

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK B1
TK ARUM PUSPITA**

SKRIPSI

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



Oleh
Bestari Nursih
NIM 10111244001

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

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK B1 TK ARUM PUSPITA" yang disusun oleh Bestari Nursih, NIM 10111244001 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan.

Yogyakarta, 22 April 2014

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Sudarmanto, M.Kes

Joko Pamungkas, M.Pd

NIP. 19570508 198303 1 001

NIP. 19770821 200501 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan 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, 22 April 2014

Yang menyatakan

Bestari Nursih

NIM. 10111244001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK B1 TK ARUM PUSPITA" yang disusun oleh Bestari Nursih, NIM 10111244001 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 11 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudarmanto, M. Kes	Ketua Penguji		27 Juni 2014
Nur Hayati, M. Pd	Sekretaris Penguji		27 Juni 2014
Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd	Penguji Utama		26 Juni 2014
Joko Pamungkas, M. Pd	Penguji Pendamping		25 Juni 2014

Yogyakarta, 15 Juni 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

Ketika siswa dibimbing secara berlebihan atau tidak diberi ruang kebebasan untuk berekspresi, maka mereka tidak akan mampu mempertahankan kemajuan keterampilan motorik.

(Richard D)

Bermain bagi siswa bukan sekedar bermain tanpa arti, namun bermain adalah bagian dari proses pembelajaran. Semakin sering siswa melakukan permainan yang berkaitan dengan motorik kasar, semakin besar kemungkinan keterampilan motorik kasar yang dimilikinya.

(DwiSunar Prasetyono)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas rahmat Allah SWT, telah terselesaikanlah karya yang akan Ku persembahkan untuk:

1. Ayahanda Drs. Heru Marwanto dan Ibunda Siti Salbiatun yang sangat kucintai.

Terimakasih selama ini telah melimpahan kasih sayang, bimbingan, doa dan pengorbananmu dalam memberikan yang terbaik.

2. Almamater UNY yang telah memberikan bekal ilmu bagi masa depanku.

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI PERMAINAN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK B1
TK ARUM PUSPITA**

Oleh
Bestari Nursih
NIM 10111244001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa melalui permainan sunda manda di Kelompok B1 TK Arum Puspita tahun ajaran 2013-2014.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompok B1 TK Arum Puspita yang berusia 5-6 tahun, jumlahnya 9 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar siswa khususnya keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa panduan observasi. Teknik analisis data menggunakan diskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I berupa permainan sunda manda dengan urutan rintangan setinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, dan 20 cm dalam satu kali permainan. Siklus II berupa perbaikan cara bermain dan perbaikan pelaksanaan pembelajaran, tindakan yang dilakukan berupa bermain sunda manda dengan satu ketinggian dalam setiap permainannya, hanya 5 cm, 10 cm, 15 cm, dan 20 cm. Keterampilan yang diamati dalam permainan sunda manda pada siklus I dan siklus II yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan menggunakan permainan sunda manda. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase jumlah anak dalam satu kelas menunjukkan keseimbangan dalam mempertahankan posisi badan tetap tegap dan menjaga badannya tidak jatuh, hasil peningkatan persentase dalam satu pada Siklus I sebesar 64,1%, Siklus II meningkat menjadi 91,8%. Kekuatan dalam memiliki tumpuan dan tolakan yang kuat sehingga dapat melompat tinggi dan jauh, hasil peningkatan persentase dalam satu kelas pada Siklus I sebesar 48,1%, Siklus II mencapai 76,1%. Kelincahan siswa dalam melakukan gerakan melompat dengan cepat saat perpindahan, tumpuan dan tolakan seolah tidak ada jeda saat mendarat dan menolak, hasil peningkatan persentase dalam satu kelas pada Siklus I mencapai 54,2%, Siklus II meningkat menjadi 76,1%.

Kata kunci: *kemampuan motorik kasar, sunda manda, siswa kelompok B 1*

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadirat Allah swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok B1 TK Arum Puspita” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi ijin untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan ijin penelitian untuk keperluan menyusun skripsi.
3. Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
4. Bapak Drs. Sudarmanto. M.Kes dan Bapak Joko Pamungkas, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Prof. Dr. Sukadiyanto, M.Pd yang telah membantu dalam memvalidasi instrumen.
6. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah memberikan berbagai macam ilmu pengetahuan selama saya mengikuti perkuliahan di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
7. Kepala sekolah, guru, pengurus dan para siswa TK Arum Puspita atas ketersediaannya dalam memberikan ijin penelitian dan membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.

8. Ayah dan ibu tercinta yang telah mencurahkan doa, semangat dan kasih sayang selama ini, serta kakak dan adik yang selalu memberikan motivasi dalam kehidupanku.
9. Keluarga besarku yang selalu memberikan motivasi dalam menghadapi kehidupan ini.
10. Teman-teman mahasiswa PG PAUD kelas B angkatan 2010 yang telah memberikan semangat dan kenangan.
11. Sahabat-sahabat di kos Aster, Mbak Desi, Mbak Dina, Mbak Ika, dan Mbak Rini, terimakasih untuk kebersamaan dan dukungannya.
12. Teman-teman semua serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang juga telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Hanya doa yang dapat penulis panjatkan, semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah swt. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan bagi perbaikan di kemudian hari. Harapan penulis, semoga skripsi ini banyak memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Amin.

Yogyakarta, 12 April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Pembelajaran Motorik.....	8
2. Perkembangan Motorik Kasar.....	12
3. Bermain Anak Usia Dini.....	16
4. Pengertian Permainan Sunda Manda.....	19
5. Alasan Memilih Permainan Sunda Manda.....	22
6. Tinjauan Anak Kelompok B.....	23

B. Kerangka Berfikir.....	25
C. Penelitian yang Relevan.....	26
D. Hipotesis Tindakan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Definisi Operasional Variabel.....	29
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	30
D. Tempat Penelitian.....	30
E. Metode Penelitian.....	31
F. Metode Pengumpulan Data.....	36
G. Instrumen Penelitian.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	40
I. Indikator keberhasilan.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan.....	44
C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	47
1. Perencanaan Siklus I.....	47
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	47
3. Observasi Siklus I.....	67
4. Refleksi Siklus I.....	80
5. Hipotesis Tindakan Siklus II.....	81
D. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	82
1. Perencanaan Siklus II.....	82
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	83
3. Observasi Siklus II.....	99
4. Refleksi Siklus II.....	146
E. Pembahasan.....	147
F. Keterbatasan Penelitian.....	149
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	50

B. Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA.....	152
LAMPIRAN.....	154

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Kelompok Usia 5-6 Tahun.....	25
Tabel 2. Kisi-Kisi Observasi Kondisi Awal Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda.....	38
Tabel 3. Hasil Observasi Kondisi Awal Kemampuan Motorik Kasar Pada Kegiatan Bermain Sunda Manda Tradisional.....	46
Tabel 4. Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Sebelum Tindakan	44
Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	68
Tabel 6. Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan Pertama.....	71
Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus I Pertemuan Kedua.....	72
Tabel 8. Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan Kedua.....	75
Tabel 9. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	76
Tabel 10. Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan Ketiga.....	78
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus I.....	79
Tabel 12. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Pertama Ketinggian 5 Cm.....	99
Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Pertama Ketinggian 10 Cm.....	103

Tabel 14. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Pertama Ketinggian 15 Cm.....	107
Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Pertama Ketinggian 20 Cm.....	111
Tabel 16. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Kedua Ketinggian 5 Cm.....	115
Tabel 17. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Kedua Ketinggian 10 Cm.....	119
Tabel 18. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Kedua Ketinggian 15 Cm.....	123
Tabel 19. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Kedua Ketinggian 20 Cm.....	127
Tabel 20. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Ketinggian 5 Cm.....	131
Tabel 21. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Ketinggian 10 Cm.....	133
Tabel 22. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Ketinggian 15 Cm.....	139
Tabel 23. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Ketinggian 20 Cm.....	143
Tabel 24. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kemampuan Awal, Siklus I Dan Siklus II.....	148

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Area Sunda Manda.....	20
Gambar 2. Modifikasi Sunda Manda.....	22
Gambar 3. Modifikasi Ketinggian Rintangan Sunda Manda.....	22
Gambar 4. Rintangan Sunda Manda.....	22
Gambar 5. Model Siklus Kemmis & Mc. Taggart (1988).....	32
Gambar 6. Foto Area Bermain Sunda Manda Dengan Alas Pengaman Di Samping Area.....	53
Gambar 7. Foto Siswa Meloncat Saat Bermain Sunda Manda.....	53
Gambar 8. Foto Area Bermain Sunda Manda Tanpa Alas Pengaman Di Samping Area.....	60
Gambar 9. Foto Siswa Akan Terjatuh Dan Kaki Keluar Kotak Ketika Bermain Sunda Manda.....	60
Gambar 10. Foto Siswa Bersikap Meloncat.....	66
Gambar 11. Foto Siswa Kedua Kaki Menumpu Dan Siap Menolak.....	67
Gambar 12. Foto Siswa Antri Bermain Sunda Manda.....	88
Gambar 13. Foto Siswa Menjatuhkan Rintangan Saat Meloncat.....	88
Gambar 14. Foto Siswa Antri Dengan Baras Selotif Hitam Agar Tidak Saling Menabrak.....	93
Gambar 15. Foto Siswa Masih Menumpu Pada Luar Kotak.....	94
Gambar 16. Foto Siswa Meloncat Tinggi.....	98

DAFTAR GRAFIK

	hal
Grafik 1. Grafik Persentase Peningkatan Kemampuan Kotorik Kasar Pada Siklus I.....	79
Grafik 2. Grafik Persentase Peningkatan Kemampuan Kotorik Kasar Pada Siklus II.....	146

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Perijinan Penelitian dan Pernyataan Melakukan Penelitian.....	153
Lampiran 2. Pedoman Observasi dan Instrumen Penelitian.....	158
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian (RKH).....	163
Lampiran 4. Hasil Observasi.....	182
Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Anak.....	198

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan sebelum anak memasuki jenjang sekolah dasar, yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan agar dapat memiliki pertumbuhan dan perkembangan untuk mencapai keberhasilan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

“Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Menurut Howard Gardner dalam Slamet Suyanto (2005: 50) menyatakan terdapat delapan kecerdasan pada manusia yaitu: kecerdasan bahasa, kecerdasan matematis logis, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik jasmani, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Salah satu kecerdasan *multiple intelligences* yakni kecerdasan kinestetik jasmani atau yang berhubungan dengan keterampilan motorik anak.

Menurut Schmit (Richard, 2013: 17) mengungkapkan pembelajaran motorik adalah serangkaian proses pembelajaran yang berhubungan dengan pengalaman yang mengarah kepada perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan menanggapi sesuatu. Terdapat dua macam pembelajaran motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus, pada penelitian ini peneliti membahas tentang motorik kasar. Motorik kasar adalah bagian dari aktifitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan motorik kasar melibatkan aktifitas otot tangan, kaki, dan seluruh bagian tubuh anak yang mengandalkan kematangan dalam koordinasi (Ami, 2012).

Menurut Richard (2013: 18) menjelaskan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Dari definisi tersebut terdapat tujuan pembelajaran kemampuan motorik kasar adalah proses belajar anak dalam memperhalus kemampuan motorik untuk mengembangkan dan memaksimalkan gerak pada anak. Kemampuan motorik kasar yang dimaksud adalah keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 dijelaskan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setidaknya sudah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, dan kelincahan.

Dunia anak adalah dunia bermain, jadi dalam mengembangkan perkembangannya agar anak tidak merasa terbebani anak diajak untuk bermain. Menurut Anggani (Huda, 2013) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau

memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi. Menurut Berrelheim (Hurlock, 1996: 320) kegiatan bermain adalah kegiatan yang yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan sendiri oleh pemainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelompok B1 TK Arum Puspita, tujuan pembelajaran dalam mengembangkan motorik kasar belum dapat maksimal. Ada tiga siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar khususnya keseimbangan, kekuatan dan kelincuhan. Terlihat ketika peneliti mengajak siswa untuk bermain sunda manda di luar kelas ada enam siswa yang mengalami kesulitan dalam meloncat, masih ada tiga siswa yang meletakkan kedua tangan di lantai agar tidak terjatuh. Keseimbangan siswa dalam melakukan pendaratan saat melakukan permainan sunda manda kurang baik, hal ini ditandai dengan satu siswa tidak mau melakukan, siswa seolah-olah akan terjatuh dan menjatuhkan rintangan sebanyak 8-12 kali, Kelincuhan 9 siswa belum dapat bergerak cepat ketika mendarat dan menolak, Kekuatan siswa dalam menolak dan menumpu kurang kuat hal ini dikarenakan siswa masih menjatuhkan 2-3 kali rintangan.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan motorik kasar pada siswa, diantaranya kurang bervariasinya model pembelajaran melalui permainan. Karena dalam proses pembelajarannya guru sering memberikan tugas kepada siswa berupa LKA. Media dalam mengembangkan keseimbangan, kekuatan, dan kelincuhan yang ada di Kelompok B1 TK Arum Puspita, prasarana untuk mengembangkan motorik kasar juga sangat minim karena hanya ada satu set ban lompat dan perosotan yang digunakan oleh siswa tertentu, sehingga

pembelajaran motorik kasar siswa dalam kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincuhan kurang diperhatikan guru.

Dalam mengembangkan kemampuan motorik, siswa biasanya bermain ketika akan masuk sekolah dan ketika istirahat berlangsung tanpa adanya pengarahan dari guru. Sangat sedikit pengalaman bergerak siswa untuk mengembangkan keseimbangan, kekuatan, dan kelincuhan dari guru ketika siswa bermain atau dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam mengembangkan keterampilan motorik ini diperlukan permainan yang sesuai. Selama ini dalam keterampilan motorik kasar kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincuhan kurang diperhatikan oleh guru, penilaian motorik hanya dilihat berdasarkan keaktifan siswa di dalam kelas. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut peneliti menggunakan modifikasi permainan *sunda manda* yang belum ada di TK Arum Puspita.

Permainan *sunda manda* adalah permainan dengan cara meloncat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian, perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain. Namun, agar cocok digunakan untuk siswa maka dilakukan sebuah modifikasi permainan, perlengkapan yang digunakan yaitu karpet *spons* sebagai alasnya dan diberi rintangan tali karet yang di ikatkan pada *cone* dengan mengurutkan tali dari rendah ke tinggi, peraturan yang tidak menggunakan *gacuk*, dan menggunakan dua kaki dalam meloncat.

Siswa meloncat melewati rintangan tali menggunakan kedua kaki yang diawali dengan meloncat melalui rintangan tali yang paling pendek sampai tali

yang paling tinggi. Melalui permainan sunda manda, guru dapat mendampingi dan menilai selama proses bermain. Dengan demikian, pengembangan kemampuan motorik, khususnya dalam keseimbangan, kekuatan, dan kelincuhan dapat lebih menyenangkan karena siswa melakukan secara langsung dan adanya tantangan dalam memacu motivasi siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan dalam pembelajaran motorik kasar, khususnya kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincuhan di TK Arum Puspita. Pembelajaran kemampuan motorik kasar di sekolah tersebut kurang maksimal, maka peneliti menggunakan modifikasi permainan sunda manda yang menggunakan alas dari spons yang berwarna warni serta adanya rintangan pada permainan sunda manda pada TK tersebut belum ada maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “*Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok B1 TK Arum Puspita*”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya kemampuan motorik siswa khususnya pada keseimbangan, kekuatan, dan kelincuhan kelompok B1 TK Arum Puspita.
2. Metode pembelajarannya di kelompok B1 TK Arum Puspita, masih klasikal sehingga kurangnya pengalaman bergerak untuk mengembangkan kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincuhan dalam bermain ataupun proses belajarnya.

3. Media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan keseimbangan, kekuatan, kelincuhan di sekolah sangat minim dan jarang digunakan oleh semua siswa.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah ini penting untuk memberi arahan yang jelas dalam proses penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas tidak semua masalah dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini dibatasi pada: Melalui permainan sunda manda dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa Kelompok B1 TK Arum Puspita.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: Bagaimanakah meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan sunda manda pada siswa Kelompok B1 TK Arum Puspita?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan sunda manda Kelompok B1 TK Arum Puspita.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya keseimbangan, kekuatan, dan kelincuhan pada siswa Kelompok B1 TK Arum Puspita.

2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar khususnya keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan pada siswa kelompok B1 TK Arum Puspita.
3. Bagi kepala sekolah, memberi kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan sunda manda.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Motorik

Menurut Heri Rahyubi (2012: 208) pembelajaran motorik adalah suatu proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak. Setiap aktifitas yang dilakukan manusia tidak terlepas dari gerak, dalam proses pembelajaran motorik jika dilakukan dengan benar maka dapat menunjukkan suatu perubahan yang lebih baik. Sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu dapat meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik. Pembelajaran motorik sebagai respon motorik berangkai yang melibatkan koordinasi gerakan agar menjadi pola respon yang lebih kompleks. (Cecco dan Crawford dalam Richard, 2013:17).

Sedangkan menurut Schmit (Richard, 2013:17) mengungkapkan pembelajaran motorik adalah serangkaian proses pembelajaran yang berhubungan dengan pengalaman yang mengarah kepada perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan menanggapi sesuatu. Pembelajaran motorik merupakan suatu proses belajar keahlian gerakan dan penghalusan kemampuan motorik, serta variabel yang mendukung atau menghambat kemahiran maupun keahlian kelompok.

Menurut Gasel, Ames dan Illingsworth (Slamet Suyanto, 2005: 51-52), perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum sebagai berikut: (1) *Continuity*, (2) *Uniform Sequence*, (3) *Maturity*, (4) Umum ke khusus, (5) Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi, (6) Bersifat *chepalo-caudal direction*, (7) Bersifat *priximo-distal*, (8) Koordinasi *bilateral* menuju *Crosslateral*.

Continuity (bersifat kontinyu) dimulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak. *Uniform Sequence* (memiliki tahapan yang sama) yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda. *Maturity* (kematangan) yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Sel syaraf telah terbentuk semua saat anak lahir, tetapi proses *myelinasinya* (pembentukan lapisan selubung syaraf yang melindungi sel otak) masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Anak tidak dapat melakukan suatu gerak motorik tertentu yang terkoordinasi sebelum proses *myelinasi* tercapai. Umum ke khusus dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus. Gerakan secara menyeluruh dari badan terjadi lebih dahulu sebelum gerakan bagian-bagiannya. Hal ini karena otot besar berkembang dahulu ketimbang otot halus. Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi. Ketika anak lahir ia sudah memiliki gerak refleks, gerakan refleks tersebut akan berubah menjadi gerak terkoordinasi dan bertujuan.

Bersifat *chepalo-caudal direction* artinya bagian yang dekat dengan kepala berkembang terlebih dahulu daripada bagian yang dekat dengan tulang

ekor. Otot leher berkembang lebih dahulu daripada otot kaki. Bersifat *prixmo-distal* artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dahulu. Koordinasi *bilateral* menuju *Crosslateral* adalah koordinasi organ yang sama berkembang lebih dahulu sebelum dapat melakukan koordinasi organ bersilangan.

Dasar–dasar perkembangan motorik anak usia dini menurut Samsudin (2008: 11) sebagai berikut: (1) Pengertian perkembangan motorik anak usia dini, (2) Prinsip perkembangan motorik anak usia dini, (3) Nilai dalam perkembangan motorik, (4) Tujuan dan fungsi pengembangan motorik, (5) Perkembangan motorik anak usia dini hubungan dengan kognitif.

Pengertian perkembangan motorik anak usia dini, perkembangan motorik anak usia dini yaitu perubahan kemampuan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan aspek perilaku dan berbagai kemampuan motorik yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Prinsip perkembangan motorik anak usia dini, Salah satu prinsip perkembangan motorik anak usia dini adalah adanya perubahan fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya. Dalam perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan dan stimulasi yang diberikan lingkungan sesuai dengan masa perkembangan anak.

Nilai dalam perkembangan motorik, nilai-nilai yang didapat dari perkembangan motorik pada anak usia dini antara lain pengalaman yang berarti, hak dan kesempatan beraktifitas, keseimbangan jiwa dan raga, serta mampu berperan menjadi dirinya sendiri. Tujuan dan fungsi pengembangan motorik adalah upaya dalam meningkatkan penguasaan keterampilan yang tergambar

dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Tingkat keberhasilan motorik dapat dilihat dari kualitas motorik yang ditampilkan anak secara efektif dan efisien. Perkembangan motorik anak usia dini hubungan dengan kognitif.

Dalam proses perkembangan keterampilan motorik anak usia dini memiliki tiga tahap, menurut Fitts dan Postner (Slamet Suyanto: 101-102) proses perkembangan belajar motorik anak usia dini dibagi menjadi tiga tahap yaitu: (1) Tahap verbal kognitif, (2) Tahap asosiatif, (3) Tahap otomasi.

Tahap verbal kognitif, tahap ini merupakan tahap awal dalam belajar gerak. Disebut dengan tahap kognitif karena perkembangan yang menonjol terjadi pada diri anak adalah anak menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajari karena dalam proses belajarnya anak aktif berfikir tentang gerakan yang dipelajari, ketika anak berusaha anak mengetahui dan memahami gerakan dari informasi yang berikan kepadanya. Informasi yang diberikan dapat berupa verbal atau yang dapat didengar maupun visual atau yang dapat dilihat. Sedangkan, penguasaan gerak belum sempurna karena masih dalam tahap mencoba-coba.

Tahap asosiatif disebut juga dengan tahap tengah. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan yang ditunjukkan melalui kelancaran dalam rangkaian gerakan. Dengan melakukan gerakan berulang-ulang, pelaksanaan gerak menjadi efektif dan efisien, lancar, sesuai dengan keinginannya, dan kesalahan semakin berkurang. Rangkaian gerakan yang dilakukan secara terpadu merupakan unsur penting untuk menguasai berbagai gerakan keterampilan. Setelah rangkaian gerakan bisa dilakukan dengan baik, maka anak dapat dikatakan memasuki belajar yang disebut tahap otomasi.

Tahap otomasi, pada tahap ini dikaitkan sebagai fase akhir dalam belajar gerak. Pada tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan keterampilan secara otomatis, ditandai dengan anak mampu melakukan gerakan keterampilan tanpa terpengaruh walaupun pada saat melakukan gerakan anak harus memperhatikan gerakan-gerakan lain selain gerakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini anak sudah dapat melakukan gerakan dengan benar dan baik ataupun spontan.

Menurut Heri Rahyubi (2012: 222) terdapat dua macam pembelajaran motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh sebagai dasar utama gerakannya yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Contohnya berjalan, berlari, melompat, meloncat, memukul, menendang, dan lain-lain. Dalam pembelajaran motorik ada tahapan yang harus dikuasai terlebih dahulu sebelum memasuki tahapan selanjutnya. Perkembangan motorik setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda tergantung pada stimulasi dan kematangan yang dimiliki.

Motorik halus adalah keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengkoordinasikan atau mengatur otot-otot kecil serta koordinasi mata dan tangan. Kemampuan motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan menyusun balok, menggunting, menulis, dan meronce.

2. Perkembangan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar merupakan aktifitas dari motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan motorik kasar tersebut meliputi

aktifitas otot kaki, tangan dan seluruh otot tubuh yang mengutamakan kematangan dalam koordinasi. Menurut Richard (2013: 18) yang dimaksud motorik kasar adalah gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Menurut Samsudin (2008: 9) aktifitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya.

Gerak dasar merupakan pola gerakan yang menjadi dasar meraih keterampilan gerak yang lebih kompleks. Gerakan dasar menurut Heri Rahyubi (2012: 304-306) ada empat macam yaitu: (a) Gerak Lokomotor, (2) Gerak Non Lokomotor, (3) Gerak Manipulatif, (4) Gerak Non Manipulatif.

Gerak dasar lokomotor merupakan gerak dasar yang sangat fundamental disamping gerakan non lokomotor dan gerakan manipulatif. Gerakan lokomotor merupakan gerakan-gerakan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat. Gerak dasar lokomotor diartikan gerak atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh dari suatu titik ke titik lain. Gerakan lokomotor diawali dari gerak yang sifatnya alamiah dan mendasar seperti gerakan merangkak, berjalan, berlari, melompat hingga meloncat, sampai pada keterampilan khusus seperti meroda dan guling depan. Gerakan inilah yang menjadi dasar bagi perkembangan koordinasi gerakan yang melibatkan otot besar, pertumbuhan otot, daya tahan dan stamina.

Gerakan non lokomotor merupakan kebalikan dari gerakan lokomotor. Gerakan non lokomotor adalah gerakan yang tidak menyebabkan tubuh berpindah

dari suatu tempat ke tempat lainnya. Dalam gerakan ini hanya sebagian anggota tubuh tertentu saja yang digerakkan, namun tidak berpindah tempat. Misalnya pada gerakan membungkuk dan mengayun. Pola gerak yang bersifat non lokomotor dapat juga diartikan sebagai keterampilan stabil, gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sesikit sekali bergerak dari daerah tumpuannya.

Gerak manipulatif merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi dengan ruang dan benda yang ada disekitarnya. Gerakan ini melibatkan tindakan mengontrol suatu objek, khususnya dengan tangan dan kaki, misalnya pada gerakan memukul, menyepak, dan gerakan lain yang berkaitan dengan melempar dan menangkap sesuatu. Gerakan non manipulatif adalah kebalikan dari gerak manipulatif, yaitu gerak yang dilakukan tanpa melibatkan benda disekitar. Dalam gerakan ini tidak ada sesuatu yang digerakkan, ditangkap atau dilempar, contohnya adalah membelok, berputar, berguling, salto, dan sebagainya.

Pengembangan motorik kasar menurut Gardon (Heri Rahyubi, 2012: 310-313) merupakan keterampilan yang meliputi kegiatan seluruh tubuh maupun sebagian tubuh. Koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan daya tahan merupakan kegiatan kegiatan motorik kasar.

Keseimbangan merupakan aspek pembelajaran gerak yang paling dasar, karena semua gerak melibatkan elemen keseimbangan. Keseimbangan adalah aspek dari merespon gerak yang efisien dan faktor gerak dasar (Richard, 2013: 49). Ada dua jenis keseimbangan yaitu keseimbangan diam dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan diam yaitu ketika dapat mempertahankan posisi pada kedudukan atau titik semula, misalnya ketika anak diajarkan untuk menirukan

gerakan pesawat terbang maka anak mengangkat satu kakinya dan mempertahankan posisinya terhadap kedudukannya agar tidak berpindah tempat. Sedangkan keseimbangan dinamis adalah kemampuan dalam berpindah dari satu titik ke titik lain dengan cara yang seimbang, misalnya anak yang melompat dari satu kotak ke kotak lain dapat mempertahankan keseimbangannya agar tidak jatuh.

Daya tahan ditinjau dari kerja otot adalah kemampuan kerja otot atau sekelompok otot dalam jangka waktu yang tertentu, sedangkan pengertian ketahanan dari sistem energi adalah kemampuan kerja organ-organ tubuh dalam jangka waktu tertentu. Dalam dunia olahraga dikenal sebagai kemampuan peralatan organ tubuh olahragawan untuk melawan kelelahan selama berlangsungnya aktifitas (Sukadiyanto, 2011: 60). Kekuatan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk mengetasi beban atau tahanan (Sukadiyanto, 2011: 96).

Kelincahan juga merupakan faktor lain yang penting dalam keterampilan motorik, khususnya dalam keterampilan motorik yang mensyaratkan kegesitan, kecepatan, kecekatan dan ketangkasan. Jadi yang dimaksud kelincahan adalah kemampuan seseorang dalam untuk bergerak secara cepat. Kecepatan adalah kapasitas dalam melakukan gerakan dengan beberapa pola dalam waktu yang sangat singkat. Dalam pembelajaran motorik keberhasilan sebuah gerakan sangat ditentukan oleh kecepatan, walaupun tidak semua kegiatan gerak membutuhkan unsur kecepatan.

Kelentukan, kelentukan sangat penting dalam pembelajaran motorik karena kelentukan merupakan faktor kemampuan gerakan badan yang dilakukan oleh seseorang. Sehingga kelentukan dapat diartikan sebagai rangkaian gerakan yang dilakukan pada sendi. Koordinasi dapat diartikan sebagai kemampuan pelaksana untuk mengintegrasikan jenis gerakan ke bentuk yang lebih khusus.

3. Bermain Anak Usia Dini

Kemampuan motorik diberbagai penelitian menunjukkan jika bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya (Piaget dalam Slamet Suyanto, 2005: 124). Ketika anak bermain anak berlatih menyesuaikan pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget anak terlahir dengan kemampuan reflek, kemudian belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks sehingga dapat mengkoordinasikan gerakannya menjadi terkontrol.

a. Pengertian Bermain

Ada berbagai pendapat mengenai pengertian bermain, diantaranya: Menurut Berrelheim (Hurlock, 1996:320) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan sendiri oleh pemain. Menurut Hurlock (1996: 320) arti yang tepat untuk bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir

Soegeng Santoso(Slamet Suyanto, 2005: 47) mendefinisikan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.Bergen

(Kamtini, 2005: 47) bermain terdiri dari beberapa jenis yaitu bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bermain dengan arahan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengekspresikan perasaan dan mendapatkan kesenangan tanpa mementingkan hasil akhir.

Dapat disimpulkan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sukarela untuk mendapatkan kesenangan, dapat dilakukan menggunakan alat maupun tanpa alat yang aturan permainannya dapat ditentukan sendiri oleh para pemainnya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

b. Manfaat Bermain

Menurut Andang Ismail (2006: 18-19) dalam kegiatan anak bermain mempunyai banyak manfaat diantaranya:

- 1) Menimbulkan kegembiraan, dimana kegembiraan tersebut dapat merangsang anak untuk melakukan kegiatan yang lain.
- 2) Menumbuhkan kreatifitas anak, di dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya.
- 3) Mencerdaskan otak anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual dengan berbagai pengalaman bermain maka anak dapat memperkaya cara berfikir.
- 4) Sarana untuk bersosialisasi dan membentuk mental, ketika anak bermain dengan orang lain maka anak dapat menjalin komunikasi dan anak dapat menaati peraturan permainan.
- 5) Dapat melatih empati pada anak, dengan bermain peran misalnya anak dapat mengembangkan perkembangan sosial karena anak dapat merasakan penderitaan orang lain.

Menurut Kamtini dan Husni (2005: 55-57) ada tujuh manfaat yang diperoleh melalui kegiatan bermain yang sangat penting sebagai pondasi pembelajaran bagi anak di kemudian hari. Tujuh manfaat bermain tersebut yaitu:

- 1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik. Ketika anak melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh, otot tubuh menjadi kuat akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
- 2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Anak yang awal bermain belum terampil karena sering melakukan kegiatan bermain tersebut maka anak dapat menjadi terampil, misalnya ketika bermain kejar-kejaran anak awalnya susah dalam menangkap temannya namun karena anak sering melakukan kejar-kejaran maka anak akan terampil dalam menangkap temannya.
- 3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial. Dengan bermain anak dapat belajar mengenai hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama.
- 4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan pada diri anak ketika anak sedang bermain karena banyak larangan yang dialami dalam kehidupan sehari-harinya.
- 5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi. Anak dapat memperoleh konsep pengetahuan (warna, ukuran, bentuk), pengetahuan yang luas, serta kemampuan bahasa yang dapat diingat oleh anak.
- 6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan. Ada lima macam penginderaan yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan, yang harus selalu diasah agar dapat menjadi lebih tanggap terhadap hal-hal yang terjadi di sekitarnya.
- 7) Manfaat bermain untuk keterampilan, olahraga, dan menari. Kekuatan otot dan kesehatan tubuh dapat dijadikan dasar yang sangat penting dalam ketarampilan olahraga dan menari.

Ada beberapa nilai yang terkandung dalam bermain yang berguna bagi perkembangan anak, yaitu:

- 1) Nilai fisik dan kesehatan. Melalui bermain anak dapat melatih dan mengembangkan otot-ototnya sehingga dapat membuat badan menjadi sehat.
- 2) Nilai pendidikan. Berbagai konsep dan *problem solving* dapat diperoleh anak melalui bermain.
- 3) Nilai kreatif. Anak dapat mencoba berbagai kemampuan secara langsung.
- 4) Nilai sosial. Anak dapat memiliki sikap kerjasama, sportifitas dan disiplin yang diperolehnya selama bermain.
- 5) Nilai moral. Melalui bermain anak dapat mengembangkan sikap jujur, menerima kekalahan dan menjadi pemimpin yang baik.
- 6) Nilai pengenalan diri. Anak dapat memahami kekurangan dan kelebihan dirinya melalui kegiatan bermain (Kamtini dan Husni, 2005: 54).

c. Karakteristik Bermain

Menurut Andang ismail (2006: 20-12) enam karakteristik bermain sebagai berikut:

- 1) Dilakukan berdasarkan motifasi instrinsik, bermain dilakukan sesuai dengan keinginan dan kepentingan pribadi.
- 2) Bebas bermain, anak tidak dapat dipaksa untuk bermain, jika anak dipaksa maka tidak lagi disebut dengan bermain.
- 3) Fleksibilitas, yang ditandai dengan anak bebas beraktifitas dari satu kegiatan ke kegiatan lain.
- 4) Lebih menekankan pada proses daripada hasil akhir. Dalam bermain tidak ada tekanan dalam mencapai suatu tujuan.
- 5) Diwarnai emosi yang positif ketika sedang bermain. Dalam kegiatan bermain setidaknya memiliki nilai yang dapat diperoleh dan dinikmati anak.
- 6) Mempunyai kualitas pura-pura. Bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kegiatan nyata sehari-hari.

4. Pengertian Permainan Sunda Manda

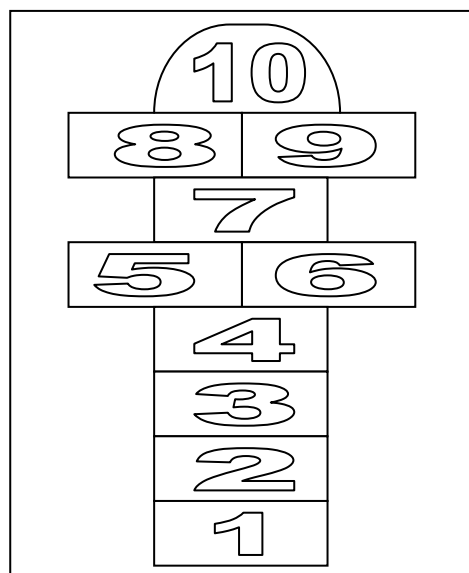
a. Pengertian Sunda Manda Tradisional

Menurut Sukirman Dharmamulya (2008: 145-147) permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan ini dilakukan menurut keinginan para pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja. Permainan sunda manda ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Sunda manda mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, para pemainnya bermain secara individual bukan secara kelompok.

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak yang berusia 7 tahun keatas, anak yang kurang dari 7 tahun biasanya dianggap bukan pemain tetap. Perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-

petak untuk bermain kemudian menggunakan *gacuk* yang dibuat dari pecahan genting dan harus memiliki bentuk atau ukuran yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya agar tidak keliru siapa yang memiliki *gacuk* tersebut. Cara memainkannya yaitu setelah beberapa anak menyepakati bermain sunda manada, anak membuat petak arena permainan dan mencari *gacuk*.

Pemain menentukan urutan bermain dengan cara *hompimpah* atau *sut*. Anak yang menang akan memulai duluan kemudian diikuti teman yang menang berikutnya. Pemain melempar *gacuk* ke petak satu kemudian langsung memelompat pada petak ke dua tidak boleh melewati petak 1 tempat *gacuk* berada. Anak mengangkat satu kaki sampai nomor 4, kemudian pada nomor 5,6,8,9 anak menginjakkan kedua kaki pada tanah. Jika anak sudah sampai pada nomor 10 maka anak dapat memiliki satu sawah atau petak yang dapat dia gunakan untuk menginjakkan kedua kakinya, untuk lebih mengetahui cara bermain pada area permainan sunda manda maka area permainan dapat dilihat pada gambar 1.

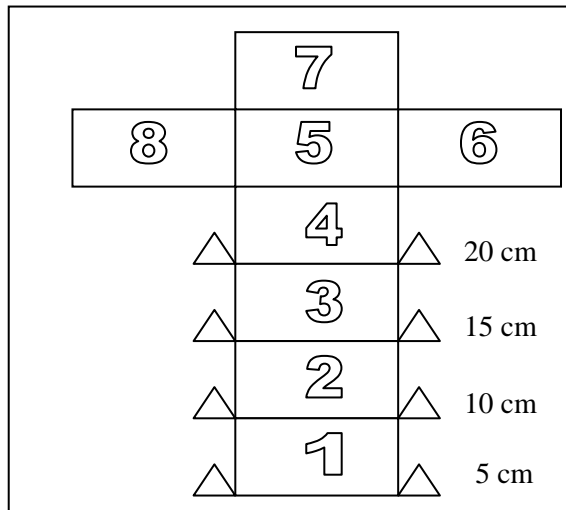


Gambar 1. Arena Sunda Manda

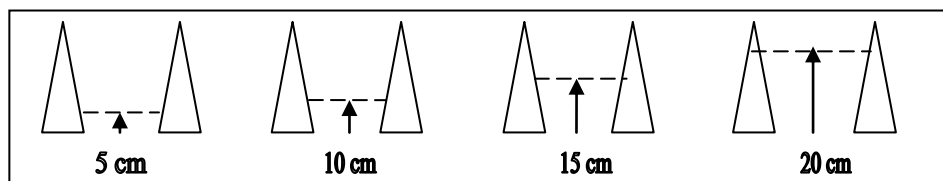
b. Modifikasi Sunda Manda

Permainan sunda manda yang biasanya dilakukan oleh anak yang berusia 7 tahun. Namun, agar cocok digunakan untuk anak usia dini maka dilakukan sebuah modifikasi permainan, perlengkapan yang digunakan yaitu karpet yang terbuat dari spons sebagai alasnya dan diberi rintangan tali karet yang diikatkan pada cone yang tingginya 5 cm, 10 cm, 15 cm, 20 cm, dan mengurutkan tinggi empat tali dimulai dari yang rendah ke yang tinggi, peraturannya tidak menggunakan gacuk dikarenakan siswa belum mampu melempar gacuk pada kotak area permainan sunda manda dengan terarah, dan siswa menggunakan dua kaki dalam meloncat. Cara bermainnya yaitu anak dapat menentukan sendiri siapa yang pertama atau siswa berbaris antri menunggu giliran anak dalam melakukan permainan tersebut.

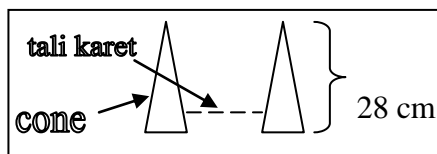
Anak meloncat melewati rintangan tali menggunakan kedua kaki. Diawali dengan meloncat melalui rintangan tali yang paling pendek sampai tali yang paling tinggi. Anak meloncat pada petak 1, 2, 3, 4, kemudian dari petak 4 ke petak 6, 7, 8, baru ke petak 5 dan kembali meloncat sampai petak 1. Dalam penilaiannya dapat dilihat dari berapa kali kaki anak melewati garis dan berapa kali anak menjatuhkan cone. Semakin jarang anak menjatuhkan cone maka semakin baik nilainya. Modifikasi area permainan sunda manda dapat dilihat pada gambar 2, gambar 3, dan gambar 4 seperti di belakang ini:



Gambar 2. Modifikasi Area Sunda Manda



Gambar 3. Modifikasi Ketinggian Rintangan Sunda Manda



Gambar 4. Rintangan Sunda manda

5. Alasan Memilih Permainan Sunda Manda

Dalam setiap jenis media pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan, begitu juga dengan permainan sunda manda ini. Berikut merupakan uraian kekurangan dan kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran permainan sunda manda :

a. Kekurangan

Kekurangan permainan sunda manda diantaranya adalah jika dilakukan pada alas atau lantai yang keras karena dapat menyebabkan cedera pada anak

ketika anak jatuh, misalnya pada lantai cor-coran. Kekurangan ini dapat diatasi dengan cara bermain menggunakan media tanah.

b. Kelebihan,

Kelebihan permainan *sunda manda* ini adalah permainan ini sudah banyak dikenal oleh anak karena anak mudah menemukan permainan ini di lingkungannya, dalam peraturan permainannya mudah dimengerti oleh anak karena tidak ada peraturan yang mengikat anak untuk terpatok kepada suatu peraturan. Selain itu kelebihan lainnya adalah dapat menstimulasi perkembangan anak dalam aspek fisik motorik yang dapat meningkatkan keterampilan keseimbangan, kelentukan dan kelincahan.

6. Tinjauan Anak Kelompok B

a. Anak Usia Dini

Menurut *National Assosiation Education for Young Children* (NAEYC), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0–8 tahun. Masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini harus dipantau secara terus menerus, sehingga akan dapat diketahui kematangan dan kesiapannya, baik yang menyangkut perkembangan dasar seperti perkembangan kemampuan bahasa, kognitif, dan motorik, maupun perkembangan pembiasaan yang akan membentuk kepribadian mereka nantinya.

Menurut Slamet Suyanto (2005: 5-6). Setiap anak bersifat unik. Setiap anak terlahir dengan potensi berbeda beda. Memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri. Pada dasarnya setiap anak memiliki berbagai kecerdasan namun sangat jarang yang sangat sempurna memiliki delapan kecerdasan seperti pada teori

multiple intelegent Howard Gardner 1998. Anak belajar dengan caranya sendiri, seringkali orang dewasa mendidik anak tidak sesuai dengan pemikiran anak melainkan sesuai dengan jalan pikiran orang dewasa. Sehingga dalam mengoptimalkan perkembangan anak harus diberikan stimulus yang tepat, juga diperlukan kerja sama antara orangtua dan guru untuk menupayakan keterampilan motorik kasar pada anak.

b. Karakteristik Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Kemampuan motorik setiap anak pasti berbeda-beda hal ini juga dipengaruhi oleh usia, sehingga dalam perkembangan motorik anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda yang di klasifikasikan berdasarkan tingkatan usia. Menurut Caughlin (Samsudin, 2008: 105-106) menunjukkan indikator perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini berdasarkan kronologis usia lima tahun dan enam tahun yaitu:

Kemampuan motorik kasar usia lima tahun meliputi:

1. Berdiri diatas satu kaki selama 10 detik
2. Berjalan diatas papan keseimbangan kedepan, belakang, dan ke samping
3. Melompat kebelakang dua kali berturut-turut. Melompat dengan salah satu kaki
4. Mengambil satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola
5. Melempar bola dengan memutar badan dan melangkah kedepan
6. Mengayun tanpa bantuan
7. Menangkap dengan mantap

Kemampuan motorik kasar usia enam tahun meliputi :

1. Melompati tali setinggi lututnya tanpa menyentuh
2. Menunjuk dua keterampilan rumit dalam menguasai bola: memantulkan, melambungkan/menangkap, memukul bola dengan raket.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan aspek motorik kasar usia 5-<6 tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Kelompok Usia 5-<6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
	Usia 5-< 6 tahun
II. Fisik Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

B. Kerangka Berfikir

Meloncat merupakan suatu keterampilan yang seharusnya sudah dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun, dalam memperhalus kemampuan motorik anak serta untuk mengembangkan dan memaksimalkan gerak pada anak. Namun, ketika peneliti mengajak anak untuk bermain sunda manda di luar kelas ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam melompat, anak ada yang meletakkan kedua tangan mereka di lantai agar tidak terjatuh, hal ini yang seharusnya sudah dikuasai anak sesuai indikator dapat mengkoordinasikan gerakan tubuh untuk melatih keseimbangan, dan kelincahan.

Hal ini terjadi karena beberapa faktor, yaitu kurang bervariasinya model pembelajaran dengan permainan yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran motorik disekolah karena proses pembelajarannya lebih banyak pada model klasikal. Media dalam mengembangkan kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan yang ada di TK Arum Puspita sangat minim karena hanya ada satu papan titian dari ban hanya digunakan oleh anak-anak tertentu.

Selama ini, pembelajaran motorik kasar siswa dalam keseimbangan, kekuatan, dan kelincuhan kurang diperhatikan guru. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam mengembangkan kemampuan motorik ini diperlukan permainan yang sesuai. Peneliti dalam mengembangkannya menggunakan modifikasi permainan sunda manda yang belum ada di TK Arum Puspita. Dengan demikian, upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar dapat dilakukan dengan baik oleh siswa.

Penelitian tindakan kelas ini merupakan upaya untuk mengatasi kendala motorik kasar khususnya kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincuhan kelompok B1 TK Arum Puspita melalui permainan sunda manda. Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, yang mana diwujudkan melalui penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui pendekatan permainan sunda manda pada kelompok B usia 5-6 tahun.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang mengembangkan motorik kasar melalui permainan sunda manda sudah pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Penelitian oleh Lusi Setiawati (2008) berjudul “Upaya Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Aktivitas Permainan Tradisional *Engklek* Di Taman Kanan-Kanak Aba Patehan” hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa subjek penelitian pada 24 anak dengan metode pengumpulan data menggunakan observasi langsung dan dokumentasi. Menunjukkan bahwa pada permainan engklek kemampuan anak untuk melompat dengan seimbang meningkat dari 50,45% menjadi 74,05%, kemampuan

mengekspresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lincah atau melompat dengan satu kaki secara seimbang dari 5-7 lompatan meningkat dari 67,05% menjadi 74,55%, dan kemampuan untuk melakukan permainan fisik dalam melempar gaco meningkat dari 57,75% menjadi 81%.

Dian Apriani (2013) berjudul “Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek pada anak kelompok B di RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir diatas dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Melalui permainan sunda manda dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar pada siswa Kelompok B1 TK Arum Puspita”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan di TK Arum Puspita ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik agar melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya (Suharsimi Arikunto, 2010: 124). Menurut Kasihani Kasbolah (1998: 32) tujuan dari melakukan PTK yaitu adanya perbaikan dan peningkatan dalam proses belajar mengajar didalam suatu kelas agar terdapat peningkatan mutu dan hasil pendidikan.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, yaitu adanya hubungan kerja sama antara guru dengan peneliti terhadap permasalahan yang nantinya ada pemecahan masalah dan disolusikan secara bersama. Menurut Wina Sanjaya (2010:59) dalam penelitian kolaborasi pihak yang melakukan tindakan adalah tidak harus berasal dari guru, melainkan berasal dari pihak luar yang berkeinginan untuk memecahkan masalah pembelajaran. Dalam pelaksanaannya peneliti berkolaborasi dengan guru kelas kelompok B1 TK Arum Puspita.

Peneliti sebagai pengamat, sedangkan yang melaksanakan adalah guru kelas. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam keterampilan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan anak TK kelompok B1 TK Arum Puspita.

B. Devinisi Operasional Variabel

Definisi operasional pada penelitian ini bertujuan untuk membatasi dari pengertian dan pemahaman terhadap permasalahan yang akan diselesaikan dan teori yang akan dikaji. Adapun definisi operasional pada penelitian ini adalah:

1. Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar pada penelitian ini dikatakan mengalami peningkatan apabila memenuhi kriteria bahwa anak mampu melompat dengan mempertahankan keseimbangan ketika melompat agar tidak jatuh, kekuatan dalam menyelesaikan permainan dan kelincahan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuhnya, dan tercapainya indikator keberhasilan yaitu 80%. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan motorik kasar yaitu keseimbangan, kekuatan dan kelincahan, kemampuan motorik kasar pada anak usia dini dapat diketahui melalui hasil observasi.

2. Permainan Sunda Manda

Menurut Sukirman Dharmamulya (2008: 145-147) permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki pada sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain kemudian menggunakan *gacuk* yang dibuat dari pecahan genting dan harus memiliki bentuk atau ukuran yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya agar tidak keliru siapa yang memiliki *gacuk* tersebut. Permainan ini biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan sunda manda ini bersifat kompetitif dan tidak terikat pada peraturan yang baku. Permainan sunda manda yang

dilakukan peneliti yaitu berupa modifikasi permainan sunda manda agar dapat dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun.

Permainan sunda manda ini menggunakan karpet yang terbuat dari spons sebagai alas petaknya, dan tali karet yang dihubungkan dengan cone sebagai rintangannya. Cara bermainnya yaitu dengan melompat menggunakan dua kaki pada setiap petak yang sudah diberi rintangan dan dilakukan secara berurutan satu persatu. Melalui sunda manda anak dapat mempertahankan keseimbangan ketika melompat agar tidak jatuh, memiliki kekuatan dalam menyelesaikan permainan dan kelincahan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuhnya.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa Kelompok B1 TK Arum Puspita, Kecamatan Ciren, Bantul, Yogyakarta yang berjumlah 9 siswa terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam keterampilan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan melalui permainan sunda manda di Kelompok B1 TK Arum Puspita.

D. Tempat Penelitian

Penulis memilih melakukan penelitian yang berlokasi di TK Arum Puspita, Triharjo, Pandak, Bantul, Yogyakarta. TK Arum Puspita memiliki tigakelas yaitu satu kelas kelompok A, serta dua kelas kelompok B yang terdiri dari B1 dan B2. Alasan peneliti mengambil subjek kelompok B1 dikarenakan

berdasar pengalaman pada saat PPL ditemukan kesulitan dalam mengembangkan motorik kasar. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak siswa bermain permainan di luar ruang siswa masih sulit mengkoordinasikan gerakan siswa.

E. Metode Penelitian

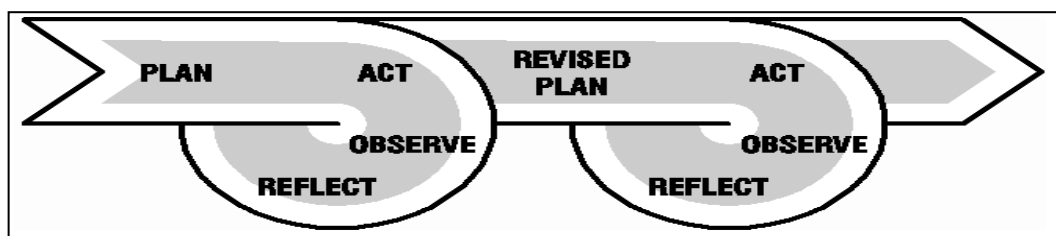
Model pelaksanaan PTK ini menggunakan model PTK kolaboratif. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini dilakukan oleh guru kelas yang bersangkutan. Sedangkan peneliti bukan pelaku utama dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian kolaboratif. Penelitian kolaboratif merupakan peneliti non-guru sebagai peneliti bukan sebagai pelaku utama dan guru kelas yang menjalankan fungsi ganda sebagai pengajar dan peneliti. Oleh sebab itu peneliti non guru dan guru harus dapat bekerjasama dan berkoordinasi dengan baik agar tujuan penelitian dapat tercapai dan tidak mengganggu proses pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan paling sedikit dua siklus. Siklus pertama dan Siklus kedua pelaksanaannya sama, yang membedakan adalah pada Siklus kedua, hasil dari Siklus pertama dijadikan pijakan dalam pemberian tambahan perbaikan dari tindakan sebelumnya. Pada Siklus kedua ini ditujukan untuk memperbaiki berbagai hambatan atau kesulitan yang ditemukan dalam siklus pertama (Suharjono, 2006: 74). Dalam Siklus kedua kegiatan yang ada di rencana kegiatan harian atau RKH dan strategi dalam pembelajaran motorik kasar lebih dikembangkan dari hasil refleksi pada Siklus pertama, sehingga kegiatan motorik kasar melalui permainan sunda manda dapat optimal.

Ada beberapa model Penelitian tindakan kelas yaitu terdiri dari empat macam model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, Kemmis dan Mc Taggart, John Elliot, Ebbut, dan Mc. Kernan. Model PTK yang dikembangkan oleh beberapa ahli memiliki karakteristik dan ciri khas masing-masing.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti memilih model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart adalah model spiral yang artinya siklus pembelajaran yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan jadi semakin lama kemampuannya semakin meningkat, di mana dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi serta perbaikan rencana (Suharsimi Arikunto, 2006: 92).

Keempat komponen ini merupakan tahapan yang harus dilakukan dalam model PTK. Tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 5 di bawah ini :



Gambar 5. Model Siklus Kemmis & Mc. Taggart (1988)
(Sumber Rochiati Wiraatmadja, 2006:66)

Keterangan :

Siklus I:

1. Perencanaan (*plan*)
2. Tindakan dan observasi (*act & observe*)
3. Refleksi (*reflect*)

Siklus II:

1. Perencanaan hasil revisi (*revision plan*)
2. Tindakan dan observasi (*act & observe*)
3. Refleksi (*reflect*)

Adapun penjelasan masing-masing pada langkah-langkah diatas adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Upaya dalam merencanakan langkah-langkah sebelum memulai tindakan penelitian merupakan tahap awal perencanaan penelitian. Dalam kegiatan bidang pengembangan motorik terutama dalam pengembangan motorik kasar siswa di TK Arum Puspita kelompok B1 masih mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan. Oleh sebab itu peneliti membuat atau menyusun perencanaan pembelajaran yaitu dengan membuat rencana kegiatan harian (RKH). Langkah-langkah dalam merencanakan penelitian harus dijabarkan dengan rinci karena digunakan sebagai pedoman awal penelitian.

Dalam pelaksanaan perencanaan penelitian ini kegiatannya yaitu mengkomunikasikan terlebih dahulu tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan ketika penelitian kemampuan motorik kasar melalui permainan sunda manda yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas kelompok B. Koordinasi pembelajaran yang dilakukan yaitu sebelumnya menentukan tema dan sub tema pembelajaran. Tema pembelajaran pada penelitian yaitu “Profesi” dan sub tema pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu “hasil bekerja” kemudian menentukan tema dan sub tema, dilanjutkan memilih indikator dan merumuskannya ke dalam RKH.

Setelah peneliti dan guru kelas menentukan tema pembelajaran kemudian merumuskan rencana kegiatan harian (RKH). Indikator-indikator yang ada pada RKH mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik

Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, indikator yang dikembangkan yaitu dari aspek fisik motorik. Karena untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *sunda manda*. Media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan karpet yang terbuat dari *spons* sebagai alas untuk siswa melompat dan tali yang dihubungkan dengan *cone* yang digunakan sebagai rintangannya, sehingga aman digunakan untuk siswa.

Setelah itu dalam penelitian ini peneliti telah menyiapkan instrumen pengamatan berupa hasil kemampuan motorik kasar pada setiap pelaksanaan. Hal tersebut digunakan untuk perbandingan hasil kemampuan motorik kasar dan menentukan keberhasilan motorik kasar pada siswa. Kegiatan berikutnya yaitu mengatur lingkungan belajar siswa. Penataan kelas dilakukan secara bersama-sama dalam pelaksanaannya siswa diharapkan antri dalam melaksanakan permainan secara satu-persatu. Dalam melakukan permainan ini para siswa dibawa keluar ruangan yang cukup luas agar anak dapat nyaman dalam melakukannya.

2. Pelaksanaan tindakan dan Observasi

Pada pelaksanaan tindakan dan observasi peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah disusun. Dalam pelaksanaannya penelitian merupakan penerapan dari perencanaan yang sudah dibuat. Sehingga ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian apakah ada kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan, apakah proses tindakan yang dilakukan anak cukup lancar, mengkaji situasi proses tindakan, dan mengetahui apakah dalam pelaksanaannya

para siswa bersemangat, serta mengkaji hasil keseluruhan dari tindakan tersebut (Suharsimi Arikunto, 2010: 18).

Pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir atau penutup. Kegiatan awal pada Siklus I, guru melakukan apersepsi kepadasiswa mengenai tema pada kegiatan itu, siswa diberi pengarahan mengenai aturan permainan sunda manda. Kegiatan ini dilakukan ketika kegiatan awal dikarenakan permainan sunda manda membutuhkan energi yang besar sehingga siswa dapat melakukan permainan ini dengan semangat.

Dalam permainan tersebut siswa satu persatu meloncat pada setiap kotak secata berurutan yang sudah diberi rintangan sampai siswa kembali lagi kepada posisi semula dan menyelesaikan permainannya. Guru mendampingi dan membersamai siswa yang mengalami kesulitan saat kegiatan bermain sunda manda. Apabila di Siklus I penelitian dalam motorik kasar pada siswa belum meningkat, maka akan dilaksanakan perbaikan pada Siklus II dan seterusnya sampai ada peningkatan.

Observasi merupakan suatu proses mencermati jalannya pelaksanaan pembelajaran dalam mengumpulkan suatu informasi sesuai dengan tindakan yang telah disusun. observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah direncanakan. Tujuannya untuk mengamati apakah ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada siswa saat permainan sunda manda berlangsung.

Pengamatan ini dilakukan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. dalam melakukan pengamatan pelaksanaan tersebut dapat diketahui

adanya peningkatan keterampilan siswa sesuai apa yang sudah dicatat oleh peneliti pada lembar observasi melalui permainan sunda manda. Pengamatan dicatat sesuai unsur kemampuan motorik kasar pada siswa, yaitu kekuatan, keseimbangan dan kelincahan. Untuk mempermudah dalam mencatat kemampuan motorik kasar pada siswa, peneliti menggunakan lembar observasi, media foto dan video sebagai dokumentasi.

3. Refleksi

Menurut Wina Sanjaya (2010: 80) refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Kegiatan refleksi ini berupa penjelasan dan praktek dari pelaksanaan penelitian. Lembar observasi yang telah diisi tersebut kemudian diolah dengan cara menganalisis dan mengevaluasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah pada kegiatan tersebut ditemui kendala-kendala pada siswa sehingga hasilnya belum optimal. Dari analisis tersebut, maka kendala-kendala itu akan dikaji lagi dan dikaitkan dengan teori-teori yang relevan untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Setelah peneliti dan guru mengkaji, menganalisis, dan mengevaluasi pada Siklus I, peneliti dan guru berkerjasama lagi untuk menindaklanjuti dengan melakukan penelitian di Siklus II. Setelah dilakukan Siklus II akan diketahui apakah pada Siklus II sudah maksimal atau belum.

F. Metode Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2005: 100) menyatakan bahwa metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara mencari dan mengumpulkan informasi yang

dibutuhkan oleh peneliti, agar memperoleh data yang sesuai dengan harapan. Ada beberapa jenis metode atau instrumen pengumpulan data yaitu: tes, angket atau kuisioner, wawancara, observasi, *rating scale*, dan dokumentasi (Suharsimi Arikunto, 2006:150). Pada penelitian ini peneliti memilih dua metode untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengetahui kemampuan meloncat yaitu:

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pencarian data mengenai variabel yang dapat berupa catatan, gambar-gambar, video, yang dapat digunakan sebagai data dalam hasil pengamatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan siswa yang dapat menggambarkan perkembangan anak. Dokumentasi dilakukan pada saat observasi melalui pengambilan foto, hal ini dilakukan sebagai bukti dari kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran agar dapat dijadikan bahan evaluasi terhadap perkembangan motorik kasar siswa.

2. Observasi

Observasi disebut juga dengan pengamatan, kegiatannya meliputi pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Jadi observasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan dan pengecap (Suharsimi Arikunto, 2006:156). Sebelum melakukan penelitian di lapangan peneliti melakukan observasi terlebih dahulu, pengamatan yang dilakukan yaitu mengamati permasalahan yang terjadi di dalam kelas dan mengambil salah satu permasalahan yang kemudian dijadikan fokus dari objek penelitian sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan tersebut.

Permasalahan yang ditemui dilapangan yaitu kurangnya kemampuan motorik kasar utamanya dalam keterampilan kekuatan, keseimbangan dan kelincahan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *participant observer*, *participant observer* merupakan suatu metode observasi dimana *observer* atau peneliti mempunyai hubungan interaksi yang baik dengan pihak yang diamati, ikut serta dalam berbagai kegiatan yang dilakukan oleh pihak yang diamati dan segera mencatatkan apa yang terjadi dalam catatan lapangannya. Hasil observasi yang dilakukan peneliti adalah masih rendahnya kemampuan motorik kasar utamanya dalam keterampilan kekuatan, keseimbangan dan kelincahan. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajak siswa untuk bermain *sunda manda*, siswa masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan keseimbangan agar tidak jatuh, memiliki kekuatan dalam menyelesaikan permainan dan kelincahan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuhnya. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan permainan *sunda manda* sebagai media pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam keterampilan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini berisi aspek aspek yang berkaitan dengan hal yang akan diobservasi. Kisi-kisi observasi terhadap kemampuan motorik kasar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kisi-Kisi Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Sunda Manda*.

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampuan motorik kasar	Keseimbangan	Dapat mempertahankan posisi badan agar tetap tegap dan menjaga badannya agar tidak jatuh
	Kekuatan	Memiliki tumpuan dan tolakan yang kuat sehingga dapat meloncat tinggi dan jauh

	Kelincahan	Dapat melakukan gerakan meloncat dengan cepat saat perpindahan, tumpuan dan tolakan. Seolah tidak ada jeda saat mendarat dan menolak.
--	------------	---

G. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar pengamatan (observasi) dan dokumentasi yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Lembar pengamatan (*observation sheet*)

Lembar pengamatan merupakan daftar serangkaian kegiatan yang ada dalam penelitian dan sebagai objek yang akan diamati seorang peneliti. Lembar pengamatan mencakup semua aspek yang akan diamati untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian. Jadi dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar pengamatan berbentuk *check list* untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar pada siswa Kelompok B1 melalui permainan *sunda manda*. Mengenai lembar observasi perkembangan motorik kasar, dilampirkan.

2. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran mengenai partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran serta untuk memperkuat data yang telah diperoleh. Dokumen tersebut berupa foto siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Foto tersebut berfungsi sebagai gambaran nyata kegiatan penting di dalam kelas dan menggambarkan partisipasi siswa ketika proses pembelajaran tersebut berlangsung.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendapatkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Wina Sanjaya, 2010: 117). Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini, data peningkatan kemampuan motorik kasar dianalisis dengan teknik analisis kualitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan berupa catatan pengamatan dan dokumen foto akan dianalisis.

Proses analisis diarahkan untuk mengumpulkan informasi, analisis yang berupa pendeskripsian data tersebut dikumpulkan dan diakumulasikan dalam bentuk narasi dan tabel.

I. Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan motorik kasar TK Kelompok B1 TK Arum Puspita. Kemampuan motorik kasar yang dimaksud berupa keseimbangan, kelincahan, dan keseimbangan yang akan terlihat dari proses pembelajaran di Siklus I yang terdiri dari tiga pertemuan melalui bermain sunda manda. Peneliti menentukan indikator keberhasilan yaitu dengan persentase 80%. Apabila dalam pelaksanaan penelitian pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, maka akan dilakukan siklus berikutnya sampai keterampilan keseimbangan, kelincahan, dan keseimbangan melalui bermain sunda manda pada siswa dapat meningkat sesuai indikator keberhasilan telah ditetapkan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44) keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya kriteriapersentase kesesuaian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kriteria persentase dari Suharsimi Arikunto, yaitu :

1. Kesesuaian kriteria (%) : 0 – 20 = Kurang sekali
2. Kesesuaian kriteria (%) : 21 – 40 = Kurang
3. Kesesuaian kriteria (%) : 41 – 60 = Cukup
4. Kesesuaian kriteria (%) : 61 – 80 = Baik
5. Kesesuaian kriteria (%) : 81 – 100 = Sangat Baik

Dari persentas diatas, maka dalam penelitian ini mengambil 4 kriteria persentase, yaitu:

1. Kesesuaian kriteria (%) : 0 – 25 = Kurang Sekali
2. Kesesuaian kriteria (%) : 26 – 50 = Kurang Baik
3. Kesesuaian kriteria (%) : 51 – 75 = Cukup
4. Kesesuaian kriteria (%) : 76 – 100 = Baik

Apabila tes yang diberikan pada siswa dapat dikuasai, maka nilai yang diperoleh siswa menunjukkan besarnya persentase penguasaan tugas yang diberikan pada siswa. Rumus penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

NP = Nilai persen yang akan dicari atau diharapkan
 R = Skor mentah yang diperoleh siswa
 SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
 100 = Bilangan tetap

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di TK Arum Puspita yang beralamat di Desa Ciren, Triharjo, Pandak Bantul, Yogyakarta. Letak lokasi TK Arum Puspita cukup strategis dan keberadaan sekolah yang menjadi pusat pendidikan anak usia dini di perdukuan Ciren. Jarak antara TK Arum Puspita dengan TK lain cukup jauh hal ini dikarenakan desa ini terletak di dataran tinggi. TK di daerah ini sangat jarang dan kesadaran untuk menyekolahkan anaknya pada jenjang TK juga masih sangat minim.

2. Kondisi Sarana Prasarana

Sarana dan prasarana yang dimiliki TK Arum Puspita sudah memadai. Sekolah ini memiliki tiga ruang kelas yang terdiri dari satu kelas kelompok A dan dua kelas kelompok B, ruang guru, ruang kepala sekolah, UKS, perpustakaan, halaman bermain yang sederhana, permainan edukatif luar ruangan, alat edukatif dalam ruangan dan 1 Toilet. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B1 yang berjumlah 9 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Alat permainan edukatif (APE) yang dimiliki TK Arum Puspita juga sudah lengkap, misalnya ayunan, mangkuk putar, perosotan, bola dunia, balok, lego. Namun, dari permainan yang ada hanya beberapa APE yang dimanfaatkan dengan baik.

Ruang kelas TK Arum Puspita sudah diatur dengan menarik, yaitu pada setiap dinding beri hiasan yang ditempel seperti gambar burung, kupu-kupu, gambar-

gambar dari setiap tema, dan nama-nama malaikat beserta tugasnya yang di gantung pada tali. Selain itu fasilitas yang ada di dalam kelas antara lain: meja, kursi, papan tulis, rak penyimpanan buku pribadi anak, rak penyimpanan balok, dan meja untuk menaruh APE. Namun, ruang kelas B1 dan ruang kelas A hanya dibatasi oleh triplek setinggi 2 m, sehingga apabila ada yang berisik akan saling mengganggu proses pembelajaran antara satu kelas dengan kelas yang lain.

Kurikulum yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK Arum Puspita adalah kurikulum 2010 dan menggunakan model pembelajaran sudut. Ekstrakurikuler yang ada di sekolah ini meliputi ekstra tari, ekstra drumband, ekstra gambar, dan ekstra sempoa. Kegiatan ekstrakurikuler ini dilaksanakan menyatu dengan kegiatan pembelajaran.

3. Kondisi Tenaga Pengajar dan Anak

Tenaga di TK Arum Puspita pada tahun ajaran 2013/2014 terdiri dari 6 orang, yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 4 guru kelas, dan 1 penjaga sekolah. Selain itu ada 4 guru ekstrakurikuler, yaitu ekstrakurikuler tari, drumband, gambar, dan sempoa. Sedangkan jumlah siswa yang ada di TK Arum Puspita berjumlah 30 siswa yang terdiri dari kelompok A, kelompok B1 dan kelompok B2. Pada kelompok A berjumlah 8 siswa, kelompok B1 berjumlah 9 siswa, dan kelompok B2 yang berjumlah 13 siswa.

B. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan penelitian kelas yaitu melakukan pengamatan. Pengamatan ini dilakukan melalui observasi yang dilaksanakan pada bulan Februari pada kegiatan pembelajaran khususnya

terhadap pembelajaran yang mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa kelompok B1 TK Arum Puspita, observasi dilakukan ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar siswa dengan mengajak siswa bermain permainan sunda manda.

Nilai yang diperoleh sebelum diadakan tindakan akan dibandingkan dengan nilai setelah dilakukan tindakan, hal ini dilakukan agar lebih jelas terlihat adanya suatu peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Peneliti dan guru mengkomunikasikan mengenai permasalahan pembelajaran yang muncul dan perlu diperbaiki agar menjadi lebih baik. Selanjutnya kegiatan awal penelitian adalah melakukan observasi terhadap proses pembelajaran khususnya pembelajaran yang mengembangkan kemampuan motorik kasar di TK Arum Puspita kelompok B1. Adapun kegiatan pembelajaran yang berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan awal masing-masing anak duduk rapi di bangku, siswa menjawab salam, berdoa, menghafalkan nama-nama malaikat dan tugasnya. Lalu siswa menyanyikan nama-nama hari.
2. Siswa diajak keluar ruangan untuk bermain sunda manda tradisional agar siswa dapat fokus belajar.
3. Guru memberitahu tentang tema pembelajaran hari ini, yaitu tentang pekerjaan dengan sub tema hasil pekerjaan.
4. Anak dan guru tanya jawab mengenai kegiatan sehari-hari yang dilakukan siswa dan mengajak siswa bercerita

5. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan guru, dan siswa mulai mengerjakan tugas yaitu siswa mengurutkan kegiatan sehari-hari yang dilakukan siswa dari sebelum berangkat sekolah sampai pulang sekolah.
6. Kegiatan akhir siswa meliputi tanya jawab mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan siswa kemudian menyanyi, dilanjutkan doa pulang.

Dari proses pelaksanaan pembelajaran tersebut terlihat bahwa siswa lebih banyak kegiatan yang melibatkan kemampuan kognitif maupun motorik halus, terlihat bahwa siswa lebih sering duduk rapi di dalam kelas mengerjakan LKA. Pemberian kesempatan pada siswa dalam mengembangkan motorik kasar masih sangat kurang, serta model pembelajaran yang masih bersifat klasikal. Berdasarkan hasil observasi awal yang diperoleh dari pengamatan pelaksanaan proses bermain sunda manda tradisional diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Kondisi Awal Kemampuan Motorik Kasar Pada Kegiatan Bermain Sunda Manda

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincihan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR		✓				✓				✓		
2	FM		✓				✓				✓		
3	FIR		✓				✓				✓		
4	FR		✓				✓				✓		
5	MR		✓				✓				✓		
6	R		✓				✓				✓		
7	RAF		✓				✓				✓		
8	VW	✓				✓				✓			
9	ZA	✓				✓				✓			
Jumlah skor keseluruhan siswa		7				7				7			
Persentase (%)		25,9 %				25,9 %				25,9 %			

Jika dibuat presentase rekapitulasi kemampuan motorik kasar berdasarkan data di atas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Siswa Sebelum Tindakan

No	Keterampilan motorik kasar	Persentase	Kriteria
1	Keseimbangan	25,9%	Kurang Baik
2	Kekuatan	25,9%	Kurang Baik
3	Kelincihan	25,9%	Kurang Baik

Dari tabel di atas memampukan motorik kasar siswa sebelum dilakukan tindakan dapat diketahui kemampuan motorik kasar siswa pada keterampilan keseimbangan sebanyak 25,9% termasuk pada kriteria kurang baik, keterampilan kekuatan sebanyak 25,9% termasuk pada kriteria kurang baik, dan keterampilan kelincihan sebanyak 25,9% termasuk pada kriteria kurang baik. Sehingga pada ketiga keterampilan keseimbangan, kekuatan dan kelincihan masih pada kriteria kurang baik. Rendahnya kemampuan motorik kasar siswa dikarenakan kurang adanya kesempatan siswa dalam bergerak, kegiatan pembelajaran yang klasikal, dan kurangnya modifikasi permainan yang melibatkan motorik kasar yang dapat dilakukan anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan data diatas peneliti menemukan beberapa permasalahan yang kemudian dijadikan peneliti sebagai bahan refleksi untuk menentukan perencanaan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Adapun masalah yang peneliti temukan yaitu banyak siswa yang kurang memiliki tumpuan yang kuat, keseimbangan kurang dan keseimbangan yang belum baik. Masih banyak anak yang belum berani melompat, anak membutuhkan waktu yang lama ketika melompat dari satu petak ke petak lain dan masih sering menjatuhkan rintangan. Dari hasil ini menunjukkan kurangnya pengalaman anak bergerak sehingga dalam penilaian kemampuan motorik kasar siswa menunjukkan hasil yang kurang baik.

Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran maka peneliti bersama guru kelas kelompok B1 TK Arum Puspita bersama-sama merancang tindakan untuk kegiatan pembelajaran pada Siklus I. Berdasarkan pengamatan yang disampaikan diatas, peneliti dan guru kelas menyepakati untuk melakukan tindakan untuk

meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan sunda manda.

C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

1. Perencanaan Siklus I

Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus. Untuk lebih meningkatkan motorik kasar siswa, setiap siklus dilakukan dalam 3 pertemuan. Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaboratif peneliti yaitu guru sebagai pelaksana tindakan.
- b. Menyusun rencana kegiatan harian dengan tema pengayaan yaitu tema profesi (terlampir)
- c. Mempersiapkan alat yang dibutuhkan dalam kegiatan bermain sunda manda
- d. Menyiapkan lembar pengamatan dan dokumentasi untuk melihat tingkat perkembangan motorik kasar pada siswa

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 24 Februari 2014, dengan tema profesi dan sub tema hasil bekerja. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan menyatu dengan kegiatan belajar mengajar. Jumlah siswa yang masuk pada Siklus I pertemuan pertama adalah sebanyak 9 siswa yang terdiri dari 1 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan awal (30 menit)

Kegiatan awal pada pembelajaran ini meliputi berdoa dan bernyanyi. Guru mengucapkan salam dan menyiapkan siswa untuk duduk rapi pada tempat duduk masing-masing siswa serta mengondisikan siswa yang masih gaduh agar dapat siap melakukan doa pagi. Setelah semua siswa siap, guru memulai doa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Doa dilanjutkan dengan mengabsen siswa dan menanyakan kepada siswa siapa saja yang tidak masuk sekolah.

Siswa diajak untuk tanya jawab mengenai perilaku baik dan buruk. Misalnya, guru bertanya “Jika melewati orangtua yang sedang duduk dibawah apa yang kita harus lakukan? Langsung lari apa membungkukkan badan kemudian bilang *lamit?*”, kemudian siswa serentak dengan menjawab “*Lamit, mbah*”, dan pertanyaan mengenai perilaku baik yang lain. Untuk lebih membangkitkan semangat siswa, guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu-lagu tentang profesi. Guru menanyakan hari, tanggal bulan dan tahun kepada siswa kemudian menuliskannya di pojokkanan atas papan tulis.

Sebelum memasuki kegiatan inti, guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai tema pada hari itu. Guru menanyakan hari, tanggal bulan dan tahun kepada siswa kemudian menuliskannya di pojok kanan atas papan tulis. Selanjutnya guru mengkomunikasikan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa yaitu kegiatan mengerjakan LKA dan kegiatan bermain sunda manda.

2) Kegiatan inti (60 menit)

Kegiatan inti pada pertemuan pertama yaitu kegiatan bermain sunda manda yang dilakukan di luar ruang kelas. Langkah pertama guru mengintruksikan kepada siswa untuk membentuk setengah lingkaran pada samping area bermain sunda manda agar semua siswa dapat melihat contoh yang diberikan oleh guru. Sebelum memulai penjelasan mengenai cara dan peraturan bermain siswa diajak untuk pemanasan terlebih dahulu dengan melakukan berdiri jinjit dan meloncat di tempat sebanyak 10 kali secara bergantian.

Langkah kedua guru menjelaskan cara dan peraturan dalam kegiatan bermain permainan sunda manda dengan cara memberikan contoh langsung kepada siswa, guru mencontohkan cara meloncat yang benar menggunakan kedua kaki melewati rintangan-rintangan yang sudah disediakan, guru memberi contoh jika meloncat melewati rintangan harus meloncat yang kuat dan tinggi agar tidak menjatuhkan rintangan. Dari semua area guru mencontohkan melewati urutan yang harus dilewati. Siswa sangat antusias dengan kegiatan ini dan tidak sabar mencobanya.

Langkah ketiga siswa diminta guru untuk membentuk satu baris ke belakang dan meminta siswa untuk antri dan tidak saling mendorong ketika anak mencoba bermain satu persatu. Ketika percobaan pertama permainan sunda manda, siswa diberikan rintangan setinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, dan 20 cm. Siswa pertama yang mencoba masih melakukan kesalahan, guru mengur siswa dengan cara menanyakan lagi kepada siswa dan teman-temannya apakah yang dilakukan siswa tadi sudah sesuai dengan yang contohkan guru apa belum dan membenarkan bagaimana cara yang benar dalam melakukan permainan tersebut.

Dilanjutkan lagi dengan siswa kedua sampai siswa terakhir sesuai urutan dibelakangnya.

Pada percobaan pertaman siswa baru dikenalkan bagaimana cara memainkan permainan sunda manda ini dengan benar. Pada percobaan kedua siswa sudah diminta untuk melakukan permainan ini dengan benar, namun karena cara memainkan permainan ini masih sangat baru bagi siswa maka, masih ada beberapa siswa yang menjatuhkan rintangan ataupun kaki siswa masih menumpu di luar tumpuan. Dalam percobaan ketiga peneliti memulai menilai perkembangan siswa setelah mendapatkan pelatihan permainan ini. Siswa sudah mulai dapat menikmati permainan ini dan melakukan permainan dengan santai.

Siswa yang awalnya berbaris dengan rapi pada pertengahan permainan menjadi tidak beraturan karena siswa melihat temannya yang sedang bermain dan ada juga yang saling mendorong berebut untuk segera melakukan permainan tanpa melakukan antri terlebih dahulu. Siswa yang pada awalnya malu-malu mencoba akhirnya sudah mulai percaya diri melakukan permainan ini. Teman-teman yang sedang tidak bermain memberikan motifasi kepada temannya agar dapat menyelesaikan permainan dengan cara mengatakan “Ayo-ayo”.

Siswa yang sedang melakukan permainan sunda manda juga semakin bersemangat menyelesaikan, walaupun sudah disemangati oleh teman-temannya masih ada beberapa siswa yang masih menjatuhkan rintangan dan kakinya menumpu diluar papan tumpuan. Setelah selesai bermain permainan sunda manda anak diajak untuk membereskan permainan, kemudian diperbolehkan untuk masuk ke kelas melanjutkan kegiatan selanjutnya.

Pada kegiatan inti yang kedua siswa mengerjakan satu tugas LKA menebalkan angka 1-20 pada alat gergaji. Siswa mengambil LKA dan peralatan tulis secara bergantian di rak mereka, setelah mengambil buku dan kembali duduk siswa menebalkan angka dengan cepat, ada beberapa siswa yang menebalkan sambil mengucapkan angka yang mereka tulis kemudian menilaikan kepada guru, guru menanyakan kepada anak tentang angka yang ada LKA dan siswa langsung mengambil buku gambar.

Kegiatan menulis angka dan menebalkan berlangsung dengan cepat dikarenakan siswa akan mengikuti ekstra menggambar. Ketika siswa mengikuti ekstra menggambar siswa sangat memperhatikan intruksi yang disampaikan oleh guru gambar dan siswa diajarkan untuk mewarnai gambar dengan gradasi warna. Ketika siswa menggambar ada beberapa anak yang mengalami kesulitan untuk meneruskan gambaran seperti yang sudah dicontohkan.

Untuk membantu siswa agar dapat menyelesaikan gambarnya maka guru kelas, guru gambar dan peneliti membantu mendampingi siswa agar siswa dapat mengerjakan gambarnya dengan baik dengan cara memberikan intruksi-intruksi yang dapat membantu anak menyelesaikan gambarnya. Setelah selesai siswa menilaikan hasil gambarnya kepada guru dan mengembalikan peralatan yang telah digunakan pada tempatnya. Kemudian siswa boleh cuci tangan dan istirahat.

Selama kegiatan siswa bermain permainan sunda manda, peneliti mengamati aktifitas siswa sambil mendokumentasikannya. Kegiatan selanjutnya adalah guru melakukan evaluasi atau penilaian terhadap perkembangan

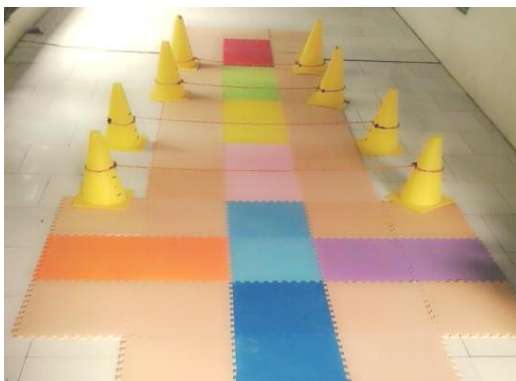
kemampuan motorik siswa. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran sudah selesai. Guru dan peneliti berdiskusi mengenai proses pembelajaran pada hari ini, dan membicarakan perkembangan siswa termasuk perkembangan motorik kasar. Kemudian mencatat pada lembar observasi yang sebelumnya sudah dipersiapkan.

3) Kegiatan akhir (30 menit)

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya siswa, bernyanyi, dan berdoa. Setelah istirahat, siswa masuk ke kelas duduk pada kursi masing-masing. Siswa diajak untuk duduk dikursi masing-masing siswa. Siswa dikondisikan dengan cara bernyanyi “Andai aku jadi” dan bertepuk tangan agar semua anak dapat duduk rapi. Setelah semua siswa terkondisikan guru melakukan evaluasi kepada siswa dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini?
2. Siapa masih ingat apa nama permainan baru yang tadi dimainkan dan bagaimana caranya?
3. Siapa yang tidak selesai menyelesaikan tugas hari ini?

Guru memberikan pujian kepada semua hasil karya siswa bahwa apa yang mereka lakukan pada hari ini hasilnya bagus dan tidak ada yang nakal. Selanjutnya siswa satu persatu menceritakan gambar yang sudah dibuat oleh anak. Sebelum pulang siswa diajak menyanyi bersama kemudian siswa berdoa pulang yang dipimpin oleh guru, guru mengucapkan salam dan siswa pulang dengan salaman terlebih dahulu kepada guru.



Gambar 6. Foto area bermain suda mandadengan alas pengaman di samping area



Gambar 7. Foto siswamemoncatsaat bermain suda mada

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Kedua

Siklus I Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Februari 2014, dengan tema profesi dan sub tema hasil bekerja. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan menyatu dengan kegiatan belajar mengajar. Jumlah siswa yang masuk pada Siklus I pertemuan kedua adalah sebanyak 9 siswa yang terdiri dari 1 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan awal (30 menit)

Kegiatan awal pada pembelajaran ini meliputi berdoa dan bernyanyi. Guru mengucapkan salam dan menyiapkan siswa untuk duduk rapi pada tempat duduk masing-masing siswa serta mengondisikan siswa yang masih gaduh agar dapat siap melakukan doa pagi. Setelah semua siswa siap, guru memulai doa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Doa dilanjutkan dengan mengabsen siswa dan menanyakan kepada siswa siapa saja yang tidak masuk sekolah.

Untuk lebih membangkitkan semangat siswa, guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu-lagu tentang profesi. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai tema pada hari itu. Selanjutnya guru mengkomunikasikan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa yaitu kegiatan mengerjakan LKA dan kegiatan bermain sunda manda.

2) Kegiatan inti (60 menit)

Kegiatan inti yang pertama yaitu kegiatan bermain sunda manda yang dilakukan di luar ruang kelas. Langkah pertama guru mengintruksikan kepada siswa untuk membentuk setengah lingkaran pada samping area bermain sunda manda agar semua siswa dapat melihat contoh yang diberikan oleh guru. Sebelum memulai penjelasan mengenai cara dan peraturan bermain siswa diajak untuk pemanasan terlebih dahulu dengan melakukan berdiri jinjit dan melompat di tempat sebanyak 10 kali secara bergantian.

Langkah kedua guru menjelaskan cara dan peraturan dalam kegiatan bermain permainan sunda manda dengan cara memberikan contoh langsung

kepada siswa, guru mencontohkan cara melompat yang benar menggunakan kedua kaki melewati rintangan-rintangan yang sudah disediakan, guru memberi contoh jika melompat melewati rintangan harus melompat yang kuat dan tinggi agar tidak menjatuhkan rintangan. Dari semua area guru mencontohkan melewati urutan yang harus dilewati. Siswa sangat antusias dengan kegiatan ini dan tidak sabar mencobanya.

Langkah ketiga siswa diminta guru untuk membentuk satu baris ke belakang dan meminta siswa untuk antri dan tidak dorong-dorongan ketika siswa mencoba bermain satu persatu. Ketika percobaan pertama permainan sunda manda, siswa diberikan rintangan setinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, dan 20 cm. Siswa pertama yang mencoba masih melakukan kesalahan, guru menegur siswa dengan cara menanyakan lagi kepada siswa dan teman-temannya apakah yang dilakukan siswa tadi sudah sesuai dengan yang contohkan guru apa belum dan membenarkan bagaimana cara yang benar dalam melakukan permainan tersebut. Dilanjutkan lagi dengan siswa kedua sampai siswa terakhir sesuai urutan dibelakangnya.

Pada tindakan Siklus I pertemuan kedua permainan sunda manda, siswa diberikan rintangan setinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, dan 20 cm. Kegiatan ini dilakukan dua kali putaran, pada putaran pertama siswa masih banyak melakukan kesalahan ataupun kurang tepat dalam bermain. Untuk mengingatkan siswa mengenai peraturan ataupun yang harus dilakukan anak ketika bermain guru membenarkan dengan cara memberitahu apa yang dilakukan siswa. Misalnya

ketika siswa meloncatnya kurang tinggi ataupun anak menjatuhkan rintangan guru mengatakan “ Ayo, meloncatnya yang lebih tinggi biar rintangannya tidak jatuh”.

Jika siswa ada yang kurang tepat dalam meloncat ataupun ada kotak yang terlewatkan oleh anak guru mengingatkan dengan mengatakan “ Ayo diperhatikan jangan sampai ada yang terlewatkan, tidak usah terburu-buru yang penting semua dilewati”. Setelah siswa pertama melakukan permainan ini, dilanjutkan siswa kedua sampai siswa terakhir sesuai dengan urutan antrian siswa. Pada percobaan kedua siswa sudah diminta untuk melakukan permainan ini dengan benar, peneliti memulai menilai perkembangan siswa setelah mendapatkan pelatihan permainan ini.

Siswa sudah mulai dapat menikmati permainan ini dan melakukan permainan dengan santai. Siswa yang awalnya berbaris dengan rapi pada pertengahan permainan menjadi tidak beraturan karena siswa melihat temannya yang sedang bermain dan ada juga yang saling mendorong berebut untuk segera melakukan permainan tanpa melakukan antri terlebih dahulu. Siswa yang pada awalnya masih ragu-ragu meloncat akhirnya sudah mulai percaya diri melakukan permainan ini. Teman-teman yang sedang tidak bermain memberikan motifasi kepada temannya agar dapat menyelesaikan permainan dengan cara mengucapkan “Ayo-ayo”.

Siswa yang sedang melakukan permainan sunda manda juga semakin bersemangat menyelesaikan, walaupun sudah disemangati oleh teman-temannya masih ada beberapa siswa yang masih menjatuhkan rintangan dan kakinya menumpu diluar papan tumpuan. Setelah selesai bermain permainan sunda manda

anak diajak untuk membereskan permainan, kemudian diperbolehkan untuk masuk ke dalam kelas melanjutkan kegiatan selanjutnya. Ketika selesai merapikan alat bermain anak-anak merasa lelah dan ingin minum, ibu guru mempersilahkan anak untuk minum dan beristirahat di dalam kelas.

Pada kegiatan inti yang kedua siswa mengerjakan dua tugas LKA yaitu kegiatan menghubungkan dan menebalkan tulisan, dan kegiatan menghitung kelompok gambar dan menuliskan jumlah gambar. Pada saat kegiatan menghubungkan dan menebalkan tulisan anak bergantian mengambil LKA dan alat tulis dengan cara *anteng-antengan*. Anak pada awal kegiatan mengerjakan LKA dengan tenang, sebagian besar anak sudah mengetahui nama pekerjaan dari gambar yang ada pada LKA sehingga anak dapat menghubungkan gambar pada tulisan pekerjaan tepat.

Ketika siswa menghubungkan gambar ke bacaan pekerjaan pada LKA yang telah disediakan siswa merasa hal itu mudah namun ketika siswa harus menebalkan tulisan dari nama pekerjaan ada beberapa siswa yang mengeluh kepada guru maupun peneliti jika anak tersebut malas menebalkan karena merasa jika menulis itu membutuhkan waktu yang lama. Namun, peneliti dan guru memberikan motivasi kepada siswa agar anak mau melakukannya dengan mengatakan “Ayo, yang bisa mengerjakan dengan baik hari ini nanti bisa pulang pertama”, “R saja bisa menyelesaikan dengan cepat masa yang lain tidak bisa?”.

R merupakan salah satu siswa yang bisa dibilang pandai dikarenakan R sering menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan tepat. Sehingga ketika mengerjakan tugas yang siswa merasakan sulit maka guru selalu memberi

semangat kepada siswa agar siswa dapat mengerjakan tugas dengan baik. Pada kegiatan ini ada satu siswa yang mengerjakan tugasnya dengan sembarangan dimana siswa menarik garis sesuai dengan keinginannya sendiri ataupun memilih yang terdekat. Kemudian ketika dinilai kepada guru, siswa tersebut ditegur oleh guru dan secara pribadi siswa diberitahu oleh guru bagaimana mengerjakan yang benar.

Pada kegiatan inti ketiga siswa menghitung kelompok gambar dan menuliskan jumlah gambar. Siswa menghitung gambar dengan serius dan menuliskan jumlah gambar pada kertas. Siswa diminta untuk menuliskan jumlah gambar kemudian siswa diminta menunjukkan jumlah tersebut lebih besar, lebih kecil ataupun sama dengan sesuai dengan jumlah yang tertera pada LKA. Ada satu siswa yang selalu mencontoh temannya dan selalu mengajak temannya bercerita mengenai mainan ataupun sesuatu yang sekiranya menarik bagi siswa.

Ketika sebagian besar siswa malah bercerita didalam kelas guru menegur para siswa untuk cepat mengerjakan tugasnya agar tidak bercerita saja karena nanti semakin lama selesainya. Siswa menurut apa yang dikatakan guru walaupun setelah diberitahu ada beberapa siswa yang mengobrol lagi. Setelah selesai siswa menilai kepada ibu guru kemudian siswa boleh cuci tangan dan istirahat.

Selama kegiatan siswa bermain permainan *sunda manda*, peneliti mengamati aktifitas siswa sambil mendokumentasikannya. Kegiatan selanjutnya adalah guru melakukan evaluasi atau penilaian terhadap perkembangan keterampilan motorik siswa. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran sudah selesai. Guru dan peneliti berdiskusi mengenai proses pembelajaran pada

hari ini, dan membicarakan perkembangan siswa termasuk perkembangan motorik kasar. Kemudian mencatat pada lembar observasi yang sebelumnya sudah dipersiapkan.

3) Kegiatan akhir (30 menit)

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya siswa, bernyanyi, dan berdoa. Setelah siswa bermain dan istirahat siswa diajak untuk duduk dikursi masing-masing siswa. Siswa dikondisikan dengan cara anak diajak untuk bersajak oleh guru. Siswa mendengarkan apa yang dikatakan guru kemudian semua siswa menirukan apa yang dikatakan guru. Setelah sekilas menghafal sajak tersebut siswa diajak untuk menyanyikan sajak yang sudah diperdengarkan tadi. Guru melakukan evaluasi kepada siswa dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini?
2. Siapa masih ingat apa nama permainan baru yang tadi dimainkan dan bagaimana caranya?
3. Siapa yang tidak selesai menyelesaikan tugas hari ini?

Selanjutnya siswa menyanyi bersama kemudian anak berdoa pulang yang dipimpin oleh guru.



Gambar 8. Foto area bermain sunda manda tanpa alas pengaman di samping area



Gambar 9. Foto siswa akan terjatuh dan kakikeluar kotak ketika bermain sunda manda

c. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Ketiga

Siklus I Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 26Februari 2014, dengan tema profesi dan sub tema hasil bekerja. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan menyatu dengan kegiatan belajar mengajar. Jumlah siswa yang masuk pada Siklus I pertemuan ketiga adalah sebanyak 9 siswa yang terdiri dari 1 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan awal (30 menit)

Kegiatan awal pada pembelajaran ini meliputi berdoa, menghafal surat At Qadr, bernyanyi dan apersepsi mengenai tema pada hari ini. Guru mengucapkan salam dan menyiapkan siswa untuk duduk rapi pada tempat duduk masing-masing siswa, serta mengondisikan siswa yang masih gaduh agar dapat siap melakukan doa pagi. Setelah semua siswa siap, guru memulai doa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Doa dilanjutkan dengan mengabsen siswa dan menanyakan kepada siswa siapa saja yang tidak masuk sekolah. Pada saat mengabsen ada satu siswa yang belum berangkat, ketika siswa memulai menghafalkan doa siswa tersebut baru sampai sekolah diantarkan ibunya sampai kedalam kelas.

Sang siswa ditanya guru sudah siapkah memulai kegiatan di sekolah siswa tersebut menjawab sudah, setelah itu guru memulai mengajak siswa untuk menghafalkan doa At Qadr dengan dimulai siswa mendengarkan surat yang diucapkan guru kemudian siswa menirukan ucapan guru. Guru mengulangi menghafal surat tersebut sebanyak tiga kali. Setelah selesai untuk lebih membangkitkan semangat siswa, guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu-lagu tentang profesi. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai tema pada hari itu. Selanjutnya guru mengkomunikasikan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa yaitu kegiatan mengerjakan LKA dan kegiatan bermain sunda manda.

2) Kegiatan inti (60 menit)

Kegiatan inti yang pertama yaitu kegiatan bermain sunda manda yang dilakukan di luar ruang kelas. Langkah pertama guru mengintruksikan kepada siswa untuk membentuk setengah lingkaran pada samping area bermain sunda manda agar semua siswa dapat melihat contoh yang diberikan oleh guru. Sebelum memulai penjelasan mengenai cara dan peraturan bermain siswa diajak untuk pemanasan terlebih dahulu dengan melakukan berdiri jinjit dan melompat di tempat sebanyak 10 kali secara bergantian.

Langkah kedua guru menjelaskan cara dan peraturan dalam kegiatan bermain permainan sunda manda dengan cara memberikan contoh langsung kepada siswa, guru mencontohkan cara melompat yang benar menggunakan kedua kaki melewati rintangan-rintangan yang sudah disediakan, guru memberi contoh jika melompat melewati rintangan harus melompat yang kuat dan tinggi agar tidak menjatuhkan rintangan. Dari semua area guru mencontohkan melewati urutan yang harus dilewati. Siswa sangat antusias dengan kegiatan ini dan tidak sabar mencobanya.

Langkah ketiga siswa diminta guru untuk membentuk satu baris ke belakang dan meminta siswa untuk antri dan tidak dorong-dorongan ketika siswa mencoba bermain satu persatu. Ketika percobaan pertama permainan sunda manda, siswa diberikan rintangan setinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, dan 20 cm. Siswa pertama yang mencoba masih melakukan kesalahan, guru mengur siswa dengan cara menanyakan lagi kepada siswa dan teman-temannya apakah yang dilakukan siswa tadi sudah sesuai dengan yang contohkan guru apa belum dan

membenarkan bagaimana cara yang benar dalam melakukan permainan tersebut. Dilanjutkan lagi dengan siswa kedua sampai siswa terakhir sesuai urutan dibelakangnya.

Pada tindakan Siklus I pertemuan ketiga permainan sunda manda, siswa diberikan rintangan setinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, dan 20 cm. Kegiatan ini dilakukan dua kali putaran, pada putaran pertama siswa masih banyak melakukan kesalahan ataupun kurang tepat dalam bermain. Untuk mengingatkan siswa mengenai peraturan ataupun yang harus dilakukan siswa ketika bermain guru membenarkan dengan cara memberitahu apa yang dilakukan siswa. Misalnya ketika dalam berbaris tidak rapi dan ada yang tidak mau mengantri guru mengatakan “Ayo, yang rapi jangan merebut antrian dari temannya”.

Jika siswa ada yang tetap tidak mau mengantri guru mengatakan “Ayo nanti yang tidak antri berarti mainnya paling belakang sampai mau antri terlebih dahulu”. Setelah siswa pertama melakukan permainan ini, dilanjutkan siswa kedua sampai siswa terakhir sesuai dengan urutan antrian siswa. Pada percobaan kedua siswa sudah diminta untuk melakukan permainan ini dengan benar, peneliti memulai menilai perkembangan siswa setelah mendapatkan pelatihan permainan ini. Siswa sudah mulai dapat menikmati permainan ini dan melakukan permainan dengan santai.

Siswa yang awalnya berbaris dengan rapi pada pertengahan permainan menjadi tidak beraturan karena siswa melihat temannya yang sedang bermain dan ada juga yang saling mendorong berebut untuk segera melakukan permainan tanpa melakukan antri terlebih dahulu. Siswa yang pada awalnya masih ragu-ragu

meloncat akhirnya sudah mulai percaya diri melakukan permainan ini. Teman-teman yang sedang tidak bermain memberikan motivasi kepada temannya agar dapat menyelesaikan permainan dengan cara menyemangati “Ayo-ayo”.

Siswa yang sedang melakukan permainan sunda manda juga semakin bersemangat menyelesaikan, walaupun sudah disemangati oleh teman-temannya masih ada beberapa siswa yang masih menjatuhkan rintangan dan kakinya menumpu diluar papan tumpuan. Setelah selesai bermain permainan sunda manda siswa diajak untuk membereskan permainan, kemudian diperbolehkan untuk masuk ke kelas melanjutkan kegiatan selanjutnya. Ketika selesai merapikan alat bermain siswa merasa lelah dan ingin minum, ibu guru mempersilahkan siswa untuk minum dan beristirahat di dalam kelas.

Pada kegiatan inti yang kedua siswa mengerjakan satu tugas LKA dan mengikuti ekstra tari. Pada saat mengerjakan tugas LKA yaitu menganalisis kegagalan pada pakaian yang digunakan petani dan guru saat bekerja. Karena hari ini ada ekstra tari maka antara siswa laki-laki dan perempuan dalam mengerjakannya dibagi, siswa laki-laki terlebih dahulu yang ekstra tari kemudian gantian siswa perempuan. Siswa diminta untuk mengambil LKA pada rak secara bergantian. Siswa mengamati gambar kemudian memberikan tanda silang pada pakaian yang seharusnya tidak dipakai oleh petani dan guru pada saat bekerja.

Setelah selesai menganalisis siswa diminta menebalkan tulisan nama dari profesi tersebut baik nama profesi dalam bangsa Indonesia maupun dalam bahasa Inggrisnya. Pada saat kegiatan ini hampir semua siswa benar dalam menganalisis aksesoris mana yang seharusnya dipakai maupun yang tidak dipakai oleh guru dan

petani. Pada kegiatan inti yang ketiga yaitu ekstra tari. Siswa diajak untuk membentuk tiga barisan kemudian siswa diminta memperhatikan iringan tari sambil memperhatikan guru tari yang memperagakan gerakan. Pada saat siswa menirukan tarian dari guru siswa mengikuti intruksi dari guru.

Ada beberapa siswa yang kurang menghafal dan kurang tepat dalam menari, guru menghampiri siswa untuk membenarkan gerakannya. Selama kegiatan tari siswa laki-laki banyak yang kurang disiplin dalam menarikan hal ini dikarenakan peatih tari hanya satu orang sedangkan anak yang menari sebanyak 12 anak. Jadi ketika guru sedang membenarkan satu siswa, ada siswa lain yang tidak begitu memperhatikan. Guru memberikan arahan untuk berganti gerakan dengan istilah tari yang kurang dimengerti oleh semua siswa, misalnya *ukel*. Setelah menyelesaikan ekstra tari anak dipersilahkan untuk beristirahat.

Selama kegiatan siswa bermain permainan sunda manda, peneliti mengamati aktifitas siswa sambil mendokumentasikannya. Kegiatan selanjutnya adalah guru melakukan evaluasi atau penilaian terhadap perkembangan keterampilan motorik siswa. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran sudah selesai. Guru dan peneliti berdiskusi mengenai proses pembelajaran pada hari ini, dan membicarakan perkembangan siswa termasuk perkembangan motorik kasar. Kemudian mencatat pada lembar observasi yang sebelumnya sudah dipersiapkan.

3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan mengingat kembali apa yang telah dilakukan dan berdoa.

Setelah siswa bermain dan istirahat siswa diajak untuk duduk dikursi masing-masing siswa. Siswa dikondisikan dengan cara siswa diajak untuk bernyanyi dan bertepuk tangan. Selanjutnya, guru melakukan evaluasi kepada siswa dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini?
2. Siapa yang tidak selesai menyelesaikan tugas hari ini?

Selanjutnya siswa berdoa pulang yang dipimpin oleh guru.



Gambar 10 . Foto siswa bersiap meloncat



Gambar 11. Foto siswa, kedua kaki menumpu dan siap menolak

3. Observasi Siklus I

Observasi dilaksanakan selama pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan tersebut dilakukan pada Siklus I pertemuan pertama sampai ketiga dengan menggunakan lembar observasi. Selama proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Dalam kegiatan observasi permainan sunda manda yang diamati adalah kemampuan motorik kasar yang difokuskan pada keterampilan kekuatan, keseimbangan dan kelincahan.

a. Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Pertama

Observasi pada Siklus I pertemuan pertama dilakukan secara kolaborasi. Aspek yang diamati yaitu kekuatan, kelincahan dan keterampilan anak dalam bermain sunda manda.

Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR		✓				✓				✓		
2	FM		✓				✓				✓		
3	FIR			✓				✓				✓	
4	FR			✓				✓				✓	
5	MR			✓			✓				✓		
6	R			✓			✓					✓	
7	RAF		✓				✓				✓		
8	VW		✓				✓				✓		
9	ZA			✓			✓				✓		
Jumlah skor keseluruhan siswa		14				11				12			
Persentase (%)		51,8 %				40,7 %				44,4 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda siswa mulai berkembang ada 1 kotak yang terlewati, keseimbangan siswa mau melakukan permainan dengan pendaratan yang kurang baik ketika menumpu dan siswa

terjatuh sebanyak 8 kali, kelincahan siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa masih kurang baik, siswa belum memiliki tumpuan maupun tolakan yang kuat hal ini dikarenakan anak seolah-olah akan terjatuh. FM dalam memainkan permainan sunda manda siswa mulai berkembang, keseimbangan siswa dalam melakukan permainan dengan pendaratan yang kurang baik ketika menumpu dan siswa terjatuh sebanyak 9 kali, kelincahan siswa siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa masih kurang baik, siswa belum memiliki tumpuan maupun tolakan yang kuat karena anak masih 4 kali menumpu menggunakan 1 kaki tidak menggunakan 2 kaki.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda siswa sudah termasuk pada kriteria berkembang sesuai harapan. Keseimbangan siswa dalam melakukan permainan dengan pendaratan yang kurang baik ketika menumpu, kelincahan siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa masih kurang baik, siswa belum memiliki tumpuan maupun tolakan yang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda siswa sudah termasuk pada kriteria berkembang sesuai harapan. Keseimbangan siswa mau melakukan permainan dengan pendaratan yang kurang baik, kelincahan siswa siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa masih kurang baik, siswa belum memiliki tumpuan maupun tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan siswa sudah dapat melakukan pendaratan dengan baik hanya menjatuhkan 1 rintangan. Kelincahan pada kriteria mulai berkembang, siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan pada kriteria mulai berkembang, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan siswa sudah dapat melakukan pendaratan dengan baik hanya menjatuhkan 1 rintangan. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan pada kriteria mulai berkembang, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada kriteria mulai berkembang. Keseimbangan siswa dalam meloncat dalam melakukan pendaratan masih kurang baik. Kelincahan siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat karena pada saat menolak dan menumpu kaki siswa tidak bergerak bersamaan. VW dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada kriteria mulai berkembang. Keseimbangan siswa dalam meloncat dalam melakukan pendaratan masih kurang

baik. Kelincahan siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat dan kaki siswa masih berada di luar kotak, kekuatan siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat karena pada saat menolak dan menumpu kaki siswa tidak bergerak bersamaan.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan dalam meloncat anak seolah-olah terjatuh sebanyak 1 kali. Kelincahan pada kriteria mulai berkembang siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat dan kaki siswa masih berada di luar kotak, kekuatan pada kriteria belum berkembang, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat karena pada saat menolak dan menumpu kaki siswa tidak bergerak bersamaan. Dari data di atas jika dibuat rekapitulasi hasil kemampuan motorik kasar dalam satu kelas berdasarkan data diatas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan Pertama

No	Keterampilan motorik kasar	Persentase	Kriteria
1	Keseimbangan	51,8 %	Cukup
2	Kekuatan	40,7 %	Kurang baik
3	Kelincahan	44,4 %	Kurang baik

Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus I pertemuan pertama pada keterampilan keseimbangan sebanyak 51,8% yang termasuk pada kriteria cukup, keterampilan kekuatan sebanyak 40,7% termasuk pada kriteria kurang baik, dan keterampilan kelincahan sebanyak 44,4% juga pada kriteria kurang baik. Ketiga keterampilan keseimbangan pada kriteria cukup, kekuatan dan kelincahan masih pada kriteria kurang baik. Hal ini

dikarenakan masih banyak siswa kurang baik dalam menjaga keseimbangannya, seperti siswa masih sering menjatuhkan rintangan.

Kekuatan siswa juga masih kurang karena siswa belum memiliki tumpuan yang kuat, siswa masih kurang tinggi dalam menolak meloncati rintangan. Dalam kelincahan masih banyak siswa yang belum dapat merubah arah dengan cepat ketika harus melewati area permainan yang tidak lurus. Selain dari uraian yang telah dipaparkan kemampuan motorik kasar masih harus ditingkatkan lagi agar dapat mencapai target yaitu ketuntasan lebih dari 80%.

b. Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Kedua

Observasi pada Siklus I pertemuan kedua dilakukan secara kolaborasi. Aspek yang diamati yaitu kekuatan, kelincahan dan keseimbangan anak dalam bermain sunda manda.

Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus I Pertemuan Kedua

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR		✓				✓				✓		
2	FM			✓			✓				✓		
3	FIR			✓				✓				✓	
4	FR			✓				✓				✓	
5	MR			✓			✓				✓		
6	R			✓			✓					✓	
7	RAF		✓				✓				✓		
8	VW		✓				✓				✓		
9	ZA			✓				✓				✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		15				12				13			
Persentase (%)		55,5 %				44,4 %				48,1 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada kriteria masih berkembang, pada keseimbangan siswa melakukan permainan dengan pendaratan yang kurang baik siswa dalam menyelesaikan permainan siswa berlari tidak meloncat, kelincahan siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan

perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa masih kurang baik, siswa belum memiliki tumpuan maupun tolakan yang kuat hal ini dikarenakan anak seolah-olah akan terjatuh. FM dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria mulai berkembang, dalam melakukan permainan dengan pendaratan yang kurang baik ketika anak seolah-olah akan terjatuh, kelincihan siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat dan kaki masih di luar kotak area permainan, kekuatan siswa masih kurang baik, siswa belum memiliki tumpuan maupun tolakan yang kuat karena kaki siswa masih berada di luar kotak area permainan.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda siswa sudah termasuk pada kriteria berkembang sesuai harapan. Keseimbangan siswa dalam melakukan permainan dengan pendaratan yang kurang baik ketika menumpu, kelincihan siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa masih kurang baik siswa belum memiliki tumpuan maupun tolakan yang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda siswa sudah termasuk pada kriteria berkembang sesuai harapan. Keseimbangan siswa mau melakukan permainan dengan pendaratan yang kurang baik, kelincihan siswa siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa masih kurang baik ditandai dengan siswa belum memiliki tumpuan maupun tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan siswa sudah dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria mulai berkembang, siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan pada kriteria mulai berkembang, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa sudah dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan pada kriteria mulai berkembang, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada kriteria mulai berkembang, dalam bermain siswa lupa cara urutan bermain dan perlu bimbingan dalam menyelesaikan permainan. Keseimbangan siswa dalam melompat dalam melakukan pendaratan masih kurang baik. Kelincahan siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat karena pada saat menolak dan menumpu kaki siswa tidak bergerak bersamaan. VW dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada kriteria mulai berkembang. Keseimbangan siswa dalam melompat dalam melakukan pendaratan masih kurang baik. Kelincahan siswa belum dapat

bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat dan kaki siswa masih berada di luar kotak, kekuatan siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan dalam meloncat anak seolah-olah terjatuh sebanyak 1 kali. Kelincahan pada kriteria mulai berkembang siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat dan kaki siswa masih berada di luar kotak, kekuatan pada kriteria belum berkembang, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat karena pada saat menolak dan menumpu kaki siswa tidak bergerak bersamaan.

Dari data di atas jika dibuat rekapitulasi kemampuan motorik kasar berdasarkan data diatas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan Kedua

No	Keterampilan motorik kasar	Persentase	Kriteria
1	Keseimbangan	55,5%	Cukup
2	Kekuatan	44,4 %	Kurang baik
3	Kelincahan	48,1 %	Kurang baik

Dari tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada siklus I pertemuan kedua pada keseimbangan dari 51,8% meningkat menjadi 55,5% atau meningkat sebanyak 3,7% yang termasuk pada kriteria cukup, kekuatan dari 40,7% menjadi 44,4% atau meningkat sebanyak 3,7% termasuk pada kriteria kurang baik, dan kelincahan dari 44,4% menjadi 48,1% atau meningkat sebanyak 3,7% juga pada kriteria kurang baik. Sehingga pada keseimbangan, kekuatan dan kelincahan masih pada kriteria cukup.

Hal ini dikarenakan masih banyak siswa kurang baik dalam menjaga keseimbangannya, seperti kaki anak masih berada pada luar kotak permainan.

Kekuatan siswa juga masih kurang karena siswa belum memiliki tumpuan yang kuat, siswa masih kurang tinggi dalam menolak meloncati rintangan. Dalam kelincuhan masih banyak siswa yang belum dapat merubah arah dengan cepat ketika siswa harus melewati area permainan yang tidak lurus dan masih memerlukan waktu yang lama. Selain dari uraian yang telah dipaparkan kemampuan motorik kasar masih harus ditingkatkan lagi agar dapat mencapai target yaitu ketuntasan lebih dari 80%.

c. Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Ketiga

d. Observasi pada Siklus I pertemuan ketiga dilakukan secara kolaborasi.

Aspek yang diamati yaitu kekuatan, kelincuhan dan keterampilan anak dalam bermain sunda manda.

Tabel 9. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus I Pertemuan Ketiga

No	Nama Siawa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincuhan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	APR			✓				✓				✓	
2	FM				✓			✓				✓	
3	FIR				✓			✓				✓	
4	FR				✓				✓				✓
5	MR			✓			✓					✓	
6	R				✓			✓				✓	
7	RAF			✓			✓					✓	
8	VW			✓				✓				✓	
9	ZA				✓			✓				✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		23				17				19			
Persentase (%)		85,1 %				62,9 %				70,3 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, pada keseimbangan siswa melakukan permainan dengan pendaratan yang kurang baik, kelincuhan siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. FM dalam

memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat meloncati dengan pendaratan yang baik. Anak tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap, kelincahan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, pada keseimbangan siswa melakukan permainan dengan pendaratan yang kurang baik, kelincahan siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda siswa sudah termasuk pada kriteria berkembang sangat bagus. Keseimbangan melakukan permainan sunda manda anak dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik. Anak tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap, kelincahan dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan, kekuatan memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa sudah dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria mulai berkembang, siswa belum dapat bergerak

cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa sudah dapat melakukan pendaratan dengan baik dan posisi badan tegap. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan pada kriteria mulai berkembang, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang, siswa dapat melakukan pendaratan yang baik. Kelincahan siswa belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan seolah ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, kekuatan siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat karena pada saat menolak dan menumpu kaki siswa tidak bergerak bersamaan. VW dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan. Keseimbangan siswa dalam melompat memiliki pendaratan yang baik. Kelincahan siswa Anak dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda, kekuatan siswa memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sangat baik dan dan posisi badan tegap. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak,

kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kuat. Dari data di atas jika dibuat rekapitulasi kemampuan motorik kasar berdasarkan data di atas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan Ketiga

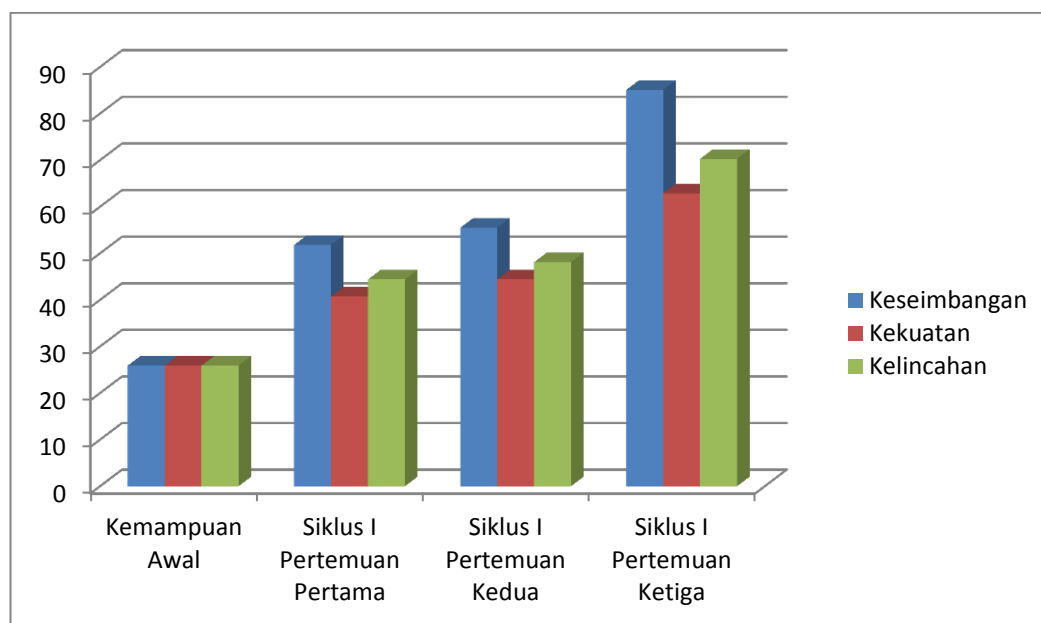
No	Keterampilan motorik kasar	Persentase	Kriteria
1	Keseimbangan	85,1 %	Baik
2	Kekuatan	62,9%	Cukup
3	Kelincahan	70,3 %	Cukup

Adapun hasil observasi pada Siklus I dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga ditunjukkan pada tabel 11.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus I

No	Kriteria	Hasil			
		Kemampuan Awal	Siklus I Pertemuan Pertama	Siklus I Pertemuan Kedua	Siklus I Pertemuan Ketiga
1	Keseimbangan	25,9 %	51,8 %	55,5 %	85,1 %
2	Kekuatan	25,9%	40,7 %	44,4 %	62,9 %
3	Kelincahan	25,9%	44,4 %	48,1 %	70,3 %

Dari data pada tabel rekapitulasi Siklus I kemampuan motorik kasar pada kemampuan awal, pertemuan pertama, pertemuan kedua, pertemuan ketiga, dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini.



Grafik 1. Grafik Persentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siklus I

Dari tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus I pertemuan ketiga pada keterampilan keseimbangan dari 51,8% meningkat menjadi 85,1% atau meningkat sebanyak 33,3% yang termasuk pada kriteria baik, keterampilan kekuatan dari 40,7% menjadi 59,2% atau meningkat sebanyak 18,5% termasuk pada kriteria cukup, dan keterampilan kelincuhan dari 44,4% menjadi 70,3% atau meningkat sebanyak 25,9% termasuk pada kriteria cukup. Peningkatan kemampuan motorik kasar pada setiap siklusnya semakin terlihat.

Para siswa mulai terlihat santai ketika memainkan permainan sunda manda, siswa tidak ragu lagi ketika meloncat melewati rintangan. Siswa sudah dapat menumpu dan menolak dengan kuat walaupun ketika menumpu masih ada beberapa siswa yang kakinya berada di luar kotak permainan. Ada beberapa siswa yang sudah dapat meloncat dengan badan yang tegap, namun juga ada satu siswa yang masih meloncat dengan satu kaki sebagai tolakan atau tumpuannya.

Berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar siswa pada kelompok B1 TK Arum Puspita mengalami peningkatan perkembangan yang baik, namun ada aspek-aspek yang diamati yaitu kekuatan, keseimbangan dan kelincuhan belum bisa mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%, sehingga peneliti perlu meningkatkan agar sesuai harapan pada Siklus II dan seterusnya sampai peneliti dapat mencapai indikator keberhasilan.

4. Refleksi Siklus I

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan perbandingan dengan melihat tabel hasil observasi sebelum dilakukan tindakan dan saat pelaksanaan tindakan siklus. Peningkatan kemampuan motorik kasar pada kelompok B1 dapat dilihat melalui persentase pada saat sebelum tindakan hingga Siklus I sebanyak 3 pertemuan. Peneliti dan guru setelah mengobservasi kemudian berdiskusi mengenai tindakan yang telah dilakukan selama Siklus I dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga kemudian menjabarkan permasalahan apa saja yang menjadi kendala pada Siklus I sehingga belum dapat mencapai target yang telah ditetapkan. Beberapa masalah yang muncul pada Siklus I antara lain:

- a. Ketika akan bermain sunda manda siswa kurang pemanasan maka ketika awal meloncat, meloncati rintangan siswa banyak yang kaku
- b. Pada saat memulai meloncat dari rendah ke tinggi siswa lebih lambat dibanding melewati dari tinggi ke rendah
- c. Ada beberapa siswa yang tidak meloncat, seakan-akan melangkah jadi hanya menggunakan satu kaki bukan dua kaki sebagai tumpuan

Berdasarkan permasalahan yang dialami pada Siklus I peneliti dan guru melakukan diskusi untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada pada Siklus

I. Adapun solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut antara lain:

- a. Dengan melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melakukan permainan sunda manda dan lebih dispesifikkan meloncat di tempat sebanyak tiga kali
- b. Siswa diberi kesempatan untuk melakukan pemanasan dengan mencoba langsung pada area permainan sunda manda

- c. Rintangan keseluruhan dibuat menjadi satu ketinggian, hanya 5 cm, 10 cm, 15 cm, dan hanya 20 cm.

5. Hipotesis Tindakan Siklus II

Berdasarkan refleksi diatas dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Melalui permainan sunda manda dengan satu ketinggian 5 cm, 10 cm, 15 cm, atau 20 cm saja dalam satu kali permainan dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar pada siswa Kelompok B1 TK Arum Puspita”.

D. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

1. Perencanaan Siklus II

Proses peningkatan kemampuan motorik kasar siswa melalui permainan sunda manda pada Siklus I sudah mengalami peningkatan meskipun masih sangat sedikit. Masih ada siswa yang memiliki tumpuan kurang kuat dalam bermain sunda manda. Untuk mengatasi masalah dalam Siklus I, maka peneliti dan guru merencanakan tindakan pada Siklus II. Siklus II ini direncanakan sebanyak tiga kali pertemuan.

Pada tahap perencanaan Siklus II dilakukan dengan cara:

- a. Memberi pemanasan yang lebih spesifik berfokus pada kaki
- b. Membuat keseluruhan rintangan dibuat menjadi satu ketinggian, hanya 5 cm, 10 cm, 15 cm, dan hanya 20 cm.

Adapun perencanaan tindakan Siklus II, peneliti melakukan tindakan sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti bekerjasama dengan guru kelompok B1. RKH disusun dengan indikator yang sesuai berdasarkan tema, yaitu tema pekerjaan dan sub tema hasil pekerjaan. Setelah RKH dikonsultasikan kepada guru kelas, didapat kesepakatan bahwa materi yang diajarkan pada Siklus II pertemuan pertama, kedua dan ketiga adalah dengan mensejajarkan rintangan menjadi satu ketinggian, hanya 5 cm, 10 cm, 15 cm, dan hanya 20 cm.

- 2) Mempersiapkan alat berupa *cone*, tali, selotip, dan alas dari karpet warna
- 3) Mempersiapkan lembar observasi
- 4) Pendokumentasian hasil karya siswa, pelaksanaan pendokumentasian dilakukan ketika siswa sedang melakukan kegiatan bermain *sunda manda*

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Pertama

Siklus II Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 27Februari 2014, dengan tema profesi dan sub tema hasil bekerja. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan menyatu dengan kegiatan belajar mengajar. Jumlah siswa yang masuk pada Siklus II pertemuan pertama adalah sebanyak 9 siswa yang terdiri dari 1 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal (30 menit)

Kegiatan awal pembelajaran ini meliputi berdoa, bernyanyi dan apersepsimengenai tema pada hari ini. Guru mengucapkan salam dan menyiapkan siswa untuk duduk rapi pada tempat duduk masing-masing siswa, serta mengondisikan siswa yang masih gaduh agar dapat siap melakukan doa

pagi. Setelah semua siswa siap, guru memulai doa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, siswa berdoa dengan khitmat. Doa dilanjutkan dengan mengabsen siswa dan menanyakan kepada siswa siapa saja yang tidak masuk sekolah. Untuk lebih menyemangatkan siswa guru mengajak anak untuk bernyanyi terlebih dahulu.

Guru mengajak siswa tanya jawab mengenai kegiatan anak sebelum berangkat ke sekolah kemudian guru mengajak siswa tanya jawab mengenai nama-nama pekerjaan, misalnya guru berkata “Siapa yang tahu nama sopirnya pesawat terbang?”, kemudian siswa menjawab secara serempak mengatakan “Pilot”. kemudian guru menanyakan kembali “Apa yang dikerjakan tukang kayu? Kayunya dijadikan apa?” siswa kemudian menjawab secara bergantian sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki siswa. Selanjutnya guru mengkomunikasikan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa yaitu kegiatan mengerjakan LKA dan kegiatan bermain sunda manda.

2) Kegiatan inti (60 menit)

Kegiatan inti yang pertama yaitu kegiatan bermain sunda manda yang dilakukan di luar ruang kelas. Langkah pertama guru mengintruksikan kepada siswa untuk membentuk setengah lingkaran pada samping area bermain sunda manda agar semua siswa dapat melihat contoh yang diberikan oleh guru. Sebelum memulai penjelasan mengenai cara dan peraturan bermain siswa diajak untuk pemanasan terlebih dahulu dengan melakukan runtutan gerakan meloncat di tempat sebanyak tiga kali, selanjutnya anak diajak meloncat-loncat sebanyak 5 kali agar tidak terlalu kelelahan sebelum melakukan permainan sunda manda.

Pemanasan ini bertujuan untuk melenturkan otot lutut agar tidak kaku ketika siswa meloncat.

Langkah kedua guru menjelaskan cara dan peraturan dalam kegiatan bermain permainan sunda manda dengan cara memberikan contoh langsung kepada siswa, guru hanya memberikan contoh pada siswa pada awal permainan yakni pada ketinggian 5 cm, guru mencontohkan cara meloncat yang benar menggunakan kedua kaki melewati rintangan-rintangan yang sudah disediakan, guru memberi contoh jika meloncat melewati rintangan harus meloncat yang kuat dan tinggi agar tidak menjatuhkan rintangan. Dari semua area guru mencontohkan melewati urutan yang harus dilewati. Langkah ketiga siswa diminta guru untuk membentuk satu baris ke belakang dan meminta siswa untuk antri dan tidak saling mendorong ketika siswa mencoba bermain satu persatu. Ketika percobaan pertama permainan sunda manda, siswa diberikan rintangan setinggi 5 cm.

Pada saat keseluruhan ketinggian rintangan 5 cm kebanyakan siswa dapat melewati dengan mudah dan cepat. Setelah semua siswa melewati rintangan setinggi 5cm kemudian peneliti dan guru menaikkan ketinggian rintangan menjadi 10 cm. Pada saat keseluruhan ketinggian rintangan 10 cm, kecepatan meloncat anak menjadi menurun tidak secepat pada saat ketinggian rintangan 5 cm. Setelah semua anak meloncat ketinggian kembali dinaikkan menjadi 15 cm, siswa harus meloncat lebih tinggi lagi agar tidak menyentuh tali ataupun menjatuhkan rintangan.

Pada ketinggian rintangan 20 cm semakin banyak siswa yang lebih lambat dalam melakukan lompatan karena tumpuan siswa harus lebih kuat agar dapat

melewati rintangan dan menyelesaikan permainan sunda manda. Kegiatan ini dilakukan dua kali putaran setiap ketinggian, pada putaran pertama siswa masih banyak melakukan kesalahan ataupun kurang tepat dalam bermain. Untuk mengingatkan siswa mengenai peraturan ataupun yang harus dilakukan siswa ketika bermain guru membenarkan dengan cara memberitahu apa yang dilakukan anak. Misalnya ketika siswa kurang tinggi dalam meloncat maka guru mengatakan “Ayo, meloncatnya lebih tinggi biar tidak menjatuhkan rintangan”.

Setelah siswa pertama melakukan permainan ini, dilanjutkan siswa kedua sampai siswa terakhir sesuai dengan urutan antrian siswa. Setelah selesai bermain permainan sunda manda siswa diajak untuk membereskan permainan, kemudian diperbolehkan untuk masuk ke dalam kelas melanjutkan kegiatan selanjutnya. Ketika selesai merapikan alat bermain para siswa merasa haus dan ingin minum, ibu guru mempersilahkan siswa untuk minum dan beristirahat di dalam kelas.

Pada kegiatan inti yang kedua siswa mengerjakan dua tugas LKA. Tugasnya yaitu mewarnai botol jamu milik penjual jamu kunir asem di isi penuh, sedangkan jamu *godong kates* diisi setengah botol, dan menebalkan tulisan serta menulis ulang tulisan kemudian mewarnai dua gambar dari empat gambar. Pada kegiatan ini siswa yang duduk di depan mengerjakan dengan tenang. Namun, pada anak yang duduk di tengah dan belakang siswa bercerita sambil mengerjakan tugas dan sesekali siswa menggoda temannya menggunakan alat tulis. Sehingga ketika mengerjakan LKA anak saling berkomunikasi.

Pada saat mengerjakan ada siswa yang salah menulis dan tidak memiliki penghapus, kemudian ada teman lain yang duduknya di sampingnya menawarkan

penghapusnya agar dapat dipakai menghapus tulisan yang salah pada lembar LKA temannya tersebut. Setelah siswa selesai mengerjakan LKA siswa langsung menilaikan kemudian siswa diperbolehkan untuk istirahat.

Selama kegiatan siswa bermain permainan sunda manda, peneliti mengamati aktifitas siswa sambil mendokumentasikannya. Kegiatan selanjutnya adalah guru melakukan evaluasi atau penilaian terhadap perkembangan kemampuan motorik siswa. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran sudah selesai. Guru dan peneliti berdiskusi mengenai proses pembelajaran pada hari ini, dan membicarakan perkembangan siswa termasuk perkembangan motorik kasar. Kemudian mencatat pada lembar observasi yang sebelumnya sudah dipersiapkan.

3) Kegiatan akhir (30 menit)

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya siswa, bernyanyi satu persatu di depan kelas, dan berdoa. Setelah semua siswa terkondisikan guru melakukan evaluasi kepada anak dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini?
2. Siapa yang tidak selesai menyelesaikan tugas hari ini?

Guru meminta para siswa untuk maju satu persatu untuk bernyanyi di depan kelas dan yang tidak maju diminta mendengarkan lagu yang dinyanyikan temannya. Lagu yang akan dinyanyikan sesuai dengan keinginan siswa, beberapa siswa sangat bersemangat sehingga ketika guru menyuruh siswa untuk bernyanyi para siswa langsung mengajukan diri untuk maju bernyanyi. Setelah semua siswa

bernyanyi guru memberikan pujian kepada siswa. Sebelum pulang siswa diajak menyanyi bersama kemudian siswa berdoa pulang yang dipimpin oleh guru, ibu guru mengucapkan salam dan siswa pulang dengan bersalaman terlebih dahulu kepada guru.



Gambar 12. Foto siswa antri bermain sunda manda



Gambar 13. Foto siswa menjatuhkan rintangan saat meloncat

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Kedua

Siklus II Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 28 Februari 2014, dengan tema profesi dan sub tema hasil bekerja. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan menyatu dengan kegiatan belajar mengajar. Jumlah siswa yang masuk pada Siklus II pertemuan kedua adalah sebanyak 9 siswa yang terdiri dari 1 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan awal (30 menit)

Kegiatan awal pembelajaran ini meliputi berdoa, bersyair dan apersepsi mengenai tema pada hari ini. Guru mengucapkan salam dan menyiapkan siswa untuk duduk rapi pada tempat duduk masing-masing siswa, serta mengondisikan siswa yang masih gaduh agar dapat siap melakukan doa pagi. Setelah semua siswa siap, guru memulai doa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, siswa berdoa dengan khitmat. Doa dilanjutkan dengan mengabsen siswa dan menanyakan kepada siswa siapa saja yang tidak masuk sekolah. Untuk lebih menyemangatkan siswa guru mengajak siswa untuk bersyair sesuai dengan tema yakni tema profesi terlebih dahulu.

Guru mengajak siswa tanya jawab mengenai kegiatan siswa sebelum berangkat ke sekolah kemudian guru mengajak siswa tanya jawab mengenai nama-nama pekerjaan. Selanjutnya guru mengkomunikasikan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa yaitu kegiatan mengerjakan LKA dan kegiatan bermain sunda manda.

2) Kegiatan inti (60 menit)

Kegiatan inti yang pertama yaitu kegiatan bermain sunda manda yang dilakukan di luar ruang kelas. Langkah pertama guru mengintruksikan kepada siswa untuk membentuk setengah lingkaran pada samping area bermain sunda manda agar semua siswa dapat melihat contoh yang diberikan oleh guru. Sebelum memulai penjelasan mengenai cara dan peraturan bermain siswa diajak untuk pemanasan terlebih dahulu dengan meloncat-loncat di tempat sebanyak tiga kali. Pemanasan ini bertujuan untuk melenturkan otot lutut agar tidak kaku ketika anak meloncat.

Langkah kedua guru menjelaskan cara dan peraturan dalam kegiatan bermain permainan sunda manda dengan cara memberikan contoh langsung kepada siswa, guru hanya memberikan contoh pada siswa pada awal permainan yakni pada ketinggian 5 cm, guru mencontohkan cara meloncat yang benar menggunakan kedua kaki melewati rintangan-rintangan yang sudah disediakan, guru memberi contoh jika meloncat melewati rintangan harus meloncat yang kuat dan tinggi agar tidak menjatuhkan rintangan. Dari semua area guru mencontohkan melewati urutan yang harus dilewati. Langkah ketiga siswa diminta guru untuk membentuk satu baris ke belakang dan meminta siswa untuk antri dan tidak dorong-dorongan ketika anak mencoba bermain satu persatu. Ketika percobaan pertama permainan sunda manda, siswa diberikan rintangan setinggi 5 cm.

Pada saat keseluruhan ketinggian rintangan 5 cm kebanyakan siswa dapat melewati dengan mudah dan cepat. Setelah semua anak melewati rintangan setinggi 5 cm kemudian peneliti dan guru menaikkan ketinggian rintangan menjadi 10 cm. Pada saat keseluruhan ketinggian rintangan 10 cm, kecepatan

meloncat anak sama seperti ketinggian rintangan 5 cm karena sudah semakin terbiasa dengan permainan dan ketinggian yang semakin dinaikkan. Setelah semua siswa meloncat ketinggian kembali dinaikkan menjadi 15 cm, siswa harus meloncat lebih tinggi lagi agar tidak menyentuh tali ataupun menjatuhkan rintangan.

Pada ketinggian rintangan 20 cm semakin banyak siswa yang lebih cepat dalam melakukan lompatan karena tumpuan siswa sudah semakin kuat agar dapat melewati rintangan dan menyelesaikan permainan sunda manda. Kegiatan ini dilakukan dua kali putaran setiap ketinggiannya, pada putaran pertama siswa masih banyak melakukan kesalahan ataupun kurang tepat dalam bermain. Untuk mengingatkan siswa mengenai ketinggian yang harus dilewati siswa ketika bermain, guru membenarkan dengan cara memberitahu apa yang dilakukan siswa. Misalnya ketika siswa kurang tinggi dalam meloncat maka guru mengatakan “Ayo, meloncatnya lebih tinggi biar tidak menjatuhkan rintangan”.

Setelah siswa pertama melakukan permainan ini, dilanjutkan siswa kedua sampai siswa terakhir sesuai dengan urutan antrian siswa. Setelah selesai bermain permainan sunda manda siswa diajak untuk membereskan permainan, kemudian diperbolehkan untuk masuk ke kelas melanjutkan kegiatan selanjutnya. Ketika selesai merapikan alat bermain anak-anak merasa haus dan ingin minum, ibu guru mempersilahkan siswa untuk minum dan beristirahat di dalam kelas. Pada kegiatan inti yang kedua siswa mengerjakan dua tugas LKA dan ada ekstrakurikuler sempoa. Tugas mengerjakan LKA yaitu melengkapi kalimat dengan jawaban yang sudah tersedia dengan memberikan tanda X.

Pada saat siswa mengerjakan kegiatan ini siswa dapat mengerjakan dengan cepat, siswa hanya perlu memberi tanda X pada tempat yang digunakan bekerja sesuai dengan aktifitas yang sedang dilakukan orang bekerja, para siswa dapat mengetahui tempat yang dimaksud dengan cepat. Para siswa tidak ramai ketika kegiatan ini karena siswa sudah banyak yang mengetahuinya. Setelah menyelesaikan kegiatan ini para siswa segera menilaikan kepada guru dan mengambil peralatan yang dibutuhkan untuk ekstra sempoa.

Ketika ekstra sempoa siswa kelomok B1 dan B2 digabung dijadikan satu kelas besar. Ekstra ini dipimpin oleh guru ekstra, pada awal kegiatan ekstra sempoa, banyak siswa yang belum paham dalam menggunakan sempoa sehingga masing masing guru kelas dan peneliti ikut mendampingi siswa untuk membantu siswa memahami perintah yang tertera pada soal. Beberapa siswa merasa kesulitan ketika tidak di temani oleh guru, sehingga guru harus memberikan perhatian lebih kepada siswa agar tidak cepat menyerah sehingga guru harus mendatangi 2 atau 3 siswa sekaligus. Setelah selesai ekstra sempoa para siswa diperbolehkan untuk segera istirahat.

Selama kegiatan siswa bermain permainan sunda manda, peneliti mengamati aktifitas siswa sambil mendokumentasikannya. Kegiatan selanjutnya adalah guru melakukan evaluasi atau penilaian terhadap perkembangan keterampilan motorik siswa. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran sudah selesai. Guru dan peneliti berdiskusi mengenai proses pembelajaran pada hari ini, dan membicarakan perkembangan siswa termasuk perkembangan motorik

kasar. Kemudian mencatat pada lembar observasi yang sebelumnya sudah dipersiapkan.

3) Kegiatan akhir (30 menit)

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan tanya jawab mengenai bagaimana harus berperilaku baik kepada orangtua, tanya jawab kegiatan yang sudah dilakukan, dan berdoa. Setelah semua siswa terkondisikan guru melakukan evaluasi kepada siswa dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Sikap apa saja yang harus kita lakukan kepada orangtua untuk menghormati orang tua?
2. Kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini?
3. Siapa yang tidak selesai menyelesaikan tugas hari ini?

Guru meminta para siswa untuk menjawab pertanyaan yang sudah ditanyakan guru. Setelah semua siswa menjawab pertanyaan guru memberikan pujian kepada siswa. Sebelum pulang siswa diajak menyanyi bersama kemudian anak berdoa pulang yang dipimpin oleh guru, guru mengucapkan salam dan siswa pulang dengan bersalaman terlebih dahulu kepada guru



Gambar 14. Foto siswa antri dengan batas selotif hitam agar tidak saling menabrak



Gambar 15. Foto siswa masih menumpu padaluar kotak

c. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Ketiga

Siklus II Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu, 1 Maret 2014, dengan tema profesi dan sub tema hasil bekerja. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan menyatu dengan kegiatan belajar mengajar. Jumlah siswa yang masuk

pada Siklus II pertemuan ketiga adalah sebanyak 9 siswa yang terdiri dari 1 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan awal (30 menit)

Kegiatan awal pembelajaran ini meliputi berdoa, tanya jawab mengenai sikap yang baik kepada teman dan apersepsi mengenai tema pada hari ini. Guru mengucapkan salam dan menyiapkan siswa untuk duduk rapi pada tempat duduk masing-masing siswa, serta mengondisikan siswa yang masih gaduh agar dapat siap melakukan doa pagi. Setelah semua siswa siap, guru memulai doa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, siswa berdoa dengan khitmat. Doa dilanjutkan dengan mengabsen siswa dan menanyakan kepada siswa siapa saja yang tidak masuk sekolah.

Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai bagaimana sikap siswa kepada siswa yang lain, misalnya sikap baik ketika berada di sekolah maupun di rumah. Selanjutnya guru berkomunikasi dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa yaitu kegiatan mengerjakan LKA dan kegiatan bermain sunda manda.

2) Kegiatan inti (60 menit)

Kegiatan inti yang pertama yaitu kegiatan bermain sunda manda yang dilakukan di luar ruang kelas. Langkah pertama guru mengintruksikan kepada siswa untuk membentuk setengah lingkaran pada samping area bermain sunda manda agar semua siswa dapat melihat contoh yang diberikan oleh guru. Sebelum memulai penjelasan mengenai cara dan peraturan bermain siswa diajak untuk

pemanasan terlebih dahulu dengan meloncat-loncat di tempat sebanyak tiga kali. Pemanasan ini bertujuan untuk melenturkan otot lutut agar tidak kaku ketika siswa meloncat.

Langkah kedua guru menjelaskan cara dan peraturan dalam kegiatan bermain permainan sunda manda dengan cara memberikan contoh langsung kepada siswa, guru hanya memberikan contoh pada siswa pada awal permainan yakni pada ketinggian 5 cm, guru mencontohkan cara meloncat yang benar menggunakan kedua kaki melewati rintangan-rintangan yang sudah disediakan, guru memberi contoh jika meloncat melewati rintangan harus meloncat yang kuat dan tinggi agar tidak menjatuhkan rintangan. Dari semua area guru mencontohkan melewati urutan yang harus dilewati. Langkah ketiga siswa diminta guru untuk membentuk satu baris ke belakang dan meminta siswa untuk antri dan tidak saling mendorong ketika siswa mencoba bermain satu persatu. Ketika percobaan pertama permainan sunda manda, siswa diberikan rintangan setinggi 5 cm.

Pada saat keseluruhan ketinggian rintangan 5 cm kebanyakan siswa dapat melewati dengan mudah dan cepat. Setelah semua siswa melewati rintangan setinggi 5 cm kemudian peneliti dan guru menaikkan ketinggian rintangan menjadi 10 cm. Pada saat keseluruhan ketinggian rintangan 10 cm, kecepatan meloncat siswa sama seperti ketinggian rintangan 5 cm karena sudah semakin terbiasa dengan permainan dan ketinggian yang semakin dinaikkan. Setelah semua siswa meloncat ketinggian kembali dinaikkan menjadi 15 cm, siswa harus meloncat lebih tinggi lagi agar tidak menyentuh tali ataupun menjatuhkan rintangan.

Pada ketinggian rintangan 20 cm semakin banyak siswa yang lebih cepat dalam melakukan loncatan karena tumpuan siswa sudah semakin kuat agar dapat melewati rintangan dan menyelesaikan permainan sunda manda. Pada pertemuan ketiga ini siswa sudah dapat memainkan permainan sunda manda dengan baik. Kegiatan ini dilakukan dua kali putaran setiap ketinggiannya, siswa selalu diberi semangat oleh guru maupun oleh temannya. Siswa sudah dapat antri dengan rapi dan tidak dorong-dorengan seperti pertemuan sebelum-sebelumnya.

Setelah siswa pertama melakukan permainan ini, dilanjutkan siswa kedua sampai anak terakhir sesuai dengan urutan antrian siswa. Setelah selesai bermain permainan sunda manda siswa diajak untuk membereskan permainan, kemudian diperbolehkan untuk masuk ke dalam kelas melanjutkan kegiatan selanjutnya. Ketika selesai merapikan alat bermain para siswa merasa haus dan ingin minum, ibu guru mempersilahkan siswa untuk minum dan beristirahat di dalam kelas. Pada kegiatan inti yang kedua siswa mengerjakan dua tugas LKA. Tugas mengerjakan LKA yaitu menghubungkan gambar dengan tulisan nama profesi dan menebalkan tulisan.

Para siswa dengan tenang dan rapi mengerjakan LKA, ada beberapa siswa yang mengerjakan LKA dengan berbincang-bincang dengan temannya, saling meminjam penghapus ketika ada temannya yang tidak membawa penghapus, ketika ada siswa yang sudah selesai, anak tersebut duduk kembali dan memberitahu jawaban kepada temanya. Guru langsung mengingatkan “Ayo temannya jangan diganggu biar mengerjakan sendiri”. “Yang sudah selesai boleh langsung istirahat atau ke perpustakaan membaca buku” kata guru. Siswa yang

sudah selesai tadi langsung menuju ke perpustakaan dan teman-teman yang lain segera menyelesaikan tugasnya.

Selama kegiatan siswa bermain permainan sunda manda, peneliti mengamati aktifitas siswa sambil mendokumentasikannya. Kegiatan selanjutnya adalah guru melakukan evaluasi atau penilaian terhadap perkembangan kemampuan motorik siswa. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran sudah selesai. Guru dan peneliti berdiskusi mengenai proses pembelajaran pada hari ini, dan membicarakan perkembangan siswa termasuk perkembangan motorik kasar. Kemudian mencatat pada lembar observasi yang sebelumnya sudah dipersiapkan.

3) Kegiatan akhir (30 menit)

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan hitung-hitungan menggunakan jari tangan secara lisan, melakukan tanya jawab kegiatan yang sudah dilakukan, dan berdoa. Setelah semua siswa terkondisikan guru melakukan evaluasi kepada siswa dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini?
2. Siapa yang tidak selesai menyelesaikan tugas hari ini?

Guru meminta para siswa untuk menjawab pertanyaan yang sudah ditanyakan guru. Setelah semua siswa menjawab pertanyaan guru memberikan pujian kepada semua siswa. Sebelum pulang siswa diajak menyanyi bersama kemudian siswa berdoa pulang yang di pimpin oleh guru, sebelum para siswa pulang, siswa terlebih dahulu diberi pertanyaan hitung-hitungan yang dapat

dihitung menggunakan jari mereka, siapa yang dapat menjawab dipersilahkan pulang terlebih dahulu.



Gambar 16. Foto siswa meloncat tinggi

3. Observasi Siklus II

Observasi dilaksanakan selama pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan tersebut dilakukan pada Siklus II pertemuan pertama sampai ketiga dengan menggunakan lembar observasi. Selama proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Dalam kegiatan observasi permainan sunda manda yang diamati adalah kemampuan motorik kasar yang difokuskan pada keterampilan kekuatan, keseimbangan dan kelincahan.

a. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Pertama

Observasi pada Siklus II Pertemuan Pertama dilakukan secara kolaborasi. Aspek yang diamati yaitu kekuatan, kelincahan dan keterampilan anak dalam bermain sunda manda.

Tabel 12. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda

Pada Siklus II Pertemuan Pertama Ketinggian 5 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincihan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR				✓			✓				✓	
2	FM				✓			✓				✓	
3	FIR				✓			✓				✓	
4	FR				✓				✓				✓
5	MR			✓				✓				✓	
6	R				✓				✓				✓
7	RAF			✓			✓				✓		
8	VW				✓				✓				✓
9	ZA				✓			✓				✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		25				20				20			
Persentase (%)		92,5 %				74,0 %				74,0 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada keseimbangan memiliki kriteria berkembang sangat bagus, siswa melakukan permainan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap. Kelincihan pada kriteria berkembang sesuai harapan dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan dengan kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. FM dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada keseimbangan memiliki kriteria berkembang sangat bagus, siswa melakukan permainan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap. Kelincihan pada kriteria berkembang sesuai harapan dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan dengan kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada keseimbangan memiliki kriteria berkembang sangat bagus, siswa melakukan permainan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan dengan kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada

keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada keseimbangan pada kriteria berkembang sesuai harapan dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik. Kelincahan pada kriteria mulai berkembang siswa Anak belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah ada jeda ketika mendarat atau menolak. Kekuatan dengan kriteria mulai berkembang, siswa belum memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda siswa pada keseimbangan memiliki kriteria berkembang sangat bagus, siswa melakukan permainan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan dapat bergerak cepat saat

melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan dengan kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

Dari tabel dan pendiskripsian di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Pertama ketinggian 5 cm. Keseimbangan sebanyak 92,5% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan siswa sudah dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik dengan posisi badan yang tegap, siswa tidak menjatuhkan rintangan namun masih ada beberapa anak yang menumpu pada luar kotak permainan. Kekuatan sebanyak 74,0% termasuk pada kriteria cukup, sebagian besar siswa sudah memiliki kekuatan dalam menumpu dan menolak, hanya satu siswa yang kurang kuat dalam menolak dan menumpu.

Kelincahan sebanyak 74,0% termasuk pada kriteria cukup, ada beberapa siswa sudah dapat bergerak cepat dalam meloncati rintangan dan masih ada beberapa siswa ketika meloncati rintangan dengan jeda waktu. Ketika siswa bermain permainan sunda manda pada Siklus II Pertemuan Pertama ketinggian 5 cm siswa sudah merasa terbiasa memainkannya, pada ketinggian 5 cm siswa merasa mudah dan dapat memainkannya dengan baik sehingga dalam pelaksanaan permainannya pun siswa tidak mengalami kendala dan dapat meloncat dengan cepat.

Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Pertama Ketinggian 10 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincihan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR			✓				✓				✓	
2	FM				✓			✓				✓	
3	FIR				✓			✓				✓	
4	FR				✓				✓			✓	
5	MR			✓				✓				✓	
6	R				✓			✓				✓	
7	RAF			✓				✓				✓	
8	VW				✓			✓				✓	
9	ZA			✓			✓				✓		
Jumlah skor keseluruhan siswa		23				18				17			
Persentase (%)		85,1 %				66,6 %				62,9 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincihan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FM dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincihan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FR FR dalam memainkan permainan sunda manda siswa memiliki keseimbangan pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan berada pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada

keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda siswa memiliki keseimbangan pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan berada pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan

dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

Dari tabel dan pendiskripsiandi atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II pertemuan pertama ketinggian 10 cm. Keseimbangan sebanyak 85,1% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan siswa sudah dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik dengan posisi badan yang tegap, hanya ada dua siswa yang masih menginjak rintangan, menjatuhkannya dan kaki anak masih menumpu pada luar kotak permainan. Kekuatan sebanyak 66,6% termasuk pada kriteria cukup, sebagian besar siswa sudah memiliki kekuatan dalam menumpu dan menolak, ada dua siswa yang menumpu dan menolak tidak menggunakan kedua kakinya secara bersamaan namun hanya menggunakan satu kaki sebagai tumpuan dan tolakannya.

Kelincahan sebanyak 62,9% termasuk pada kriteria cukup, ada 7 siswa sudah dapat bergerak cepat dalam meloncati rintangan dan masih ada 2 siswa ketika meloncati rintangan dengan jeda waktu. Ketika siswa bermain permainan sunda manda pada Siklus II Pertemuan Pertama ketinggian 10 cm, siswa mengalami sedikit kendala dikarenakan semua ketinggian di sama ratakan untuk pertama kalinya, sehingga siswa harus menyesuaikan dengan ketinggian dan harus meloncat lebih tinggi lagi dibanding pada ketinggian 5 cm.

Tabel 14. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Pertama Ketinggian 15 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincihan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR			✓				✓				✓	
2	FM				✓				✓				✓
3	FIR				✓				✓				✓
4	FR				✓				✓				✓
5	MR				✓			✓				✓	
6	R			✓				✓				✓	
7	RAF			✓				✓				✓	
8	VW			✓				✓				✓	
9	ZA				✓			✓				✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		23				21				21			
Persentase (%)		85,1 %				77,7 %				77,7 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincihan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FM dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincihan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat

MR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan

siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat

saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

Dari tabel dan diskripsi di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Pertama ketinggian 15 cm, keseimbangan sebanyak 85,1% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan siswa sudah dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik dengan posisi badan yang tegap, namun masih ada satu siswa yang menyentuh rintangan ketika meloncati rintangan. Kekuatan sebanyak 77,7% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa sudah memiliki kekuatan dalam menumpu dan menolak.

Kelincahan sebanyak 77,7% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa sudah dapat bergerak cepat dalam meloncati rintangan, ada 3 siswa yang sudah dapat meloncat cepat tanpa jeda waktu. Ketika siswa bermain permainan sunda manda pada Siklus II Pertemuan Pertama ketinggian 15 cm, siswa sudah mulai terbiasa untuk meloncat lebih tinggi lagi dengan motifasi yang diberikan guru untuk meloncat yang tinggi.

Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Sisfgwa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Pertama Ketinggian 20 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR			✓				✓				✓	
2	FM				✓		✓					✓	
3	FIR				✓		✓					✓	
4	FR				✓				✓				✓
5	MR				✓			✓				✓	
6	R				✓			✓				✓	
7	RAF				✓		✓					✓	
8	VW			✓			✓					✓	
9	ZA				✓		✓					✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		25				14				19			
Persentase (%)		92,5%				51,8 %				70,3 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FM dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria mulai berkembang siswa Anak belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria mulai berkembang siswa Anak belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik,

siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria mulai berkembang siswa Anak belum dapat bergerak

cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria mulai berkembang siswa Anak belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria mulai berkembang siswa Anak belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

Dari tabel dan diskripsidi atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Pertama ketinggian 20 cm, keseimbangan sebanyak 92,5% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan siswa sudah dapat menyelesaikan permainan sunda manda dengan pendaratan yang baik, namun masih ada dua siswa yang menjatuhkan rintangan ketika meloncati rintangan. Kekuatan sebanyak 51,8 % termasuk pada kriteria cukup, sebagian besar siswa

kurang kuat dalam menumpu dan menolak, anak kurang tinggi dalam menolak yang menyebabkan dua siswa menjatuhkan rintangan, dan ada satu siswa pada satu kotak menumpu sebanyak dua kali.

Kelincahan sebanyak 70,3 % termasuk pada kriteria cukup, sebagian besar siswa sudah dapat bergerak cepat dengan jeda waktu dalam meloncati rintangan. Ketika siswa bermain permainan sunda manda pada Siklus II Pertemuan Pertama ketinggian 20 cm, kebanyakan siswa merasa lelah pada saat percobaan pertama dikatakan siswa harus meloncat tinggi agar tidak menjatuhkan rintangan, dan semua siswa ketika meloncat memiliki jeda waktu untuk dapat menumpu dengan kuat.

b. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Kedua

Observasi pada Siklus II Pertemuan Kedua dilakukan secara kolaborasi. Aspek yang diamati yaitu kekuatan, kelincahan dan keterampilan anak dalam bermain sunda manda. Hasil observasi pada Siklus II Pertemuan Kedua ketinggian 5cm dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Kedua Ketinggian 5 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR		✓					✓				✓	
2	FM				✓				✓			✓	
3	FIR				✓			✓				✓	
4	FR				✓				✓				✓
5	MR				✓				✓				✓
6	R				✓			✓				✓	
7	RAF				✓			✓				✓	
8	VW		✓					✓				✓	
9	ZA				✓				✓			✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		16				22				20			
Persentase (%)		59,2 %				81,4 %				74,0 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria mulai berkembang, dalam bermain siswa dapat melakukan pendaratan dengan kurang baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FM dalam memainkan permainan sunda manda siswa memiliki keseimbangan pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan berada pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada

keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik.

Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria mulai berkembang, dalam bermain siswa dapat melakukan pendaratan dengan kurang baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

Dari tabel dan pendiskripsiandi atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Kedua ketinggian 5 cm. Keseimbangan sebanyak 88,8% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan anak sudah dapat menyelesaikan permainan sunda manda dengan pendaratan yang baik, namun masih ada dua siswa yang menjatuhkan rintangan ketika meloncati rintangan dan ada 2 siswa yang kakinya masih menumpu pada luar kotak.

Kekuatan sebanyak 86,1% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa kuat dalam menumpu dan menolak, satu siswa menumpu sebanyak dua kali pada satu kotak. Kelincahan sebanyak 80,5% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa sudah dapat bergerak cepat dengan jeda waktu dalam meloncati rintangan. Ketika siswa bermain permainan sunda manda pada Siklus II Pertemuan Kedua siswa harus lebih banyak pemanasan sebelum siswa melakukan permainan ini.

Tabel 17. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Kedua Ketinggian 10 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR			✓				✓				✓	
2	FM				✓				✓				✓
3	FIR				✓			✓				✓	
4	FR				✓				✓				✓
5	MR				✓				✓			✓	
6	R				✓			✓				✓	
7	RAF				✓			✓				✓	
8	VW			✓				✓				✓	
9	ZA				✓			✓				✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		25				21				20			
Persentase (%)		92,5 %				77,7 %				74,0 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FM dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada

keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda siswa memiliki keseimbangan pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi

badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan berada pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan

perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

Dari tabel dan pendiskripsian di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Kedua ketinggian 10 cm. Keseimbangan sebanyak 92,5% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan anak sudah dapat menyelesaikan permainan sunda manda dengan pendaratan yang baik, namun masih ada 1 siswa yang kakinya masih menumpu pada luar kotak. Kekuatan sebanyak 77,7% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa kuat dalam menumpu dan menolak, dua siswa menumpu sebanyak dua kali pada satu kotak, dan satu siswa yang kurang kuat dalam menumpu sehingga hampir jatuh ketika mendarat.

Keterampilan kelincahan sebanyak 74,0% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa sudah dapat bergerak cepat dengan jeda waktu dalam meloncati rintangan, dan hanya ada 2 siswa yang mampu meloncat tanpa jeda waktu. Ketika anak bermain permainan sunda manda pada Siklus II pertemuan

kedua ketinggian 10 cm, kebanyakan siswa dapat melakukan dengan baik, sudah mulai terbiasa dengan adanya persamaan ketinggian.

Tabel 18. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda

Pada Siklus II Pertemuan Kedua Ketinggian 15 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR			✓				✓				✓	
2	FM			✓				✓				✓	
3	FIR				✓				✓				✓
4	FR				✓				✓				✓
5	MR				✓				✓			✓	
6	R			✓				✓				✓	
7	RAF				✓			✓				✓	
8	VW				✓			✓				✓	
9	ZA				✓			✓				✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		24				21				20			
Persentase (%)		88,8 %				77,7 %				74,0 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FM dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak,

kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda siswa memiliki keseimbangan pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan berada pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan.

Kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Kedua ketinggian 15 cm, keseimbangan sebanyak 88,8% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan siswa sudah dapat menyelesaikan permainan sunda manda dengan pendaratan yang baik, namun masih ada 1 siswa yang badannya tidak tegak sering sekali seolah-olah akan terjatuh. Kekuatan sebanyak 77,7% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa kuat dalam menumpu dan menolak, satu siswa menjatuhkan rintangan ketika meloncat dan ada satu siswa yang kurang kuat ketika menolak dan menumpu seolah-olah akan terjatuh.

Kelincahan sebanyak 74,0% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa sudah dapat bergerak cepat dengan jeda waktu dalam meloncati rintangan, ada 1 siswa karena terburu-buru kakinya menumpu pada kotak berikutnya, dan hanya ada 1 anak yang mampu meloncat tanpa jeda waktu. Ketika siswa bermain permainan sunda manda pada Siklus II Pertemuan Kedua ketinggian 15 cm, kebanyakan siswa dapat melakukan dengan baik.

Tabel 19. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Kedua Ketinggian 20 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincihan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR				✓			✓				✓	
2	FM				✓			✓				✓	
3	FIR				✓			✓				✓	
4	FR				✓				✓				✓
5	MR				✓			✓					✓
6	R				✓				✓			✓	
7	RAF			✓				✓				✓	
8	VW				✓			✓				✓	
9	ZA				✓			✓				✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		26				20				20			
Persentase (%)		96,2 %				74,0 %				74,0 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincihan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FM dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincihan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak

permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat

saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

Dari tabel dan diskripsi perkembangan siswadi atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Kedua ketinggian 20 cm keterampilan keseimbangan sebanyak 96,2% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan siswa sudah dapat menyelesaikan permainan sunda manda dengan pendaratan yang baik, namun masih ada 1 siswa yang menjatuhkan 2 rintangan. Kekuatan sebanyak 74,0% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa kuat dalam menumpu dan menolak, satu siswa menjatuhkan dua rintangan ketika meloncat dan ada satu siswa yang kurang kuat ketika menolak dan menumpu dua kali akan terjatuh.

Kelincahan sebanyak 74,0% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa sudah dapat bergerak cepat dengan jeda waktu dalam meloncati rintangan. Ketika siswa bermain permainan sunda manda pada Siklus II pertemuan kedua ketinggian 20 cm, kebanyakan siswa dapat melakukan dengan baik dan dapat menyesuaikan ketinggian.

c. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Ketiga

Observasi pada Siklus II Pertemuan Ketiga dilakukan secara kolaborasi. Aspek yang diamati yaitu kekuatan, kelincahan dan keterampilan siswa dalam bermain sunda manda.

Hasil observasi pada Siklus II Pertemuan Ketiga ketinggian 5cm dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda \ Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Ketinggian 5 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR				✓				✓			✓	
2	FM				✓			✓				✓	
3	FIR				✓				✓				✓
4	FR				✓				✓				✓
5	MR				✓				✓				✓
6	R				✓			✓				✓	
7	RAF			✓				✓			✓		
8	VW				✓			✓				✓	
9	ZA				✓				✓				✓
Jumlah skor keseluruhan siswa		26				20				21			
Persentase (%)		96,2 %				74,0 %				77,7 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda siswa memiliki keseimbangan pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan berada pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. FM dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah

tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. R

dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria mulai berkembang siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan

dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

Dari tabel dan pendiskripsian di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Ketiga ketinggian 5 cm, keseimbangan sebanyak 96,2% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan siswa sudah dapat menyelesaikan permainan sunda manda dengan pendaratan yang baik, tidak jatuh dan posisi badan tegap. Kekuatan sebanyak 74,0% termasuk pada kriteria cukup, sebagian besar siswa kuat dalam menumpu dan menolak, hanya ada satu siswa yang sempat tidak meloncat ketika menyelesaikan permainan namun menggunakan 1 kaki sebagai tumpuannya.

Kelincahan sebanyak 77,7% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa sudah dapat bergerak cepat, ada 4 siswa yang dapat meloncat tanpa jeda waktu ketika meloncati rintangan. Siswa sangat senang bermain sunda manda pada ketinggian 5 cm karena dianggap paling mudah dan siswa dapat bergerak dengan cepat.

Tabel 21. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Ketinggian 10 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR				✓				✓				✓
2	FM				✓				✓				✓
3	FIR				✓				✓				✓
4	FR				✓				✓				✓
5	MR				✓				✓				✓
6	R				✓			✓				✓	
7	RAF				✓			✓				✓	
8	VW				✓				✓			✓	
9	ZA				✓				✓			✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		27				25				23			
Persentase (%)		100 %				92,5 %				85,1 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. FM dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria

berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada

kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda siswa memiliki keseimbangan pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan berada pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda siswa memiliki keseimbangan pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan berada pada

kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

Dari tabel dan pendiskripsian di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Ketiga ketinggian 10 cm, keseimbangan sebanyak 100% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan siswa sudah dapat menyelesaikan permainan sunda manda dengan pendaratan yang baik, tidak jatuh dan posisi badan tegap. Kekuatan sebanyak 92,5% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa kuat dalam menumpu dan menolak, serta mampu menyelesaikan permainan.

Kelincahan sebanyak 85,1 % termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa sudah dapat bergerak cepat dengan jeda waktu, ada 2 siswa yang dapat meloncat tanpa jeda waktu ketika meloncati rintangan. Dengan pemanasan yang cukup anak lebih siap dalam meloncat.

Tabel 22. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Ketinggian 15 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR			✓				✓				✓	
2	FM				✓			✓					✓
3	FIR			✓				✓				✓	
4	FR				✓				✓				✓
5	MR				✓				✓				✓
6	R				✓				✓			✓	
7	RAF				✓			✓				✓	
8	VW				✓				✓				✓
9	ZA				✓			✓				✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		25				22				22			
Persentase (%)		92,5 %				81,4 %				81,4 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FM dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. FR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik,

siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

R dalam memainkan permainan sunda manda siswa memiliki keseimbangan pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan berada pada kriteria berkembang sangat bagus, siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada

di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

Dari tabel dan diskripsi di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Ketiga ketinggian 15 cm, keseimbangan sebanyak 92,5% termasuk pada kriteria baik, kebanyakan siswa sudah dapat menyelesaikan permainan sunda manda dengan pendaratan yang baik, namun ada

1 siswa yang menjatuhkan 1 rintangan dan dua siswa kakinya masih menumpu di luar kotak permainan. Kekuatan sebanyak 81,4% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa kuat dalam menumpu dan menolak serta mampu menyelesaikan permainan, namun ada dua siswa yang tumpuannya kurang kuat sehingga siswa seakan mau terjatuh.

Kelincahan sebanyak 81,4% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa sudah dapat bergerak cepat dengan jeda waktu, hanya ada 1 siswa yang masih menjatuhkan 1 rintangan.

Tabel 23. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa Melalui Permainan Sunda Manda Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Ketinggian 20 cm

No	Nama Siswa	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR				✓				✓				✓
2	FM				✓				✓				✓
3	FIR				✓				✓				✓
4	FR				✓				✓				✓
5	MR				✓				✓				✓
6	R			✓				✓					✓
7	RAF				✓			✓				✓	
8	VW				✓			✓				✓	
9	ZA				✓			✓				✓	
Jumlah skor keseluruhan siswa		26				23				24			
Persentase (%)		96,2 %				85,1 %				88,8 %			

APR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. FM

dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

FIR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.. FR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat.

MR dalam memainkan permainan sunda manda berada pada kriteria berkembang sangat bagus, pada keseimbangan siswa dapat meloncati rintangan

dengan pendaratan yang baik, siswa tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap memiliki kriteria berkembang sangat bagus. Kelincahan siswa dapat dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan. Kekuatan siswa dapat memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat. R dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat

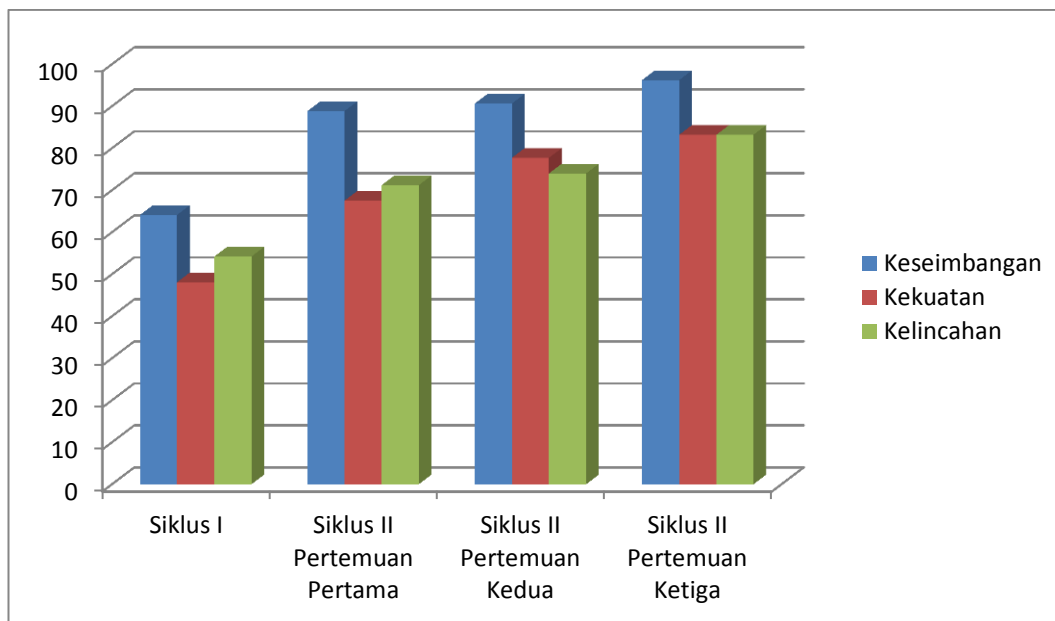
RAF dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. VW dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan

perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

ZA dalam memainkan permainan sunda manda keseimbangan siswa pada kriteria berkembang sesuai harapan, dalam bermain kaki siswa masih berada di luar kotak permainan dan siswa dapat melakukan pendaratan dengan baik. Kelincahan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, kekuatan pada kriteria berkembang sesuai harapan, siswa memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

Dari tabel dan diskripsi di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada Siklus II Pertemuan Ketiga ketinggian 20 cm, keseimbangan sebanyak 96,2% termasuk pada kriteria baik, siswa dapat menyelesaikan permainan sunda manda dengan pendaratan yang baik, tidak ada siswa yang jatuh dan posisi badan tegap, hanya 1 siswa yang posisi badannya belum tegap. Kekuatan sebanyak 85,1% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa kuat dalam menumpu dan menolak serta mampu menyelesaikan permainan. Kelincahan sebanyak 88,8% termasuk pada kriteria baik, sebagian besar siswa sudah dapat bergerak cepat tanpa jeda waktu, hanya ada 3 siswa yang meloncat dengan jeda waktu.

Dari hasil pengolahan data pada tabel rekapitulasi diatas kemampuan motorik kasar pada Siklus II dari Siklus I, Siklus II Pertemuan Pertama, Siklus II Pertemuan Kedua, Siklus II Pertemuan Ketiga, dapat diperjelas melalui grafik 2.



Grafik 2. Grafik persentase peningkatan kemampuan motorik kasar pada siklus II

4. Refleksi Siklus II

Refleksi pada Siklus II yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas pada akhir Siklus II. Pada refleksi Siklus II membahas mengenai proses pembelajaran yang terjadi saat melakukan tindakan. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran karena siswa merasa tertantang untuk dapat melompat tinggi melewati semua rintangan dari empat ketinggian yang berbeda. Siswa juga terlihat sangat senang saat kegiatan berlangsung karena teman-teman dan guru selalu memberi motivasi kepada siswa yang sedang melompat. Kegiatan melompat dalam bermain sunda manda sudah mampu membelajarkan siswa pada aspek motorik khususnya motorik kasar. Kemampuan motorik kasar siswa sudah mengalami peningkatan dan termasuk pada kriteria baik. Pada Siklus II kemampuan motorik kasar siswa sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga peneliti dirasa cukup dan penelitian dihentikan sampai Siklus II.

Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 24. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Siswa dalam Satu Kelas Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kemampuan Awal, Siklus I, dan Siklus II

No	Keterampilan Motorik Kasar	Hasil		
		Kemampuan Awal	Siklus I	Siklus II
1	Keseimbangan	25,9%	64,1%	91,8%
2	Kekuatan	25,9%	48,1%	76,0%
3	Kelincahan	25,9%	54,2%	76,1%

Memperhatikan grafik hasil kemampuan motorik kasar siswa setelah diadakan penelitian dapat dijelaskan bahwa semua aspek kemampuan motorik kasar siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal. Keseimbangan meningkat 65,9% dari 25,9% menjadi 91,8%. Kekuatan meningkat 50,1% dari 25,9% menjadi 76,0%. Keterampilan kelincahan meningkat 50,2% dari 25,9% menjadi 76,1%.

E. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan selama 3 pertemuan. Setiap siklus terdiri tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus II merupakan langkah yang dilakukan dalam memperbaiki permasalahan yang muncul pada Siklus I, sehingga hasil yang diperoleh setiap pertemuannya dapat meningkat sesuai dengan target yang diharapkan. Data hasil penelitian pada Siklus II diperoleh melalui lembar observasi dan dokumentasi. Data dari lembar observasi dapat digunakan untuk mengetahui peningkatan motorik kasar siswa.

Kemampuan motorik kasar siswa dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan bermain permainan sunda manda. Permainan sunda manda adalah kegiatan melompat dengan menggunakan rintangan yang akan melatih koordinasi gerak tubuh siswa agar dapat melompat tinggi ketika melompat

agar rintangan tidak jatuh, otot kaki dapat kuat dalam menolak dan menumpu, serta dapat melatih kelincahan siswa dalam merubah arah dengan cepat ketika meloncati rintangan pada area permainan. Selain itu, permainan sunda manda dapat mengontrol sosial dan emosionalnya karena siswa harus antri satu persatu dengan temannya untuk dapat bermain, siswa dapat saling memberi semangat agar dapat menyelesaikan permainan ketika temannya sedang bermain, permainan sunda manda juga dapat membangkitkan minat belajar siswa sehingga siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian permainan sunda manda dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa.

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus yang terdiri dari 6 kali pertemuan, aspek kemampuan motorik kasar yang diobservasi mengalami peningkatan yang signifikan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas hingga penelitian tindakan kelas Siklus II tahap akhir. Keseimbangan dari 25,9% hingga mencapai 91,8% atau meningkat 65,9%. Keterampilan kekuatan dari 25,9% menjadi 76,0% atau meningkat 50,1%. Keterampilan kelincahan dari 25,9% menjadi 76,1% atau meningkat 50,2%. Peningkatan perkembangan keterampilan motorik kasar siswa pada Kelompok B1 di TK Arum Puspita setelah dilakukan penelitian tindakan kelas. Jika dipersentase rata-rata kemampuan motorik kasar dari 25,9% dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan dapat meningkat mencapai 81,3% setelah dilakukan tindakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, anak sangat antusias dalam melakukan permainan sunda manda hal ini terlihat ketika anak sedang melakukan apersepsi dan mengetahui akan melakukan permainan sunda

manda anak gembira dan tidak sabar untuk melakukannya, siswa dapat memiliki tumpuan dan tolakan yang kuat sehingga dapat meloncati rintangan yang tinggi dan jauh. Siswa dapat mempertahankan posisi badan agar tetap tegap dan menjaga badannya agar tidak jatuh karena siswa melakukan permainan ini secara rutin, dalam melakukan gerakan melompat dengan cepat saat perpindahan, tumpuan dan tolakan seolah tidak ada jeda saat mendarat dan menolak siswa juga sudah mulai terlatih dengan diberikannya kesempatan dalam memainkan permainan ini.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan di TK Arum Puspita dalam pelaksanaannya masih memiliki keterbatasan, yaitu peneliti kurang memberikan tanda urutan di kotak area melompat sehingga ada beberapa siswa yang lupa melewati kotak pada area permainan. Penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan karena hanya dilakukan pada anak Kelompok B1 TK Arum Puspita yang berjumlah 9 siswa sehingga, apabila penelitian ini dilakukan pada subjek lain maka kemungkinan hasil yang diperoleh akan berubah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan awal motorik kasar siswa yang kurang baik dengan adanya permainan sunda manda yang dilakukan setiap harinya dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Dari siswa yang awalnya ragu-ragu dalam mencoba dengan diberikannya motifasi dan kesempatan mencoba akhirnya siswa dapat menjadi percaya diri, siswa yang otot kakinya kurang kuat dapat menjadi kuat dalam menyelesaikan permainan sebanyak empat kali, serta siswa dapat meningkatkan kelincahan dan keseimbangan dengan koordinasi anggota badan yang baik dengan melakukan permainan sunda manda secara rutin.

Siklus I cara bermainnya yaitu dengan meloncat menggunakan dua kaki di setiap petak pada area permainan yang di beri rintangan setinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm dan 20 cm, dalam sekali permainan. Pada Siklus II cara bermainnya yaitu dengan meloncat menggunakan dua kaki di setiap petak pada area permainan, ketinggian rintangan pada setiap permainan disamakan yaitu 5 cm, 10 cm, 15 cm dan 20 cm, peningkatan ketinggian dilakukan secara bergantian dan berurutan mulai dari ketinggian yang rendah ke yang tinggi. Sehingga, diperoleh kesimpulan bahwa permainan sunda manda dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B1 TK Arum Puspita.

Berdasarkan hasil data observasi yang diperoleh, kemampuan motorik kasar dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Sebelum adanya tindakan ketuntasan kemampuan motorik kasar baik yaitu keseimbangan sebanyak 25,9%,

kekuatan 18,5% dan kelincahan 29,6%. Pada Siklus I kemampuan motorik kasar meningkat menjadi keseimbangan sebanyak 64,1%, kekuatan 48,1% dan kelincahan 54,2%. Pada Siklus II kemampuan motorik kasar meningkat menjadi keseimbangan sebanyak 91,8%, kekuatan 76,1% dan kelincahan 76,1%. Oleh karena itu pembelajaran dikatakan berhasil karena 81,3% dari 9 jumlah siswa kelompok B1 di TK Arum Puspita telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

B. Saran

1. Bagi Anak

Permainan sunda manda dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar bagi siswa dengan memberikan kesempatan dan kebebasan anak untuk bergerak.

2. Bagi Pendidik PAUD

Berdasarkan kesimpulan diatas dalam pembelajaran khususnya pada aspek kemampuan motorik kasar, pendidik seharusnya memberikan kebebasan anak untuk bergerak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penerapan permainan sunda manda dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian yang berkaitan dengan aspek perkembangan anak selain aspek kemampuan motorik kasar, misalnya pada aspek sosial emosional siswa.
- b. Kemampuan motorik kasar merupakan aspek yang sangat penting bagi siswa, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat penelitian mengenai kemampuan motorik kasar melalui permainan lain yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni Dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Ami Sisilia Sari. (2012). *Perkembangan Motorik Kasar Anak TK*. Diakses dari [Http://Amisisiliasari.Blogspot.Com/2012/12/Perkembangan-Motorik-KasarAnak-Tk.Html](http://Amisisiliasari.Blogspot.Com/2012/12/Perkembangan-Motorik-KasarAnak-Tk.Html). pada tanggal tanggal 2 Oktober 2012, Jam 8.23 WIB.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*.
(alih bahasa: Zio Perdana). Yogyakarta: Diva Press.
- DwiSunar Prasetyono. (2008). *Biarkan Anakmu Bermain*. Yogyakarta: Diva Press.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Imas Kurniasih. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasia.
- Santrock W, John. (2008). *Life-Span Development*. New York: Mc Graw Hill.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kasihani Kasbolah. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan.
- Mukhtar Latif et al. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Mulyasa. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nelva Rolina. (2012). *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak.
- Rochiati Wiraatmadja. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media.
- Sisca Rahmadona. (2012). *Pembelajaran Untuk Paud*. Diakses dari [Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Lain-Lain/Sisca-RahmadonnaSpdMpd/Pembelajaran%20untuk%20paud.Pdf](http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Lain-Lain/Sisca-RahmadonnaSpdMpd/Pembelajaran%20untuk%20paud.Pdf) pada tanggal 8 Oktober 2012, Jam 5.33 WIB.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan 2010*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mayke Tedjasaputra S. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukadiyanto & Dangsina Muluk. (2011). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Perijinan Penelitian dan Pernyataan Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Kasugumulan, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 585168 Lanting, Fax. (0274) 540511, Dekan Telp. (0274) 520907
Telp. (0274) 585168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 365, 366, 401, 402, 403, 411)



Certificate No. QSC 00687

No. : 760 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

12 Februari 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Selda Provinsi DIY
Kepatihan Damrejan
Yogyakarta

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

Nama : Restu Nursih
NIM : 10111244001
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Jl. Aster II No.29, Pohrubuh, Condongcatur, Depok, Sleman

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Arum Puspita
Subyek : Siswa Kelompok B1
Objek : Kemampuan Motorik Kasar
Waktu : Februari-Maret 2014
Judul : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunde Manda Pada Kelompok B1 TK Arum Puspita

Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198 02 1 001

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



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

ipratic@yogyakarta.com

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/323/2014

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN** Nomor : **960/UN.34.11/PL/2014**
Tanggal : **12 FEBRUARI 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Peraturan 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 Pengembangan 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 Perwakilan Rakyat Daerah;
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengumpulan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pengumpulan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **BESTARI NURSIH** NIP/NIM : **10111244001**
Alamat : **FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PGPAUD/PPSD, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK B1 TK ARUM PUSPITA**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **13 FEBRUARI 2014 s.d 13 MEI 2014**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pengumpulan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui Instansi yang berwenang mengeluarkan (ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan catatan asli yang sudah diautentikasi dan diubuh cap Instansi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib menaati 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 **13 FEBRUARI 2014**

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Pemerintahan dan Pembangunan

Setda DIY, Ub.

Hasbi Bimo Adm. Biro Administrasi Pembangunan



Terdistribusi :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0461 / S1 / 2014

Menunjuk Surat

Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/W/3202/2014

Mengingat

Tanggal : 13 Februari 2014

Perihal : Ijin Penelitian

- Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Peningkat Rekonsolidasi Pelaksanaan Survei Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Dizinkan kepada

Nama : **BESTARI NURSIH**
P. T / Alamat : **Fak. Ilmu Pendidikan, UNY, Karangmalang Yogyakarta**
NIP/NIM/No. KTI : **10111244001**
Tema/Ludul : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK 21 TK ARUM PUSPITA**
Kegiatan : **Triharjo, pandak, Bantul**
Lokasi : **Triharjo, pandak, Bantul**
Waktu : **13 Februari sd 13 Mei 2014**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperiannya;
- Wajib menjaga ketertiban dan menaati peraturan perundangan yang berlaku;
- Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
- Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *selfcopy* (GD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
- Izin dapat dibatalkan sewaktu waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
- Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
- Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l

Pada tanggal : 13 Februari 2014

Kepala,
Badan Perencanaan dan Pengembangan
Muhammad Kusnadi, M.P.S.
Ir. Edi Purwanto, M.Eng
NIP. 196407101997031004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

- Bupati Bantul (sebagai laporan)
- Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
- Camat Pandak, Bantul
- Lurah Desa Triharjo, pandak, Bantul
- Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
- Ka. Sekolah TK ARUM PUSPITA
- Dekan Fak. Ilmu Pendidikan, UNY
- Yang Bersangkutan (Mahasiswa)

TAMAN KANAK-KANAK ARUM PUSPITA
Alamat : Ciren Triharjo Pandak Bantul 55761

SURAT KETERANGAN

No. 06/TK AP/C/III/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Arum Puspita Ciren Triharjo Pandak menerangkan bahwa :

Nama : BESTARI NURSIH

NIP : 10111244001

Mahasiswa : UNY

Jurusan : PGPAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Benar-benar telah melaksanakan penelitian yang berjudul " Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan Sunda Manda pada kelompok B.1 di TK Arum Puspita Ciren Triharjo Pandak Bantul" Mulai tanggal 24 Februari 2014 sampai dengan 01 Maret 2014.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Ciren, 26 Maret 2014

Kepala Sekolah

SYAMSIDAH, S.Pd.AUD

NIP. 196602241987022002

LAMPIRAN 2

Pedoman Observasi dan Instrumen Penelitian

Tabel 1. Kisi – Kisi Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok B1 TK Arum Puspita

Variabel	Aspek	Indikator
Sunda manda	Motorik kasar	Keseimbangan
		Kelincahan
		kekuatan

Rubrik Penilaian Ketrampilan Keseimbangan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Belum Berkembang	Anak tidak mau meloncat sama sekali	1
Mulai Berkembang	Ketika melakukan permainan sunda manda anak meloncati rintangan setinggi 20cm, 15 cm, 10cm, dan 5 cm, dengan pendaratan yang kurang baik. Anak masih jatuh 8-12 kali dan tidak mampu menyelesaikan permainan	2
Berkembang Sesuai Harapan	Ketika melakukan permainan sunda manda anak meloncati rintangan setinggi 20cm, 15 cm, 10cm, dan 5 cm, dengan pendaratan yang baik. Anak masih jatuh kurang dari 4 kali	3
Berkembang Sangat Bagus	Ketika melakukan permainan sunda manda anak dapat meloncati rintangan setinggi 20cm, 15 cm, 10cm, dan 5 cm, dengan pendaratan yang baik. Anak tidak jatuh sama sekali dan posisi badan tegap	4

Rubrik Penilaian Ketrampilan Kelincahan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Belum Berkembang	Anak tidak mau meloncat sama sekali	1
Mulai Berkembang	Anak belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah ada jeda ketika mendarat atau menolak, dan anak tidak menjatuhkan rintangan lebih dari 3	2

Berkembang Sesuai Harapan	Anak dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak dan anak tidak menjatuhkan rintangan lebih dari 1	3
Berkembang Sangat Bagus	Anak dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan atau pendaratan seolah tidak ada jeda ketika mendarat atau menolak, serta anak tidak menjatuhkan tali yang dijadikan rintangan	4

Rubrik Penilaian Ketrampilan Kekuatan

Kriteria	Deskripsi	Skor
Belum Berkembang	Anak tidak mau meloncat sama sekali	1
Mulai Berkembang	Anak belum memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat sehingga ketika meloncati empat rintangan anak menjatuhkan 2- 3 rintangan dengan jarak 30cm, dan anak belum dapat menyelesaikan permainan	2
Berkembang Sesuai Harapan	Anak memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat sehingga ketika meloncati empat rintangan anak tidak menjatuhkan lebih dari 3 rintangan dengan jarak 30cm dan sudah dapat menyelesaikan permainan	3
Berkembang Sangat Bagus	Anak memiliki tumpuan atau tolakan yang kuat sehingga ketika meloncati empat rintangan anak tidak menjatuhkan rintangan sama sekali dengan jarak 30cm dan mampu menyelesaikan permainan	4

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR PERMAINAN SUNDA MANDA

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR													
2	FM													
3	FIR													
4	FR													
5	MR													
6	R													
7	RAF													'
8	VW													
9	ZA													
Jumlah skor keseluruhan siswa														
Persentase (%)														

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Dengan ini, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Sukadiyanto, M.Pd

NIP : 19611207 198702 1 001

Instansi : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Sebagai validator atas instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Bestari Nursih

NTM : 10111244001

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

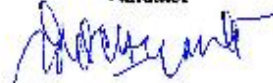
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dari aspek materi yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas sudah dikonsultasikan dan layak digunakan dalam penelitian yang berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok B1 TK Arum Puspita*".

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 6 Februari 2013

Validator



Prof. Dr. Sukadiyanto, M.Pd

NIP. 19611207 198702 1 001

LAMPIRAN 3

Rencana Kegiatan Harian (RKH)

RENCANA KEGIATAN HARIAN
KELOMPOK : B1
SEMESTER / MINGGU : II/6
TEMA / SUB TEMA : Pekerjaan/ Hasil Bekerja
HARI / TANGGAL : Senin, 24 Februari 2014
WAKTU : 07.30- 10.30 (± 120 MENIT)

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Membedakan perilaku baik dan buruk (Nam4)	Mengtau perilaku baik dan buruk	Kegiatan Awal ± 30 Menit - Salam - Berdo'a sebelum kegiatan - Tanya jawab tentang perilaku baik dan buruk kepada anak - Bernyanyi lagu pekerjaan - Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak	Cone, tali, karpet warna	Percakapan				
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan	Anak diajak bermain permainan sunda manda	Kegiatan Inti ± 60 menit (Individual / Kelompok) 1. Bermain permainan sunda manda • Anak diminta pemanasan dengan berjinjit dan melompat-lompat di tempat		Observasi				
	Mengeta		LKA	Hasil karya (ketepatan)				

kelincahan (F.A1)	hui bilangan dan mampu mengucapkan bilangan	<ul style="list-style-type: none"> •Anak diminta bermain sunda manda dengan cara meloncat melewati rintangan dengan tinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, 20 cm 	Buku gambar, pensil, crayon	Unju kerja (Ketangkasan)					
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (K.C 2)	Menirukan bentuk yang dicontohkan	<p>2. Menebalkan angka 1 - 20</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak diminta mengambil LKA dan peralatan menulis •Anak diminta menebalkan angka 1-20 pada LKA yang telah disediakan •Anak diminta menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru 			Percakapan				
Meniru bentuk (F.B 2)	Tanya jawab hasil karya anak	<p>3. Ekstra Gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak diminta mengambil buku gambar dan peralatan menggambar •Anak diminta menggambar hasil dari kebun pak tani yang berupa sayur mayur sesuai contoh guru •Anak diminta mewarnai gambar <p>Istirahat ± 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Makan • Bermain 			Penugasan (menceritakan hasilnya)				
Bangga terhadap hasil karya sendiri (Sos Em 8)									
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (B. B1)									

		<p>Kegiatan Penutup ± 30 menit</p> <p>1. Kegiatan mengingat kembali</p> <p>- anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan</p> <p>2. Anak menceritakan apa yang telah dibuat anak</p> <p>3. Bernyanyi</p> <p>4. Berdoa</p> <p>5. Salam</p> <p>6. Pulang</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

Yogyakarta, 24Februari 2014

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Syamsidah, S.Pd, AUD
NIP. 19660224 198702 2 002

Guru kelas



Tri Haryatin

RENCANA KEGIATAN HARIAN
KELOMPOK : B1
SEMESTER / MINGGU : II/6
TEMA / SUB TEMA : Pekerjaan/ Hasil Bekerja
HARI / TANGGAL : Selasa, 25 Februari 2014


TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				Alat	Hasil			
					*	**	** *	****
Membiasakan diri beribadah (NAM 2)	Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	Kegiatan Awal ± 30 Menit - Salam - Berdo'a sebelum kegiatan - Bernyanyi lagu pekerjaan - Apersepsi tanya jawab tentang pekerjaan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak Kegiatan Inti ± 60 menit (Individual / Kelompok) 1. Bermain permainan sunda manda • Anak diminta pemanasan dengan berjinjit dan meloncat-loncat di tempat	Cone, tali, karpet warna	Percakapan				
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (F.A1) Bekerjasama dengan teman	Anak diajak bermain permainan sunda manda		LKA	Observasi				
				Hasil karya (cara yang urut)				

(SosEm 1)								
Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf (B.C4)	Dapat mengetahui tulisan dan bacaan	<ul style="list-style-type: none"> •Anak diminta untuk membentuk barisan ke belakang dan antri agar tidak dorong-dorongan ketika anak akan bermain •Anak diminta bermain sunda manda dengan cara melompat melewati rintangan dengan tinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, 20 cm 	LKA	Penugasan (ketepatan)				
Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (K. B1)	Mengetahui perbedaan banyak sedikit	<p>4. Menghubungkan dan menebalkan tulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak diminta mengambil LKA dan peralatan menulis •Anak diminta menghubungkan gambar ke bacaan pekerjaan pada LKA yang telah disediakan 		Unjuk kerja (ketelitian)				
Mengulang kalimat yang lebih kompleks (B.A2)	Bersajak kemudian dinyanyikan	<p>5. Menghitung kelompok gambar dan menuliskan jumlah gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> •Anak diminta mengambil LKA •Anak diminta menghitung gambar kemudian 		Percakapan				

		<p>menuliskan jumlahnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta menuliskan <, >, atau =, pada perbedaan jumlah yang tertera <p>Istirahat \pm 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Makan • Bermain <p>Kegiatan Penutup \pm 30 menit</p> <p>7. Anak diajak menirukan sajak yang dibacakan guru kemudian diajak untuk menyanyikan sajak tersebut</p> <p>8. Kegiatan mengingat kembali</p> <p>- anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan</p> <p>9. Berdoa</p> <p>10. Sal am</p> <p>11. Pul ang</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

Yogyakarta, 25Februari 2014

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Syamsidah, S.Pd, AUD
NIP. 19660224 198702 2 002

Guru kelas



Tri Haryatin

RENCANA KEGIATAN HARIAN
KELOMPOK : B1
SEMESTER / MINGGU : II/6
TEMA / SUB TEMA : Pekerjaan/ Hasil Bekerja
HARI / TANGGAL : Rabu, 26 Februari 2014
WAKTU ± : 07.30- 10.30 (± 120 MENIT)


TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Mengenal agama yang dianut (NAM 1)	Menghafalkan surat At Qadr	Kegiatan Awal ± 30 Menit - Salam - Berdo'a sebelum kegiatan - Bernyanyi lagu pekerjaan - Apersepsi tanya jawab tentang pekerjaan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak	Cone, tali, karpet warna	Perca kapan				
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (F.A1)	Anak diajak bermain permainan sunda manda	Kegiatan Inti ± 60 menit (Individual / Kelompok) 1. Bermain permainan sunda manda • Anak diminta pemanasan dengan berjinjit dan meloncat-loncat di tempat		Obser vasi				
Memahami peraturan				Unjuk keterampilan				

dan disiplin (SosEm 5)		<ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta untuk membentuk barisan ke belakang dan antri agar tidak dorong-dorongan ketika anak akan bermain • Anak diminta bermain sunda manda dengan cara meloncat melewati rintangan dengan tinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, 20 cm 	LKA					
Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi (K.A1)	Dapat mengetahui pakaian yang digunakan untuk bekerja dan mengetahui bahasa inggris dari pekerjaan							
Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam menirukan tarian (F. A2)	Dapat mengikuti tarian	<p>2. Menganalisis kejanggalan pada pakaian yang digunakan petani dan guru saat bekerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta mengambil LKA dan peralatan menulis • Anak diminta mencari aksesoris yang janggal pada pakaian yang digunakan pak tani dan pak polisi saat bekerja • Anak diminta menebalkan huruf dan anak diminta mengucapkan bahasa inggris dari profesi tersebut 	Tape					
Memiliki lebih banyak kata untuk mengekspres	Dapat bercakap-cakap menyampaikan idenya	<p>3. Ekstra tari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta berbaris keluar ruangan • Anak diminta berbaris dan melihat contoh tarian dari 						

sikan ide kepada orang lain (B. B5)		<p>guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta mengikuti tarian yang dicontohkan <p>Istirahat \pm 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Makan • Bermain <p>Kegiatan Penutup \pm 30 menit</p> <p>Kegiatan mengingat kembali</p> <ul style="list-style-type: none"> - anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan <p>Berdoa Salam Pulang</p>						
--------------------------------------	--	---	--	--	--	--	--	--

Yogyakarta, 26Februari 2014

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Syamsidah, S.Pd, AUD
NIP. 19660224 198702 2 002

Guru kelas



Tri Haryatin

RENCANA KEGIATAN HARIAN
KELOMPOK : B1
SEMESTER / MINGGU : II/6
TEMA / SUB TEMA : Pekerjaan/ Hasil Bekerja
HARI / TANGGAL : Kamis, 27 Februari 2014
WAKTU ± : 07.30- 10.30 (± 120 MENIT)

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Membiasakan diri beribadah (NAM 2)	Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	Kegiatan Awal ± 30 Menit - Salam - Berdo'a sebelum kegiatan - Bernyanyi lagu pekerjaan - Apersepsi tanya jawab tentang pekerjaan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak	Cone, tali, karpet warna	Percakapan				
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (F.A1)	Anak diajak bermain permainan sunda manda	Kegiatan Inti ± 60 menit (Individual / Kelompok) 1. Bermain permainan sunda manda • Anak diminta pemanasan dengan berjinjit dan meloncat-loncat di tempat • Anak diminta untuk membentuk barisan ke belakang dan antri		Observasi				
Memahami peraturan dan disiplin			LKA	Hasil karya (kemandirian)				

(SosEm 5)	dapat mengetahui ukuran penuh dan setengah	<p>agar tidak dorong-dorongan ketika anak akan bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta bermain sunda manda dengan cara melompat melewati rintangan dengan tinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, 20 cm 	Lka, pensil, crayon	Penugasan (kerapian)				
Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (K.B1)	Dapat melaksanakan tiga perintah sekaligus	<p>4. Mewarnai botol jamu milik penjual jamu kunir asem di isi penuh, sedangkan jamu godong kates diisi setengah botol</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta mengambil LKA dan peralatan menulis • Anak diminta mewarnai botol kuning penung sedangkan botol hijau hanya setengah botol 		Unjuk kerja (ketepatan)				
Mengerti beberapa perintah secara bersamaan (B. A1)	Menghargai temannya yang sedang bernyanyi di depan kelas	<p>5. Menebalkan tulisan dan mencontoh tulisan serta mewarnai dua gambar dari 4 gambar sesuai perintah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta menebalkan tulisan • Anak diminta mencontoh tulisan diatasnya • Anak diminta mewarnai dua gambar dari empat gambar yang tersedia yakni gambar petani dan polisi <p>Istirahat ± 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan 		Percakapan				
Bersikap kooperatif dengan teman (SosEm 1)								

		<ul style="list-style-type: none"> • Makan • Bermain <p>Kegiatan Penutup ± 30 menit</p> <p>12. Kegiatan mengingat kembali</p> <p>- anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan</p> <p>13. Bernyanyi bergantian di depan kelas</p> <p>14. Berdoa</p> <p>15. Salam</p> <p>16. Pulang</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Yogyakarta, 27Februari 2014

<p>Mengetahui,</p> <p>Kepala Sekolah TK Arum Puspita</p>  <p>Syamsidah, S.Pd, AUD</p> <p>NIP. 19660224 198702 2 002</p>	<p>Guru kelas</p>  <p>Tri Haryatin</p>
--	---

RENCANA KEGIATAN HARIAN
KELOMPOK : B1
SEMESTER / MINGGU : II/6
TEMA / SUB TEMA : Pekerjaan/ Hasil Bekerja
HARI / TANGGAL : Jumat, 28 Februari 2014
WAKTU ± : 07.30- 10.30 (± 120 MENIT)

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				Alat	Hasil			
					*	**	***	****
Membiasa kan diri beribadah (Nam2)	Bersyair bernafaskan agama	Kegiatan Awal ± 30 Menit - Salam - Berdo'a sebelum kegiatan - Bersyair bernafaskan agama - Apersepsi pekerjaan - Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak	Cone, tali, karpet warna	Percakapan				
Melakuka n gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan	Anak diajak bermain permainan sunda manda	Kegiatan Inti ± 60 menit (Individual Kelompok) 1. Bermain permainan sunda manda •Anak diminta pemanasan dengan berjinjit dan meloncat-loncat di tempat •Anak diminta untuk		Observasi				

kelincahan (F.A1)	Dapat menyusun kalimat sederhana	membentuk barisan ke belakang dan antri agar tidak dorong-dorongan ketika anak akan bermain	LKA	Unjuk kerja ketepatan				
Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (B. B4)	Menirukan bentuk yang dicontohkan	<ul style="list-style-type: none"> Anak diminta bermain sunda manda dengan cara meloncat melewati rintangan dengan tinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, 20 cm 	Sempoa, buku soal sempoa	Hasil karya				
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (K.C 2)		6. Melengkapi kalimat dengan jawaban yang sudah tersedia dengan diberi tanda X <ul style="list-style-type: none"> Anak diminta mengambil LKA dan peralatan menulis Anak diminta melengkapi kalimat dengan memberi tanda x pada lembar jawab yang sudah tersedia 		Percakapan				
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya	Dapat memahami apa yang harus dilakukan kepada orang tua	7. Ekstra Sempoa <ul style="list-style-type: none"> Anak diminta mengambil buku soal simpoa dan alat simpoa Anak diminta menjumlahkan dan mengurangi bilangan Anak diminta menilaikan dan mengembalikan buku pada tempatnya <p>Istirahat ± 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuci tangan Makan Bermai 						

setempat (SosEm 4)		n						
		<p>Kegiatan Penutup ± 30 menit</p> <p>17. Menanyakan dan memberitahu anak apa yang harus dilakukan anak untuk menghormati orangtua</p> <p>18. Kegiatan mengingat kembali</p> <p>- anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan</p> <p>Bernyanyi Berdoa Salam Pulang</p>						

Yogyakarta, 28Februari 2014

<p>Mengetahui,</p> <p>Kepala Sekolah TK Arum Puspita</p>  <p>Syamsidah, S.Pd, AUD</p> <p>NIP. 19660224 198702 2 002</p>	<p>Guru kelas</p>  <p>Tri Haryatin</p>
--	---

RENCANA KEGIATAN HARIAN
KELOMPOK : B1
SEMESTER / MINGGU : II/6
TEMA / SUB TEMA : Pekerjaan/ Hasil Bekerja
HARI / TANGGAL : Sabtu, 1 Maret 2014
WAKTU ± : 07.30- 10.30 (± 120 MENIT)


TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA / SUMBER BELAJAR	Alat	PENILAIAN			
					Hasil			
					*	**	***	****
Memahami perilaku mulia (Nam3)	Bersyair bernafaskan agama	Kegiatan Awal ± 30 Menit - Salam - Berdo'a sebelum kegiatan - Tanya jawab mengenai bagaimana bersikap yang baik kepada orangtua dan teman - Apersepsi pekerjaan - Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak	Cone, tali, karpet warna	Percakapan				
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	Anak diajak bermain permainan sunda manda	Kegiatan Inti ± 60 menit (Individual / Kelompok) 1. Bermain permainan sunda manda		Observasi				
				Penugasan				

<p>(F.A1) Memahami peraturan dan disiplin (SosEm5)</p> <p>Mengklarifikasi benda berdasarkan fungsi (K. A1)</p> <p>Berkomunikasi secara lisan mengenali simbol berhitung (B.B3)</p>	<p>Dapat mengetahui nama profesi dari gambar</p> <p>Dapat menghitung secara lisan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta pemanasan dengan berjinjit dan meloncat-loncat di tempat • Anak diminta untuk membentuk barisan ke belakang dan antri agar tidak dorong-dorongan ketika anak akan bermain • Anak diminta bermain sunda manda dengan cara meloncat melewati rintangan dengan tinggi 5 cm, 10 cm, 15 cm, 20 cm <p>8. Menghubungkan gambar dengan tulisan nama profesi dan menebalkan tulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diminta mengambil LKA dan peralatan menulis • Anak diminta menghubungkan gambar dengan nama pekerjaannya • Anak diminta menebalkan tulisan <p>Istirahat ± 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Makan • Bermain <p>Kegiatan Penutup ± 30 menit</p>	<p>LKA</p>	<p>(keberanian)</p> <p>Unjuk kerja (ketepatan)</p> <p>Hasil karya (ketepatan)</p>				
--	---	--	------------	---	--	--	--	--

		<p>Hitung hitungan lisan menggunakan tangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diajak untuk belajar menghitung dengan jari secara lisan - Anak menjawab satu persatu <p>19. Kegiatan mengingat kembali</p> <ul style="list-style-type: none"> - anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan <p>Bernyanyi Berdoa Salam Pulang</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

Yogyakarta, 1 Maret 2014

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Syamsidah, S.Pd, AUD
NIP. 19660224 198702 2 002

Guru kelas



Tri Haryatin

LAMPIRAN 4

Hasil Observasi

**INSTRUMEN PENELITIAN SEBELUM TINDAKAN
PADA PERMAINAN SUNDA MANDA TRADISIONAL**

Motorik Kasar													
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
1	APR		✓				✓				✓		
2	FM		✓				✓				✓		
3	FIR		✓				✓				✓		
4	FR		✓				✓				✓		
5	MR		✓				✓				✓		
6	R		✓				✓				✓		
7	RAF		✓				✓				✓		
8	VW	✓				✓				✓			
9	ZA	✓				✓				✓			
Jumlah skor keseluruhan siswa		7				7				7			
Presentase (%)		25,9 %				25,9 %				25,9 %			

Siklus I Hari 1

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR PERMAINAN SUNDA MANDA

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR		✓				✓				✓			Ada 1 kotak yang terlewati dan belum runtut
2	FM		✓				✓				✓			Tumpuan menggunakan 1 kaki bukan 2 kaki
3	FIR			✓				✓				✓		Menyelesaikan permainan tanpa jatuh
4	FR			✓				✓				✓		Menyelesaikan permainan tanpa jatuh
5	MR			✓			✓				✓			Kaki keluar kotak permainan
6	R			✓			✓					✓		Kaki keluar kotak permainan
7	RAF		✓				✓				✓			Kaki menolak tidak bersamaan saat menolak
8	VW		✓				✓				✓			Kaki menumpu dan melolak tidak bersamaan
9	ZA			✓			✓				✓			Kaki menumpu dan melolak tidak bersamaan
Jumlah skor keseluruhan siswa		14				11				12				
Persentase (%)		51,8 %				40,7 %				44,4 %				

Siklus I Hari 2

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR PERMAINAN SUNDA MANDA

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR		✓				✓				✓			Menggunakan 1 kaki dan berlari tidak meloncat
2	FM			✓			✓				✓			Kaki menumpu di luar kotak
3	FIR			✓				✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
4	FR			✓				✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
5	MR			✓			✓				✓			Kaki menumpu di luar kotak
6	R			✓			✓					✓		Cepat dan tidak jatuh
7	RAF		✓				✓				✓			Lupa alur permainan dan harus dibimbing
8	VW		✓				✓				✓			Menggunakan 1 kaki sebagai tumpuan
9	ZA			✓				✓				✓		Kaki diluar kotak
Jumlah skor keseluruhan siswa		15				12				13				
Persentase (%)		55,5 %				44,4 %				48,1 %				

Siklus I Hari 3

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR PERMAINAN SUNDA MANDA

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR			✓				✓				✓		Menyelesaikan permainan tanpa jatuh
2	FM				✓			✓				✓		Badan tegap & kaki kurang bersamaan saat meloncat
3	FIR				✓			✓				✓		Menyelesaikan permainan & badan tegap
4	FR				✓				✓				✓	Cepat seolah tidak ada jeda waktu
5	MR			✓			✓					✓		Cepat dan kaki masih diluar kotak
6	R				✓			✓				✓		Menyelesaikan permainan dengan badan tegap
7	RAF			✓			✓					✓		Kurang kuat dalam menolak
8	VW			✓				✓				✓		Menyelesaikan permainan tanpa jatuh
9	ZA				✓			✓				✓		Tegap dan cepat
Jumlah skor keseluruhan siswa		23				17				19				
Persentase (%)		85,1 %				62,9 %				70,3 %				

Siklus II Hari 1

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR

PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 5 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR				✓			✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
2	FM				✓			✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
3	FIR				✓			✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
4	FR				✓				✓				✓	Cepat seolah tidak ada jeda waktu
5	MR			✓				✓				✓		Cepat, kaki masih di luar kotak
6	R				✓				✓				✓	Cepat, tidak jatuh & tegap
7	RAF			✓			✓				✓			Ada jeda waktu dan menginjak rintangan
8	VW				✓				✓				✓	Cepat seolah tidak ada jeda waktu
9	ZA				✓			✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
Jumlah skor keseluruhan siswa		25				20				20				
Persentase (%)		92,5 %				74,0 %				74,0 %				

Siklus II Hari 1

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR

PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 10 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR			✓				✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
2	FM				✓			✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
3	FIR				✓			✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
4	FR				✓				✓			✓		Cepat dan menjatuhkan 1 rintangan
5	MR			✓				✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
6	R				✓			✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
7	RAF			✓				✓				✓		1 kali menginjak rintangan
8	VW				✓			✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
9	ZA			✓			✓				✓			Saat kembali anak melompat bukan meloncat
Jumlah skor keseluruhan siswa		23				18				17				
Persentase (%)		85,1 %				66,6 %				62,9 %				

Siklus II Hari 1

INSTRUMEN PENELITIAN
KETERAMPILAN MOTORIK KASAR
PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 15 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR			✓				✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
2	FM				✓				✓				✓	Cepat dan tegap
3	FIR				✓				✓				✓	Cepat dan tegap
4	FR				✓				✓				✓	Cepat dan tegap
5	MR				✓			✓				✓		Cepat dan tegap
6	R			✓				✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
7	RAF			✓				✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
8	VW			✓				✓				✓		Cepat dan tidak jatuh
9	ZA				✓			✓				✓		Kaki menyentuh rintangan
Jumlah skor keseluruhan siswa		23				21				21				
Persentase (%)		85,1 %				77,7 %				77,7 %				

Siklus II Hari 1

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR

PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 20 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR			✓				✓				✓		Cepat & menjatuhkan 1 rintangan
2	FM				✓		✓					✓		Cepat menyelesaikan permainan
3	FIR				✓		✓					✓		Cepat menyelesaikan permainan
4	FR				✓				✓				✓	Tegap, cepat seolah tidak ada jeda waktu
5	MR				✓			✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
6	R				✓			✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
7	RAF				✓		✓					✓		Tumpuan kurangkuat, 1 kotak di tumpu 2 kali
8	VW			✓			✓					✓		Menjatuhkan 1 rintangan
9	ZA				✓		✓					✓		Jeda meloncat lama
Jumlah skor keseluruhan siswa		25				14				19				
Persentase (%)		92,5%				51,8 %				70,3 %				

Siklus II Hari 2

INSTRUMEN PENELITIAN
KETERAMPILAN MOTORIK KASAR
PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 5 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR		✓					✓				✓		Tumpuan kurang kuat, menjatuhkan 1 rintangan
2	FM				✓				✓			✓		Cepat menyelesaikan permainan
3	FIR				✓			✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
4	FR				✓				✓				✓	Tegap, cepat seolah tidak ada jeda waktu saat meloncat
5	MR				✓				✓				✓	Tegap, cepat seolah tidak ada jeda waktu saat meloncat
6	R				✓			✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
7	RAF				✓			✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
8	VW		✓					✓				✓		Menjatuhkan 1 rintangan, kaki masih di luar kotak
9	ZA				✓				✓			✓		Kaki berada di luar kotak
Jumlah skor keseluruhan siswa		23				22				20				

Persentase (%)	85,1 %	81,4 %	74,0 %	
----------------	--------	--------	--------	--

Siklus II Hari 2

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR

PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 10 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR			✓				✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
2	FM				✓				✓				✓	Cepat seolah tidak ada jeda waktu
3	FIR				✓			✓				✓		Tumpuan kurang kuat
4	FR				✓				✓				✓	Cepat seolah tidak ada jeda waktu
5	MR				✓				✓			✓		Kaki menumpu dua kali dalam satu kotak
6	R				✓			✓				✓		Kaki menumpu dua kali dalam satu kotak
7	RAF				✓			✓				✓		Tumpua kurang kuat
8	VW			✓				✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
9	ZA				✓			✓				✓		Kaki masih ada di luar kotak
Jumlah skor keseluruhan siswa		25				21				20				
Persentase (%)		92,5 %				77,7 %				74,0 %				

Siklus II Hari 2

INSTRUMEN PENELITIAN
KETERAMPILAN MOTORIK KASAR
PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 15 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR			✓				✓				✓		Cepat, 1 kotak terlewati
2	FM			✓				✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
3	FIR				✓				✓				✓	Badan tegap saat menyelesaikan permainan
4	FR				✓				✓				✓	Tegap, seolah tidak ada jeda waktu
5	MR				✓				✓			✓		Cepat menyelesaikan permainan
6	R			✓				✓				✓		Menjatuhkan 1 rintangan
7	RAF				✓			✓				✓		Tumpuan kurang kuat
8	VW				✓			✓				✓		Tumpuan kurang kuat
9	ZA				✓			✓				✓		1 kali mau terjatuh pada kotak selanjutnya
Jumlah skor keseluruhan siswa		24				21				20				

Persentase (%)	88,8 %	77,7 %	74,0 %	
----------------	--------	--------	--------	--

Siklus II Hari 2

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR

PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 20 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR				✓			✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
2	FM				✓			✓				✓		Kaki menyentuh tali
3	FIR				✓			✓				✓		Tumpuan kuat masih ada jeda waktu
4	FR				✓				✓				✓	Menyelesaikan permainan tanpa ad jeda waktu
5	MR				✓			✓					✓	Menyelesaikan permainan dengan cepat
6	R				✓				✓			✓		Tegap. Masih ada jeda waktu
7	RAF			✓				✓				✓		Menjatuhkan 2 rintangan, tumpuan tolakan kurang kuat

8	VW				✓			✓				✓		Tumpuan kuat masih ada jeda waktu
9	ZA				✓			✓				✓		Tumpuan kurang kuat, 2 kali akan terjatuh
Jumlah skor keseluruhan siswa		26				20				20				
Persentase (%)		96,2 %				74,0 %				74,0 %				

Siklus II Hari 3

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR

PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 5 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR				✓				✓			✓		Cepat, masih ada jeda waktu
2	FM				✓			✓				✓		Tumpuan dan tolakan kurang kuat
3	FIR				✓				✓				✓	Cepat, seolah tidak ada jeda waktu
4	FR				✓				✓				✓	Cepat, seolah tidak ada jeda waktu
5	MR				✓				✓				✓	Cepat, seolah tidak ada jeda waktu
6	R				✓			✓				✓		Cepat menyelesaikan masalah
7	RAF			✓				✓			✓			Anak menumpu menggunakan 1 kaki,

														bukan 2 kaki
8	VW				✓			✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
9	ZA				✓				✓				✓	Cepat, seolah tidak ada jeda waktu
Jumlah skor keseluruhan siswa		26				20				21				
Persentase (%)		96,2 %				74,0 %				77,7 %				

Siklus II Hari 3

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR

PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 10 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR				✓				✓				✓	Tumpuan kuat, badan tegap, tidak ada jeda waktu
2	FM				✓				✓				✓	Tumpuan kuat, badan tegap, tidak ada jeda waktu
3	FIR				✓				✓				✓	Tumpuan kuat, badan tegap, tidak ada jeda waktu
4	FR				✓				✓				✓	Tumpuan kuat, badan tegap, tidak ada jeda waktu
5	MR				✓				✓				✓	Tumpuan kuat, badan

														tegap, tidak ada jeda waktu
6	R				✓			✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
7	RAF				✓			✓				✓		Cepat menyelesaikan permainan
8	VW				✓				✓			✓		Masih ada jeda waktu
9	ZA				✓				✓			✓		Masih ada jeda waktu
Jumlah skor keseluruhan siswa		27				25				23				
Persentase (%)		100 %				92,5 %				85,1 %				

Siklus II Hari 3

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR

PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 15 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR			✓				✓				✓		Menjatuhkan 1 rintangan
2	FM				✓			✓					✓	Tumpuan kurang kuat
3	FIR			✓				✓				✓		Kaki masih diluar kotak
4	FR				✓				✓				✓	Tumpuan kuat, badan tegap
5	MR				✓				✓				✓	Tumpuan kuat badan tegap
6	R				✓				✓			✓		Masih ada jeda waktu
7	RAF				✓			✓				✓		Tumpuan kurang kuat
8	VW				✓				✓				✓	Tumpuan kuat badan tegap
9	ZA				✓			✓				✓		Kaki diluar kotak
Jumlah skor		25				22				22				

keseluruhan siswa				
Persentase (%)	92,5 %	81,4 %	81,4 %	

Siklus II Hari 3

INSTRUMEN PENELITIAN

KETERAMPILAN MOTORIK KASAR

PERMAINAN SUNDA MANDA KETINGGIAN 20 CM

Motorik Kasar														
No	Nama	Keseimbangan				Kekuatan				Kelincahan				Keterangan
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	APR				✓				✓				✓	Cepat tidak ada jeda waktu
2	FM				✓				✓				✓	Badan tegap tidak ada jeda waktu
3	FIR				✓				✓				✓	Badan tegap tidak ada jeda waktu
4	FR				✓				✓				✓	Badan tegap tidak ada jeda waktu
5	MR				✓				✓				✓	Badan tegap tidak ada jeda waktu

6	R			✓				✓					✓	Cepat dalam menyelesaikan permainan
7	RAF				✓			✓					✓	Waktu lama, ada kotak yang dilewati
8	VW				✓			✓					✓	Ada jeda waktu dan tegap
9	ZA				✓			✓					✓	Ada kotak yang dilewati
Jumlah skor keseluruhan siswa		26				23				24				
Persentase (%)		96,2 %				85,1 %				88,8 %				

LAMPIRAN 5

Dokumentasi Kegiatan Anak



Area bermain sunda manda



Siswa tepat menumpu pada alas permainan sunda manda



Siswa antri bermain sunda manda



Urutan ketinggian rintangan permainan sunda manda 5 cm, 10 cm, 15 cm, 20 cm



Siswa mau bertabrakan karena teman yang lain kurang mundur



Siswa meloncat tinggi melewati rintangan



Siswa antri di belakang selotif hitam agar tidak bertabrakan dengan temannya



Tumpuan siswa kurang kuat sehingga akan terjatuh



Siswa mengikuti pelajaran sempoa dan sedang mengerjakan tugas sempoa

Area permainan sunda manda dengan rintangan ketinggian 5 cm



Siswa sedang mengerjakan LKA