	6,66 %
	M	14	93,33 %
Keterampilan Motorik Kasar		13,8	92,00 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa:

1. Pada indikator melompat sejauh 60 cm, anak yang berkriteria mampu 86,66%, dan anak yang berkriteria kurang mampu 13,33%.
2. Pada indikator meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali, semua anak sudah mampu melakukan gerakan ini dengan baik yaitu berkriteria mampu 100%.
3. Pada indikator merangkak semua anak sudah mampu melakukan gerakan ini dengan baik yaitu anak yang berkriteria mampu 93,33%, hanya 6,66% yang mendapatkan kriteria kurang mampu dikarenakan pada saat merangkak melewati lorong simpai, kakinya menyentuh simpai.
4. Pada indikator berlari sambil melompat dengan seimbang, anak yang berkriteria kurang mampu 13,33%, anak yang berkriteria mampu 86,66%.

5. Pada indikator berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik dengan kriteria kurang mampu 6,66%, anak yang berkriteria mampu 93,33%. Anak yang mendapatkan kriteria kurang mampu ini, masih kesulitan saat menjaga keseimbangannya selama 10 detik, baru bebrapa detik saja kaki yang satunya sudah turun untuk menyangga tubuhnya. Kondisi badan juga sangat berpengaruh terhadap keseimbangan badan anak.

c) Siklus II Pertemuan III

Tindakan pada siklus II pertemuan II ini dilakukan pada hari Sabtu tanggal 26 Oktober 2013 dengan tema binatang dan sub tema manfaat binatang. Hari sabtu merupakan pembelajaran klasikal disekolah, dimana pada hari ini anak belajar bersama- sama diaula. Kegiatan awal dimulai pukul 07.30 WIB, anak-anak bersama dengan seluruh guru berbaris di aula kemudian salah satu guru menyiapkan barisan. Anak-anak terlebih dahulu melakukan pemanasan secara bersama- sama dengan dipimpin oleh guru. Setelah itu anak-anak senam bersama, kemudian anak melakukan pendinginan dengan membentuk lingkaran dan bernyanyi bersama. Kegiatan selanjutnya yaitu klasikal, dimana salah satu guru yang bertugas memimpin kegiatan yang diisi dengan nembang jowo dan permainan tradisional. Pada pembelajaran klasikal ini, anak dilatih untuk belajar bhasa jawa.

Acara selanjutnya adalah sholat duha berjamaah yang dipimpin oleh anak kelompok B2. Setelah sholat, anak-anak kelompok B1 diajak untuk pergi kelapangan melakukan permainan. Pada pertemuan ketiga ini, desain permainan melompat dirubah menjadi bentuk zig-zag dengan jarak simpai 60 cm. Langkah-

langkah permainannya tetap sama namun saaat berlari anak- anak harus berlari mengelilingi lapangan. Berikut ini hasil penilaian keterampilan motorik kasar dan rata-rata keterampilan motorik kasar anak yang mendapatkan nilai terbaik atau berkriteria mampu pada siklus II pertemuan ketiga.

Tabel 18. Persentase Keterampilan Motorik Kasar Siklus II pertemuan III

Aspek yang dinilai	Kriteria	Jumlah	Persentase
Melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm	BM		
	KM	1	6,66%
	M	14	93,33%
Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali	BM		
	KM		
	M	15	100%
Merangkak dengan gerakan yang benar	BM		
	KM		
	M	15	100%
Berlari sambil melompat dengan seimbang	BM		
	KM	2	13,33%
	M	13	86,66%
Berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik	BM		
	KM		
	M	15	100%
Keterampilan Motorik Kasar		14,4	96,00%

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada indikator melompat kemampuan anak yang berkriteria mampu 93,33%, dan yang berkriteria kurang mampu 6,66%. Anak yang mendapat kriteria kurang mampu ini, saat melakukan gerakan melompat terlihat takut, ragu-ragu dan belum seimbang saat melompat.
2. Pada indikator meloncat kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali sudah dapat dikuasai anak dengan baik, terlihat dari kemampuan anak berkriteria mampu 100%.

3. Pada indikator merangkak sudah dapat dikuasai anak dengan baik, terlihat dari kemampuan anak mendapatkan kriteria mampu 100%.
4. Pada indikator berlari sambil melompat dengan seimbang anak yang berkriteria mampu 86,66% dan anak yang berkriteria kurang mampu 13,33%. Anak dengan kriteria kurang mampu ini sudah bisa melakukan namun kakinya menyentuh simpai.
5. Pada indikator berdiri dengan kaki lain selama 10 detik sudah dapat dikuasai anak dengan baik, terlihat dari keterampilan anak yang berkriteria mampu sebanyak 100 %.
6. Rata-rata keterampilan motorik kasar anak secara keseluruhan yaitu 96,00%.

3) Refleksi Tindakan Siklus II

Keterampilan motorik kasar anak pada siklus II pertemuan I, II, III mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Kondisi anak yang tidak sama pada saat melakukan permainan tentu akan berpengaruh terhadap hasil yang diperoleh anak. Setelah siklus II selesai dilakukan, selanjutnya keterampilan anak pada pertemuan I, II dan III dirata- rata. Berikut ini adalah hasil rata- rata keterampilan motorik kasar di siklus II:

Tabel 19. Rata- rata Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus II

Melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm	Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali	Merangkak dengan gerakan yang benar	Berlari sambil melompat dengan seimbang	Berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik	Keterampilan Motorik Kasar
86,66 %	93,33 %	93,33 %	80,00 %	86,66 %	86,22 %

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Rata- rata keterampilan motorik kasar pada siklus II pertemuan I, II, dan II diperoleh rata- rata pada setiap indikatornya yaitu:

1. Indikator melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm rata-rata anak yang berkriteria mampu adalah 86,66 %.
2. Indikator meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali, rata-rata anak yang berkriteria mampu adalah 93,33%.
3. Indikator merangkak dengan gerakan yang benar rata-rata anak yang berkriteria mampu adalah 93,33%.
4. Indikator berlari sambil melompat dengan seimbang rata-rata anak yang berkriteria mampu adalah 80,00%.
5. Indikator berdiri dengan kaki lain selama 10 detik rata-rata anak yang berkriteria mampu adalah 86,66%.
6. Rata-rata keterampilan motorik kasar anak pada siklus II ini sebanyak 86,22%.

Dilihat dari rata- rata diatas, menunjukkan bahwa keterampilanmotorik kasar anak pada siklus II ini sudah mencapai target pada indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 75 % anak sudah mendapatkan skor 3, maka siklus ini diberhentikan. Berdasarkan pendapat dari Suharsimi Arikunto bahwa tingkat keberhasilan yang mencapai 61- 80 % dari jumlah anak mendapatkan nilai dengan kriteria baik, maka penelitian diberhentikan. Berdasarkan hasil observasi pencapaian hasil belajar keterampilan motorik kasar pada siklus I dan siklus II yang mendapatkan skor 3 atau berkriteria mampu kemudian hasilnya dirata-rata. Selanjutnya dapat dilihat peningkatan kemampuan motorik kasarnya pada tabel dibawah ini.

Tabel 20.Perbandingan Persentase Keterampilan Motorik Kasar pada Siklus I dan Siklus II

Aspek yang dinilai	Melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm	Meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali	Merangkak dengan gerakan yang benar	Berlari sambil melompat dengan seimbang	Berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik	Keterampilan motorik kasar
Siklus I	3 anak	8 anak	8 anak	4 anak	4anak	35,10 %
Persentase	20,00 %	53,33 %	53,33 %	26,66 %	26,66 %	
Siklus II	13 anak	14 anak	14 anak	12 anak	13 anak	86,33 %
Persentase	86,66 %	93,33 %	93,33 %	80,00 %	86,66 %	
Peningkatan	66,66 %	40,00 %	40,00 %	53,34 %	60,00 %	51,12 %

Dari data yang sudah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa:

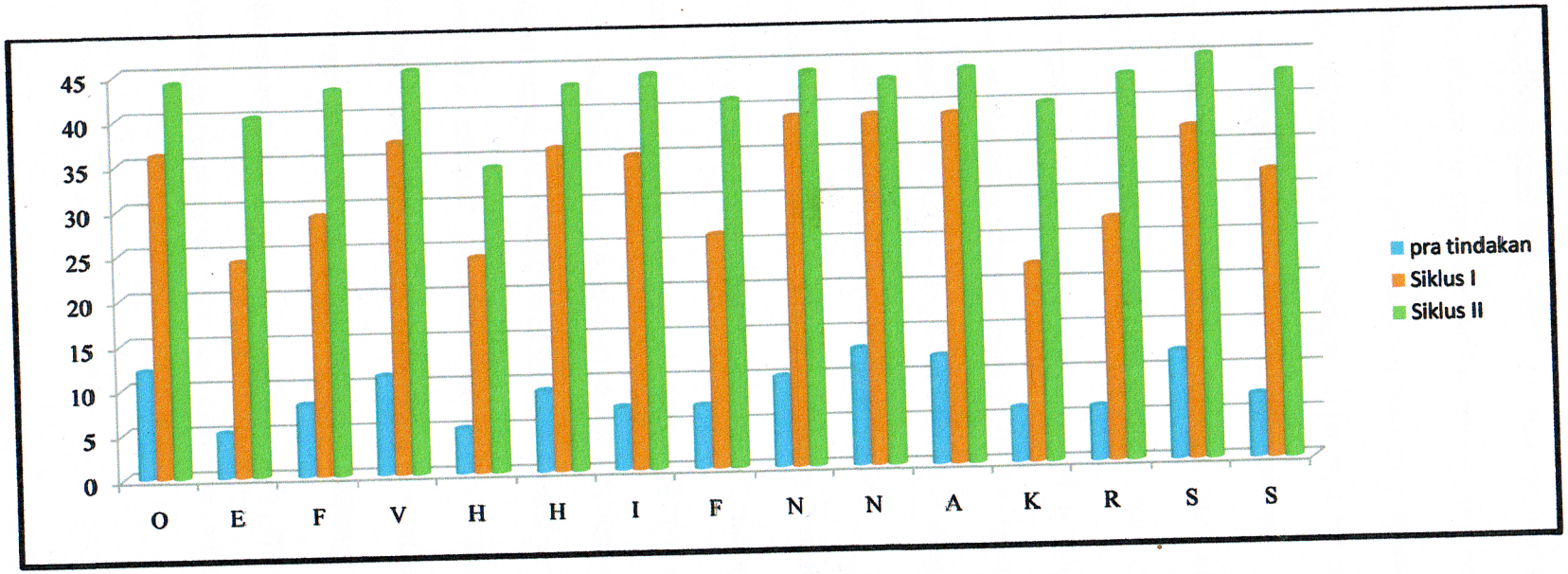
1. Pada indikator melompat sejauh 60 cm yang anak dengan kriteria mampu meningkat sebanyak 66,66% pada siklus I dan siklus II, hal ini menunjukkan bahwa antara siklus I dan siklus II ada peningkatan yang signifikan.
2. Pada indikator meloncat kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali anak dengan kriteria mampu meningkat sebanyak 40,00% pada siklus I dan siklus II, hal ini menunjukkan bahwa antara siklus I dan siklus II ada peningkatan yang signifikan.
3. Pada indikator merangkak anak dengan kriteria mampu meningkat sebanyak 40,00% pada siklus I dan siklus II, hal ini menunjukkan bahwa antara siklus I dan siklus II ada peningkatan yang signifikan.

4. Pada indikator berlari sambil melompat dengan seimbang anak dengan kriteria mampu meningkat sebanyak 53,34% pada siklus I dan siklus II, hal ini menunjukkan bahwa antara siklus I dan siklus II ada peningkatan yang signifikan.
5. Pada indiktor berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik anak dengan kriteria mampu meningkat sebanyak 60,00% pada siklus I dan siklus II, hal ini menunjukkan bahwa antara siklus I dan siklus II ada peningkatan yang signifikan.
6. Rata- rata keterampilan motorik kasar anak pada siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 51,12% menjadi 86,33%. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui permainan dengan simpai.

Hasil peningkatan keterampilan motorik kasar anak kelompok B1 TK ABA Gendingan melalui permainan dengan simpai dari Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada gambar grafik berikut:

Tabel 21 . Total Skor Keterampilan Motorik Kasar Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Nama anak	O	E	F	V	H	H	I	F	N	N	A	K	R	S	S
Pra Tindakan	12	5	8	11	5	9	7	7	10	13	13	6	6	12	9
Siklus I	36	24	29	37	24	36	35	26	39	39	39	22	27	37	32
Siklus II	44	40	43	45	34	43	44	41	44	43	44	40	43	45	43



Gambar 2. Diagram Keterampilan Motorik Kasar Anak pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pola perkembangan yang ditunjukkan pada gambar. 2 menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan dengan simpai pada masing- masing anak dengan menggunakan indikator yang sama mengalami peningkatan yang beranekaragam. Ada anak yang mengalami peningkatan begitu pesat pada pra tindakan dan siklus I, ada yang mengalami peningkatan pesat pada siklus I dan siklus II dan adapula yang peningkatannya seimbang pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Namun terdapat beberapa anak mengalami peningkatan yang kurang pesat. Hal ini terlihat pada grafik siklus I dan grafik siklus II. Rata- rata kemampuan anak pada siklus I dan siklus II peningkatannya tidak begitu signifikan. Hal ini dikarenakan anak sudah mulai terbiasa melakukan permainan dengan simpai serta pada siklus II kegiatan permainan dengan simpai ditingkatkan kerumitannya dibandingkan pada siklus sebelumnya.

Tindakan pengembangan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak Kelompok B1 TK ABA Gendingan adalah menggunakan permainan dengan simpai. Permainan dengan simpai merupakan salah satu bentuk permainan kecil yang dilakukan dengan menggunakan alat simpai. Permainan dengan simpai dikatakan permainan kecil karena permainan ini tidak memiliki aturan baku maupun organisasi induk dalam permainanya. Sehingga seorang guru dapat memodifikasi permainan yang akan dilakukan oleh anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Aip Syarifuddin dan Muhadi (1991: 135) yang menyebutkan bahwa permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai aturan tertentu atau aturan baku, baik dalam permainnnya

keterampilan gerak yang dapat dikuasai oleh anak maka hal ini akan menjadikan maupun alat- alat yang digunakan, waktu, maupun tempat yang akan digunakan untuk melakukan permainan.

Pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dalam bentuk suatu permainan dipilih peneliti karena pada dasarnya semua anak senang bermain. Kegiatan bermain yang dirancang dan dimodofikasi untuk pengembangan motorik kasar anak dalam bentuk permainan tertentu akan membuat anak lebih senang dalam belajar sehingga tingkat pencapaian perkembangan anak akan tercapai dengan maksimal salah satunya yaitu melalui permainan dengan simpai. Sejalan dengan pendapat dari Andang Ismail (2009: 17) yang menyebutkan bahwa permainan merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan sangat melekat dan digemari oleh semua anak.

Kegiatan permainan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan alat berupa simpai, yang terbuat dari rotan. Selain harganya lebih murah, mudah didapat, aman, mudah dibawa dan tahan lama alat berupa simpai ini dipilih karena dengan menggunakan satu alat dapat digunakan untuk berbagai macam permainan dan kegiatan bermain anak. Sejalan dengan pendapat dari Sumantri (2005: 199) bahwa dalam menyediakan alat permainan pengembangan kemampuan motorik anak usia dini terdapat sejumlah syarat diantaranya adalah aman bagi anak,tidak mudah rusak, tidak menyita tempat penyimpanan, mudah dibawa kemana- mana,

dapat diggunakan untuk anak laki- laki dan perempuan, efektif dan alat dapat digunakan dengan berbagai cara.

Desain permainan dengan simpai yang dilakukan dalam penelitian terdiri dari melompat sejauh 60 cm, meloncat dengan tumpuan dua kaki kedepan sebanyak 10 kali dan kebelakang sebanyak 2 kali, merangkak, berlari kemudian melompat dengan seimbang, dan berdiri diatas kaki lain selama 10 detik. Indikator yang digunakan dalam kegiatan permainan dengan simpa ini sudah sesuai dengan kurikulum pembelajaran anak TK serta tingkat pencapaian perkembangan untuk anak usia 5-6 tahun. Dengan begitu melalui permainan dengan simpai yang dilakukan dalam penelitian ini diharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat sesuai dengan tahapan usianya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan dengan simpai, maka keterampilan motorik kasar anak akan meningkat. Peningkatan keterampilan motorik kasar itu ditunjukkan dengan adanya peningkatan keterampilan gerak yang dapat dikuasai oleh anak serta koordinasi anggota tubuh yang semakin baik. Penguasaaan keterampilan gerak yang dapat dikuasai oleh anak, akan menjadikan anak semakin lincah dalam bergerak. Hal ini sejalan dengan pendapat Victor. Simanjuntak (2008: 17) yang menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar ditunjukkan dengan berbagai hal yaitu: anak lebih cepat bereaksi, koordinasi mata dan tangan yang semakin baik, keterampilan gerak yang semakin berkembang dan semakin tangkas dalam bergerak. Gerakan yang baik dapat dilakukan anak apabila anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan serta anggota tubuh yang lain dengan baik. Hal inilah yang dapat dilihat

dari peningkatan keterampilan motorik kasar yang dimiliki anak. Kegiatan permainan yang terdiri dari melompat, meloncat, merangkak, berlari sambil melompat dan berdiri dengan satu kaki ini semuanya membutuhkan suatu keseimbangan dan koordinasi yang baik dalam diri anak. Pembelajaran motorik kasar yang dilakukan disekolah melalui gerak fisik dalam permainan dengan simpai ini tentu dilakukan dengan menggunakan otot- otot pada seluruh tubuh anak yang menjadikan anak dapat mengkoordinasikan gerakan- gerakan dalam tubuhnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Richard (2013: 19) bahwa pembelajaran untuk pengembangan kemampuan motorik kasar yang diadakan di sekolah merupakan pembelajaran gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi gerak antara anggota tubuhnya. Hasil penelitian ini sudah sesuai dengan pendapat Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 115) bahwa tujuan model pengembangan keterampilan motorik kasar adalah untuk meningkatkan keterampilan gerak. Keterampilan gerak yang dapat dikuasai anak menjadi modal utama dalam melakukan pembelajaran jasamani dan berbagai aktivitas fisik yang dilakukan disekolah maupun dirumah serta pendidikan anak selanjutnya. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penelitian menggunakan permainan dengan simpai ini dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B1, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil observasi dari pra tindakan sampai dengan tindakan siklus II.

Keterampilan motorik kasar anak pada Pra Tindakan terlihat masih rendah, pembelajaran motorik kasar yang belum maksimal dan pemanfaatan alat permainan yang minim tentu akan menimbulkan kebosanan dalam diri anak.

Kegiatan belajar mengajar akan terkesan monoton tanpa adanya variasi pembelajaran yang menarik minat anak, maka dari itu bersama dengan guru kelas peneliti berminat untuk memberikan tindakan agar kemampuan anak meningkat yaitu menggunakan permainan dengan simpai. Kegiatan permainan didesain dan disesuaikan dengan tingkatan pencapaian perkembangan pada usia 5-6 tahun. Pada siklus I kegiatan permainan dilakukan secara langsung bersama- sama dengan semua anak dalam satu kelas sudah dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan namun peningkatannya belum maksimal. Pada siklus I diperoleh rata-rata kemampuan motorik kasar anak yang berkriteria kurang mampu dengan indikator melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm sebanyak 46,66%, indikator meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali sebanyak 46,66%, indikator merangkak dengan gerakan yang benar sebanyak 40,00%, indikator berlari sambil melompat dengan seimbang sebanyak 33,33%, indikator berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik sebanyak 46,66%. Rata-rata keterampilan motorik kasar anak yang memperoleh skor 3 dari kelima indikator yaitu sebesar 35,10%. Hal ini masih jauh dari target yang diinginkan oleh peneliti.

Dari hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa pada siklus I keterampilan motorik kasar anak belum berkembang dengan maksimal. Keterampilan motorik yang telah dicapai anak sebagian besar masuk dalam kategori kurang mampu, dimana kategori ini menunjukkan bahwa gerak yang dilakukan masih perlu ditingkatkan. Pada indikator melompat menggunakan tumpuan satu kaki, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam

menyeimbangkan tubuhnya saat akan melompat. Pada indikator berlari kemudian melompat, sebagian besar anak sudah mampu melakukan namun beberapa anak belum melakukan gerakan melompat saat akan masuk kedalam simpai. Kemampuan yang telah dicapai pada indikator berdiri dengan satu kaki selama 10 detik belum dapat dicapai anak dengan baik, dimana pada saat berdiri dengan satu kaki baru beberapa detik saja kaki anak sudah turun walaupun kemudian ia mampu berdiri sampai hitungan kesepuluh. Tentu hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah latihan. Menurut Elizabeth Hurlock (1978: 156) masa kanak- kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari erbagai keterampilan motorik, namun keterampilan motorik pada anak- anak tidak akan berkembang melalui kematangan saja melainkan harus dipelajari atau dilatih. Dengan adanya latihan- latihan dalam penelitian ini, tentu guru dan peneliti mengharapkan adanya peningkatan kemampuan pada siklus selanjutnya.

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan yang sama namun desain permainanya dibuat berbeda dan tingkat kesulitan pada jaraknya lebih ditingkatkan. Pada saat melakukan gerakan melompat, jarak simpai dibuat sama yaitu berjarak 60 cm namun bentuknya dibuat zig-zag. Hasil tindakan penelitian pada siklus II diperoleh rata- rata kemampuan motorik kasar anak yang berkriteria kurang mampu pada siklus II dengan indikator melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm sebanyak 6,66%, indikator meloncat dengan tolakan dua kaki kedepan 10 kali dan kebelakang 2 kali sebanyak 6,66 %, indikator merangkak dengan gerakan yang benar sebanyak 6,66%, indikator berlari sambil melompat dengan seimbang

sebanyak 20,00%, indikator berdiri diatas kaki yang lain selama 10 detik sebanyak 13,33%. Sedangkan rata- rata keterampilan motorik kasar anak yang memperoleh skor 3 dari kelima indikator yaitu sebanyak 86,22%.

Rata- rata kemampuan pada siklus ini mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, yaitu anak yang mendapatkan kriteria kurang mampu mengalami penurunan dan sebagian besar anak mendapatkan kriteria mampu dalam melakukan gerakan sesuai dengan indikator keterampilan motorik kasar pada usia 5-6 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu menguasai keterampilan motorik yang diajarkan oleh guru dan mengalami peningkatan gerak yang semakin matang dan baik. Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan dalam melakukan gerakan, dan kegiatan pengembangan motorik kasar sangat identik dengan berbagai aktivitas gerak menggunakan otor- otot besarnya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus kedua pada rata-rata keterampilan motorik kasar anak mampu mencapai lebih dari 75 % maka kegiatan penelitian diberhentikan karena sudah mencapai target yang diinginkan. Hasil penelitian pada pra tindakan, siklus I dan siklus II sebagian besar anak mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya, dengan peningkatan yang bervariasi. Ada yang peningkatannya sangat pesat, kurang pesat, dan seimbang, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain kondisi anak, kesempatan, latihan-latihan, dan perbedaan jenis kelamin. Hal ini sejalan dengan pendapat Husain dalam Sumantri (2005: 5) bahwa faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik kasar pada anak antara lain: keturunan, makanan bergizi, masa pra lahir,

perkembangan intelegensi, pola asuh, kesehatan, jenis kelamin, rangsangan dari lingkungan serta aktivitas jasamani.

Setelah melakukan permainan dengan simpai peningkatan keterampilan motorik kasar anak terlihat hasilnya antara lain: anak dapat melakukan gerakan tertentu sesuai dengan tingkatan usianya seperti melompat dengan jarak tertentu, meloncat, merangkak, berlari sambil melompat dan berdiri dengan satu kaki selama beberapa detik; anak lebih lincah dalam melakukan berbagai gerakan; tubuh anak menjadi sehat; anak lebih antusia saat akan melakukan kegiatan pengembangan motorik kasar; keterampilan anak dalam menjaga keseimbangan tubuhnya menjadi lebih baik; kekuatan otot- otot kaki anak menjadi semakin kuat dan mantap dalam bergerak; selain itu setelah melakukan permainan dengan simpai anak semakin berani untuk berpartisipasi dalam prses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan Muhammad Muhyi (2009: 4) bahwa manfaat permainan dengan simpai adalah dapat mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak motorik kasar yang tidak hanya dilakukan secara individu dan berpasangan, tetapi juga berkelompok.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisa data yang telah diuraikan di atas permainan dengan simpai merupakan salah satu bentuk permainan yang sangat tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Dimana dengan permainan ini keterampilan motorik kasar anak dapat dikembangkan dengan berbagai macam gerak sehingga keterampilan motorik kasar anak akan lebih terampil dan terkoordinasi dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Andang Ismail (2006: 84) yang menyatakan bahwa tujuan dari

pengembangan keterampilan motorik kasar ialah untuk melatih gerakan motorik kasar anak agar anak lebih terampil dalam bergerak dan tangkas melakukan berbagai aktivitas yang membutuhkan tenaga besar, untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Melalui permainan dengan simpai, maka keterampilan gerak anak semakin meningkat sehingga anak memiliki rasa percaya diri dan menjadi bekal anak dalam memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Bentuk- bentuk kegiatan pengembangan keterampilam motorik kasar ini hanya diambil lima indikator saja, maka perlu dipertimbangkan adanya tambahan indikator yang lebih bervariasi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar.
2. Waktu dalam pengambilan data sangat terbatasa, karena model pembelajaran yang digunakan berbasis sentra dengan ruang kelas yang berpindah- pindah.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan dengan simpai dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak pada kelompok B1 semester I TK ABA Gendingan Yogyakarta tahun pelajaran 2013/ 2014. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan pada pra tindakan, siklus I dan siklus II. Keterampilan motorik kasar anak pada pra tindakan yaitu sebanyak 21,33% dan siklus I sebanyak 35,10%, hal ini menunjukkan bahwa ada peningkat sebanyak 6,67% dari pra tindakan ke siklus I. Sedangkan keterampilan motorik kasar pada siklus II sebanyak 86,22% hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebanyak 51,12%.

Permainan dengan simpai yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar dalam penelitian ini terdiri dari beberapa langkah permainan, yaitu: (1) gerakan melompati simpai sejauh 60 cm, (2) meloncati simpai kedepan sebanyak 10 kali dan kebelakang sebanyak 2 kali, (3) merangkak melewati simpai, (4) berlari sambil melompat, dan (5) berdiri dengan kaki yang lain selama 10 detik. Pada siklus I permainan dilakukan secara bersama-sama sedangkan pada siklus II permainan dilakukan secara berkelompok. Pada penelitian ini anak melakukan permainan dengan simpai sesuai dengan urutan gerakan secara berkelanjutan dari satu gerakan ke gerakan lainnya. Penelitian ini dihentikan pada siklus II dikarenakan rata- rata kemampuan motorik kasar anak sudah mencukupi dan mencapai kategori baik.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan pada guru berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Guru di TK ABA Gendingan dapat menggunakan permainan dengan simpai sebagai cara untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar.
2. Dalam melakukan permainan dengan simpai sebaiknya guru melakukan permainan dengan variasi permainan yang lebih banyak.
3. Langkah- langkah permainan dengan simpai yang dilakukan oleh guru kelas hendaknya mampu mengembangkan berbagai keterampilan motorik kasar yang lebih bervariasi dan mengembangkan keterampilan gerakan yang lebih beranekaragam.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Mahendra. (1999). *Bola Tangan*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.

Aip Syarifuddin & Muhadi. (1991/ 1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan .

Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.

Anggani Sundono, dkk. (2009). *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.

Endang Rini Sukamti, M.S. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY.

Heri Rahyubi. (2012) . *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.

Hurlock, Elizabeth. (1998). *Perkembangan anak Jilid 1*. (alih bahasa: Meitasari Tjandra & Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.

Maimunah Hasan. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: DIVA Press.

Mudjihartono. (2009). Permainan Kecil Sebagai Media untuk Pengembangan Potensial Kemampuan Anak di Sekolah. *Seminar Nasional*. Diakses melalui www. Google.com. pada tanggal 24 maret 2013, jam 22.30 WIB.

Muhammad Muhyi faruq. (2009). *Permainan Pengembangan Kecerdasan Kinestetika Anak Dengan Media Hulahop*. Jakarta: Grasindo.

Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Nuning Sofiah. (2012). Upaya Mengembangkan motorik Kasar Melalui Bermain Papan Titian Pada Anak Kelompok B TK Piri Nitikan Yogyakarta. *Skripsi.* Paud- UNY.

Nurul. (2012). *Perkembangan Fisik dan Motorik anak*. diakses melalui http://nurul24.blogspot.com/2012/01/ perkembangan-fisik-dan-motorik-anak- html. Pada tanggal 7 mei 2013, Jam 19.15 WIB.

Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi teori pembelajaran Motorik Di Sekolah.* Yogyakarta: Diva Press.

Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Rusli Lutan & Toho Cholik. (1996/ 1997). *Pendidikan Jasmani dan kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Slamet Suyanto. (2005) . *Dasar- dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.

Sofia Hartati. (2005) . *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sugiyono. (2012). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara

Suharsimin, Arikunto. (2010) . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi revisi. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukintaka. (1992) . *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjas*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendididkan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Triyono. (2005). *Pintu- pintu Pendidikan Kontekstual Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Victor. Simanjuntak, Kaswari & Eka Supriatna. (2008). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Yogyakarta diakses melalui www.google.com (Diunduh pada Friday, March 08, 2013, 6:48:14 PM.

Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

——————— .(1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Kurikulum Taman Kanak-kanak. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak- kanak*. Jakarta: KEMENDIKNAS.

——————. (2007). *Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta*:* Pusat Kurikulum Balitbang Departemen Pendidikan Nasional.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Izin Observasi
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Instrumen
Lampiran 3. Surat Keterangan Validitas Instrumen Penelitian
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian
Lampiran 6. Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar
Lampiran 7. Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar
Lampiran 8. Hasil Observasi pada Pra Tindakan
Lampiran 9. RKH dan Hasil Observasi Siklus I
Lampiran 10. RKH dan Hasil Observasi Siklus II
Lampiran 11. Foto Desain Permainan dengan Simpai dan Kegiatan Permainan

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)
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: http://fip.uny.ac.id

Certificate No. QSC 00687

Nomor : 1050/UN. 34.11/ PL / 2013 20 Maret 2013
Lamp : -
Hal : Permohonan Ijin Observasi

Yth. : Kepala TK ABA Gendingan
Komplek Masjid Pertiwi Gendingan

Bersama ini diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Program Studi Sarjana 1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, maka mahasiswa sbb :

Nama : Hesti Fajarwati
NIM : 09111244032
Sem/Jurusan/Prodi : VIII / PPSD / PG – PAUD

Diwajibkan melaksanakan kegiatan Observasi / pencarian data tentang **Proses Pembelajaran Di Kelompok A** untuk memenuhi tugas mata kuliah **Skripsi** dengan dosen pengampu:
Dr. Harun, M.Pd. dan Eka Sapti Cahyaningrum,M.M., M.Pd.
Sehubungan dengan itu perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut diatas untuk melaksanakan kegiatan observasi di instansi/lembaga yang Bpk/Ibu pimpin
Atas perhatian dan kerjasama yang baik serta terkabulnya permohonan ini diucapkan terima kasih.

a.p. Dekan
Kabag Tata Usaha

Thohar Fuaedi, M.Pd
NIP. 195707201984031001

Tembusan :
Kajur PG PAUD

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DIN
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)

SURAT PERMOHONAN
No. 042/PGPAUD/III/13

Kepada
Yth. Bapak/Ibu Banu Setya Adi, M.Pd.
ditempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Joko Pamungkas, M.Pd.
NIP : 19770821 200501 1 001
Jabatan : Ketua Prodi PG PAUD FIP UNY

menyatakan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : Hesti Fajarwati
NIM : 09111244032
Judul : Pelaksanaan Permainan Simpai dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak TK Usia 4-5 Tahun di Gugus Melati II Ngampilan Yogyakarta
No. HP : 085729415552

benar-benar mahasiswa Prodi PG PAUD FIP UNY yang sedang menjalankan proses penyelesaian skripsi, maka dari itu kami memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan sebagai **Validator Instrumen** dari skripsi mahasiswa tersebut agar penyelesaian tugas akhir skripsi mahasiswa PG PAUD FIP berjalan dengan lancar.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasama dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 27 Mei 2013
Ketua Program Studi PG-PAUD UNY

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

SURAT KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Banu Setya Adi,Mpd

NIP :19810920 200604 1 003

Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrument penelitian berupa lembar observasi untuk mahasiswi dibawah ini:

Nama :HESTI FAJARWATI

NIM :09111244032

Jurusan :Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar

Program studi :PG- PAUD

Fakultas :Ilmu Pendidikan

Agar dapat dipergunakan dalam penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul

" Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Melalui Permainan dengan Simpai di TK ABA Gendingan Yogyakarta".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19September 2013

Banu Setya Adi,Mpd

NIP. 19810920 200604 1 003

104

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. : 6294 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

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

Nama	:	Hesti Fajarwati
NIM	:	09111244032
Prodi/Jurusan	:	PGPAUD/PPSD
Alamat	:	Klitren lor GK III/ 9 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 ABA Gendingan
Subyek	:	Anak Kelompok B I
Obyek	:	Kemampuan motorik Kasar
Waktu	:	Oktober-Desember 2013
Judul	:	Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B I Melalui Permainan dengan Simpai di TK ABA Gendingan Yogyakarta

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

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN
070 /Reg / V/ **7597** / **10** /2013

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNY**

Nomor : **6294/UN.34.11/PL/2013**

Tanggal : -

Perihal : **PERMOHONAN IJIN PENELITIAN**

Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengem-bangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwa-kilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/opengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **HESTI FAJARWATI** NIP/NIM : **09111244032**

Alamat : **KARANGMALANG, YOGYAKARTA**

Judul : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B 1 MELALUI PERMAINAN DENGAN SIMPAI DI TK ABA GENDINGAN YOGYAKARTA**

Lokasi : **KOTA YOGYAKARTA**

Waktu : **25 OKTOBER 2013** s/d **25 JANUARI 2014**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun menggunggah (*upload*) melalui website: *adbang.jogjaprov.go.id* dan menunjukkan
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui *website:* adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **25 OKTOBER 2013**

An. Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pengembangan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Hondar Susilowati, SH.
NIP. 19580120 198503 2 003

PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA SETDA 5

Tembusan:
1 **Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)**
2 **Walikota Yogyakarta CQ Ka. Dinas Perizinan**
3 Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
4 **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNY**

106

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 : 070/2956
6991/34

Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/7597/V/10/2013 Tanggal :25/10/2013

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, Rincian 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;

Diijinkan Kepada :
Nama : HESTI FAJARWATI NO MHS / NIM : 09111244032
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Nelva Rolina, M.Si.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B1 MELALUI PERMAINAN DENGAN SIMPAI DI TK ABA GENDINGAN YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 30/10/2013 Sampai 30/01/2014
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 Menjaga 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

HESTI FAJARWATI

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 25-10-2013

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris,

107 ENY RETNOWATI, SH
NIP. 196103031988032004

Tembusan Kepada :
Yth. 1. Walikota Yogyakarta(sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY

TAMAN KANAK KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
GENDINGAN
Alamat : Komplek Masjid Pertiwi Gendingan Yogyakarta
Telp. (02743020190). E-Mail. tkaba_gendingan@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
No. 102/ GDN/ KET/ 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Fenny Dwi Andayani
Jabatan	: Kepala TK ABA Gendingan
Instansi	: TK ABA Gendingan
	Menerangkan bahwa :
Nama	: Hesti Fajarwati
NIM	: 09111244032
Program Studi / Jurusan	: PG PAUD/ PPSD
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwasannya mahasiswi tersebut diatas telah melaksanakan penelitian Skripsi dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 melalui Permainan Dengan Simpai" pada bulan Oktober- November 2013. Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, 18 November 2013
Kepala TK ABA Gendingan

TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL GENDINGAN NGAMPILAN YOGYAKARTA

FennyDwi Andayani
NBM/ KTAA: 870576/ 17797

Instrumen Observasi Keterampilan Motorik Kasar

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai															
		Anak melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm			Anak meloncat kedepan 10 kali dan belakang 2 kali			Anak merangkak dengan gerakan yang benar			Anak berlari kemudian melompat dengan seimbang			Anak berdiri dengan satu kaki selama 10 detik			Total Skor
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
15																	
Jumlah anak																	

Rubrik Penilaian Keterampilan Melompat

No	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Tidak mampu	1	Jika anak belum mampu melompat dengan tolakan satu kaki dan hanya berjalan.
2	Belum mampu	2	Jika anak mampu melompat dengan tolakan satu kaki kurang dari 60cm .
3	Mampu	3	Jika anak mampu melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60cm dengan seimbang.

Rubrik Penilaian Keterampilan Meloncat

No	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Tidak mampu	1	Jika anak mampu meloncat kedepan dengan dua kaki sebanyak 5 kali dan meloncat kebelakang sebanyak 2 kali.
2	Belum mampu	2	Jika anak mampu meloncat kedepan dengan dua kaki sebanyak 8 kali dan meloncat kebelakang sebanyak 2 kali.
3	Mampu	3	Jika anak mampu meloncat kedepan dengan dua kaki sebanyak 10 kali dan meloncat kebelakang sebanyak 2 kali.

Rubrik Penilaian Keterampilan Merangkak

No	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Tidak mampu	1	Jika anak mampu merangkak namun gerakannya belum benar
2	Belum mampu	2	Jika anak mampu merangkak dengan gerakan yang benar namun kakinya menyentuh simpai
3	Mampu	3	Jika anak mampu merangkak dengan gerakan yang benar dan tanpa menyentuh simpai.

Rubrik Penilaian Keterampilan Berlari sambil Melompat

No	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Tidak mampu	1	Jika anak mampu berlari namun tidak melakukan gerakan melompat saat akan masuk kedalam simpai.
2	Belum mampu	2	Jika anak mampu berlari kemudian melakukan gerakan melompat saat akan masuk kedalam simpai namun kaki menyentuh simpai.
3	Mampu	3	Jika anak mampu berlari kemudian melakukan gerakan melompat saat akan masuk kedalam simpai dan kaki tidak menyentuh simpai.

Rubrik Penilaian Keterampilan Berdiri dengan Satu Kaki

No	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Tidak mampu	1	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki selama 3 detik atau 3 hitungan.
2	Belum mampu	2	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki selama 5 detik atau 5 hitungan.
3	Mampu	3	Anak mampu berdiri menggunakan satu kaki selama 10 detik atau 10 hitungan.

Pra Tindakan Hari/ Tanggal:

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai															Total Skor
		Anak melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm			Anak meloncat kedepan 10 kali dan belakang 2 kali			Anak merangkak dengan gerakan yang benar			Anak berlari kemudian melompat dengan seimbang			Anak berdiri dengan satu kaki selama 10 detik			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	OLV		✓				✓			✓		✓			✓		12
2	EZR	✓			✓			✓			✓			✓			5
3	FRS	✓			✓				✓				✓	✓			8
4	VRO			✓		✓			✓			✓			✓		11
5	HNI	✓			✓			✓			✓			✓			5
6	HKL		✓			✓		✓			✓					✓	9
7	IML	✓				✓			✓		✓			✓			7
8	FHR	✓			✓			✓					✓	✓			7
9	NDN		✓			✓			✓			✓			✓		10
10	NDY			✓			✓			✓	✓					✓	13
11	AND	✓					✓			✓			✓		✓		12
12	KRS	✓				✓		✓			✓			✓			6
13	RF	✓			✓			✓			✓				✓		6
14	SYF		✓				✓			✓		✓			✓		12
15	SYM	✓				✓			✓		✓					✓	9
Jumlah anak		9	4	2	5	6	4	6	5	4	8	4	3	6	6	3	

Guru Kelompok B1

Ami Restianawati S.Pd.

Peneliti

Hesti Fajarwati

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA GENDINGAN
KELOMPOK/ ZONA : B1/
TEMA/ SUBTEMA : Binatang / Binatang buas dan jinak
SEMESTER/ MINGGU : I/ VIII
HARI/ TGL : Rabu, 9 Oktober 2013
WAKTU : 07.30 – 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	TUJUAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN					ANALISIS %				PERBAIKAN	PENGAYAKAN
				ALAT	Perkembanagan Anak									
					☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆		
	I. KEGIATAN AWAL SEBELUM MASUK KELAS (55 MENIT)													
Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1)	▪ Anak berdoa - Anak mengucap kalimah syahadat Anak melafalkan doa tambah ilmu ▪ Anak mengucap dan menjawab salam													
	▪ Anak bernyanyi lagu ABA dan Mars TK													
Mengucapkan do'a sehari-hari (PAI 8)	▪ Anak menghafal do'a menjenguk orang sakit, do'a masuk kamar mandi, do'a keluar kamar mandi	Al Quran, buku kumpulan doa dan hadist												

▪ Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian (F 1)	▪ Unjuk kerja ▪ Anak dikondisikan untuk berbaris di lapangan ▪ Anak melakukan pemanasan dilapangan dengan dipandu oleh guru ▪ Anak mengikuti gerakan guru ▪ Anak melihat desain permainan dengan simpai yang akan dilakukan ▪ Guru menjelaskan pada anak peraturan dan langkah- langkah permainan dengan simpai yang meliputi melompat simpai, meloncati simpai kedepan dan kebelakang, merangkak melewati simpai, berlari sambil melompat simpai, berdiri dengan kaki lain didalam simpai ▪ Guru memperagakan gerakan didepan anak-anak ▪ Anak melakukan													

	gerakan sesuai dengan langkah- langkah yang dicontohkan oleh guru secara bergantian sesuai dengan absen ▪ Anak melakukan gerakan pendinginan													
	II. TRANSISI (10 MENIT)													
	III. KEGIATAN INTI (60 MENIT)													
Membatik dengan berbagai media (Mulok 4)	Pemberian tugas • Guru membagian kain putih kepada setiap anak. • Anak melihat cara membatik yang diperagakan oleh guru • Anak bersama dengan guru melakukan kegiatan membatik jumputan	Kain Kelereng Pewarna Karet kuas	Anak dapat membatik dengan media kain	Unjuk kerja										
Melakukan dua perintah sederhana (B 2)	Pemberian tugas • Anak diminta untuk memasukkan kelereng kedalam kain lalu mengikatnya denga karet	Karet Kelereng	Anak dapat melakukan dua perintah sederhana	Observa si										
Mengenal dua kumpulan benda yang	Pemberian tugas ▪ Guru menyiapkan LKA dan menjelaskan cara	Pensil LKA	Anak dapat mengenal dua	Unjuk										

sama dan tidak sama (K 12)	mengerjakannya. ▪ Anak memberi lingkaran pada gambar binatang buas dengan warna merah dan binatang jinak dengan warna hijau		kumpulan benda yang sama dan tidak sama	kerja										
	IV. ISTIRAHAT/ MAKAN (30 MENIT)													
	▪ Anak bermain diluar													
Disiplin (Pendikar 2)	▪ Anak cuci tangan, doa, Anak berbagi makan/ minum													
	V. KEGIATAN AKHIR (25 MENIT)													
▪ Menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan (Nam 1)	▪ Tanya jawab tentang ciptaan- ciptaan Tuhan yang ada di bumi	Guru	Anak dapat menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan	Percakapan										
Percaya diri (Pendikar 5)	▪ Kilas balik pembelajaran hari ini													
	▪ Pesan kesan													
	▪ Info pembelajaran besok													
Kecintaan Terhadap	▪ Doa sesudah belajar - Doa minta petunjuk													

Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1) Menjaga keselamatan diri (ELL1)	- Doa untuk orang tua - Doa keluar ruangan - Doa naik kendaraan - Doa kebaikan dunia akhitrat - Mengucap dan menjawab salam													

Mengetahui,
Kepala TK ABA Gendingan

Fenny Dwi Andayani

Yogyakarta, 9 Oktober 2013
Guru Kelompok B1

Ami Restianawati, S.Pd

****

Perhitungan analisis = $\frac{\text{Jumlah } ★/★★/★★★/★★★★}{\text{Jumlah Anak yang Hadir}}$ X 100%

Jumlah anak Kelompok B = 15
Sakit =
Ijin =
Tanpa Keterangan =
Jumlah anak yang masuk =

★(BB) : Belum Berkembang
★★ (MB) : Mulai Berkembang
★★★ (BSH) :Berkembang Sesuai Harapan
★★★★ (BSB) : Berkembang Sangat Bagus

Kriteria	Deskripsi	Keterangan
BB	Jika anak dalam melaksanakan tugas dibantu guru	Anak terlihat diam saja/ lamban kurang bersemangar
MB	Anak mulai berkembang	Anak menyelesakan sebagian yang seharusnya diselesaikan
BSH	Anak berkembang sesuai indicator	Anak rajin menyelesaikan sesuai indicator
BSB	Anak melebihi indicator	Anak aktif kadang kadang lebih dari yang seharusnya dilakukan

Siklus I Pertemuan I

Hari/ Tanggal: 9 Oktober 2013, Rabu

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai															Total Skor
		Anak melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm			Anak meloncat kedepan 10 kali dan belakang 2 kali			Anak merangkak dengan gerakan yang benar			Anak berlari kemudian melompat dengan seimbang			Anak berdiri dengan satu kaki selama 10 detik			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	OLV		✓				✓			✓		✓			✓		12
2	EZR	✓				✓		✓			✓			✓			6
3	FRS	✓					✓		✓		✓			✓			8
4	VRO		✓				✓			✓		✓			✓		12
5	HNI	✓				✓			✓		✓			✓			7
6	HKL		✓				✓		✓			✓			✓		11
7	IML	✓				✓			✓				✓		✓		10
8	FHR	✓				✓			✓		✓			✓			7
9	NDN		✓				✓			✓			✓		✓		13
10	NDY			✓		✓				✓		✓			✓		12
11	AND		✓				✓			✓		✓			✓		12
12	KRS	✓				✓		✓			✓			✓			6
13	RF	✓				✓			✓		✓			✓			7
14	SYF		✓				✓		✓				✓		✓		12
15	SYM			✓		✓			✓		✓					✓	11
Jumlah anak		7	6	2		8	7	2	8	5	7	5	3	6	8	1	

Guru Kelompok B1

Arni Restianawati S.Pd.

Peneliti

Hesti Fajarwati

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA GENDINGAN
KELOMPOK/ ZONA : B1/
TEMA/ SUBTEMA : Binatang / Binatang buas dan jinak
SEMESTER/ MINGGU : I/ VIII
HARI/ TGL : Kamis, 10 Oktober 2013
WAKTU : 07.30 – 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	TUJUAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN					ANALISIS %				PERBAIKAN	PENGAYAKAN
				ALAT	Perkembanagan Anak									
					☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆		
	I. KEGIATAN AWAL SEBELUM MASUK KELAS (55 MENIT)													
Disiplin (Pendikar 2)	▪ Anak berbaris depan kelas, mengucap ikrar anak ABA, berhitung, jalan-jalan di sekitar sekolah													
Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1)	▪ Anak berdoa - Anak mengucap kalimah syahadat Anak melafalkan doa tambah ilmu ▪ Anak mengucap dan menjawab salam													
	▪ Anak bernyanyi lagu ABA dan Mars TK													

Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1)	▪ Anak menghafal surat Al-Fatihah, Al-Lahab, Al Quraysy	Al Quran, buku kumpulan doa dan hadist												
▪ Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian (F 1)	▪ Unjuk kerja ▪ Anak melakukan pemanasan dilapangan dengan dipandu oleh guru ▪ Anak mengikuti gerakan guru ▪ Anak melihat desain permainan dengan simpai ▪ Guru menjelaskan pada anak langkah- langkah permainan dengan simpai yang meliputi melompat simpai, meloncati simpai kedepan dan kebelakang, merangkak melewati simpai, berlari sambil melompat simpai, berdiri dengan kaki lain didalam simpai ▪ Anak melakukan gerakan sesuai dengan													

	langkah- langkahnya ▪ Anak melakukan gerakan pendiginan													
	II. TRANSISI (10 MENIT)													
	III. KEGIATAN INTI (60 MENIT)													
Memainkan permainan tradisional (Mulok 3)	Pemberian tugas • Guru menjelaskan peraturan permainan ancak- ancak alis. • Anak memainkan permainan ancak- ancak alis.	Guru Anak	Anak dapat memainkan permainan ancak- ancak alis.	Unjuk kerja										
Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu (K 9)	Pemberian tugas • Guru menyediakan buku majalah halaman 22. • Anak mengelompokkan gambar binatang jinak peliharaan dan binatang buas	Pensil Buku majalah Pastel	Anak dapat mengelompokkan binatang jinak peliharaan dan binatang buas	Penugasan										
Mengulang kalimat yang telah didengarnya (B 2)	Pemberian tugas ▪ Guru menyiapkan LKA dan menjelaskan cara mengerjakannya. ▪ Anak melengkapi tulisan yang kurang pada sebuah	Pensil LKA	Anak dapat mengulang kalimat yang didengar dengan cara	Unjuk kerja										

	kalimat dengan melihat tulisan pada kolom bagian kanan.		melengkapi tulisan pada sebuah kalimat.											
	IV. ISTIRAHAT/ MAKAN (30 MENIT)													
	▪ Anak bermain diluar													
Disiplin (Pendikar 2)	▪ Anak cuci tangan, doa, Anak berbagi makan/ minum													
	V. KEGIATAN AKHIR (25 MENIT)													
▪ Mengenal ortom-ortom muhammadiyah (AIM 3)	▪ Bercakap-cakap, mengenal nasyiatul aisyiyah	Gambar lambang NA	Anak dapat mengenal NA	Percakapan										
▪ Menyebutkan macam-macam agama yang ada di indonesia (NAM 1)	▪ Anak menyebut minimal 4 agama dari 6 yang ada di indonesia	Guru Anak	Anak dapat menyebut macam-macam agama	percakapan										
Percaya diri (Pendikar 5)	▪ Kilas balik pembelajaran hari ini													
	▪ Pesan kesan													

	▪ Pesan kesan													
	▪ Info pembelajaran besok													
cintaan hadap nan Yang ha Esa ndikar 1) njaga selamatan i (ELL1)	▪ Doa sesudah belajar - Doa minta petunjuk - Doa untuk orang tua - Doa keluar ruangan - Doa naik kendaraan - Doa kebaikan dunia akhitrat - Mengucap dan menjawab salam													

Yogyakarta, 10 Oktober 2013
Guru Kelompok B1

Ami Restianawati, S.Pd

Mengetahui,
Kepala TK ABA Gendingan

Fenny Dwi Andayani

****

****

hitungan analisis = $\frac{\text{Jumlah } ★/★★/★★★/★★★★}{\text{Jumlah Anak yang Hadir}}$ X 100%

Jumlah anak Kelompok B	= 15
Sakit	=
Ijin	=
Tanpa Keterangan	=
Jumlah anak yang masuk	=

(BB) : Belum Berkembang
★ (MB) : Mulai Berkembang
★★ (BSH) :Berkembang Sesuai Harapan
★★★ (BSB) : Berkembang Sangat Bagus

Siklus I Pertemuan II

Hari/ Tanggal: 10 Oktober 2013, Kamis

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai															Total Skor
		Anak melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm			Anak meloncat kedepan 10 kali dan belakang 2 kali			Anak merangkak dengan gerakan yang benar			Anak berlari kemudian melompat dengan seimbang			Anak berdiri dengan satu kaki selama 10 detik			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	OLV		✓				✓			✓		✓				✓	13
2	EZR	✓					✓			✓	✓			✓			9
3	FRS	✓					✓			✓		✓			✓		11
4	VRO		✓			✓				✓			✓		✓		12
5	HNI	✓				✓			✓			✓		✓			8
6	HKL		✓				✓		✓			✓				✓	12
7	IML		✓				✓			✓			✓			✓	11
8	FHR	✓				✓				✓		✓		✓			9
9	NDN		✓				✓			✓			✓		✓		13
10	NDY		✓				✓			✓		✓				✓	13
11	AND			✓		✓				✓			✓		✓		13
12	KRS	✓				✓				✓	✓			✓			8
13	RF	✓				✓			✓		✓					✓	9
14	SYF			✓			✓		✓				✓		✓		13
15	SYM		✓				✓		✓		✓			✓			9
Jumlah anak		6	7	2		6	9		5	10	4	5	6	5	5	5	

Guru Kelompok B1

Ami Restianawati S.Pd.

Peneliti

Hesti Fajarwati

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA GENDINGAN
KELOMPOK/ ZONA : B1/ Ranang Bangun
TEMA/ SUBTEMA : : Binatang / Binatang buas dan jinak
SEMESTER/ MINGGU : I/ VIII
HARI/ TGL : Jumat, 11 Oktober 2013
WAKTU : 07.30 – 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	TUJUAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN					ANALISIS %				PERBAIKAN	PENGAYAKAN
				ALAT	Perkembanagan Anak									
					☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆		
	I. KEGIATAN AWAL SEBELUM MASUK KELAS (55 MENIT)													
Disiplin (Pendikar 2)	▪ Anak berbaris depan kelas, mengucap ikrar anak ABA, berhitung													
Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1)	▪ Anak berdoa - Anak mengucap kalimah syahadat Anak melafalkan doa tambah ilmu ▪ Anak mengucap dan menjawab salam													
Menyanyi lagu- lagu keagamaan	▪ Anak menyanyilagu binatang gajah	Guru Anak	Anak dapat menyanyi lagu islami	Observasi										

(NAM 2)														
Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1)	▪ Anak menghafal surat al-fatihah, al humazah, ayat kursi	Al Quran, buku kumpulan doa dan hadist												
▪ Menghafal rukun islam (PAI 1)	▪ Menyanyi rukun islam yang lima	Guru, Anak	Anak dapat menghafal rukun islam	Unjuk kerja										
▪ Mengenal organisasi Muhamadiyah (AIM 2)	▪ Bercerita perjuangan KH Ahmad Dahlan	Buku kemuhammadiyahan	Anak dapat mengenal pejuang Muhamadiyah	Percakapan										
	II. TRANSISI (10 MENIT)													
	III. KEGIATAN INTI (60 MENIT)													
Melakukan berbagai permainan (F 3)	▪ Anak dikondisikan membuat lingkaran ▪ Anak dan guru melakukan pemanasan ▪ Anak berbaris di depan sesuai dengan absen ▪ Guru menjelaskan cara melakukan permainan dengan simpai yang berjudul mencari sarang	Simpai Meteran	Anak mampu melakukan permainan dengan simpai											

	▪ Guru member contoh gerakan yang akan dilakukan ▪ Gerakan pertama, anak melompati simpai dengan tumpuan satu kaki ▪ Anak meloncati simpai dengan tumpuan dua kaki ▪ Anak merangkak melewati lorong simpai ▪ Anak berlari dan melompat masuk kedalam simpai ▪ Anak berdiri dengan satu kaki seperti burung hinggap di bunga													
Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan melatih keberanian (F 1)	▪ Anak melakukan pendinginan dambil bernyanyi sluku-sluku bathok													

	v. ISTIRAHAT/ MAKAN (30 MENIT)													
	▪ Anak bermain diluar													
Disiplin (Pendikar 2)	▪ Anak cuci tangan, doa, Anak berbagi makan/ minum													
\	**v. KEGIATAN AKHIR (25 MENIT)**													
▪ Mentaati tata tertib (SOSEM 5)	▪ Bercakap-cakap tentang cara mentaati tata tertib selama bermain	Guru, Anak	Anak dapat mentaati tata tertib permainan	percakapan										
▪ Menyebutkan perbuatan yang baik dan yang buruk (NAM 11)	▪ Anak menyebut contoh perbuatan baik terhadap binatang	Anak	Anak dapat menebut perbuatan yang baik	percakapan										
Percaya diri (Pendikar 5)	▪ Kilas balik pembelajaran hari ini													
	▪ Pesan kesan													
	▪ Info pembelajaran besok													
Kecintaan Terhadap Tuhan Yang	▪ Doa sesudah belajar - Doa minta petunjuk - Doa untuk orang tua													

Maha Esa (Pendikar 1) Menjaga keselamatan diri (ELL1)	- Doa keluar ruangan - Doa naik kendaraan - Doa kebaikan dunia akhitrat - Mengucap dan menjawab salam													

Mengetahui,

Kepala TK ABA Gendingan

Fenny Dwi Andayani

Yogyakarta, 11 Oktober 2013

Guru Kelompok B1

Ami Restianawati, S. Pd

****

Perhitungan analisis = $\frac{\text{Jumlah } ★/★★/★★★/★★★★}{\text{Jumlah Anak yang Hadir}}$ X 100%

Jumlah anak Kelompok B1 = 15
Sakit =
Ijin =
Tanpa Keterangan =
jumlah anak yang masuk =

★(BB) : Belum Berkembang
★★ (MB) : Mulai Berkembang
★★★ (BSH) :Berkembang Sesuai Harapan
★★★★ (BSB) : Berkembang Sangat Bagus

Kriteria	Deskripsi	Keterangan
BB	Jika anak dalam melaksanakan tugas dibantu guru	Anak terlihat diam saja/ lamban kurang bersemangar
MB	Anak mulai berkembang	Anak menyelesakan sebagian yang seharusnya diselesaikan
BSH	Anak berkembang sesuai indicator	Anak rajin menyelesaikan sesuai indicator
BSB	Anak melebihi indicator	Anak aktif kadang kadang lebih dari yang seharusnya dilakukan

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA GENDINGAN
KELOMPOK/ ZONA : B1/ Ranang Bangun
TEMA/ SUBTEMA : Binatang / Manfaat Binatang
SEMESTER/ MINGGU : I/ IX
HARI/ TGL : Kamis, 24 Oktober 2013
WAKTU : 07.30 – 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	TUJUAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN					ANALISIS %				PERBAIKAN	PENGAYAKAN
				ALAT	Perkembanagan Anak									
					☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆		
	I. KEGIATAN AWAL SEBELUM MASUK KELAS (55 MENIT)													
Disiplin (Pendikar 2)	▪ Anak berbaris depan kelas, mengucap ikrar anak ABA, berhitung													
Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1)	▪ Anak berdoa - Anak mengucap kalimah syahadat Anak melafalkan doa tambah ilmu ▪ Anak mengucap dan menjawab salam													
Menyanyi lagu- lagu keagamaan (NAM 2)	▪ Anak menyanyi lagu rukun islam	Guru Anak	Anak dapat menyanyi lagu islami	Observasi										

Mengucapkan surat- surat pendek (PAI 9)	▪ Anak menghafal surat al-Insyiroh, Al humazah, Ayat Kursi	Al Quran, buku kumpulan doa dan hadist												
▪ Mengenal organisasi Muhamadiyah (AIM 2)	▪ Mengenal tokoh pendiri Muhamadiyah dan AL lambang Muhamadiyah	Buku kemuhammadiyahan	Anak dapat mengenal pendiri dan lambang	Percakapan										
	II. TRANSISI (10 MENIT)													
	III. KEGIATAN INTI (60 MENIT)													
Melakukan berbagai permainan (F 3) Mengikuti aturan permainan tertentu (Sosem 5)	▪ Anak dikondisikan membuat lingkaran di aula sekolah ▪ Anak dan guru melakukan pemanasan dengan dipimpin salah satu anak ▪ Anak melihat desain permainan yang ad di aula ▪ Anak berbaris di depan sesuai dengan absen ▪ Anak dibagi menjadi dau kelompok ▪ Guru menjelaskan cara melakukan permainan	Simpai Meteran Matras	Anak mampu melakukan permainan dengan simpai sesuai dengan aturan											

	dengan simpai yang berjudul mencari sarang ▪ Guru memberi contoh gerakan yang akan dilakukan ▪ Gerakan pertama, anak melompati simpai dengan tumpuan satu kaki bertumpu dimatras yang berada di dalam simpai ▪ Anak meloncati simpai dengan tumpuan dua kaki dengan jarak yang dibatasi oleh balok secara bergantian ▪ Anak merangkak melewati lorong simpai yang sudah diberdirikan oeh teman yang lain ▪ Anak berlari – lari kecil dan begitu peluit ditiup, anak melompat masuk kedalam simpai ▪ Anak berdiri dengan satu kaki seperti burung gagak													
Menggerakkan badan dan kaki	▪ Anak melakukan pendinginan dambil bernyanyi sayonara													

dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan melatih keberanian (F 1)														
	v. ISTIRAHAT/ MAKAN (30 MENIT)													
	▪ Anak bermain diluar													
Disiplin (Pendikar 2)	▪ Anak cuci tangan, doa, Anak berbagi makan/ minum													
\	**v. KEGIATAN AKHIR (25 MENIT)**													
▪	▪ Anak melakukan ekstra lukis di aula													
Percaya diri (Pendikar 5)	▪ Kilas balik pembelajaran hari ini													
	▪ Pesan kesan													
	▪ Info pembelajaran besok													
Kecintaan Terhadap	▪ Doa sesudah belajar - Doa minta petunjuk													

Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1) Menjaga keselamatan diri (ELL1)	- Doa untuk orang tua - Doa keluar ruangan - Doa naik kendaraan - Doa kebaikan dunia akhitrat - Mengucap dan menjawab salam													

Mengetahui,

Yogyakarta, 24 Oktober 2013

Kepala TK ABA Gendingan

Guru Kelompok B1

Fenny Dwi Andayani

Ami Restianawati, S. Pd

****

Perhitungan analisis = $\frac{\text{Jumlah } ★/★★/★★★/★★★★}{\text{Jumlah Anak yang Hadir}}$ X 100%

Jumlah anak Kelompok B1 = 15
Sakit =
Ijin =
Tanpa Keterangan =
jumlah anak yang masuk =

★(BB) : Belum Berkembang
★★ (MB) : Mulai Berkembang
★★★ (BSH) :Berkembang Sesuai Harapan
★★★★ (BSB) : Berkembang Sangat Bagus

Kriteria	Deskripsi	Keterangan
BB	Jika anak dalam melaksanakas tugas dibantu guru	Anak terlihat diam saja/ lamban kurang bersemangar
MB	Anak mulai berkembang	Anak menyelesakan sebagian yang seharusnya diselesaikan
BSH	Anak berkembang sesuai indicator	Anak rajin menyelesaikan sesuai indicator
BSB	Anak melebihi indicator	Anak aktif kadang kadang lebih dari yang seharusaya dilakukan

Siklus II Pertemuan I

Hari/ Tanggal: Kamis, 24 Oktober 2013

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai															Total Skor
		Anak melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm			Anak meloncat kedepan 10 kali dan belakang 2 kali			Anak merangkak dengan gerakan yang benar			Anak berlari kemudian melompat dengan seimbang			Anak berdiri dengan satu kaki selama 10 detik			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	OLV			✓			✓			✓			✓		✓		14
2	EZR	✓					✓			✓		✓				✓	12
3	FRS		✓				✓			✓		✓				✓	13
4	VRO			✓			✓			✓			✓			✓	15
5	HNI	✓					✓			✓		✓				✓	12
6	HKL			✓			✓		✓				✓			✓	14
7	IML		✓				✓			✓			✓			✓	14
8	FHR	✓				✓				✓			✓		✓		11
9	NDN			✓			✓			✓			✓		✓		14
10	NDY			✓			✓			✓			✓		✓		14
11	AND		✓				✓			✓			✓			✓	14
12	KRS		✓			✓			✓			✓				✓	11
13	RF			✓		✓				✓		✓				✓	13
14	SYF			✓			✓			✓			✓			✓	15
15	SYM			✓			✓			✓			✓		✓		14
Jumlah anak		3	4	8		3	12		2	13		5	10		5	10	

Guru Kelompok B1

Ami Restianawati S.Pd.

Peneliti

Hesti Fajarwati

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA GENDINGAN
KELOMPOK/ ZONA : B1/ Ranang Bangun
TEMA/ SUBTEMA : Binatang / Manfaat Binatang
SEMESTER/ MINGGU : I/ IX
HARI/ TGL : Jumat, 25 Oktober 2013
WAKTU : 07.30 – 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	TUJUAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN					ANALISIS %				PERBAIKAN	PENGAYAKAN
				ALAT	Perkembanagan Anak									
					☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆		
	I. KEGIATAN AWAL SEBELUM MASUK KELAS (55 MENIT)													
Disiplin (Pendikar 2)	▪ Anak berbaris depan kelas, mengucap ikrar anak ABA, berhitung													
Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1)	▪ Anak berdoa - Anak mengucap kalimah syahadat Anak melafalkan doa tambah ilmu ▪ Anak mengucap dan menjawab salam													
	▪ Anak bernyanyi lagu ABA dan Mars TK													
Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1)	▪ Anak menghafal asmaul husna 1-15	Al Quran, buku kumpulan doa dan hadist												

▪ Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinan (NAM 3)	▪ Anak menghafal do'a masuk masjid, do'a keluar masjid, do'a bercermin, dan do'a masuk kamar mandi	Buku kumpulan do'a – do'a	Anak dapat mengucapkan do'a sesudah melakukan sesuatu	Unjuk kerja										
▪ Mengenal organisasi aisyiyah (AIM 1)	▪ Bercakap-cakap, tentang amal usaha aisyiyah	Buku pedoman aisyiyah	Anak dapat menyebut amal usaha aisyiyah	Percakapan										
	II. TRANSISI (10 MENIT)													
	III. KEGIATAN INTI (60 MENIT)													
Melakukan berbagai permainan (F 3)	▪ Anak dikondisikan membuat lingkaran ▪ Anak dan guru melakukan pemanasan ▪ Anak berbaris di depan sesuai dengan absen dibagimenjadi 2 kelompok ▪ Kelompok ke 1 melakukan permainan terlebih dahulu ▪ Kelompok kedua membantu teman- teman yang lain ▪ Guru menjelaskan cara	Simpai Meteran Balok Matras	Anak dapat melakukan gerakan melompat, meloncat, merangkak, berlari sambil melompat, berdiri dengan satu kaki	Unjuk kerja										

	melakukan permainan dengan simpai ▪ Gerakan pertama, anak melompati simpai dengan tumpuan satu kaki menginjak matras didaam simpai ▪ Anak meloncati simpai dengan tumpuan dua kaki secara bergantian ▪ Anak merangkak melewati lorong simpai ▪ Anak berlari mengelilingi arena permainan lalu melompat masuk kedalam simpai ▪ Anak berdiri dengan satu kaki seperti burung hinggap di bunga													
Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan melatih	▪ Anak melakukan pendinginan dambil bertepuk tangan													

keberanian (F 1)														
	v. ISTIRAHAT/ MAKAN (30 MENIT)													
	▪ Anak bermain diluar													
Disiplin (Pendikar 2)	▪ Anak cuci tangan, doa, Anak berbagi makan/ minum													
\	**v. KEGIATAN AKHIR (25 MENIT)**													
Bereksplorasi dengan berbagai media (F 9)	Pemberian Tugas ▪ Guru membagi kertas bergambar domba. ▪ Anak mewarnai gambar domba lalu digunting. ▪ Anak membuat wayang hewan dengan cara menempelkan gambar domba pada sedotan.	Pola gambar Patel Gunting Sedotan Plester	Anak dapat membuat wayang hewan dari kertas.	Unjuk kerja										
Percaya diri (Pendikar 5)	▪ Kilas balik pembelajaran hari ini													
	▪ Pesan kesan													
	▪ Info pembelajaran besok													
Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa	▪ Doa sesudah belajar - Doa minta petunjuk - Doa untuk orang tua - Doa keluar ruangan													

(Pendikar 1) Menjaga keselamatan diri (ELL1)	- Doa naik kendaraan - Doa kebaikan dunia akhitrat - Mengucap dan menjawab salam													

Mengetahui,

Kepala TK ABA Gendingan

Yogyakarta, 25 Oktober 2013
Guru Kelompok B1

Tenty Dwi Andayani

Ami Restianawati, S. Pd

****

Perhitungan analisis = Jumlah ★/★★/★★★/★★★★ / Jumlah Anak yang Hadir X 100%

Jumlah anak Kelompok B1 = 15
Sakit =
Ijin =
Tanpa Keterangan =
jumlah anak yang masuk =

★(BB) : Belum Berkembang
★★ (MB) : Mulai Berkembang
★★★ (BSH) :Berkembang Sesuai Harapan
★★★★ (BSB) : Berkembang Sangat Bagus

Kriteria	Deskripsi	Keterangan
BB	Jika anak dalam melaksanakan tugas dibantu guru	Anak terlihat diam saja/ lamban kurang bersemangat
MB	Anak mulai berkembang	Anak menyelesaikan sebagian yang seharusnya diselesaikan
BSH	Anak berkembang sesuai indicator	Anak rajin menyelesaikan sesuai indicator
BSB	Anak melebihi indicator	Anak aktif kadang kadang lebih dari yang seharusnya dilakukan

RENCANA KEGIATAN HARIAN TK ABA GENDINGAN

KELOMPOK/ ZONA : B1/kolosal
TEMA/ SUBTEMA : Binatang/ Manfaat binatang
SEMESTER/ MINGGU : I/ XI
HARI/ TGL : Sabtu, 26 Oktober 2013
WAKTU : 07.30 – 10.30 WIB

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	TUJUAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN					ANALISIS %				PERBAIKAN	PENGAYAKAN
				ALAT	Perkembanagan Anak									
					☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆		
	I. KEGIATAN AWAL SEBELUM MASUK KELAS (55 MENIT)													
Disiplin (Pendikar 2)	▪ Anak berbaris di aula, berdoa sebelum kegiatan, pemanasan dan senam	**Guru**												
Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1)	▪ Anak berdoa - Anak mengucap kalimah syahadat Anak melafalkan doa tambah ilmu ▪ Anak mengucap dan menjawab salam	Guru Musik												
	▪ Anak bernyanyi lagu-lagu jawa	Guru												
Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian (F	▪ Anak diajak untuk pergi kelapangan ▪ Anak dan guru berbaris berjajar untuk melakukan pemanasan ▪ Anak dibagi menjadi 2 kelompok ▪ Kelompok 2 melakukan	Simpai Meteran Balok	Anak dapat melakukan gerakan melompat, meloncat, merangkak, berlari sambil melompat,	Unjuk kerja										

1)	permainan terlebih dahulu ▪ Guru menjelaskan aturan permainan dengan simpai yang sudah dilakukan kemarin ▪ Anak melompat zig- zag ▪ Anak meloncati simpai ▪ Anak merangkak melewati simpai membentuk lorong miring ▪ Anak berlari memutari lapangan ▪ Anak berlari sambil melompat masuk kedalam simpai ▪ Anak berdiri dengan satu kaki seperti burung terbang ▪ Anak kelompok 1 bergantian melakukan permainan		berdiri dengan satu kaki											
▪ Melaksanakan kegiatan ibadah sesuai aturan menurut keyakinannya (NAM4)	▪ Anak melakukan praktek wudhu, dan solat berjamaah	Guru, anak	Anak dapat melakukan kegiatan ibadah	Unjuk kerja	-	-	-		-					
▪ Melakukan tata cara solat jamaah (PAI 4)	▪ Anak melakukan praktek solat berjamaah	Guru, anak	Anak dapat melakukan gerakan solat dengan tepat	Unjuk kerja										
	TRANSISI (10 M3NIT)													

	II. KEGIATAN AKHIR (25 MENIT)													
▪ Melaksanakan tusas sendiri sampai selesai (SOSEM 7)	▪ Penugasan. Anak mencuci piring, gelas dan sendok setelah dipakai makan	Air mengalir, sabun	Anak dapat mencuci piring sendiri	Observasi										
Percaya diri (Pendikar 5)	▪ Kilas balik pembelajaran hari ini													
	▪ Pesan kesan													
	▪ Info pembelajaran besok													
Kecintaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa (Pendikar 1) Menjaga keselamatan diri (ELL1)	▪ Doa sesudah belajar - Doa minta petunjuk - Doa untuk orang tua - Doa keluar ruangan - Doa naik kendaraan - Doa kebaikan dunia akhitrat - Mengucap dan menjawab salam													

Mengetahui
Kepala Sekolah

Fenny Dwi Andayani

Yogyakarta, 26 Oktober 2013
Guru Kelompok B1

Ami Restianawati, S. Pd

Perhitungan analisis = $\frac{\text{Jumlah } ★/★★/★★★/★★★★}{\text{Jumlah Anak yang Hadir}}$ X 100%

Jumlah anak Kelompok B1 = 15
Sakit =
Ijin =
Tanpa Keterangan =
jumlah anak yang masuk =

☆(BB) : Belum Berkembang
☆☆ (MB) : Mulai Berkembang
☆☆☆ (BSH) :Berkembang Sesuai Harapan
☆☆☆☆ (BSB) : Berkembang Sangat Bagus

Kriteria	Deskripsi	Keterangan
BB	Jika anak dalam melaksanakan tugas dibantu guru	Anak terlihat diam saja/ lamban kurang bersemangar
MB	Anak mulai berkembang	Anak menyelesakan sebagian yang seharusnya diselesaikan
BSH	Anak berkembang sesuai indicator	Anak rajin menyelesaikan sesuai indicator
BSB	Anak melebihi indicator	Anak aktif kadang kadang lebih dari yang seharusnya dilakukan

Siklus II Pertemuan III

Hari/ Tanggal: Sabtu, 26 Oktober 2013

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai															Total Skor
		Anak melompat dengan tolakan satu kaki sejauh 60 cm			Anak meloncat kedepan 10 kali dan belakang 2 kali			Anak merangkak dengan gerakan yang benar			Anak berlari kemudian melompat dengan seimbang			Anak berdiri dengan satu kaki selama 10 detik			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	OLV			✓			✓			✓			✓			✓	15
2	EZR			✓			✓			✓			✓			✓	15
3	FRS			✓			✓			✓			✓			✓	15
4	VRO			✓			✓			✓			✓			✓	15
5	HNI		✓				✓			✓			✓			✓	14
6	HKL			✓			✓			✓		✓				✓	14
7	IML			✓			✓			✓			✓			✓	15
8	FHR			✓			✓			✓			✓			✓	15
9	NDN			✓			✓			✓			✓			✓	15
10	NDY			✓			✓			✓		✓				✓	14
11	AND			✓			✓			✓			✓			✓	15
12	KRS			✓			✓			✓			✓			✓	15
13	RF			✓			✓			✓			✓			✓	15
14	SYF			✓			✓			✓			✓			✓	15
15	SYM			✓			✓			✓			✓			✓	15
Jumlah anak			1	14			15			15		2	13			15	

Guru Kelompok B1

Ami Restianawati S.Pd.

Peneliti

Hesti Fajarwati

Desain permainan dengan simpai pada siklus I.

Anak sedang melakukan gerakan meloncat dengan menggunakan tumpuan 2 kaki.

Anak sedang melakukan pemanasan bersama dengan guru.

Anak meloncati simpai kemudian mengambil simpai yang lain untuk diloncati

Anak berbaris sesuai dengn absen saat akan melakukan permainan.

Anak merangkak melewati simpai dengan gerakan yang benar secara bergantian.

Anak berdiri dengan salah satu kaki seperti burung.

Anak merangkak melewati simpai berbentuk lorong dengan tumpuan telapak tangan dan lutut.

Anak sedang melakukan melompati simpai pada siklus II dengan tumpuan matras.

Salah satu anak kesulitan saat akan masuk kedalam simpai karena dan gerakannya salah.

Anak sedang mengambil simpai untuk melakukan gerakan meloncati simpai selanjutnya.

Pada saat anak melakukan gerakan berdiri dengan satu kaki bebrapa anak masihkesulitan.

Desain arena permainan pada siklus II.

Anak sedang melompati simpai menggunakan tumpuan satu kaki dengan bentuk zig- zag.

Anak sedang melakukan pemanasan bersama dengan guru di lapangan.

Anak melompati simpai dengan jarak yang dibatasi oleh balok secara bergantian.

Anak berbaris sesuai dengan absen yaitu kelompok I dan II.

Anak berlari mengelilingi lapangan sebelum masuk kedalam simpai.

Anak berdiri dengan satu kaki selama 10 detik.