

**UPAYA MENINGKATKAN KESEIMBANGAN TUBUH ANAK MELALUI
PERMAINAN *ENGKLEK* PADA ANAK KEL OMPOK B1
TK MASJID SYUHADA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



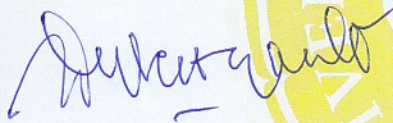
Oleh
Wiwit Sugiarti
NIM 11111247010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KESEIMBANGAN TUBUH ANAK MELALUI PERMAINAN *ENGKLEK* PADA ANAK KELOMPOK B1 TK MASJID SYUHADA YOGYAKARTA” yang disusun oleh Wiwit Sugiarti, NIM 11111247010 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing Skripsi I,



Prof. Dr. Sukadiyanto, M.Pd.
NIP. 196112071 987021 001

Yogyakarta, 22 Juli 2013
Pembimbing Skripsi II,

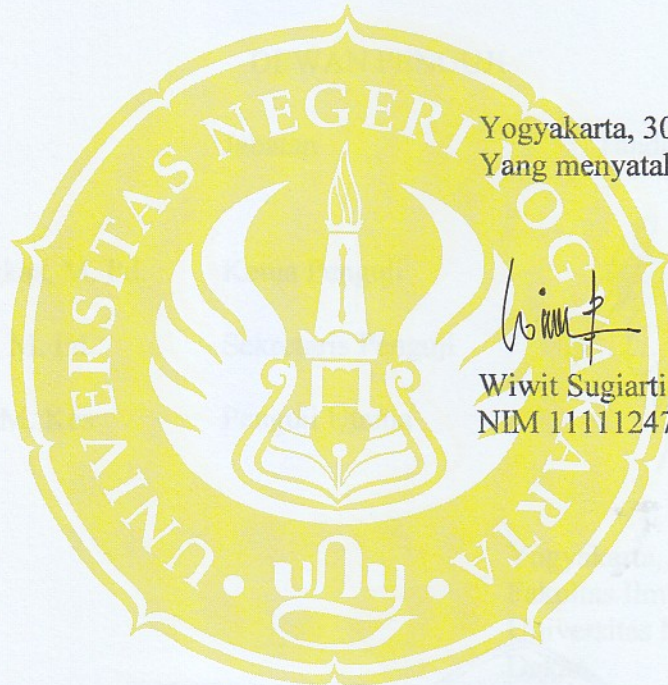


Joko Pamungkas, M.Pd.
NIP. 19770821 200501 1 001

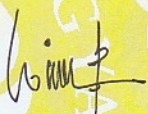
SURAT PERNYATAAN

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

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





Yogyakarta, 30 Agustus 2013
Yang menyatakan,


Wiwit Sugiarti
NIM 11111247010

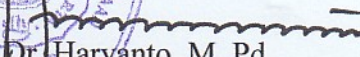
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KESEIMBANGAN TUBUH ANAK MELALUI PERMAINAN *ENGKLEK* PADA ANAK KELOMPOK B1 TK MASJID SYUHADA YOGYAKARTA” yang disusun oleh Wiwit Sugiarti, NIM 1111247010 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 September 2013 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Joko Pamungkas, M. Pd.	Ketua Penguji		18/10 ¹³
Muthmainah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		3/10 ²⁰¹³
Sudarmanto, M. Kes	Penguji Utama		9/10 ²⁰¹³

Yogyakarta, **22 OCT 2013**
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan.




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

MOTTO

Bergerak merupakan cara yang efektif untuk merangsang keseimbangan anak,
karena bergerak adalah wujud dari perpaduan tubuh, jiwa, dan pikiran.

Penulis

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karuniaNya, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Keluarga tercinta yang telah memberiku dukungan, semangat dan mengiringi setiap langkahku dengan do'a restunya.
2. Nusa Bangsa Indonesia.
3. Almamater tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta

UPAYA MENINGKATKAN KESEIMBANGAN TUBUH ANAK MELALUI PERMAINAN *ENGKLEK* PADA ANAK KELOMPOK B1 TK MASJID SYUHADA YOGYAKARTA

Oleh
Wiwit Sugiarti
NIM 11111247010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak melalui permainan *engklek* pada anak kelompok B1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B1 TK Masjid Syuhada yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek penelitian adalah keseimbangan tubuh anak. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan *engklek* dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anak. Peningkatan dapat dilihat pada hasil penelitian. Pada kondisi awal keseimbangan anak saat melompat dengan satu kaki; anak yang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), setelah dilakukan tindakan pada siklus I, anak yang bisa berjumlah 8 anak (50%), pada siklus II meningkat menjadi 14 anak (87,5%) . Keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak; anak yang bisa berjumlah 4 anak (25%), pada siklus I anak yang bisa berjumlah 8 anak (50%), pada siklus II meningkat menjadi 13 anak (81,25%). Kemampuan melompat tanpa jatuh; anak yang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), pada siklus I anak yang bisa berjumlah 9 anak (56,25%), pada siklus II meningkat menjadi 14 anak (87,5%). Kemampuan melompat tanpa menginjak garis; anak yang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), pada siklus I anak yang bisa berjumlah 8 anak (50%), pada siklus II meningkat menjadi 13 anak (81,25%). Kemampuan anak melompati *gacuk*; anak yang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), pada siklus I anak yang bisa berjumlah 9 anak (56,25%), pada siklus II meningkat menjadi 13 anak (81,25%). Penelitian dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan indikator.

Kata kunci: *keseimbangan tubuh anak, permainan engklek.*

KATA PENGANTAR

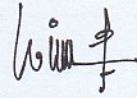
Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Puji syukur kehadirat Allah atas rahmad dan hidayahNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Penelitian skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian skripsi ini tidak terlepas dari dorongan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan studi pada prodi PG PAUD UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan pengarahan dan memberikan izin dalam melakukan penelitian.
4. Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd. dan bapak Joko Pamungkas, M. Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam penelitian proposal penelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan laporan penelitian dalam bentuk tugas akhir skripsi.
5. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak membantu peneliti selama perkuliahan berlangsung.
6. Ibu Umi Kulsum selaku Kepala Sekolah TK Masjid Syuhada Yogyakarta.
7. Segenap guru dan anak TK Masjid Syuhada Yogyakarta yang telah mendukung penelitian ini.
8. Ibu dan bapak serta adik tercinta yang telah memberikan dorongan, semangat, dan doa restunya.
9. Teman-teman PKS C PG PAUD dan semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan. Peneliti berharap agar laporan ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 30 Agustus 2013
Peneliti



Wiwit Sugiarti

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	7
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Keterampilan Motorik Kasar	
1. Pengertian Motorik kasar.....	8
2. Unsur Motorik Kasar.....	9
3. Perkembangan Motorik Kasar.....	11
4. Tujuan Motorik Kasar.....	13

B. Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini	
1. Pengertian Keseimbangan Tubuh.....	14
2. Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini.....	15
3. Cara Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini.....	17
C. Bermain	
1. Pengertian Bermain.....	18
2. Manfaat Bermain.....	19
D. Permainan <i>Engklek</i>	
1. Pengertian Permainan.....	21
2. Pengertian Permainan <i>Engklek</i>	23
3. Permainan <i>Engklek</i> Anak Usia Dini.....	24
4. Langkah-langkah Permainan <i>Engklek</i>	26
E. Karakteristik Anak Usia Dini.....	29
F. Kerangka Berfikir.....	31
G. Penelitian yang Relevan.....	32
H. Hipotesis... ..	32

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	34
B. Setting Penelitian.....	35
C. Model Penelitian.....	35
D. Prosedur Penelitian.....	36
E. Metode Pengumpulan data.....	39
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	44
H. Indikator Keberhasilan.....	45

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Penelitian.....	46
B. Kondisi Awal Keseimbangan Tubuh Anak sebelum Tindakan.....	46

C. Hasil Keseimbangan Tubuh Anak setelah Tindakan.....	49
1. Tindakan Siklus I.....	50
2. Hipotesis Tindakan.....	63
3. Tindakan Siklus II.....	64
D. Pembahasan.....	77
E. Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1	Lembar observasi keseimbangan tubuh anak..... 40
Tabel 2	Rubrik observasi keseimbangan tubuh anak..... 41
Tabel 3	Lembar observasi kemampuan bermain <i>engklek</i> 42
Tabel 4	Rubrik observasi kemampuan bermain <i>engklek</i> 43
Tabel 5	Persentase kondisi awal keseimbangan anak melompat dengan satu kaki..... 48
Tabel 6	Persentase kondisi awal keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak..... 48
Tabel 7	Persentase kondisi awal anak melompat tanpa jatuh..... 48
Tabel 8	Persentase kondisi awal anak melompat tanpa menginjak garis..... 48
Tabel 9	Persentase kondisi awal anak melompati <i>gacuk</i> 49
Tabel 10	Persentase keseimbangan anak melompat dengan satu kaki pada siklus I pertemuan I..... 54
Tabel 11	Persentase keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak pada siklus I pertemuan I..... 54
Tabel 12	Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh pada siklus I pertemuan I..... 54
Tabel 13	Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis pada siklus I pertemuan I..... 54
Tabel 14	Persentase kemampuan anak melompati <i>gacuk</i> pada siklus I pertemuan I..... 54
Tabel 15	Persentase keseimbangan anak melompat dengan satu kaki pada siklus I pertemuan II..... 57
Tabel 16	Persentase keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak pada siklus I pertemuan II..... 57
Tabel 17	Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh pada siklus I pertemuan II..... 57
Tabel 18	Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis pada siklus I pertemuan II..... 57

Tabel 19	Persentase kemampuan anak melompati <i>gacuk</i> pada siklus I pertemuan II.....	57
Tabel 20	Persentase keseimbangan anak melompat dengan satu kaki pada siklus I pertemuan III.....	60
Tabel 21	Persentase keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak pada siklus I pertemuan III.....	60
Tabel 22	Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh pada siklus I pertemuan III.....	60
Tabel 23	Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis pada siklus I pertemuan III.....	60
Tabel 24	Persentase kemampuan anak melompati <i>gacuk</i> pada siklus I pertemuan III.....	60
Tabel 25	Perbandingan keseimbangan anak melompat dengan satu kaki kondisi awal dengan siklus I.....	62
Tabel 26	Perbandingan keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak kondisi awal dengan siklus I.....	62
Tabel 27	Perbandingan kemampuan anak melompat tanpa jatuh kondisi awal dengan siklus I.....	62
Tabel 28	Perbandingan kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis kondisi awal dengan siklus I.....	62
Tabel 29	Perbandingan kemampuan anak melompati <i>gacuk</i> kondisi awal dengan siklus I.....	63
Tabel 30	Persentase keseimbangan anak melompat dengan satu kaki pada siklus II pertemuan I.....	68
Tabel 31	Persentase keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak pada siklus II pertemuan I.....	69
Tabel 32	Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh pada siklus II pertemuan I.....	69
Tabel 33	Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis pada siklus II pertemuan I.....	69
Tabel 34	Persentase kemampuan anak melompati <i>gacuk</i> pada siklus II pertemuan I.....	69
Tabel 35	Persentase keseimbangan anak melompat dengan satu kaki pada siklus II pertemuan II.....	71
Tabel 36	Persentase keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak pada siklus II pertemuan II.....	72

Tabel 37	Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh pada siklus II pertemuan II.....	72
Tabel 38	Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis pada siklus II pertemuan II.....	72
Tabel 39	Persentase kemampuan anak melompati <i>gacuk</i> pada siklus II pertemuan II.....	72
Tabel 40	Persentase keseimbangan anak melompat dengan satu kaki pada siklus II pertemuan III.....	74
Tabel 41	Persentase keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak pada siklus II pertemuan III.....	74
Tabel 42	Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh pada siklus II pertemuan III.....	75
Tabel 43	Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis pada siklus II pertemuan III.....	75
Tabel 44	Persentase kemampuan anak melompati <i>gacuk</i> pada siklus II pertemuan III.....	75
Tabel 45	Rekapitulasi hasil keseluruhan keseimbangan anak melompat dengan satu kaki	77
Tabel 46	Rekapitulasi hasil keseluruhan keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak	77
Tabel 47	Rekapitulasi hasil keseluruhan kemampuan anak melompat tanpa jatuh.....	78
Tabel 48	Rekapitulasi hasil keseluruhan kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis	78
Tabel 49	Rekapitulasi hasil keseluruhan kemampuan anak melompati <i>gacuk</i>	78

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1 Bagan arena permainan <i>engklek</i> pesawat.....	27
Gambar 2 Desain penelitian.....	36
Gambar 3 Bagan arena permainan <i>engklek</i> tangga.....	47
Gambar 4 Bagan arena permainan <i>engklek</i> pesawat.....	52
Gambar 5 Bagan arena permainan <i>engklek</i> payung.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

		hal
Lampiran 1	Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 2	Surat Keterangan Validitas Instrumen Penelitian	91
Lampiran 3	Lembar observasi dan rubrik penilaian.....	94
Lampiran 4	Hasil observasi kondisi awal.....	99
Lampiran 5	Lembar observasi.....	102
Lampiran 6	Hasil observasi siklus I.....	115
Lampiran 7	Hasil observasi siklus II.....	121
Lampiran 8	Perbandingan hasil observasi siklus I dan siklus II.....	127
Lampiran 9	Rekapitulasi keseluruhan kemampuan keseimbangan tubuh anak.....	138
Lampiran 11	Rencana Kegiatan Harian.....	149
Lampiran 11	Skenario pembelajaran.....	165
Lampiran 12	Foto kegiatan permainan <i>engklek</i>	178

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) atau *early childhood education* (ECE) adalah pendekatan pedagogis dalam penyelenggaraan pendidikan anak yang dimulai dari saat periode kehamilan hingga usia enam tahun (Danar Santi, 2009: vii). Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

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

Anak mengalami proses tumbuh kembang melalui tahapan yang sama walaupun masing-masing anak menjalaninya dengan kegiatan yang berbeda sesuai dengan tahap perkembangannya. Tidak ada anak yang sama dengan anak yang lain walaupun anak itu kembar sekalipun, karena itu setiap anak adalah pribadi yang unik. Setiap anak akan memiliki karakteristik sendiri termasuk dalam menjalani proses tumbuh kembang. Pada masa ini, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi fisik motorik, emosi, kognitif maupun

psikososial. Perkembangan anak berlangsung secara menyeluruh, karena itu aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak yang kurang terstimulasi akan mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya serta kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Selain itu pemberian stimulasi yang kurang seimbang juga dapat mengakibatkan anak menjadi berpotensi di salah satu aspek perkembangannya saja.

Pengembangan dan pembinaan keterampilan motorik kasar sangat diperlukan karena hal tersebut merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh anak yang sangat diperlukan bagi kehidupan anak. Gerakan motorik kasar merupakan gerakan yang membutuhkan adanya koordinasi sebagian besar anggota tubuh anak. Perkembangan motorik kasar meliputi kemampuan berjalan, lari, lompat kemudian melempar. Modal dasar untuk perkembangan motorik kasar ada tiga dan berkaitan dengan sensori utama, yaitu keseimbangan atau *vestibuler*, rasa sendi atau *proprioepsi*, dan raba atau *taktil* (Maimunah, 2009: 95).

Keseimbangan merupakan salah satu kompetensi motorik yang terkandung dalam motorik kasar anak. Keseimbangan tubuh anak akan turut menentukan perkembangan koordinasi sebagian besar anggota tubuh anak. Untuk mendapatkan perkembangan keseimbangan anak agar mendapatkan hasil yang optimal, dibutuhkan adanya stimulasi yang tepat dari orangtua ketika anak berada di rumah, dan guru ketika anak berada di sekolah.

Kegiatan yang dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anak kelompok B1 di TK Masjid Syuhada belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah kegiatan yang diberikan untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak kurang menarik, kegiatan yang diberikan sudah biasa dilakukan oleh anak, yaitu meniti papan titian sehingga anak kurang termotivasi dan kurang antusias untuk mengikuti kegiatan. Banyak sekali kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anak, salah satunya melalui permainan *engklek*.

Keseimbangan tubuh anak sangat diperlukan untuk menguasai gerakan motorik kasar. Tubuh perlu dilatih agar indera-indera tertstimulasi untuk membantu keseimbangan tubuh. Keseimbangan tubuh sangat penting bagi anak usia dini. Anak yang tidak seimbang biasanya menunjukkan masalah sering jatuh tanpa alasan, takut pada ketinggian, sering menabrak sesuatu ketika berjalan/berlari dan sulit diajak konsentrasi.

Berdasarkan kenyataan yang ada di Kelompok B1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta keseimbangan tubuh anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan meniti papan titian, anak masih kesulitan menjaga keseimbangannya sehingga bergantung pada guru. Pada saat anak melakukan kegiatan mengangkat satu kaki menirukan pesawat terbang, anak masih sering terjatuh dan belum seimbang saat bertumpu dengan satu kaki. Selain itu, stimulasi yang diberikan untuk mengembangkan keseimbangan anak kurang tepat, kegiatan pembelajaran yang disajikan kurang memasukan unsur permainan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih monoton, yaitu dengan

kegiatan meniti papan titian dan menirukan pesawat terbang sehingga keseimbangan tubuh anak kurang meningkat dengan baik.

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

Dunia anak adalah dunia bermain karena bermain merupakan salah satu hal yang dekat dengan anak. Oleh sebab itu, stimulasi yang diberikan sebaiknya disesuaikan dengan dunia anak, yaitu dengan permainan-permainan yang menarik bagi anak. Permainan yang menarik tidak terbatas pada permainan modern yang banyak berkembang saat ini, tetapi dapat juga melalui permainan tradisional yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak. Salah satu jenis permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak adalah permainan *engklek*. Permainan *engklek* merupakan permainan yang dilakukan oleh sekelompok anak dengan cara melompat-lompat dalam petak-petak yang dibuat pada bidang yang datar, dengan melompat-lompat, anak akan berlatih mengembangkan keseimbangan tubuhnya.

Keunggulan permainan *engklek* yaitu menarik dan menyenangkan. Menarik karena permainan *engklek* memiliki berbagai jenis bentuk *engklek* yang unik, misalnya bentuk pesawat, payung, gunung, kitiran/baling-baling, dll

sehingga anak tertarik untuk memainkannya, Menyenangkan karena kegiatannya berupa permainan sehingga anak tidak merasa bosan untuk bermain.

Dengan permainan *engklek* tersebut diharapkan dapat menumbuhkan keseimbangan pada anak. Oleh karena itu, peneliti berusaha melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan *Engklek* Pada Anak Kelompok B1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak masih kesulitan menjaga keseimbangannya saat meniti papan titian. Dalam melompat, anak masih bertumpu dengan dua kaki.
2. Anak masih sering terjatuh dan belum seimbang saat bertumpu dengan satu kaki.
3. Stimulasi yang diberikan untuk mengembangkan keseimbangan tubuh anak kurang tepat.
4. Kegiatan pembelajaran yang disajikan untuk mengembangkan keseimbangan anak kurang memasukkan unsur permainan.

C. Batasan Masalah

Dari luasnya permasalahan yang ada, maka dalam penelitian tindakan kelas ini hanya dibatasi pada permasalahan “meningkatkan keseimbangan tubuh anak melalui permainan *engklek* pada anak kelompok B1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah “bagaimana meningkatkan keseimbangan tubuh melalui permainan *engklek* pada anak kelompok B1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta?”

E. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk “meningkatkan keseimbangan tubuh anak melalui permainan *engklek* pada anak kelompok B1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta”.

F. Manfaat

1. Manfaat teoritis

Dari penelitian tersebut diharapkan dapat memperluas wawasan tentang keseimbangan tubuh anak melalui permainan *engklek*.

2. Manfaat praktis

- a. Anak lebih semangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.
- b. Keseimbangan anak dapat berkembang secara optimal.
- c. Anak mengenal permainan tradisional *engklek*.
- d. Meningkatkan kreativitas guru.
- e. Memudahkan guru dalam meningkatkan keseimbangan anak.
- f. Memudahkan guru dalam melakukan penilaian tentang keseimbangan tubuh anak.

G. Definisi Operasional

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

1. Keseimbangan tubuh: merupakan kemampuan mempertahankan posisi tubuh baik saat diam maupun bergerak.
2. Permainan *engklek*: merupakan permainan tradisional yang dilakukan dengan melompat menggunakan satu kaki.
3. Anak TK kelompok B: merupakan anak yang sudah memasuki usia Taman Kanak-Kanak yaitu anak yang berada dalam rentang usia 5-6 tahun.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Gallahue (Samsudin 2008:10), motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang berarti suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Muhibbin (Samsudin, 2008: 10) juga menyebut motorik dengan istilah “motor” yang diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan atau getah). Secara singkat, motorik menyebabkan terjadinya suatu gerak (*movement*). Gerak di sini bukan hanya semata-mata berhubungan dengan gerak yang dapat dilihat sehari-hari, yaitu geraknya anggota tubuh (tangan, lengan, kaki, dan tungkai) melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka). Tetapi gerak yang di dalamnya melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot, dan rangka.

Motorik kasar menurut Richard Decaprio (2013: 18) adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Dalam pembelajaran motorik kasar disekolah mempunyai tahapan yang berurutan. Setiap anak memiliki tahapan-tahapan khusus dan menguasai secara sempurna, sebelum memasuki tahapan selanjutnya. Anak yang usianya sama belum tentu menguasai keterampilan motorik yang sama juga, walaupun anak berada dalam satu

bimbingan. Dikarenakan perkembangan motorik anak berbeda-beda yang bersifat individual.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah suatu gerakan yang melibatkan fungsi motorik seperti otot, saraf, otot, rangka yang ada di dalam seluruh anggota tubuh.

2. Unsur Motorik Kasar

Pembelajaran motorik di sekolah tidak dapat terlepas dari unsur-unsur pokok. Sebagai seorang guru, harus memperhatikan unsur-unsur pokok pembelajaran motorik agar anak dapat mencapai kemampuan keterampilan gerakan fisik yang mumpuni sesuai target yang diharapkan (Richard Decaprio, 2013: 41-42). Seiring anak bertambah dewasa, secara bertahap gerakan-gerakan yang asalnya tidak teratur dan tidak terkendali dan selanjutnya akan menuju pola gerakan yang lebih kompleks.

Adapun unsur-unsur pokok pembelajaran motorik menurut Richard Decaprio (2013: 41) antara lain kekuatan, kecepatan, *power*, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi.

a. Kekuatan

Kekuatan didefinisikan sebagai kapasitas untuk mendesak kekuatan otot ketika melakukan sebuah gerakan (Richard Decaprio, 2013: 43).

b. Kecepatan

Kecepatan dalam pembelajaran motorik di sekolah diartikan sebagai kapasitas seorang anak agar berhasil melakukan gerakan atas beberapa pola dalam waktu yang sangat cepat (Richard Decaprio, 2013: 44).

c. *Power*

Power termasuk salah satu komponen mendasar dalam pembelajaran motorik (gerakan). *Power* adalah kapasitas para siswa untuk mengontraksikan otot secara maksimum. Atau, *power* sebagai suatu ledakan aksi yang menghasilkan kecepatan dalam waktu yang singkat. Desakan ini dilakukan dengan kekuatan otot dan kecepatan (Richard Decaprio, 2013: 45).

d. Ketahanan

Ketahanan adalah hasil kapasitas psikologis para siswa untuk menopang gerakan atas dalam suatu periode. Ketahanan terbagi menjadi dua, yaitu ketahanan anak yang diasosiasikan dengan faktor kekuatan dan ketahanan yang diasosiasikan dengan sistem sirkulasi pernafasan (Richard Decaprio, 2013: 45-46).

e. Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan badan untuk mengubah arah secara cepat dan tepat. Kelincahan dapat menjadi standar ukuran kualitas tes kemampuan tes para siswa dalam bergerak cepat dari satu posisi ke posisi yang lain atau dari satu gerakan ke gerakan yang lain (Richard Decaprio, 2013: 47-48).

f. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan kemampuan untuk menjaga atau memelihara sistem otot syaraf dalam kondisi diam untuk respons yang efisien demi mengendalikan tubuh saat bergerak secara efisien (Richard Decaprio, 2013: 49).

g. Fleksibilitas

Fleksibilitas dapat diartikan sebagai rangkaian gerakan dalam sebuah sendi yang berkaitan dengan pergerakan dan keterbatasan badan atau bagian badan yang

bisa ditebuk atau diputar dengan alat fleksion dan peregangan otot (Richard Decaprio, 2013: 50).

h. Koordinasi

Koordinasi diartikan sebagai kemampuan pelaksana untuk mengintegrasikan jenis gerakan yang lebih khusus. Contoh gerakan perpindahan dengan koordinasi meliputi: ketangkasan, keseimbangan, kecepatan dan kinesitas (Richard Decaprio, 2013: 51).

Dari teori-teori di atas disimpulkan bahwa unsur motorik kasar adalah suatu pokok pembelajaran motorik yang terdiri dari kekuatan, kecepatan, *power*, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi.

3. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan fisik menurut Seifert dan Hoffnung (Desmita, 2009: 73) meliputi perubahan-perubahan dalam tubuh (seperti: pertumbuhan otak, sistem saraf, organ-organ indrawi, pertumbuhan tinggi dan berat, hormon, dan lain-lain), dan perubahan-perubahan dalam cara-cara individu dalam menggunakan tubuhnya (seperti perkembangan keterampilan motorik dan perkembangan seksual), serta perubahan dalam kemampuan fisik (seperti penurunan fungsi jantung, penglihatan dan sebagainya). Pertumbuhan dan perkembangan fisik peserta didik dapat dibagi atas tiga tahap, yaitu tahap setelah lahir hingga usia tiga tahun, tahap anak-anak hingga masa prapubertas (3-10 tahun), tahap pubertas (10-14 tahun), dan tahap remaja/adolesan (usia 12 tahun ke atas) (Desmita, 2009: 74).

Perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Anak yang berusia 6 tahun yang bangun tubuhnya sesuai untuk usia

tersebut akan dapat melakukan hal-hal yang lazim dilakukan oleh anak yang berusia 6 tahun. Tetapi bila anak mengalami cacat tertentu dan bangun tubuhnya tidak berkembang sempurna, anak tidak mau mengikuti permainan yang dilakukan teman-temannya (Hurlock, 1978: 114).

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978:150). Motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Keterampilan motorik yaitu penguasaan derajat pengendalian gerakan-gerakan tubuh melalui koordinasi kerja/fungsional antara sistem persyarafan dan sistem perototan (Husdarta dan Nurlan,2010:103). Zulkifli (Samsudin, 2008:11) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Perkembangan motorik adalah suatu perubahan dalam perilaku motorik yang memperlihatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya (Yudha, 2005: 114).

Menurut Endang (2011:5), perkembangan motorik kasar anak usia dini, khususnya anak TK usia antara 4 sampai dengan 6 tahun antara lain: (a) memanjat tangga-tangga di lapangan bermain, (b) menangkap bola pada tangan dengan siku menekuk, (c) menikung pada belokan tajam dengan sepeda roda tiga,(d) melempar bola melebihi 3,5 meter, (e) tetap seimbang ketika berjalan mundur, (f) menuruni tangga langkah demi langkah, (g) membawa gelas berisi air tanpa menumpahkan isinya, (h) berjalan mundur pada garis yang ditentukan, (i) berjinjit dengan tangan di pinggul, (j) Melompat-lompat dengan kaki bergantian,

(k) berlari dan langsung menendang bola, (l) mengayunkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan, (m) melambungkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan, (n) menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerakan-gerakan tubuh melalui koordinasi sistem syaraf dan sistem otot.

4. Tujuan Motorik Kasar

Pengembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil

Tujuan dan fungsi perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Pada dasarnya tujuan pengembangan dari perkembangan motorik pada anak, yaitu pengembangan pada motorik kasar dan halus (Sumantri, 2005: 9). Tujuan perkembangan motorik kasar yaitu: (a) mampu meningkatkan keterampilan gerak, (b) mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, (c) mampu menanamkan sikap percaya diri, (d) mampu bekerjasama, (e) mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif. Sedangkan tujuan pengembangan motorik halus, yaitu: (a) mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari

tangan, (b) mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata, (c) mampu mengendalikan emosi.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan motorik kasar yaitu untuk meningkatkan seluruh keterampilan gerak dalam tubuh anak.

B. Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini

1. Pengertian Keseimbangan Tubuh

Keseimbangan atau *balance* adalah kemampuan seseorang mengendalikan organ-organ syaraf ototnya, selama melakukan gerak-gerak yang cepat, dengan perubahan letak titik-titik berat badan yang cepat pula, baik dalam keadaan statis maupun dalam gerak dinamis (Mochamad Sajoto, 1988: 58). Keseimbangan adalah hal yang berhubungan dengan kemampuan *neuromuscular system* untuk mempertahankan suatu posisi atau sikap tubuh yang efisien ketika tubuh dalam keadaan diam (*static*) atau sedang bergerak (*dynamic*) (Wira Indra Satya, 200 : 17). Keseimbangan juga bisa diartikan sebagai kemampuan relatif untuk mengontrol pusat massa tubuh (*center of mass*) atau pusat gravitasi (*center of gravity*) terhadap bidang tumpu (*base of support*). Keseimbangan melibatkan berbagai gerakan di setiap *segmen* tubuh dengan di dukung oleh sistem muskuloskeletal dan bidang tumpu. Kemampuan untuk menyeimbangkan massa tubuh dengan bidang tumpu akan membuat manusia mampu untuk beraktivitas secara efektif dan efisien.

Menurut Rahantoknam (1988: 126) keseimbangan ada dua tipe, yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan statis yaitu kecakapan untuk mempertahankan keseimbangan badan dalam posisi diam,

sedang keseimbangan dinamis yaitu kecakapan untuk menjaga keseimbangan badan dalam posisi bergerak. Pengaturan keseimbangan tubuh ini diperlukan anak dalam kegiatan bermain. Dengan bermain, anak sebenarnya mempraktikkan keterampilan dan mengembangkan dirinya sendiri sehingga anak mendapatkan kepuasan dalam melakukan permainan. Pada umumnya, anak yang masih duduk di bangku taman kanak-kanak belum memiliki motorik kasar yang baik seperti anak yang duduk di bangku sekolah dasar. Dengan demikian, untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang berfungsi untuk menjaga kestabilan yang mantap perlu dilatih melalui sebuah permainan yang tertata dan terencana sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam sebuah pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan tubuh anak usia dini adalah kemampuan untuk mempertahankan posisi tubuh baik dalam posisi diam maupun dalam posisi bergerak.

2. Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini

Tubuh sangat memerlukan keseimbangan dalam kehidupan. Keseimbangan tubuh anak sangat diperlukan untuk menguasai gerakan motorik kasar. Tubuh perlu dilatih agar indera-indera terstimulasi untuk membantu keseimbangan tubuh. Sambil melompat, berdiri di satu kaki dan berlari-larian, orang tua bisa mengajari arti keseimbangan tubuh pada anak. Anak-anak yang tidak seimbang biasanya menunjukkan masalah sulit mengontrol gerakan kepala, otot kaku, tampak selalu kesal jika sedang bergerak, sering jatuh tanpa alasan, takut pada ketinggian, sering menabrak sesuatu ketika berjalan/berlari, dan bermasalah ketika belajar sepeda. Cara yang paling efektif untuk merangsang

keseimbangan anak adalah dengan mengajaknya bergerak. Karena bergerak merupakan wujud dari perpaduan dari tubuh, jiwa dan pikiran.

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

a. Keterampilan lokomotor

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

b. Keterampilan nonlokomotor

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

c. Keterampilan manipulatif

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

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan tubuh anak usia sangat diperlukan untuk menguasai gerakan motorik kasar dengan cara mengajak anak untuk bergerak, baik melompat, berdiri dengan satu kaki, maupun berlari-larian karena bergerak merupakan wujud dari perpaduan dari tubuh, jiwa dan pikiran.

3. Cara Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini

Keseimbangan tubuh anak dapat ditingkatkan melalui berbagai jenis kegiatan pembelajaran, salah satunya melalui permainan baik permainan modern maupun permainan tradisional. Beberapa jenis permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keseimbangan tubuh yaitu permainan loncat galaksi dan permainan *engklek*.

Permainan loncat galaksi merupakan modifikasi dari permainan “melompat melewati sungai” (Mary Jo Shanon, dkk, 2006;137). Permainan ini dirancang sedemikian rupa agar lebih menarik dan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Tujuan dari permainan galaksi adalah untuk melatih kekuatan otot-otot kaki, melatih keseimbangan anak, dan melatih konsentrasi anak.

Dalam penelitian ini permainan yang digunakan untuk meningkatkan keseimbangan tubuh adalah permainan *engklek*. Permainan *engklek* merupakan permainan yang dilakukan dengan berjalan melompat dengan satu kaki (Sukirman, 2008: 145). Dengan melakukan lompatan, dapat melatih dan meningkatkan keseimbangan tubuh anak. Selain itu, permainan *engklek* juga dapat melatih keterampilan dan ketangkasan anak. Permainan ini dilakukan dengan cara

melompat pada petak-petak *engklek* dan tidak boleh menginjak garis. Apabila gagal dalam melakukan lompatan dan menginjak garis maka permainan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa cara meningkatkan keseimbangan tubuh anak dapat dilakukan melalui permainan-permainan, baik permainan modern maupun permainan tradisional.

C. Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain menurut Piaget dalam Harun Rasyid, dkk (2009: 80) adalah aktivitas yang dilakukan anak demi kesenangan. Sedangkan Freeman dalam Harun Rasyid, dkk (2009: 80) memaknai bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Bermain bagi anak usia dini menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan anak (Morrison dalam Harun Rasyid, 2009: 89). Lewat bermain anak dapat dengan bebas mengekspresikan ide dan gagasannya dalam berbagai variasi tindakan dan aktivitas dengan gembira dan menyenangkan.

Bermain dapat menambah pengalaman dan pengetahuan bagi anak, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Anak dapat memperoleh pelajaran yang sangat penting yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, fisik dan bahasa. Setiap anak memiliki irama yang berbeda dalam bermain, sehingga bermain anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangannya dan jenis bermain yang disukai anak. Perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini berada dalam masa dan kurun waktu yang sangat kritis. Artinya, jika masa ini tidak dapat

termanfaatkan dengan maksimal dan optimal, maka akan mengganggu terhadap masa depan anak. Masa kritis itu ialah masa bermain bebas, leluasa beraktivitas dan menyenangkan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara bebas sehingga dapat memberikan kesenangan bagi anak dan juga dapat mengekspresikan ide dan gagasannya.

2. Manfaat Bermain

Menurut Aip Syarifudin (1992: 134) manusia memiliki kecenderungan selalu ingin bergerak sambil bersenang-senang untuk menyalurkan segala potensi yang ada pada dirinya. Setiap manusia terdapat potensi yang mendorong adanya penyaluran melalui bentuk-bentuk permainan.

Maykes Tedja Saputra (2001: 39) bermain mempunyai beberapa manfaat bagi anak, diantaranya:

a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

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

b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.

Dengan bermain, anak yang pada awalnya belum terampil mengkoordinasikan gerakan, maka anak berminat untuk melakukannya dan menjadi lebih terampil.

c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

Dengan bermain bersama temannya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Hal tersebut dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial anak.

d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

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

e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi

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

f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan

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

g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari

Dengan bermain dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan motorik halus, ke dua aspek tersebut penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olah raga serta menari.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain yaitu meningkatkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak, diantaranya aspek fisik, sosial, bahasa, emosional, kognisi, mengasah ketajaman penginderaan dan mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.

D. Permainan *Engklek*

1. Pengertian Permainan

Permainan menurut Bettelheim (Mayke, 2001:60) adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Macam- macam permainan menurut Mayke S. Tedjasaputra (Tahun 2001: 60-61) yaitu:

a. Permainan individual (dilakukan sendiri) pada usia sekitar 4 atau 5 tahun

Anak memainkan permainan-permainan untuk menguji kemampuan dirinya. Ia berusaha berkompetisi dengtan diri sendiri dalam artian berusaha meraih prestasi lebih baik dari kemampuan sebelumnya. Misal: melompati parit, melompat dengan satu kaki, memantulkan bola ke lantai, meniti tanggul parit dan seterusnya.

b. Permainan bersama teman

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

c. Permainan beregu

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

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

Permainan di dalam ruang tidak sekasar permainan di luar ruang, dan umumnya dimainkan saat anak harus berdiam di dalam rumah karena sakit, lelah atau cuaca buruk. Awalnya anak bermain bersama orang tua dan saudara-saudaranya tetapi berubah menjadi bermain dengan teman sebaya. Aturan menjadi lebih ketat dan kompetisi juga lebih tinggi dengan meningkatnya usia anak. Permainan tradisional yang sering dilakukan adalah main kartu cangkulan, menebak kartu, ular tangga.

Menurut Andang Ismail (2006: 105), kerangka besar permainan terbagi menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya.

Sedangkan permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih dan bersifat masinal.

Terdapat beberapa nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menurut Sukirman Dharmamulya (1996) dalam Andang Ismail(2006: 106-107) antara lain adalah: (a) melatih sikap mandiri, (b) berani mengambil keputusan, (c) penuh tanggung jawab, (d) jujur, (e) sikap dikontrol oleh lawan, (f) kerja sama , (g) saling membantu dan saling menjaga, (h) membela kepentingan kelompok, (i) berjiwa demokrasi, (j) patuh terhadap peraturan, (k) penuh perhitungan, (l) ketepatan berfikir dan bertindak, (m) tidak cengeng, (n) berani, (o) bertindak sopan, (p) bertindak luwes.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan yaitu kegiatan yang ditandai dengan aturan atau persyaratan yang telah disepakati bersama.

2. Pengertian Permainan *Engklek*

Banyak sekali jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia. Permainan tersebut harus dilestarikan agar tidak punah dan direbut oleh bangsa lain. Permainan tradisional juga dapat diajarkan untuk proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Salah satu permainan yang dapat diajarkan yaitu permainan tradisional *engklek*.

Permainan *engklek* merupakan permainan yang tradisional yang masih bertahan sampai saat ini dan masih memiliki banyak penggemar, baik di kota maupun di desa. Permainan *engklek* dilakukan dengan berjalan melompat dengan satu kaki. *Engklek* dapat dimainkan pada pagi, siang, maupun sore hari. Permainan *engklek* juga dapat dilakukan di berbagai tempat, misalnya di halaman

rumah, emper rumah, lapangan, halaman sekolah, dan lain sebagainya (Sukirman, 2008: 145).

Permainan *engklek* bersifat individual bukanlah kelompok dan dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Permainan *engklek* mengandung unsur-unsur melatih keterampilan, ketangkasan dan keseimbangan. Dengan bermain *engklek* anak banyak melakukan lompatan dengan menggunakan satu kaki, sehingga keseimbangan anak dapat terlatih dengan baik. Perlengkapan yang diperlukan untuk permainan *engklek* adalah sebidang tanah atau lantai dan digambari petak-petak untuk bermian. Kemudian diperlukan pula *gacuk* yang dibuat dari pecahan genting atau tembikar berbentuk pipih dan tidak mudah pecah sewaktu di lempar (Sukirman, 2008: 145).

Berdasarkan teori-teori di atas disimpulkan bahwa permainan *engklek* adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan cara berjalan melompat di sebuah petak dengan satu kaki.

3. Permainan *Engklek* Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) atau early childhood education (ECE) adalah pendekatan pedagogis dalam penyelenggaraan pendidikan anak yang dimulai dari saat periode kehamilan hingga usia enam tahun (Danar Santi, 2009:vii). Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 ayat 14 (dalam Danar Santi, 2009:vii) pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anakusia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Dana Santi, 2009:xi). Sedangkan menurut Slamet Suyanto (2005:27) menyatakan pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditunjukkan anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan dengan mengembangkan potensinya dengan cara pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, intelektual, sosial, moral, emosional, dan spiritual.

Pemberian rangsangan kepada anak dapat dilakukan melalui bermain. Bermain bagi anak merupakan sesuatu yang sangat penting, sekaligus merupakan pekerjaan semua anak usia dini (Papalia, 2001: 294 dalam Harun Rasyid, 2009: 77). Anak usia dini sangat memerlukan keleluasaan dan kebebasan untuk bergerak dan beraktivitas lewat bermain. Bermain bagi anak usia dini harus menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, mendidik dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas.

Bermain mempunyai manfaat yang cukup besar, terutama bagi perkembangan anak, seperti perkembangan emosi, fisik atau motorik, kognitif, serta perkembangan sosial. Manfaat tersebut dapat dijumpai dalam segala macam permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan alat bermain yang sudah

ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Pada umumnya permainan tradisional merupakan bentuk kreativitas seseorang, karena permainan ini dibuat dengan memanfaatkan bahan yang ada di sekitar kita. Misalnya permainan *engklek*. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih dan bersifat kompetitif.

Permainan *engklek* memiliki macam-macam bentuk. Untuk anak usia dini, bentuk yang dimainkan harus sederhana dan mudah dimainkan. Misal bentuk tangga, pesawat dan payung. Permainan *engklek* juga memberikan manfaat yang cukup besar bagi anak, antara lain:

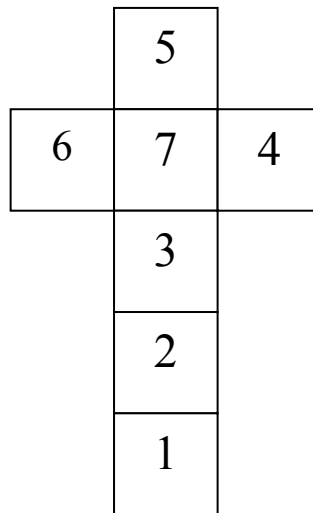
- a. Kemampuan fisik menjadi kuat karena dalam permainan *engklek* di haruskan untuk melompat – lompat.
- b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- c. Dapat menaati aturan – aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- d. Mengembangkan kecerdasan logika. Permainan *engklek* melatih untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- e. Dapat menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan (Fajar Budi Aji: 2012).

Berdasar teori di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *engklek* bagi anak usia dini yaitu permainan tradisional yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, memberikan manfaat yang cukup besar bagi anak dan suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan kesenangan pada anak.

4. Langkah-langkah Permainan *Engklek*

Permainan *engklek* terdiri dari beberapa langkah permainan, berikut adalah langkah-langkah dalam permainan *engklek* (Sukirman, 2008:146).

- a. Membuat bagan arena permainan tradisional “*engklek*” yang diinginkan, misalnya seperti berikut:



Gambar 1. Bagan Arena Permainan *Engklek* Pesawat

- b. Ukuran petak *engklek* disesuaikan dengan kemampuan anak, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil.
- c. Masing-masing pemain membawa *gacuk* yang pipih, biasanya terbuat dari pecahan genting.
- d. Untuk menentukan siapa yang pertama bermain adalah dengan cara suit jika pemain hanya dua orang, tetapi jika pemain lebih dari dua, cara menentukannya adalah dengan cara “hompimpa”.
- e. Pemain pertama berhak melemparkan *gacuk*nya ke dalam petak terlebih dahulu, apabila *gacuk* keluar dari garis, atau berada di antara petak satu dengan yang lain, maka pemain tersebut tidak boleh melanjutkan permainannya, dan digantikan oleh pemain selanjutnya, namun apabila *gacuk* berada tepat di dalam petak, maka pemain boleh melanjutkan permainannya.

f. Setelah melempar gacuk, pemain diminta untuk melewati seluruh petak dengan cara melompat dengan satu kaki, petak yang didalamnya terdapat gacuk tidak boleh diinjak, misalnya gacuk jatuh di petak dua, maka setelah melompat di kotak satu pemain harus langsung melompat ke kotak tiga (petak 1-3-4-5-6-7-6-5-4-3-1). Apabila saat melompat kaki menginjak garis, permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya dan tetap diawali dengan melempar gacuk terlebih dahulu.

Menurut Moeslichatoen (2004: 63), langkah-langkah pembelajaran dengan bermain setidaknya ada tiga tahap, antara lain; (a) kegiatan pra bermain; (b) kegiatan bermain; dan (c) kegiatan penutup. Adapun langkah-langkah dalam meningkatkan keseimbangan tubuh anak melalui permainan *engklek* dalam penelitian ini adalah:

a. Kegiatan pra bermain

Menyiapkan alat-alat yang digunakan seperti membuat petak *engklek*, menyiapkan pecahan genteng sebagai *gacuk*. Selain itu juga melakukan pemanasan agar otot-otot anak siap untuk melakukan permainan *engklek*.

b. Kegiatan bermain

Membagi menjadi dua kelompok, yang terdiri dari delapan anak. Setiap kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan pemain pertama. Anak yang menang melakukan *engklek* terlebih dahulu dengan cara melempar *gacuk* ke dalam petak kemudian anak melompati petak yang ada *gacuknya*. Anak melompat dengan satu kaki, tidak boleh terjatuh, dan tidak boleh menginjak garis. Anak yang berhasil melewati rintangan maka anak tersebut dikatakan berhasil

atau menang. Apabila anak gagal, maka dapat dilanjutkan dengan pemain berikutnya.

c. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dilakukan di dalam kelas dengan melakukan relaksasi atau pendinginan dengan cara meluruskan kaki sambil bernyanyi *sluku-sluku bathok* atau bisa dilakukan dengan merebahkan tubuh di lantai.

E. Karakteristik Anak Usia Dini

Pandangan orang atau para ahli pendidikan tentang anak cenderung berubah dari waktu ke waktu, dan berbeda satu sama lain sesuai dengan landasan teori yang digunakannya. Ada yang memandang anak sebagai makhluk yang sudah terbentuk oleh bawaannya, atau memandang anak sebagai makhluk yang dibentuk oleh lingkungannya. Ada ahli lain yang menganggap anak sebagai miniatur orang dewasa, dan ada pula yang memandang anak sebagai individu yang berbeda total dari orang dewasa.

Beberapa ahli dalam bidang pendidikan dan psikologi memandang periode usia dini merupakan periode yang penting yang perlu mendapat penanganan sedini mungkin. Maria Montessori (Elizabeth B. Hurlock, 1978:13) berpendapat bahwa usia 3-6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Misalnya masa peka untuk berbicara pada periode ini tidak terlewat maka anak akan mengalami kesukaran dalam kemampuan berbahasa untuk periode selanjutnya.

Masa-masa sensitif anak pada usia ini menurut Montessori mencakup sensitivitas terhadap keteraturan lingkungan, mengeksplorasi lingkungan dengan lidah dan tangan, berjalan, sensitivitas terhadap obyek-obyek kecil dan detail, serta terhadap aspek-aspek sosial kehidupan. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar.

Anak usia dini yang sudah memasuki usia taman kanak-kanak yaitu anak yang berada dalam rentang usia 4-6 tahun. Montessori dalam Riyanto dan Handoko (2004: 6) mengemukakan bahwa ketika mendidik anak-anak hendaknya ingat bahwa anak adalah individu yang unik dan berkembang sesuai dengan kemampuan anak sendiri. Masa ini juga merupakan masa yang paling penting dalam perkembangan anak baik secara fisik, mental, maupun spiritual. Menurut Ebbek (Masitoh et al, 2003:2) pada masa ini anak merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat sekaligus paling sibuk. Pada masa ini anak sudah memiliki ketrampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna.

Rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala sesuatu merupakan ciri yang menonjol pada anak usia dini. Pada usia ini anak memiliki sikap berpetualang (*adventure rousness*) yang begitu kuat, banyak memperhatikan, membicarakan, atau menanyakan tentang berbagai hal yang sempat dilihat atau didengarnya,

memiliki keinginan yang kuat, serta belum bisa untuk duduk berlama-lama dan berdiam diri. Oleh karena itu yang penting pada masa usia ini adalah pembiasaan dan pelatihan yang sifatnya tidak terlalu kaku, misalnya dengan bermain, bernyanyi, bercerita, menggambar, menari dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Misal pada usia TK, anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan sangat fundamental bagi perkembangan selanjutnya, sehingga harus distimulasi dengan baik agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

F. Kerangka Berpikir

Keseimbangan tubuh merupakan hal yang penting dalam masa pertumbuhan anak usia dini. Keseimbangan tubuh anak sangat diperlukan untuk menguasai gerakan motorik kasar. Tubuh perlu dilatih agar indera-indera terstimulasi untuk membantu keseimbangan tubuh. Keseimbangan pada anak ditandai dengan kemampuan untuk mempertahankan tubuh pada bidang tumpu terutama ketika saat posisi tegak.

Permainan *engklek* merupakan permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, terlebih permainan *engklek* dimainkan dengan berbagai variasi, sehingga anak tertarik untuk melakukannya secara berulang-ulang. Permainan *engklek* mempunyai beberapa mamfaat bagi anak, salah satunya adalah kemampuan fisik anak menjadi kuat dan seimbang karena dalam permainan *engklek* anak di haruskan untuk melompat-lompat, sehingga melalui permainan

engklek, anak dapat belajar untuk mempertahankan keseimbangan tubuhnya saat bermain.

Permainan *engklek* harus dibuat semaksimal mungkin agar anak didik tertarik dan diharapkan keseimbangan tubuh anak dapat berkembang dengan baik dan terjadi peningkatan dalam keseimbangan tubuh. Oleh sebab itu, dapat diperoleh kerangka berpikir sebagai berikut: jika permainan *engklek* dibuat menarik, maka keseimbangan tubuh akan meningkat.

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Vita Naurina (2012) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Loncat Galaksi dan Lari Zig-zag Pada Kelompok A di TK PKK 3 Sriharjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan loncat galaksi dan lari zig-zag dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yaitu melompat, keseimbangan, dan kelincahan.

Mengacu pada penelitian di atas, maka peneliti menekankan pada upaya meningkatkan keseimbangan tubuh anak melalui permainan *engklek*. Kegiatan pembelajaran motorik kasar ditekankan pada peningkatan keseimbangan tubuh anak usia dini.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya (Sugiyono, 2007:96). Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: melalui permainan

engklek dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anak di Kelompok B1 TK Masjid Syuhada.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas (PTK), merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang disengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2010: 3).

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

Berdasarkan definisi penelitian tindakan kelas yang diberikan, maka dapat dirumuskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian tindakan memiliki karakteristik yang khas yaitu adanya tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki pembelajaran. Fokus penelitian tindakan terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang dirancang oleh peneliti

kemudian dicobakan, dievaluasi apakah tindakan alternatif tersebut dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelompok BITK Masjid Syuhada yang beralamat di Jl. I Dewa Nyoman Oka No 13 Kotabaru Yogyakarta. TK Masjid Syuhada Yogyakarta memiliki 9 kelas yang terdiri dari 4 kelas kelompok A dan 5 kelas kelompok B. untuk kelompok A peserta didiknya mulai dari usia 4 sampai 5 tahun, dan untuk kelompok B peserta didiknya mulai dari usia 5 sampai 6 tahun.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei 2013, dimana pada penelitian ini setiap siklus terdiri dari persiapan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

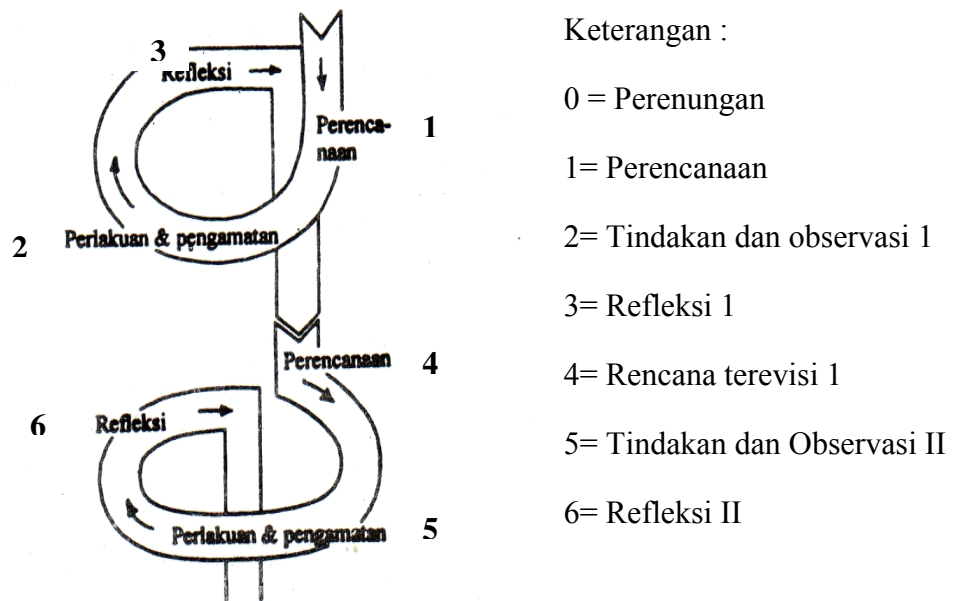
3. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta. Jumlah peserta didik dalam kelompok B1 adalah 16 anak, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan proses dan hasil yang diperoleh dari permainan *engklek* untuk meningkatkan keseimbangan tubuh.

C. Model Penelitian

Dalam penelitian ini, penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*),

pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya jika dalam siklus sebelumnya belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus akan berakhir jika sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Banyaknya siklus yang akan diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Adapun penjelasan untuk masing-masing tahap siklus adalah sbb:



Gambar 2. Rancangan penelitian Perencanaan Kemmis dan Taggart (Suwarsih Madya, 2007: 67)

D. Prosedur Penelitian

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

1. Perencanaan

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

- a. Mengidentifikasi masalah yang ada di dalam kelas yang akan menjadi topik yang perlu perhatian khusus dan merupakan topik dalam penelitian ini.
- b. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan dalam penelitian.
- c. Menyusun media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar sesuai RKH yang telah disusun.
- d. Menyusun dan mempersiapkan pedoman serta lembar observasi yang akan digunakan untuk melakukan pengamatan saat kegiatan berlangsung.
- e. Mempersiapkan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan tindakan

Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Jadi di tahap kedua ini merupakan pelaksanaan dari apa yang sudah direncanakan dalam rencana kegiatan harian. Perlu diperhatikan pada tahap kedua ini, guru

yang sekaligus peneliti harus melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap tindakan, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti yang telah direncanakan sebelumnya dalam rencana kegiatan harian. Pelaksanakan kegiatan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi di lapangan akan tetapi, konsep pembelajaran yang digunakan harus sama.

3. Pengamatan

Tahap ketiga yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas yang sekaligus sebagai peneliti. Pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan kegiatan tindakan berlangsung. Pengamatan tidak dipisah dengan pelaksanaan tindakan. Jadi antara tindakan dan pengamatan berlangsung dalam waktu yang sama. Pengamatan dilakukan oleh peneliti yang sekaligus sebagai guru kelas. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran dengan berpedoman pada lembar observasi yang sudah disusun sebelumnya. Dalam tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap semua proses tindakan, hasil tindakan, situasi tempat tindakan dan kendala-kendala tindakan. Catatan ini dapat dibantu dengan adanya dokumentasi saat pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi

Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai. Refleksi merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian tindakan dan merupakan langkah terakhir yang dilakukan pada sebuah siklus. Tahap ini peneliti menganalisis hasil tindakan yaitu ketercapaian dan kekurangan selama

proses pembelajaran. Hasil dari analisis tersebut dijadikan pertimbangan untuk perencanaan pembelajaran siklus berikutnya.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan (Suharsimi Arikunto, 2010: 175). Metode pengumpulan data Menurut Sugiyono (2007) yaitu langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui metode pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan proses jalannya pelaksanaan tindakan (Suharsimi Arikunto, 2010: 18). Observasi dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas pada waktu tindakan sedang berlangsung. Peneliti dan kolabolator melakukan pengamatan sebelum, saat tindakan, dan sesudah diberikan tindakan. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda *chek list* (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

2. Dokumentasi

Pada saat pelaksanaan tindakan hasil kegiatan didokumentasikan agar terlihat jelas pelaksanaan tindakan ini yaitu dalam bentuk foto hasil penelitian, pengambilan foto diambil pada saat kegiatan berlangsung.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dipilih oleh peneliti untuk mengumpulkan data sesuai dengan variabel yang telah ditetapkan dalam penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 136) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar mempermudah pekerjaan dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi.

Pada penelitian ini peneliti melakukan uji validitas instrumen dengan menggunakan pendapat para ahli (*judgement experts*). Dalam hal ini peneliti melakukan *judgement experts* kepada dosen ahli fisik motorik dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yaitu Bapak Drs. Sudarmanto, M. Kes. Adapun instrumen pengumpulan data tentang penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen pengumpulan data tentang keseimbangan tubuh anak

Tabel 1. Lembar Observasi Keseimbangan Tubuh Anak

No	Nama Anak	Keseimbangan Tubuh Anak					
		Keseimbangan anak saat melompat dengan satu kaki			Keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak		
		3	2	1	3	2	1
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
Jumlah							
Persentase							

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

Berdasarkan lembar observasi diatas, dapat dibuat rubrik penilaian sebagaiberikut:

Tabel 2. Rubrik Observasi Keseimbangan Tubuh Anak

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Keterangan
1.	Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki	3	Anak bisa melompat dengan satu kaki	Jika anak sudah bisa melompat dengan 1 kaki sesuai dengan instruksi dari guru
		2	Anak kurang bisa melompat dengan 1 kaki	Jika anak kurang bisa melompat dengan 1 kakidan sesekali jatuh.
		1	Anak belum bisa melompat dengan 1 kaki	Jika anak belum bisa melompat dengan satu kaki dan masih sering jatuh (tidak mau melakukan perintah daris guru)
2.	Keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak	3	Anak bisa seimbang saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak	Jika anak mempunyai keseimbangan yang baik saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak
		2	Anak kurangseimbang saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak	Jika anak masih kurang seimbang saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak dan sesekali terjatuh.

		1	Anak belum seimbang saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak	Jika anak belum seimbang saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak dan menggunakan dua kaki (tidak mau melakukan perintah dari guru)
--	--	---	--	---

2. Instrumen pengumpulan data tentang kemampuan bermain *engklek*

Tabel 3. Lembar Observasi Kemampuan Bermain *Engklek*

No	Nama Anak	Kemampuan Bermain <i>Engklek</i>								
		Mampu melompat tanpa jatuh			Mampu melompat tanpa menginjak garis			Mampu melompati <i>gacuk</i>		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
Jumlah										
Persentase										

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

Berdasarkan lembar observasi diatas, dapat dibuat rubrik penilaian sebagai berikut

Tabel 4. Rubrik Observasi Kemampuan Bermain *Engklek*

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Keterangan
1.	Melompat tanpa jatuh	3	Anak bisa melompat tanpa jatuh	Jika anak bisa melompat tanpa jatuh
		2	Anak kurang bisa melompat tanpa jatuh	Jika anak kurang bisa melompat dan sesekali jatuh
		1	Anak belum bisa melompat	Jika anak belum bisa melompat dan masih sering terjatuh (tidak mau melakukan kegiatan)
2.	Melompat tanpa menginjak garis	3	Anak bisa melompat tanpa menginjak	Jika anak bisa melompat tanpa menginjak garis
		2	Anak kurang bisa melompat tanpa menginjak garis	Jika anak kurang bisa melompat dan kadang masih menginjak garis
		1	Anak belum bisa melompat tanpa menginjak garis	Jika anak selalu menginjak garis saat melompat (tidak mau melakukan perintah guru)
3.	Mampu melompati <i>gacuk</i>	3	Anak bisa melompati <i>gacuk</i> yang ada di dalam petak	Jika anak bisa melompati petak tempat jatuhnya <i>gacuk</i>
		2	Anak kurang bisa melompati <i>gacuk</i> yang ada di dalam petak	Jika anak kurang mampu melompati petakdan masih menginjak sedikit garis tempat jatuhnya <i>gacuk</i> .
		1	Anak belum bisa melompati <i>gacuk</i> yang ada di dalam petak	Jika anak masih menginjak petaktempat jatuhnya <i>gacuk</i> (anak gagal melakukan lompatan pada <i>gacuk</i> yang ada di dalam petak)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian menurut Bogdar (Sugiyono, 2009: 374) menyatakan bahwa analisis data adalah menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil hasil observasi dan catatan lapangan sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Selanjutnya, untuk mengetahui keefektifan suatu metode yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis diskriptif kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari penggunaan lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara diskriptif. Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik diskriptif persentase menurut Anas Sudijono (2010: 43) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = *Number of Cases* (Jumlah Frekuensi)

p = Angka Persentase

Tujuan analisis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperoleh kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan bukan untuk membuat generalisasi atau pengujian teori. Setelah melakukan pengumpulan data dengan lengkap, selanjutnya penulis berusaha menyusun dan mengelompokkan data serta menyeleksi data yang ada dalam penelitian ini. Hal ini berfungsi sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan. Setelah dikelompokkan selanjutnya data dianalisis agar data tersebut mempunyai arti dan dapat ditarik pada suatu kesimpulan umum.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya keseimbangan anak melalui permainan *engklek* dalam pembelajaran fisik motorik yang dilihat selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dianggap berhasil apabila sudah memenuhi target keberhasilan sejumlah 80% dari jumlah anak kelompok B1 dengan jumlah 16 anak katagori bisa seimbang saat melompat dengan satu kaki, seimbang saat mengambil *gacuk* di dalam petak, kemampuan anak melompat tanpa jatuh, kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis, dan kemampuan anak melimpati *gacuk*.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

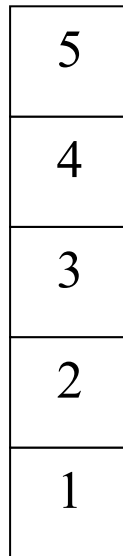
A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Masjid Syuhada Yogyakarta dengan alamat Jl. I Dewa Nyoman Oka No 13 Kotabaru Yogyakarta. TK Masjid Syuhada Yogyakarta memiliki 9 kelas yang terdiri dari 4 kelas kelompok A dan 5 kelas kelompok B, 1 ruang kepala sekolah dan guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang musik, 1 kolam renang, 1 ruang dapur, kamar mandi guru dan kamar mandi anak serta halaman yang luas. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang terdiri dari 16 anak, di antaranya 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak melalui permainan *engklek*.

B. Kondisi Awal Keseimbangan Tubuh Anak sebelum Tindakan

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi awal keseimbangan tubuh anak kelompok B1 di TK Masjid Syuhada. Pengamatan awal merupakan kegiatan pra tindakan yang dilaksanakan untuk mengetahui keadaan awal kemampuan keseimbangan tubuh anak. Untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak dapat dilakukan melalui permainan *engklek*. Keseimbangan tubuh yang di amati oleh peneliti difokuskan pada unsur; keseimbangan anak saat melompat dengan satu kakidankeseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak. Adapun untuk permainan *engklek* yang diamati oleh peneliti difokuskan pada unsur; mampu melompat tanpa jatuh, mampu melompat tanpa menginjak garis, dan mampu melompati *gacuk*. Pada penelitian

pra tindakan bentuk *engklek* yang dimainkan adalah bentuk tangga. Bentuk ini adalah bentuk *engklek* yang sangat sederhana. Berikut bentuk *engklek* tangga:



Gambar 3. Bagan Arena Permainan *Engklek*Tangga

Cara mainannya:

- (1) Anak melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama.
- (2) Pemain melemparkan *gacuk* pada petak nomer 1.
- (3) Pemain melompat dengan satu kaki ke petak nomer 2-3-4-5 lalu lompat ke luar petak.
- (4) Pemain kembali lagi dengan melompat pada petak nomer 5-4-3-2.
- (5) Di kotak nomer 2 anak mengambil *gacuk* dalam posisi berdiri dengan satu kaki dan tidak boleh jatuh.
- (6) Dalam melompat ke petak, pemain tidak boleh menginjak garis.
- (7) Apabila pemain menginjak garis dan terjatuh dalam mengambil *gacuk*, maka anak tersebut dinyatakan gugur dan dilanjutkan pemain yang selanjutnya.

(8) Jika pemain gugur pada petak ke dua, maka pemain selanjutnya tidak boleh menginjak petak tersebut dan harus melompat ke petak nomer tiga.

Hasil observasi kondisi awal keseimbangan tubuh anak yang dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Kondisi Awal Keseimbangan Tubuh Anak

Persentase Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	3	18,27%
2	Kurang Bisa	4	25%
3	Belum Bisa	9	56,25%
Jumlah		16	100%

Tabel 6. Persentase kemampuan awal keseimbangan anak saat mengambil gacu di dalam petak

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	4	25%
2	Kurang Bisa	3	18,75%
3	Belum Bisa	9	56,25%
Jumlah		16	100%

Tabel 7. Kondisi Awal Kemampuan Bermain *Engklek*

Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	3	18,75%
2	Kurang Bisa	2	12,5%
3	Belum Bisa	11	68,75%
Jumlah		16	100%

Tabel 8. Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	3	18,75%
2	Kurang Bisa	3	18,75%
3	Belum Bisa	10	62,5%
Jumlah		16	100%

Tabel 9. Persentase kemampuan anak melompati *gacuk*

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	3	18,75%
2	Kurang Bisa	3	18,75%
3	Belum Bisa	10	62,5%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan hasil observasi kondisi awal tentang keseimbangan tubuh anak dapat diketahui bahwa keseimbangan anak saat melompat dengan satu kaki; anak yang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), kurang bisa berjumlah 4 anak (25%), belum bisa berjumlah 9 anak (56,25%). Keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak; anak yang bisa berjumlah 4 anak (25%), kurang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), belum bisa berjumlah 9 anak (56,25%).

Kondisi awal kemampuan bermian *engklek* dapat diketahui bahwa anak yang mampu melompat tanpa jatuh; anak yang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), kurang bisa berjumlah 2 anak (12,5%), belum bisa berjumlah 11 anak (68,75%). Anak yang mampu melompat tanpa menginjak garis; anak yang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), kurang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), belum bisa berjumlah 10 anak (62,5%). Kemampuan melompati *gacuk*; anak yang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), kurang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), belum bisa berjumlah 10 anak (62,5%). Keadaan seperti inilah yang menjadikan landasan peneliti untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak melalui permainan *engklek*. Permainan *engklek* yang digunakan menggunakan bentuk-bentuk yang bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan dapat menciptakan kesenangan bagi anak.

C. Hasil Keseimbangan Tubuh Anak Setelah Tindakan

Hasil penelitian ini akan diuraikan berdasarkan urutan siklus, yaitu:

1. Tindakan Siklus I

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

a. Perencanaan

Dalam tahap siklus I peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana pembelajaran disusun oleh peneliti dan dibantu oleh teman sejawat dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Berdasarkan kesepakatan dengan teman sejawat, penelitian dilakukan pada kegiatan awal dengan indikator kegiatan fisik motorik berdiri dengan satu kaki dengan seimbang.

2) Menyiapkan Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung. Penilaian anak didasarkan dengan skor, yaitu skor 3 untuk anak yang sudah bisa, skor 2 untuk anak yang kurang bisa, dan skor 1 untuk anak yang belum bisa.

b. Tindakan dan Pengamatan

1) Siklus I Pertemuan I

Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari selasa tanggal 28 Mei 2013. Pengamatan saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan pra bermain

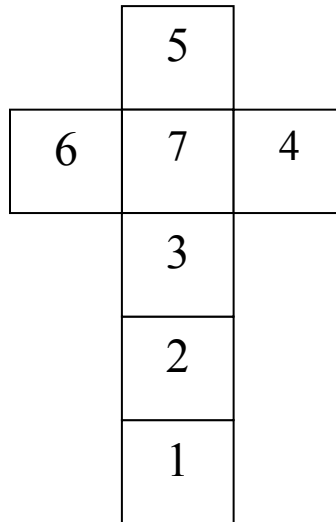
Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat untuk permainan *engklek*. Guru membuat bentuk *engklek* yang akan dimainkan. Bentuk *engklek* pada

siklus I pertemuan I berbeda dengan bentuk *engklek* pada penelitian pra tindakan. Hal ini dilakukan agar anak tertarik dengan permainan *engklek* yang akan dimainkan. Bentuk *engklek*nya yaitu bentuk pesawat. Guru juga menyiapkan pecahan genteng yang digunakan sebagai *gacuk*. Sebelum mulai permainan, anak diajak untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu. Kemudian peneliti menjelaskan peraturan permainan *engklek* yang akan dilakukan. Selanjutnya, guru membagi menjadi dua kelompok agar guru mudah untuk melakukan penilaian. Satu kelompok terdiri dari 8 anak, kelompok pertama dinilai oleh peneliti dan kelompok ke dua dinilai oleh teman sejawat. Untuk menentukan pemain pertama dilakukan dengan cara “hompimpa”.

b) Kegiatan bermain

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

Permainan *engklek* dilakukan dengan cara melompati petak-petak sesuai dengan bentuk *engklek* yang dimainkan, anak tidak boleh menginjak garis, dan anak mampu mengambil *gacuk* tanpa jatuh. Apabila anak gagal melakukan aturan main, maka permainan dilanjutkan oleh anak yang lain sampai semua mendapatkan giliran permainan. Pada siklus I *engklek* yang dimainkan adalah bentuk pesawat. Ukuran petak berukuran sedang, tidak terlalu kecil dan terlalu besar agar anak mudah untuk melakukan lompatan. Berikut adalah bentuk *engklek* pesawat:



Gambar 4. Bagan Arena Permainan *Engklek Pesawat*

Cara bermainannya:

- (1) Anak melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama.
- (2) Pemain melemparkan *gacuk* pada petak nomer 1
- (3) Pemain melompat dengan satu kaki ke petak nomer 2-3-4-5-6
- (4) Pada petak nomer 7 pemain boleh meletakkan kedua kakinya di dalam petak.
- (5) Setelah pemain di petak 7, Pemain berputar dan kembali lagi dengan melompat pada petak nomer 3-2.
- (6) Di petak nomer 2 anak mengambil *gacuk* dalam posisi berdiri dengan satu kaki dan tidak boleh jatuh.
- (7) Dalam melompat ke petak, pemain tidak boleh menginjak garis.
- (8) Apabila pemain menginjak garis dan terjatuh dalam mengambil *gacuk*, maka anak tersebut dinyatakan gugur dan dilanjutkan pemain yang selanjutnya.

- (9) Jika pemain gugur pada petak ke dua, maka pemain selanjutnya tidak boleh menginjak petak tersebut dan harus melompat ke kotak nomer tiga.
- (10) Dalam permainan *engklek* di sini, karena masih usia TK jadi pelemparan *gacuk* ke dalam petak tidak terlalu diperhatikan. Apabila anak tidak bisa melempar *gacuk* tepat ke dalam petak maka guru boleh membantunya.
- (11) Tetapi guru sebelumnya sudah menjelaskan permainan yang sebenarnya, jika *gacuk* keluar dari petak maka permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya. Penjelasan ini dilakukan agar anak kelak tidak menyalahi aturan yang telah berlaku dalam permainan *engklek*.

c) Kegiatan penutup

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

d) Hasil observasi

Observasi pada siklus I pertemuan I dilakukan secara kolaborasi dengan teman sejawat. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian. Aspek tersebut meliputi: keseimbangan anak melompat dengan satu kaki, keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak, kemampuan anak melompat tanpa jatuh, kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis, dan kemampuan anak melompati *gacuk*.

Hasil penelitian pada siklus I pertemuan I menunjukkan adanya peningkatan keseimbangan tubuh anak dalam aspek yang ada dalam instrumen

penelitian. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Observasi Keseimbangan Tubuh Anak

Persentase Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	5	31,25%
2	Kurang Bisa	5	31,25%
3	Belum Bisa	6	37,5%
Jumlah		16	100%

Tabel 11. Persentase keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	6	37,5%
2	Kurang Bisa	4	25%
3	Belum Bisa	6	37,5%
Jumlah		16	100%

Tabel 12. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Engklek*

Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	5	31,25%
2	Kurang Bisa	4	25%
3	Belum Bisa	7	43,75%
Jumlah		16	100%

Tabel 13. Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	4	25%
2	Kurang Bisa	5	31,25%
3	Belum Bisa	7	43,75%
Jumlah		16	100%

Tabel 14. Persentase kemampuan anak melompati *gacuk*

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	5	31,25%
2	Kurang Bisa	4	25%
3	Belum Bisa	7	43,75%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa terdapat sedikit peningkatan dalam keseimbangan tubuh anak. Untuk keseimbangan anak melompat dengan satu kaki; anak yang bisa berjumlah 5 anak (31,25%), kurang bisa berjumlah 5 anak (31,25%), belum bisa berjumlah 6 anak (37,5%). Keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak; anak yang bisa berjumlah 6 anak (37,5%), kurang bisa berjumlah 4 anak (25%), belum bisa berjumlah 6 anak (37,5%). Kemampuan anak melompat tanpa jatuh; anak yang bisa berjumlah 5 anak (31,25%), kurang bisa berjumlah 4 anak (25%), belum bisa berjumlah 7 anak (43,75%). Kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis; anak yang bisa berjumlah 4 anak (25%), kurang bisa berjumlah 5 anak (31,25%), belum bisa berjumlah 7 anak (43,75%). Kemampuan anak melompati *gacuk*; anak yang bisa berjumlah 5 anak (31,25%), kurang bisa berjumlah 4 anak (25%), belum bisa berjumlah 7 anak (43,75%).

2) Siklus I pertemuan II

Penelitian tindakan kelas siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 Mei 2013. Pada siklus I pertemuan ke dua berlangsung sama seperti pertemuan pertama yaitu di bagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan pra bermain

Penelitian siklus I pertemuan II dilakukan dengan mempersiapkan bentuk *engklek* pesawat dan mengajak anak melakukan pemanasan dengan gerakan senam sederhana. Selanjutnya guru membagi dua kelompok dengan kelompok yang sama dan anak melakukan hompimpa untuk menentukan permainan pertama.

b) Kegiatan bermain

Pada siklus I pertemuan II, guru menjelaskan cara dan aturan main dalam permainan *engklek* pesawat. Cara dan aturan mainnya sama dengan penelitian siklus I pertemuan I yaitu anak harus melompati tempat *gacuk* dan anak tidak boleh menginjak garis saat melompat. Permainan *engklek* pada siklus ini dilakukan sama dengan permainan *engklek* pada siklus I pertemuan I. Anak bergantian melakukan *engklek* dengan anak yang lain. Apabila anak melanggar aturan main maka anak dinyatakan kalah dan dilanjutkan dengan anak berikutnya sampai semua anak mendapat giliran main. Bentuk *engklek* yang dimainkan berbeda dengan bentuk *engklek* pada siklus I pertemuan I agar anak tidak bosan dan tertarik dengan permainan *engklek* yang akan dimainkan. Bentuk *engkleknya* masih sama yaitu bentuk pesawat..

c) Kegiatan penutup

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

d) Hasil observasi

Observasi yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan II yaitu meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian. Hasil observasi pada siklus I pertemuan II disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Observasi Keseimbangan Tubuh Anak

Persentase Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	5	31,25%
2	Kurang Bisa	5	31,25%
3	Belum Bisa	6	37,5%
Jumlah		16	100%

Tabel 16. Persentase kemampuan awal keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	6	37,5%
2	Kurang Bisa	5	31,25%
3	Belum Bisa	5	31,25%
Jumlah		16	100%

Tabel 17. Hasil Observasi Kondisi Awal Kemampuan Bermain *Engklek*

Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	7	43,75%
2	Kurang Bisa	3	18,75%
3	Belum Bisa	6	37,5%
Jumlah		16	100%

Tabel 18. Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	4	25%
2	Kurang Bisa	7	43,75%
3	Belum Bisa	5	31,25%
Jumlah		16	100%

Tabel 19. Persentase kemampuan anak melompati *gacuk*

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	5	31,25%
2	Kurang Bisa	6	37,5%
3	Belum Bisa	5	31,25%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan lagi dalam keseimbangan tubuh anak. Untuk keseimbangan anak melompat dengan satu kaki; anak yang bisa berjumlah 5 anak (31,25%), kurang bisa berjumlah 5 anak (31,25%), belum bisa berjumlah 6 anak (37,5%). Keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak; anak yang bisa berjumlah 6 anak (37,5%), kurang bisa berjumlah 5 anak (31,25%), belum bisa berjumlah 5 anak (31,25%). Kemampuan anak melompat tanpa jatuh; anak yang bisa berjumlah 7 anak (43,75%), kurang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), belum bisa berjumlah 6 anak (37,5%). Kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis; anak yang bisa berjumlah 4 anak (25%), kurang bisa berjumlah 7 anak (43,75%), belum bisa berjumlah 5 anak (31,25%). Kemampuan anak melompati *gacuk*; anak yang bisa berjumlah 5 anak (31,25%), kurang bisa berjumlah 6 anak (37,5%), belum bisa berjumlah 5 anak (31,25%).

3) Siklus I pertemuan III

Penelitian tindakan kelas siklus I pertemuan III dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 01 Juni 2013. Penelitian ini tidak jauh berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian siklus I pertemuan III dibagi menjadi tiga bagian, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan pra bermain

Kegiatan ini diawali dengan pemanasan terlebih dahulu. Pemanasannya yaitu melakukan gerakan senam sederhana dan lari kecil di tempat untuk meregangkan otot tangan dan kaki. Permainannya sama dengan siklus I pertemuan II dan dengan bentuk *engklek* yang sama pula. Sebelum memulai

permainan anak melakukan “hompimpa” terlebih dahulu, kemudian anak bersiap-siap untuk memulai permainan *engklek*.

b) Kegiatan bermain

Kegiatan bermain pada siklus I pertemuan III masih sama dengan permainan *engklek* sebelumnya, yaitu dengan cara melompati petak-petak sesuai dengan bentuk *engklek* yang dimainkan, anak tidak boleh menginjak garis, dan anak mampu mengambil *gacuk* tanpa jatuh. Apabila anak gagal melakukan aturan main, maka permainan dilanjutkan oleh anak yang lain sampai semua mendapatkan giliran bermain. Pada siklus ini guru harus lebih memberikan motivasi kepada anak, selain itu pada siklus ini guru juga memberikan hadiah kepada anak agar anak tetap semangat dalam melakukan permainan *engklek*. Hadiah yang diberikan yaitu makanan ringan yang tidak berbahaya untuk anak. Dengan hadiah tersebut diharapkan anak akan lebih semangat lagi untuk melakukan permainan *engklek* yang selanjutnya.

c) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan pendinginan. Pendinginan dilakukan di dalam kelas dengan duduk melingkar meluruskan ke dua kaki sambil bernyanyi “*sluku-sluku bathok*” kemudian menghirup udara lewat hidung dan mengeluarkannya lewat mulut sambil berteriak “hu....”.

d) Hasil observasi

Hasil observasi pada siklus I pertemuan III dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 20. Hasil Observasi Keseimbangan Tubuh Anak
 Persentase Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	8	50%
2	Kurang Bisa	4	25%
3	Belum Bisa	4	25%
Jumlah		16	100%

Tabel 21. Persentase kemampuan awal keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	8	50%
2	Kurang Bisa	4	25%
3	Belum Bisa	4	25%
Jumlah		16	100%

Tabel 22. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Engklek*
 Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	9	56,25%
2	Kurang Bisa	3	18,75%
3	Belum Bisa	4	25%
Jumlah		16	100%

Tabel 23. Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	8	50%
2	Kurang Bisa	4	25%
3	Belum Bisa	4	25%
Jumlah		16	100%

Tabel 24. Persentase kemampuan anak melompati *gacuk*

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	9	56,25%
2	Kurang Bisa	3	18,75%
3	Belum Bisa	4	25%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan tabel hasil observasi siklus I pertemuan III di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan lagi dalam keseimbangan tubuh anak. Untuk keseimbangan anak melompat dengan satu kaki; anak yang bisa berjumlah 8 anak (50%), kurang bisa berjumlah 4 anak (25%), belum bisa berjumlah 4 anak (25%). Keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak; anak yang bisa berjumlah 8 anak (50%), kurang bisa berjumlah 4 anak (25%), belum bisa berjumlah 4 anak (25%). Kemampuan anak melompat tanpa jatuh; anak yang bisa berjumlah 9 anak (56,25%), kurang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), belum bisa berjumlah 4 anak (25%). Kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis; anak yang bisa berjumlah 8 anak (50%), kurang bisa berjumlah 4 anak (25%), belum bisa berjumlah 4 anak (25%). Kemampuan anak melompati *gacuk*; anak yang bisa berjumlah 9 anak (56,25%), kurang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), belum bisa berjumlah 4 anak (25%).

c. Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus I oleh peneliti dan kolaborator untuk membahas tentang masalah-masalah yang ada pada penelitian yang sudah berlangsung. Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti dan kolaborator menyimpulkan bahwa keseimbangan tubuh anak kelompok B1 TK Masjid Syuhada sudah mulai menunjukkan peningkatan. Peningkatan ini dapat dilihat dari pengamatan pada kondisi awal dan siklus I. Berikut perbandingan antara kondisi awal dengan siklus I:

Tabel 25. Perbandingan keseimbangan anak melompat dengan satu kaki kondisi awal dengan siklus I

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Bisa	3 (18,75%)	5 (31,25%)	5 (31,25%)	8 (50%)
2	Kurang bisa	4 (25%)	5 (31,25%)	5 (31,25%)	4 (25%)
3	Belum bisa	9 (56,25%)	6 (37,5%)	6 (37,5%)	4 (25%)
Jumlah		16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)

Tabel 26. Perbandingan keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak kondisi awal dengan siklus I

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Bisa	4 (25%)	6 (37,5%)	6 (37,5%)	8 (50%)
2	Kurang bisa	3 (18,75%)	4 (25%)	5 (31,25%)	4 (25%)
3	Belum bisa	9 (56,25%)	6 (37,5%)	5 (31,25%)	4 (25%)
Jumlah		16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16(100%)

Tabel 27. Perbandingan kemampuan anak melompat tanpa jatuh kondisi awal dengan siklus I

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Bisa	3 (18,75%)	5 (31,25%)	7 (43,75%)	9 (56,25%)
2	Kurang bisa	2 (12,5%)	4 (25%)	3 (18,75%)	3 (18,75%)
3	Belum bisa	11 (68,75%)	7 (43,75)	6 (37,5%)	4 (25%)
Jumlah		16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)

Tabel 28. Perbandingan kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis kondisi awal dengan siklus I

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Bisa	3 (18,75%)	4 (25%)	4 (25%)	8 (50%)
2	Kurang bisa	3 (18,75%)	5 (31,25%)	7 (43,75%)	4 (25%)
3	Belum bisa	10 (62,5%)	7 (43,75%)	5 (31,25%)	4 (25%)
Jumlah		16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)

Tabel 29. Perbandingan kemampuan anak melompati *gacuk* kondisi awal dengan siklus I

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Bisa	3 (18,75%)	5 (31,25%)	5 (31,25%)	9 (56,25%)
2	Kurang bisa	3 (18,75%)	4 (25%)	6 (37,5%)	3 (18,75%)
3	Belum bisa	10 (62,5%)	7 (43,75%)	5 (31,25%)	4 (25%)
Jumlah		16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)

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

- 1) Bentuk *engklek* yang dimainkan kurang variatif/ kurang menarik dan dianggap mudah oleh anak-anak, sehingga pada saat melakukan permainan anak-anak yang lain bermain sendiri dan mengganggu teman yang sedang bermain.
- 2) *Gacuk* yang digunakan kurang memberikan semangat bermain bagi anak, karena *gacuk* hanya terbuat dari pecahan genteng dan berbentuk lingkaran.
- 3) Kurang adanya pemanasan yang cukup sehingga anak lebih cepat merasa capek.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti dan teman sejawat memutuskan untuk melaksanakan kegiatan penelitian kembali dengan melanjutkan putaran pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

2. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada hasil tindakan siklus I di atas, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah permainan *engklek* yang di ubah bentuknya menjadi payung, karena bentuk ini banyak melakukan lompatan sehingga lebih melatih keseimbangan tubuh anak dan anak tidak merasa bosan untuk melakukan permainan *engklek*. Mengganti *gacuk* dengan pecahan keramaik dan dibentuk menjadi bentuk geometri, yaitu persegi empat, persegi tiga, persegi panjang dan lingkaran. Selain itu juga melakukan pemanasan yang memakai permainan gerak tubuh dan otot kaki sehingga dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anak.

3. Tindakan Siklus II

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

a. Perencanaan

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

1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun oleh peneliti dalam Rencana Harian (RKH). Penelitian pada siklus II permainan *engklek* yang akan dilakukan bertepatan dengan pengayaan. Tema yang akan diambil saat penelitian siklus II adalah tema Air, Udara, Api dengan sub tema Asal air untuk pertemuan pertama. Tema komunikasi dengan sub tema elektronik untuk pertemuan ke dua dan untuk pertemuan ke tiga tidak memakai tema karena dilakukan pada hari sabtu. Alat dan bahan yang digunakan berbeda dari siklus I. Pada siklus I menggunakan

gacuk dari pecahan genteng dan pada siklus II *gacuk* yang digunakan dari pecahan keramik yang dibuat menjadi berbagai macam bentuk, yaitu persegi empat, persegi tiga, persegi panjang, dan lingkaran. Penelitian siklus II ini bentuk *engklek* yang akan dimainkan juga berbeda dengan siklus I, yaitu bentuk payung.

2) Menyiapkan Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung. Penilaian anak didasarkan dengan skor, yaitu skor 3 untuk anak yang sudah bisa, skor 2 untuk anak yang kurang bisa, dan skor 1 untuk anak yang belum bisa. Dengan skor tersebut peneliti dan teman sejawat dapat mengetahui peningkatan keseimbangan tubuh anak.

b. Tindakan dan pengamatan

1) Siklus II pertemuan I

Penelitian siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa tanggal 04 Juni 2013. Pada siklus II pertemuan pertama ini pengamatan saat proses berlangsung sama seperti pada siklus I yaitu dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan pra bermain

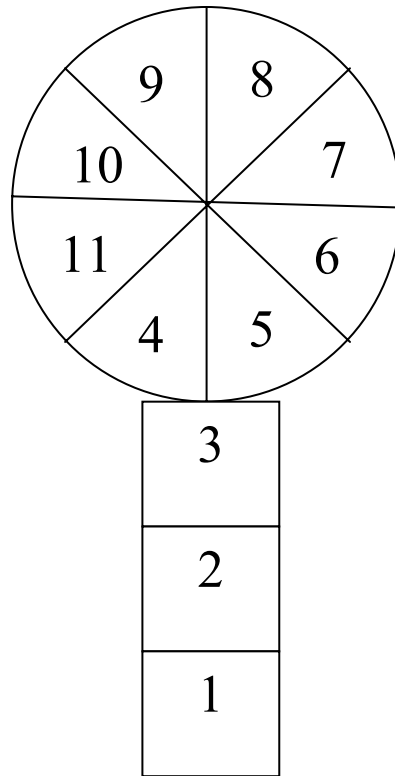
Guru menyiapkan bentuk *engklek* yang akan digunakan untuk main dan menyiapkan gacu. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan senam sederhana kemudian anak diajak membuat formasi lingkaran besar yaitu dengan cara bergandengan tangan. Guru mengajak anak untuk bernyanyi dan berjalan melingkar, berikut lagu yang dinyanyikan:

“Ayo kawan bermain dalam lingkaran
Melihat binatang yang ada di hutan
Binatang apakah itu...binatang apakah itu...?
Guru: badannya besar, telinganya lebar, hidungnya panjang dan mempunyai kaki empat.
Anak-anak: gajah!!!!
Gajah-gajah namanya
Guru dan anak: beginilah jalannya...beginilah jalannya...beginilah jalannya 2X (sambil menirukan gajah berjalan)”

Dalam lagu tersebut dapat dilakukan dengan menyebutkan nama-nama binatang yang lain. Setelah itu guru membagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari 8 anak.

b) Kegiatan bermain

Pada penelitian siklus II pertemuan I bentuk permainan *engklek* yang akan dimainkan berbeda yaitu bentuk payung. Ukuran petak pada bentuk ini sedikit lebih besar, agar ada tantangan untuk anak dalam melompati petak. Sehingga guru dapat melihat peningkatan keseimbangan tubuh anak. *Gacuk* yang digunakan untuk bermain diberi variasi yaitu dengan dibungkus menggunakan kertas emas, agar lebih menarik dan memberikan motivasi kepada anak. Berikut adalah gambar *engklek* payung:



Gambar 5. Bagan Arena Permainan *Engklek Payung*

Cara permainannya:

- (1) Anak melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama.
- (2) Pemain melemparkan *gacuk* pada petak nomer 1
- (3) Pemain melompat dengan satu kaki ke petak nomer 2 dan 3
- (4) Pemain meletakan ke dua kaki pada petak nomer 4 dan 5.
- (5) Pemain melompat lagi dengan satu kaki pada petak-petak nomer 6-7-8-9-10-11.
- (6) Kemudian kembali lagi melewati petak nomer 5-4-3-2.
- (7) Pada petak4 dan 5 pemain boleh meletakan ke dua kakinya.

- (8) Di petak nomer 2 anak mengambil *gacuk* dalam posisi berdiri dengan satu kaki dan tidak boleh jatuh.
- (9) Dalam melompat ke petak, pemain tidak boleh menginjak garis.
- (10) Apabila pemain menginjak garis dan terjatuh dalam mengambil *gacuk*, maka anak tersebut dinyatakan gugur dan dilanjutkan pemain yang selanjutnya.
- (11) Jika pemain gugur pada petak ke dua, maka pemain selanjutnya tidak boleh menginjak petak tersebut dan harus melompat ke petak nomer tiga.

Tugas guru yaitu mengamati dan menilai setiap anak selama proses permainan berlangsung.

c) Kegiatan penutup

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

d) Hasil observasi

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

Tabel 30. Hasil Observasi Keseimbangan Tubuh Anak
 Persentase Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	11	68,75%
2	Kurang Bisa	4	25%
3	Belum Bisa	1	6,25%
Jumlah		16	100%

Tabel 31. Persentase keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	11	68,75%
2	Kurang Bisa	3	18,75%
3	Belum Bisa	2	12,5%
Jumlah		16	100%

Tabel 32. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Engklek*
Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	12	75%
2	Kurang Bisa	2	12,5%
3	Belum Bisa	2	12,5%
Jumlah		16	100%

Tabel 33. Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	10	62,5%
2	Kurang Bisa	4	25%
3	Belum Bisa	2	12,5%
Jumlah		16	100%

Tabel 34. Persentase kemampuan anak melompati *gacuk*

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	12	75%
2	Kurang Bisa	3	18,75%
3	Belum Bisa	1	6,25%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan lagi dalam keseimbangan tubuh anak. Untuk keseimbangan anak melompat dengan satu kaki; anak yang bisa berjumlah 11 anak (68,75%), kurang bisa berjumlah 4 anak (25%), belum bisa berjumlah 1 anak (6,25%). Keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak; anak yang bisa berjumlah 11 anak (68,75%), kurang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), belum bisa berjumlah 2 anak (12,5%).

Kemampuan anak melompat tanpa jatuh; anak yang bisa berjumlah 12 anak (75%), kurang bisa berjumlah 2 anak (12,5%), belum bisa berjumlah 2 anak (212,5%). Kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis; anak yang bisa berjumlah 10 anak (62,5%), kurang bisa berjumlah 4 anak (25%), belum bisa berjumlah 2 anak (12,5%). Kemampuan anak melompati *gacuk*; anak yang bisa berjumlah 12 anak (75%), kurang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), belum bisa berjumlah 1 anak (6,25%).

2) Siklus II pertemuan II

Penelitian siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 05 Juni 2013. Pada siklus II pertemuan kedua ini pengamatan saat proses berlangsung sama seperti pada siklus I yaitu dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan pra bermain

Guru menyiapkan bentuk *engklek* yang akan digunakan untuk main dan menyiapkan *gacuk*. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan senam untuk meregangkan otot-otot kaki lalu anak diajak membuat formasi memnuat lingkaran besar yaitu dengan cara bergandengan tangan. Guru mengajak anak untuk melakukan gerak dan lagu (senam si tommy), gerakan disesuaikan dengan lagunya, berikut lagu yang dinyanyikan:

“Tangan kanan ke depan..ke belakang
Depan belakang lalu goyangkan
Lakukan seperti ini dan berputarlah
Mudahkan caranya....

Kaki kanan ke depan...ke belakang
Depan belakang lalu goyangkan
Lakukan seperti ini dan berputarlah
Mudahkan caranya....”

Setelah itu guru membagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari 8 anak.

b) Kegiatan bermain

Pada penelitian siklus II pertemuan kedua bentuk permainan *engklek* yang akan dimainkan sama dengan siklus kedua yaitu bentuk payung. Seperti biasa, guru menjelaskan dan memberikan contoh bagaimana cara memainkannya. Aturan bermainnya yaitu anak harus melompat dengan satu kaki, tidak boleh jatuh, tidak boleh menginjak garis, mampu melompati gacu dan dapat mengambil gacu yang ada di dalam kotak sambil berdiri dengan satu kaki. Apabila anak yang satu sudah gagal maka dilanjutkan dengan anak berikutnya sampai selesai. Guru mengamati dan menilai setiap anak selama proses permainan berlangsung.

c) Kegiatan penutup

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

d) Hasil observasi

Hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan II dapat dilihat adanya peningkatan keseimbangan anak dalam tabel berikut ini:

Tabel 35. Hasil Observasi Keseimbangan Tubuh Anak

Persentase Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	13	81,25%
2	Kurang Bisa	2	12,5%
3	Belum Bisa	1	6,25%
Jumlah		16	100%

Tabel 36. Persentase keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	12	75%
2	Kurang Bisa	2	12,5%
3	Belum Bisa	2	12,5%
Jumlah		16	100%

Tabel 37. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Engklek*
Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	13	81,25%
2	Kurang Bisa	2	12,5%
3	Belum Bisa	1	6,25%
Jumlah		16	100%

Tabel 38. Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	12	75%
2	Kurang Bisa	2	12,5%
3	Belum Bisa	2	12,5%
Jumlah		16	100%

Tabel 39. Persentase kemampuan anak melompati *gacuk*

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	12	75%
2	Kurang Bisa	3	18,25%
3	Belum Bisa	1	6,25%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan lagi dalam keseimbangan tubuh anak. Untuk keseimbangan anak melompat dengan satu kaki; anak yang bisa berjumlah 13 anak (81,25%), kurang bisa berjumlah 2 anak (12,5%), belum bisa berjumlah 1 anak (6,25%). Keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak; anak yang bisa berjumlah 12 anak (75%), kurang bisa berjumlah 2 anak (12,5%), belum bisa berjumlah 2 anak (12,5%).

Kemampuan anak melompat tanpa jatuh; anak yang bisa berjumlah 13 anak (81,25%), kurang bisa berjumlah 2 anak (12,5%), belum bisa berjumlah 1 anak (6,25%). Kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis; anak yang bisa berjumlah 12 anak (75%), kurang bisa berjumlah 2 anak (12,5%), belum bisa berjumlah 2 anak (12,5%). Kemampuan anak melompati *gacuk*; anak yang bisa berjumlah 12 anak (75%), kurang bisa berjumlah 3 anak (18,75%), belum bisa berjumlah 1 anak (6,25%).

3) Siklus II pertemuan III

Penelitian siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 08 Juni 2013. Pada siklus II pertemuan ketiga proses pengamatan berlangsung sama seperti pada siklus I yaitu dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan pra bermain

Guru menyiapkan bentuk *engklek* yang akan digunakan untuk main dan menyiapkan *gacuk*. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan dengan melakukan gerakan-gerakan senam sederhana dan menggerakkan badan dan memutar-mutar kaki lalu mengajak anak berlari-lari kecil. Setelah itu guru membagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari 8 anak dan dilanjutkan hompimpa dengan anak dalam masing-masing kelompok.

b) Kegiatan bermain

Pada penelitian siklus II pertemuan ketiga bentuk permainan *engklek* yang akan dimainkan sama dengan siklus II pertemuan kedua yaitu bentuk payung. Seperti biasa, guru menjelaskan dan memberikan contoh bagaimana cara

memainkanya. Aturan bermainnya masih sama, anak harus melompat dengan satu kaki, tidak boleh jatuh, tidak boleh menginjak garis, mampu melompati *gacuk* dan dapat mengambil *gacuk* yang ada di dalam kotak sambil berdiri dengan satu kaki. Apabila anak yang satu sudah gagal maka dilanjutkan dengan anak berikutnya sampai selesai. Guru mengamati dan menilai setiap anak selama proses permainan berlangsung.

c) Kegiatan penutup

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

d) Hasil observasi

Hasil observasi pada siklus II pertemuan III dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 40. Hasil Observasi Keseimbangan Tubuh Anak
Persentase Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	14	87,5%
2	Kurang Bisa	1	6,25%
3	Belum Bisa	1	6,25%
Jumlah		16	100%

Tabel 41. Persentase kemampuan awal keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	13	87,5%
2	Kurang Bisa	2	12,5%
3	Belum Bisa	1	6,25%
Jumlah		16	100%

Tabel 42. Hasil observasi Kemampuan Bermain *Engklek*
 Persentase kemampuan anak melompat tanpa jatuh

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	14	87,5%
2	Kurang Bisa	1	6,25%
3	Belum Bisa	1	6,25%
Jumlah		16	100%

Tabel 43. Persentase kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	13	81,25%
2	Kurang Bisa	2	12,5%
3	Belum Bisa	1	6,25%
Jumlah		16	100%

Tabel 44. Persentase kemampuan anak melompati *gacuk*

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Bisa	13	81,25%
2	Kurang Bisa	2	12,5%
3	Belum Bisa	1	6,25%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan lagi dalam keseimbangan tubuh anak. Untuk keseimbangan anak melompat dengan satu kaki; anak yang bisa berjumlah 14 anak (87,5%), kurang bisa berjumlah 1 anak (6,25%), belum bisa berjumlah 1 anak (6,25%). Keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak; anak yang bisa berjumlah 13 anak (81,25%), kurang bisa berjumlah 2 anak (12,5%), belum bisa berjumlah 1 anak (6,25%). Kemampuan anak melompat tanpa jatuh; anak yang bisa berjumlah 14 anak (87,5%), kurang bisa berjumlah 1 anak (6,25%), belum bisa berjumlah 1 anak (6,25%). Kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis; anak yang bisa berjumlah 13 anak (81,25%), kurang bisa berjumlah 2 anak (12,5%), belum bisa

berjumlah 1 anak (6,25%). Kemampuan anak melompati *gacuk*; anak yang bisa berjumlah 13 anak (81,25%), kurang bisa berjumlah 2 anak (12,5%), belum bisa berjumlah 1 anak (6,25%).

c. Refleksi

Tahap refleksi pada siklus II ini peneliti dan teman sejawat melakukan penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan pada siklus II yang telah dilaksanakan. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti dan teman sejawat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya:

- 1) penelitian pada siklus II pertemuan III menunjukkan telah adanya peningkatan terhadap keseimbangan tubuh pada anak. Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki mencapai 87,5%, keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak mencapai 81,25%, kemampuan anak melompat tanpa jatuh mencapai 87,5%, kemampuan anak melompat tanpa menginjak garis mencapai 81,25%, dan kemampuan anak melompati *gacuk* mencapai 81,25%.
- 2) Dari hasil penelitian yang telah dilakukan melalui permainan *engklek* dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anak hingga mencapai target 80%.
- 3) Penelitian dihentikan pada siklus II pertemuan III karena sudah mencapai target yang telah ditentukan.
- 4) Guru memberikan pelayanan secara khusus dan memberikan motivasi kepada anak yang masih memperoleh skor rendah agar keseimbangan tubuh anak dapat meningkat.

D. Pembahasan

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

Tabel 45. Rekapitulasi hasil keseluruhan keseimbangan anak melompat dengan satu kaki

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I			Siklus II		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Bisa	3 (18,75%)	5 (31,25%)	5 (31,25%)	8 (50%)	11 (68,75%)	13 (81,25%)	14 (87,5%)
2	Kurang bisa	4 (25%)	5 (31,25%)	5 (31,25%)	4 (25%)	4 (25%)	2 (12,5%)	1 (6,25%)
3	Belum bisa	9 (56,25%)	6 (37,5%)	6 (37,5%)	4 (25%)	1 (6,25%)	1 (6,25%)	1 (6,25%)
Jumlah		16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)

Tabel 46. Rekapitulasi hasil keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I			Siklus II		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Bisa	4 (25%)	6 (37,5%)	6 (37,5%)	8 (50%)	11 (68,75%)	12 (75%)	13 (81,25%)
2	Kurang bisa	3 (18,75%)	4 (25%)	5 (31,25%)	4 (25%)	3 (18,75%)	2 (12,5%)	2 (12,5%)
3	Belum bisa	9 (56,25%)	6 (37,5%)	5 (31,25%)	4 (25%)	2 (12,5%)	2 (12,5%)	1 (6,25%)
Jumlah		16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16(100%)	16(100%)	16(100%)	16(100%)

Tabel 47. Rekapitulasi hasil kemampuan melompat tanpa jatuh

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I			Siklus II		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Bisa	3 (18,75%)	5 (31,25%)	7 (43,75%)	9 (56,25%)	12 (75%)	13 (81,25%)	14 (87,5%)
2	Kurang bisa	2 (12,5%)	4 (25%)	3 (18,75%)	3 (18,75%)	2 (12,5%)	2 (12,5%)	1 (6,25%)
3	Belum bisa	11 (68,75%)	7 (43,75)	6 (37,5%)	4 (25%)	2 (12,5%)	1 (6,25%)	1 (6,15%)
Jumlah		16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)

Tabel 48. Rekapitulasi hasil kemampuan melompat tanpa menginjak garis

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I			Siklus II		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Bisa	3 (18,75%)	4 (25%)	4 (25%)	8 (50%)	10 (62,5%)	12 (75%)	13 (81,25%)
2	Kurang bisa	3 (18,75%)	5 (31,25%)	7 (43,75%)	4 (25%)	4 (25%)	2 (12,5%)	2 (12,5%)
3	Belum bisa	10 (62,5%)	7 (43,75%)	5 (31,25%)	4 (25%)	2 (12,5%)	2 (12,5%)	1 (5,25%)
Jumlah		16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)

Tabel 49. Perbandingan kemampuan anak melompati *gacuk*

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I			Siklus II		
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Bisa	3 (18,75%)	5 (31,25%)	5 (31,25%)	9 (56,25%)	12 (75%)	12 (75%)	13 (81,25%)
2	Kurang bisa	3 (18,75%)	4 (25%)	6 (37,5%)	3 (18,75%)	3 (18,75%)	3 (18,25%)	2 (12,5%)
3	Belum bisa	10 (62,5%)	7 (43,75%)	5 (31,25%)	4 (25%)	1 (6,25%)	1 (6,25%)	1 (6,25%)
jumlah		16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)

Berikut penjelasan berdasarkan tabel tersebut di atas:

1. Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki

Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 18,75% (3 anak) meningkat menjadi 87,5% (14 anak)

2. Keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak

Pada penelitian keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 25% (4 anak) meningkat menjadi 81,25% (13 anak).

3. Kemampuan anak melompat tanpa jatuh

Keseimbangan anak melompat tanpa jatuh mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 18,75% (3 anak) meningkat menjadi 87,5% (14 anak).

4. Kemampuan melompat tanpa menginjak garis

Keseimbangan anak melompat tanpa menginjak garis mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 18,75% (3 anak) meningkat menjadi 81,25% (13 anak).

5. Kemampuan melompati *gacuk*

Keseimbangan anak melompati *gacuk* mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 18,75% (3 anak) meningkat menjadi 81,25% (13 anak).

Pada pelaksanaan siklus I, penelitian berjalan dengan lancar. Anak sudah banyak yang mengetahui tentang permainan *engklek* dan beberapa anak antusias untuk mengikuti permainannya. Sebelum memulai permainan, guru membagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari 8 anak. Kemudian setiap kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan pemain pertama. Setiap anak mendapat giliran main apabila pemain sebelumnya gagal dalam mentaati aturan main. Dalam permainan *engklek* aturan mainnya yaitu harus melompat dengan satu kaki,

dapat melempar *gacuk* ke dalam kotak, tidak boleh menginjak garis, dan tidak boleh jatuh saat mengambil *gacuk* di kotak.

Pada siklus I, ada beberapa anak yang belum mau melakukan permainan *engklek*, anak hanya mengganggu teman yang sedang bermain. Ada juga anak yang asyik bermain dengan permainan yang lain. Oleh karena itu, setelah penelitian siklus I selesai dilakukan, peneliti dan teman sejawat melakukan refleksi terhadap hasil yang telah diperoleh. Refleksi yang dilakukan dengan melihat hasil dan pelaksanaan pada siklus pertama dengan merubah bentuk *engklek*.

Pada siklus pertama *engklek* yang dimainkan adalah bentuk pesawat, untuk siklus II bentuk *engklek* yang akan dimainkan adalah bentuk pesawat. Perubahan bentuk *engklek* dilakukan agar anak lebih tertarik untuk main *engklek*. Selain merubah bentuk *engklek*, refleksi yang akan dilakukan adalah melakukan pemanasan dengan sedikit lebih lama dan dilakukan melalui permainan yang dapat meregangkan otot-otot kaki. Pada siklus ini telah terjadi peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Namun, penelitian pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan. Maka dari itu peneliti dan teman sejawat melakukan tindakan siklus II.

Pada siklus II, permainan *engklek* yang akan dimainkan berbeda bentuk yaitu menggunakan bentuk payung. Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini tidak jauh berbeda dengan siklus I, yaitu peneliti dan teman sejawat memberikan pemanasan melalui permainan-permainan yang menggunakan gerak dan lagu. Selain itu peneliti juga menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan seperti

membuat kotak *engklek* dan menyiapkan pecahan genting sebagai *gacuk*. Cara dan aturan main sama dengan siklus I.

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

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, keseimbangan tubuh anak melalui permainan *engklek* telah mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan. Pada keseimbangan anak melompat dengan satu kaki mengalami peningkatan sampai 14 anak (87,5%). Pada keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak mengalami peningkatan sampai 13 anak (81,25%). Pada segi kemampuan melompat tanpa jatuh dapat mencapai jumlah 14 anak (87,5%). Untuk kemampuan melompat tanpa menginjak garis mengalami peningkatan sejumlah 13 anak (81,25%), dan untuk kemampuan melompati *gacuk* mengalami peningkatan sampai 13 anak (81,25%).

Dari data yang diperoleh, menunjukkan bahwa keseimbangan tubuh anak mengalami peningkatan melalui permainan tradisional atau dalam penelitian ini adalah permainan *engklek*. Hal ini juga sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sukirman (2008: 145) bahwa permainan *engklek* mengandung unsur-unsur melatih keterampilan, ketangkasan dan keseimbangan. Dengan bermain *engklek* anak banyak melakukan gerakan melompat dengan menggunakan satu kaki, sehingga keseimbangan anak dapat terlatih dengan baik. Permainan *engklek* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

1. Dapat meningkatkan keseimbangan tubuh pada anak.
2. Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain dan melatih kesabaran pada saat menunggu giliran main.
3. Meningkatkan semangat belajar anak
4. Meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak diantaranya aspek fisik motorik, kognitif, dan sosial emosional.

E. Keterbatasan Penelitian

Subjek penelitian hanya satu kelas yang terdiri dari 16 anak yaitu 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, sehingga hasil yang berbeda mungkin terjadi jika penelitian dilakukan pada subjek yang berbeda. Selain itu, kondisi emosi anak sangat mempengaruhi hasil yang diperoleh. Untuk mendapatkan hasil lebih valid, hendaknya peneliti mampu mengkondisikan suasana kegiatan motorik kasar agar tetap kondusif dan menyenangkan untuk dilakukan suatu kegiatan. Dengan demikian dapat mengetahui tingkat perkembangan dan pemahaman anak yang sebenarnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *engklek* dapat meningkatkan keseimbangan tubuh pada anak kelompok B1 TK Masjid Syuhada. Perkembangan peningkatan keseimbangan tubuh anak ditunjukkan melalui kegiatan observasi pada proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara terstruktur sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat sebanyak 2 siklus penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I keseimbangan anak saat melompat anak yang bisa berjumlah 8 anak (50%), pada siklus II meningkat menjadi 14 anak (87,5%). Keseimbangan anak saat mengambil *gacuk* di dalam petak; pada siklus I anak yang bisa berjumlah 8 anak (50%), pada siklus II meningkat menjadi 13 anak (81,25%). Kemampuan melompat tanpa jatuh; pada siklus I anak yang bisa berjumlah 9 anak (56,25%), pada siklus II meningkat menjadi 14 anak (87,5%). Kemampuan melompat tanpa menginjak garis; pada siklus I anak yang bisa berjumlah 8 anak (50%), pada siklus II meningkat menjadi 13 anak (81,25%). Kemampuan anak melompati *gacuk*; pada siklus I anak yang bisa berjumlah 9 anak (56,25%), pada siklus II meningkat menjadi 13 anak (81,25%).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Perlunya memberikan kegiatan pembelajaran melalui permainan, baik permainan modern maupun permainan tradisional yang dapat meningkatkan keseimbangan tubuh anak.

2. Bagi Peneliti

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

DAFTAR PUSTAKA

- Aip Syarifudin. (1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Fajar Budi Aji. (2012). *Engklek/Ingkling, Permainan Tradisional yang Mulai Punah*. Diakses dari www.sarwoono.blogspot.com pada 22 Juli 2013.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Anas Sudjiono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danar Santi. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Prass.
- Harun Rasyid., Mansyur., & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak jilid 1*. (Alih bahasa: dr. Med Meitasari Tjandrasa dan Muchlichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Husdarta, JS. (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik (Olahraga dan Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta.
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Masitoh et al. (2003). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Mochammad Sajoto (1988). *Pembinaan Kondisi Fisik dalam Olah Raga*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahantoknam, B Edward. (1988). *Belajar Motorik: Teori dan Aplikasinya dalam Pendidikan Jasmani dan Olah Raga*. Jakarta: Depdikbud.

- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Litera.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- (2010). *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. rev.ed. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukirman Dhamarmulya, dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suwarsih Madya. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Takdiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Theo Riyanto & Martin Handoko. (2004). *Pendidikan Pada Usia Dini: Tuntunan Psikologis dan Pedagogis Bagi Pendidik dan Orang Tua*. Jakarta: Grasindo
- Wira Indra Satya. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1:

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

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



Certificate No. QSC 00687

: 3106 /UN34.11/PL/2013
: 1 (satu) Bendel Proposal
: Permohonan izin Penelitian

14 Mei 2013

Yth. Kepala TK Masjid Syuhada
Yogyakarta

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

: Wiwit Sugiarti
: 11111247010
Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Mergasana , Rt.09/ 03 , Kertanegara , Purbalingga

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

: Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
: TK Masjid Syuhada Yogyakarta
: Anak Kelompok B 1 TK Masjid Syuhada
: Keseimbangan Tubuh anak Melalui Permainan Engklek
: Mei-Juli 2013
: Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan Engklek Pada Anak
Kelompok B 1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta

perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

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

Jurusan Yth:
Dekan (sebagai laporan)
Wakil Dekan I FIP
Ketua Jurusan PPSD FIP
Kaprodiak TU
Kasubbag Pendidikan FIP
Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

**TAMAN KANAK-KANAK
MASJID SYUHADA'KOTABARU
JL. I DEWA NYOMAN OKA NO. 13 TELP. (0274) 581737 YOGYAKARTA**

SURAT KETERANGAN

No: /P/TKMS/LX/13

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Kulsum, S. Ag.

NIP : -

Jabatan : Kepala Sekolah

Memberikan izin kepada:

Nama : Wiwit Sugiarti

NIM : 11111247010

Jabatan : Guru Kelas

Untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan keseimbangan tubuh anak melalui permainan *engklek* pada anak kelompok B1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta" pada bulan Mei-Juli 2013.

Demikian surat ini kami buat sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Mei 2013
Kepala Sekolah



Umi Kulsum, S. Ag.

Lampiran 2:
Surat Keterangan Validitas
Instrumen Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094

Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)

SURAT PERMOHONAN
No. 042/PGPAUD/III/13

Kepada
Yth. Bapak/Ibu Sudarmanto, M.Kes
di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Joko Pamungkas, M.Pd.

NIP : 19770821 200501 1 001

Jabatan : Ketua Prodi PG PAUD FIP UNY

menyatakan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : Wiwit Sugiarti

NIM : 11111247010

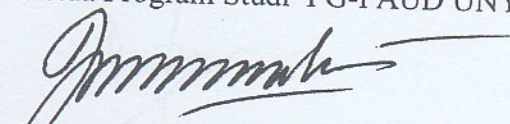
Judul : Upaya Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan
Engklek Pada Anak Kelompok B1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta

No. HP : 085726032284

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

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

Yogyakarta, 05 April 2013
Ketua Program Studi PG-PAUD UNY


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

SURAT KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Sudarmanto, M.Kes.
NIP : 19570508 198303 1001
Jabatan : Dosen FIP UNY

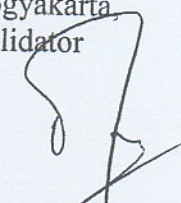
Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mahasiswa di bawah ini:

Nama : Wiwit Sugiarti
NIM : 11111247010
Jurusan : PPSD
Prodi : PG PAUD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Agar dapat dipergunakan dalam penempuhan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan *Engklek* Pada Kelompok B1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta”.

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

Yogyakarta
Validator


Drs. Sudarmanto, M.Kes.
19570508 198303 1001

Lampiran 3:
Lembar Observasi dan Rubrik
Penilaian

LEMBAR OBSERVASI KESEIMBANGAN TUBUH ANAK

Semester :

Tema/Sub Tema :

Hari/Tanggal :

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

No	Nama Anak	Keseimbangan Tubuh Anak					
		Keseimbangan anak saat melompat dengan satu kaki			Keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak		
		3	2	1	3	2	1
1	DWFA						
2	RZN						
3	AZZ						
4	AFD						
5	KML						
6	NDIA						
7	ALF						
8	KEML						
9	RFA						
10	ZKI						
11	BLQS						
12	MDDA						
13	AULA						
14	SFN						
15	AURL						
16	DWFA						
Jumlah							
Persentase							

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

RUBIK OBSERVASI KESEIMBANGAN TUBUH

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	keterangan
1.	Keseimbangan anak melompat dengan satu kaki	3	Anak bisa melompat dengan satu kaki	Jika anak sudah bisa melompat dengan 1 kaki sesuai dengan instruksi dari guru
		2	Anak kurang bisa melompat dengan 1 kaki	Jika anak kurang bisa melompat dengan 1 kakidan sesekali jatuh.
		1	Anak belum bisa melompat dengan 1 kaki	Jika anak belum bisa melompat dengan satu kaki dan masih sering jatuh (tidak mau melakukan perintah daris guru)
2.	Keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak	3	Anak bisa seimbang saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak	Jika anak mempunyai keseimbangan yang baik saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak
		2	Anak kurangseimbang saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak	Jika anak masih kurang seimbang saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak dan sesekali terjatuh.
		1	Anak belumseimbang saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak	Jika anak belum seimbang saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak dan menggunakan dua kaki (tidak mau melakukan perintah dari guru)

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN PERMAINAN *ENGKLEK*

Semester :

Tema/Sub Tema :

Hari/Tanggal :

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

No	Nama Anak	Kemampuan Permainan <i>Engklek</i>								
		Mampu melompat tanpa jatuh			Mampu melompat tanpa menginjak garis			Mampu melompati <i>gacuk</i>		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA									
2	RZN									
3	AZZ									
4	AFD									
5	KML									
6	NDIA									
7	ALF									
8	KEML									
9	RFA									
10	ZKI									
11	BLQS									
12	MDDA									
13	AULA									
14	SFN									
15	AURL									
16	DWFA									
Jumlah										
Persentase										

Keterangan :

- 3 : Bisa
- 2 : Kurang Bisa
- 1 : Belum Bisa

RUBIK OBSERVASI KEMAMPUAN PERMAINAN *ENKLEK*

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Keterangan
4.	Melompat tanpa jatuh	3	Anak bisa melompat tanpa jatuh	Jika anak bisa melompat tanpa jatuh
		2	Anak kurang bisa melompat tanpa jatuh	Jika anak kurang bisa melompat dan sesekali jatuh
		1	Anak belum bisa melompat	Jika anak belum bisa melompat dan masih sering terjatuh (tidak mau melakukan kegiatan)
5.	Melompat tanpa menginjak garis	3	Anak bisa melompat tanpa menginjak	Jika anak bisa melompat tanpa menginjak garis
		2	Anak kurang bisa melompat tanpa menginjak garis	Jika anak kurang bisa melompat dan kadang masih menginjak garis
		1	Anak belum bisa melompat tanpa menginjak garis	Jika anak selalu menginjak garis saat melompat (tidak mau melakukan perintah guru)
6.	Mampu melompati <i>gacuk</i>	3	Anak bisa melompati <i>gacuk</i> yang ada di dalam petak	Jika anak bisa melompati petak tempat jatuhnya <i>gacuk</i>
		2	Anak kurang bisa melompati <i>gacuk</i> yang ada di dalam petak	Jika anak kurang mampu melompati petak dan masih menginjak sedikit garis tempat jatuhnya <i>gacuk</i> .
		1	Anak belum bisa melompati <i>gacuk</i> yang ada di dalam petak	Jika anak masih menginjak petak tempat jatuhnya <i>gacuk</i> (anak gagal melakukan lompatan pada <i>gacuk</i> yang ada di dalam petak)

Lampiran 4:

Hasil Observasi Kondisi Awal

Hasil Observasi Kondisi Awal Keseimbangan Tubuh Anak

Semester :II

Tema/Sub Tema :Alam Semesta/ Bumi

Hari/Tanggal : Kamis/23 Mei 2013

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

No	Nama Anak	Keseimbangan Tubuh Anak					
		Keseimbangan anak saat melompat dengan satu kaki			Keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak		
		3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√		
2	RZN			√		√	
3	AZZ			√			√
4	AFD			√			√
5	KML			√			√
6	NDIA			√			√
7	ALF			√			√
8	KEML			√			√
9	RFA	√			√		
10	ZKI	√			√		
11	BLQS			√			√
12	MDDA			√			√
13	AULA		√			√	
14	SFN		√				√
15	AURL		√			√	
16	ASA		√		√		
Jumlah		3	4	9	4	3	9
Persentase		18,75%	25%	56,25%	25%	18,75%	56,25%

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

Hasil Observasi Kondisi Awal Permainan Engklek

Semester : II
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Bumi
 Hari/Tanggal : Kamis/23 Mei 2013

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

No	Nama Anak	Kemampuan Permainan Engklek								
		Mampu melompat tanpa jatuh			Mampu melompat tanpa menginjak garis			Mampu melompati gacuk		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√		
2	RZN			√			√		√	
3	AZZ			√			√			√
4	AFD			√			√			√
5	KML			√			√			√
6	NDIA			√			√			√
7	ALF			√		√			√	
8	KEML			√			√			√
9	RFA	√			√			√		
10	ZKI		√		√			√		
11	BLQS			√		√				√
12	MDDA			√			√			√
13	AULA			√			√			√
14	SFN			√			√			√
15	AURL		√				√			√
16	ASA	√				√			√	
Jumlah		3	2	11	3	3	10	3	3	10
Persentase		18,7 5%	12,5 %	68,7 5%	18,7 5%	18,7 5%	62,5%	18,75 %	18,7 5%	62,5 %

Keterangan :
 3 : Bisa
 2 : Kurang Bisa
 1 : Belum Bisa

Lampiran 5: Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI
(Siklus I pertemuan I)

Semester : II

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Bumi

Hari/Tanggal : Selasa/28 Mei 2013

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

No	Nama Anak	Keseimbangan Tubuh Anak					
		Keseimbangan anak saat melompat dengan satu kaki			Keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak		
		3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√		
2	RZN		√		√		
3	AZZ			√		√	
4	AFD			√			√
5	KML			√			√
6	NDIA			√			√
7	ALF		√			√	
8	KEML			√			√
9	RFA	√			√		
10	ZKI	√			√		
11	BLQS		√			√	
12	MDDA			√			√
13	AULA		√			√	
14	SFN		√			√	
15	AURL	√			√		
16	ASA	√			√		
Jumlah		5	5	6	6	4	6
Persentase		31,25%	31,25%	37,5%	37,5%	25%	37,5%

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

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

No	Nama Anak	Kemampuan Permainan Engklek								
		Mampu melompat tanpa jatuh			Mampu melompat tanpa menginjak garis			Mampu melompati gacuk		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√		
2	RZN		√			√		√		
3	AZZ		√				√			√
4	AFD			√			√			√
5	KML			√			√			√
6	NDIA			√			√			√
7	ALF			√		√			√	
8	KEML			√			√		√	
9	RFA	√			√			√		
10	ZKI	√			√			√		
11	BLQS		√			√				√
12	MDDA			√			√			√
13	AULA		√			√				√
14	SFN			√			√		√	
15	AURL	√				√			√	
16	ASA	√			√			√		
Jumlah		5	4	7	4	5	7	5	4	7
Persentase		31,25 %	25%	43,75 %	25 %	31,25 %	43,75 %	31,25 %	25 %	43,75 %

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

LEMBAR OBSERVASI
(Siklus I pertemuan II)

Semester : II
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Bumi
 Hari/Tanggal : Kamis/30 Mei 2013

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

No	Nama Anak	Keseimbangan Tubuh Anak					
		Keseimbangan anak saat melompat dengan satu kaki			Keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak		
		3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√		
2	RZN		√		√		
3	AZZ			√		√	
4	AFD			√			√
5	KML			√		√	
6	NDIA			√			√
7	ALF		√			√	
8	KEML			√			√
9	RFA	√			√		
10	ZKI	√			√		
11	BLQS		√				√
12	MDDA			√		√	
13	AULA		√			√	
14	SFN		√				√
15	AURL	√			√		
16	ASA	√			√		
Jumlah		5	5	6	6	5	5
Persentase		31,25%	31,25%	37,5%	37,5%	31,25%	31,25%

Keterangan :
 3 : Bisa
 2 : Kurang Bisa
 1 : Belum Bisa

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

No	Nama Anak	Kemampuan Permainan Engklek								
		Mampu melompat tanpa jatuh			Mampu melompat tanpa menginjak garis			Mampu melompati gacuk		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√		
2	RZN	√				√		√		
3	AZZ		√			√			√	
4	AFD			√			√			√
5	KML		√			√			√	
6	NDIA			√			√			√
7	ALF			√		√			√	
8	KEML			√			√		√	
9	RFA	√			√				√	
10	ZKI	√			√			√		
11	BLQS		√				√			√
12	MDDA			√		√				√
13	AULA	√				√				√
14	SFN			√			√		√	
15	AURL	√				√		√		
16	ASA	√			√			√		
Jumlah		7	3	6	4	7	5	5	6	5
Persentase		43,75 %	18,75 %	37,5 %	25 %	43,75 %	31,25 %	31,25 %	37,5 %	31,25 %

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

LEMBAR OBSERVASI
(Siklus I pertemuan III)

Semester : II

Tema/Sub Tema : -

Hari/Tanggal : Sabtu/01 Juni 2013

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

No	Nama Anak	Keseimbangan Tubuh Anak					
		Keseimbangan anak saat melompat dengan satu kaki			Keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak		
		3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√		
2	RZN	√			√		
3	AZZ	√			√		
4	AFD			√			√
5	KML		√			√	
6	NDIA			√			√
7	ALF		√		√		
8	KEML			√			√
9	RFA	√			√		
10	ZKI	√			√		
11	BLQS			√			√
12	MDDA		√			√	
13	AULA	√				√	
14	SFN		√			√	
15	AURL	√			√		
16	ASA	√			√		
Jumlah		8	4	4	8	4	4
Persentase		50%	25%	25%	50%	25%	25%

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

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

No	Nama Anak	Kemampuan Permainan Engklek								
		Mampu melompat tanpa jatuh			Mampu melompat tanpa menginjak garis			Mampu melompati gacuk		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√		
2	RZN	√			√			√		
3	AZZ	√			√			√		
4	AFD			√			√			√
5	KML	√			√			√		
6	NDIA			√			√			√
7	ALF		√			√			√	
8	KEML			√			√			√
9	RFA	√			√			√		
10	ZKI	√			√			√		
11	BLQS		√				√			√
12	MDDA			√		√			√	
13	AULA	√				√		√		
14	SFN		√			√			√	
15	AURL	√			√			√		
16	ASA	√			√			√		
Jumlah		9	3	4	8	4	4	9	3	4
Persentase		56,25 %	18,75 %	25 %	50 %	25 %	25 %	56,25 %	18,75 %	25 %

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

LEMBAR OBSERVASI
(Siklus II pertemuan I)

Semester :II

Tema/Sub Tema :Air, Udara, Api/ Asal Air

Hari/Tanggal : Selasa/04 Mei 2013

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

No	Nama Anak	Keseimbangan Tubuh Anak					
		Keseimbangan anak saat melompat dengan satu kaki			Keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak		
		3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√		
2	RZN	√			√		
3	AZZ	√			√		
4	AFD			√			√
5	KML		√		√		
6	NDIA		√				√
7	ALF	√			√		
8	KEML		√			√	
9	RFA	√			√		
10	ZKI	√			√		
11	BLQS	√				√	
12	MDDA	√			√		
13	AULA	√			√		
14	SFN		√			√	
15	AURL	√			√		
16	ASA	√			√		
Jumlah		11	4	1	11	3	2
Persentase		68,75%	25%	6,25%	68,75%	18,75%	12,5%

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

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

No	Nama Anak	Kemampuan Permainan Engklek								
		Mampu melompat tanpa jatuh			Mampu melompat tanpa menginjak garis			Mampu melompati gacuk		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√		
2	RZN	√			√			√		
3	AZZ	√			√			√		
4	AFD			√			√			√
5	KML	√			√			√		
6	NDIA			√			√		√	
7	ALF	√			√			√		
8	KEML		√			√			√	
9	RFA	√			√			√		
10	ZKI	√			√			√		
11	BLQS	√				√			√	
12	MDDA		√			√		√		
13	AULA	√			√			√		
14	SFN	√				√		√		
15	AURL	√			√			√		
16	ASA	√			√			√		
Jumlah		12	2	2	10	4	2	12	3	1
Persentase		75%	12,5%	12,5%	62,5%	25%	12,5%	75%	18,75%	6,25%

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

LEMBAR OBSERVASI
(Siklus II pertemuan II)

Semester : II

Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi/Elektronik

Hari/Tanggal : Rabu/05 Mei 2013

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

No	Nama Anak	Keseimbangan Tubuh Anak					
		Keseimbangan anak saat melompat dengan satu kaki			Keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak		
		3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√		
2	RZN	√			√		
3	AZZ	√			√		
4	AFD			√			√
5	KML	√			√		
6	NDIA		√				√
7	ALF	√			√		
8	KEML	√			√		
9	RFA	√			√		
10	ZKI	√			√		
11	BLQS		√			√	
12	MDDA	√			√		
13	AULA	√			√		
14	SFN	√				√	
15	AURL	√			√		
16	ASA	√			√		
Jumlah		13	2	1	12	2	2
Persentase		81,25%	12,5%	6,25%	75%	12,5%	12,5%

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

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

No	Nama Anak	Kemampuan Permainan Engklek								
		Mampu melompat tanpa jatuh			Mampu melompat tanpa menginjak garis			Mampu melompati gacuk		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√		
2	RZN	√			√			√		
3	AZZ	√			√			√		
4	AFD			√			√			√
5	KML	√			√			√		
6	NDIA		√				√		√	
7	ALF	√			√			√		
8	KEML		√			√			√	
9	RFA	√			√			√		
10	ZKI	√			√			√		
11	BLQS	√				√			√	
12	MDDA	√			√			√		
13	AULA	√			√			√		
14	SFN	√			√			√		
15	AURL	√			√			√		
16	ASA	√			√			√		
Jumlah		13	2	1	12	2	2	12	3	1
Persentase		81,25 %	12,5 %	6,25 %	75 %	12,5 %	12,5 %	75 %	18,25 %	6,25 %

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

LEMBAR OBSERVASI
(Siklus II pertemuan III)

Semester : II

Tema/Sub Tema : -

Hari/Tanggal : Sabtu/08 Mei 2013

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

No	Nama Anak	Keseimbangan Tubuh Anak					
		Keseimbangan anak saat melompat dengan satu kaki			Keseimbangan anak saat mengambil <i>gacuk</i> di dalam petak		
		3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√		
2	RZN	√			√		
3	AZZ	√			√		
4	AFD			√			√
5	KML	√			√		
6	NDIA		√			√	
7	ALF	√			√		
8	KEML	√			√		
9	RFA	√			√		
10	ZKI	√			√		
11	BLQS	√				√	
12	MDDA	√				√	
13	AULA	√				√	
14	SFN	√				√	
15	AURL	√				√	
16	ASA	√				√	
Jumlah		14	1	1	13	2	1
Persentase		87,5%	6,25%	6,25%	81,25%	12,5%	6,25%

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

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

No	Nama Anak	Kemampuan Permainan Engklek								
		Mampu melompat tanpa jatuh			Mampu melompat tanpa menginjak garis			Mampu melompati gacuk		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√		
2	RZN	√			√			√		
3	AZZ	√			√			√		
4	AFD			√			√			√
5	KML	√			√			√		
6	NDIA		√			√			√	
7	ALF	√			√			√		
8	KEML	√			√			√		
9	RFA	√			√			√		
10	ZKI	√			√			√		
11	BLQS	√				√			√	
12	MDDA	√			√			√		
13	AULA	√			√			√		
14	SFN	√			√			√		
15	AURL	√			√			√		
16	ASA	√			√			√		
Jumlah		14	1	1	13	2	1	13	2	1
Persentase		87,5 %	6,25 %	6,25 %	81,2 5%	12,5 %	6,25 %	81,25 %	12,25 %	6,25 %

Keterangan :

3 : Bisa

2 : Kurang Bisa

1 : Belum Bisa

Lampiran 6:

Hasil Observasi Siklus I

Hasil Observasi Kemampuan Keseimbangan Anak Melompat dengan Satu

Kaki Siklus I

No	Nama anak	Pertemuan I	PertemuanII	Pertemuan III	Keterangan
1	DWFA	B	B	B	Tetap bisa
2	RZN	KB	KB	B	Meningkat
3	AZZ	BB	KB	B	Meningkat
4	AFD	BB	BB	BB	Tetap belum bisa

5	KML	BB	BB	KB	Meningkat
6	NDIA	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
7	ALF	KB	BB	KB	Meningkat
8	KEML	BB	KB	BB	Tetap belum bisa
9	RFA	B	B	B	Tetap bisa
10	ZKI	B	B	B	Tetap bisa
11	BLQS	KB	BB	BB	Tetap belum bisa
12	MDDA	BB	BB	KB	Meningkat
13	AULA	KB	KB	B	Meningkat
14	SFN	KB	KB	KB	Tetap kurang bisa
15	AURL	B	B	B	Tetap bisa
16	ASA	B	B	B	Tetap bisa

Keterangan:

B=Bisa; KB=Kurang Bisa; BB=Belum Bisa.

Hasil Observasi Keseimbangan Saat Mengambil *Gacuk* di Dalam Petak

Siklus I

No	Nama anak	Pertemuan I	PertemuanII	Pertemuan III	Keterangan
1	DWFA	B	B	B	Tetap bisa
2	RZN	B	B	B	Tetap bisa
3	AZZ	KB	KB	B	Meningkat
4	AFD	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
5	KML	BB	KB	KB	Meningkat

6	NDIA	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
7	ALF	KB	KB	B	Meningkat
8	KEML	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
9	RFA	B	B	B	Tetap bisa
10	ZKI	B	B	B	Tetap bisa
11	BLQS	KB	BB	BB	Tetap belum bisa
12	MDDA	BB	KB	KB	Meningkat
13	AULA	KB	KB	KB	Tetap kurang bisa
14	SFN	BB	BB	KB	meningkat
15	AURL	B	B	B	Tetap bisa
16	ASA	BB	B	B	Meningkat

Keterangan:

B=Bisa; KB=Kurang Bisa; BB=Belum Bisa.

Hasil Observasi Kemampuan Melompat Tanpa Jatuh Siklus I

No	Nama anak	Pertemuan I	PertemuanII	Pertemuan III	Keterangan
1	DWFA	B	B	B	Tetap bisa
2	RZN	KB	B	B	Meningkat
3	AZZ	KB	KB	B	Meningkat
4	AFD	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
5	KML	BB	KB	B	Meningkat
6	NDIA	BB	BB	BB	Tetap belum bisa

7	ALF	BB	BB	KB	Meningkat
8	KEML	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
9	RFA	B	B	B	Tetap bisa
10	ZKI	B	B	B	Tetap bisa
11	BLQS	KB	KB	KB	Tetap kurang bisa
12	MDDA	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
13	AULA	KB	B	B	Meningkat
14	SFN	BB	BB	KB	Meningkat
15	AURL	B	B	B	Tetap bisa
16	ASA	B	B	B	Tetap bisa

Keterangan:

B=Bisa; KB=Kurang Bisa; BB=Belum Bisa.

Hasil Observasi Kemampuan Melompat Tanpa Menginjak Garis Siklus I

No	Nama anak	Pertemuan I	PertemuanII	Pertemuan III	Keterangan
1	DWFA	B	B	B	Tetap bisa
2	RZN	KB	KB	B	Meningkat
3	AZZ	KB	KB	B	Meningkat
4	AFD	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
5	KML	BB	KB	B	Meningkat
6	NDIA	BB	BB	BB	Tetap belum bisa

7	ALF	BB	KB	KB	Meningkat
8	KEML	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
9	RFA	B	B	B	Tetap bisa
10	ZKI	B	B	B	Tetap bisa
11	BLQS	KB	BB	BB	Tetap belum bisa
12	MDDA	BB	KB	KB	Meningkat
13	AULA	KB	KB	KB	Tetap kurang bisa
14	SFN	BB	BB	KB	Meningkat
15	AURL	KB	KB	B	Meningkat
16	ASA	B	B	B	Tetap bisa

Keterangan:

B=Bisa; KB=Kurang Bisa; BB=Belum Bisa.

Hasil Observasi Kemampuan Melompati *Gacuk* Siklus I

No	Nama anak	Pertemuan I	PertemuanII	Pertemuan III	Keterangan
1	DWFA	B	B	B	Tetap bisa
2	RZN	B	B	B	Tetap bisa
3	AZZ	BB	KB	B	Meningkat
4	AFD	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
5	KML	BB	KB	B	Meningkat
6	NDIA	BB	BB	BB	Tetap belum bisa

7	ALF	KB	KB	KB	Tetap kurang bisa
8	KEML	KB	KB	BB	Menurun
9	RFA	B	KB	B	Meningkat
10	ZKI	B	B	B	Tetap bisa
11	BLQS	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
12	MDDA	BB	BB	KB	Meningkat
13	AULA	BB	KB	B	Meningkat
14	SFN	KB	B	BB	Menurun
15	AURL	KB	B	B	Meningkat
16	ASA	B	KB	B	Meningkat

Keterangan:

B=Bisa; KB=Kurang Bisa; BB=Belum Bisa.

Lampiran 7:

Hasil Observasi Siklus II

Hasil Observasi Kemampuan Keseimbangan Anak Melompat dengan Satu

Kaki Siklus II

No	Nama anak	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Keterangan
1	DWFA	B	B	B	Tetap bisa
2	RZN	B	B	B	Tetap bisa
3	AZZ	B	B	B	Tetap bisa
4	AFD	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
5	KML	KB	B	B	Meningkat
6	NDIA	KB	KB	KB	Tetap kurang bisa
7	ALF	B	B	B	Tetap bisa
8	KEML	KB	B	B	Meningkat
9	RFA	B	B	B	Tetap bisa

10	ZKI	B	B	B	Tetap bisa
11	BLQS	B	KB	B	Meningkat
12	MDDA	B	B	B	Tetap bisa
13	AULA	B	B	B	Tetap bisa
14	SFN	KB	B	B	Meningkat
15	AURL	B	B	B	Tetap bisa
16	ASA	B	B	B	Tetap bisa

Keterangan:

B=Bisa; KB=Kurang Bisa; BB=Belum Bisa.

Hasil Observasi Keseimbangan Saat Mengambil *Gacuk* di Dalam Petak

Siklus II

No	Nama anak	Pertemuan I	PertemuanII	Pertemuan III	Keterangan
1	DWFA	B	B	B	Tetap bisa
2	RZN	B	B	B	Tetap bisa
3	AZZ	B	B	B	Tetap bisa
4	AFD	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
5	KML	B	B	B	Tetap bisa
6	NDIA	BB	BB	KB	Meningkat
7	ALF	B	B	B	Tetap bisa
8	KEML	KB	B	B	Meningkat
9	RFA	B	B	B	Tetap bisa

10	ZKI	B	B	B	Tetap bisa
11	BLQS	KB	KB	KB	Tetap kurang bisa
12	MDDA	B	B	B	Tetap bisa
13	AULA	B	B	B	Tetap bisa
14	SFN	KB	KB	B	Meningkat
15	AURL	B	B	B	Tetap bisa
16	ASA	B	B	B	Tetap bisa

Keterangan:

B=Bisa; KB=Kurang Bisa; BB=Belum Bisa.

Hasil Observasi Kemampuan Melompat Tanpa Jatuh Siklus II

No	Nama anak	Pertemuan I	PertemuanII	Pertemuan III	Keterangan
1	DWFA	B	B	B	Tetap bisa
2	RZN	B	B	B	Tetap bisa
3	AZZ	B	B	B	Tetap bisa
4	AFD	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
5	KML	B	B	B	Tetap bisa
6	NDIA	BB	KB	KB	Tetap kurang bisa
7	ALF	B	B	B	Tetap bisa
8	KEML	KB	KB	B	Meningkat
9	RFA	B	B	B	Tetap bisa
10	ZKI	B	B	B	Tetap bisa

11	BLQS	B	B	B	Tetap bisa
12	MDDA	KB	B	B	Meningkat
13	AULA	B	B	B	Tetap bisa
14	SFN	B	B	B	Tetap bisa
15	AURL	B	B	B	Tetap bisa
16	ASA	B	B	B	Tetap bisa

Keterangan:

B=Bisa; KB=Kurang Bisa; BB=Belum Bisa.

Hasil Observasi Kemampuan Melompat Tanpa Menginjak Garis Siklus II

No	Nama anak	Pertemuan I	PertemuanII	Pertemuan III	Keterangan
1	DWFA	B	B	B	Tetap bisa
2	RZN	B	B	B	Tetap bisa
3	AZZ	B	B	B	Tetap bisa
4	AFD	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
5	KML	B	B	B	Tetap bisa
6	NDIA	BB	BB	KB	Meningkat
7	ALF	B	B	B	Tetap bisa
8	KEML	KB	KB	B	Meningkat
9	RFA	B	B	B	Tetap bisa
10	ZKI	B	B	B	Tetap bisa

11	BLQS	KB	KB	KB	Tetap kurang bisa
12	MDDA	KB	B	B	Meningkat
13	AULA	B	B	B	Tetap bisa
14	SFN	KB	B	B	Meningkat
15	AURL	B	B	B	Tetap bisa
16	ASA	B	B	B	Tetap bisa

Keterangan:

B=Bisa; KB=Kurang Bisa; BB=Belum Bisa.

Hasil Observasi Kemampuan Melompati *Gacuk* Siklus II

No	Nama anak	Pertemuan I	PertemuanII	Pertemuan III	Keterangan
1	DWFA	B	B	B	Tetap bisa
2	RZN	B	B	B	Tetap bisa
3	AZZ	B	B	B	Tetap bisa
4	AFD	BB	BB	BB	Tetap belum bisa
5	KML	B	B	B	Tetap bisa
6	NDIA	KB	KB	KB	Tetap kurang bisa
7	ALF	B	B	B	Tetap bisa
8	KEML	KB	KB	B	Meningkat
9	RFA	B	B	B	Tetap bisa
10	ZKI	B	B	B	Tetap bisa

11	BLQS	KB	KB	KB	Tetap kurang bisa
12	MDDA	B	B	B	Tetap bisa
13	AULA	B	B	B	Tetap bisa
14	SFN	B	B	B	Tetap bisa
15	AURL	B	B	B	Tetap bisa
16	ASA	B	B	B	Tetap bisa

Keterangan:

B=Bisa; KB=Kurang Bisa; BB=Belum Bisa.

Lampiran 8:

Perbandingan Hasil Observasi Siklus I Dan Siklus II

Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Keseimbangan Anak Melompat dengan Satu Kaki Siklus I dan siklus II

No	Nama anak	Siklus I									Siklus II								
		Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√			√			√			√		
2	RZN		√			√		√			√			√			√		
3	AZZ			√			√	√			√			√			√		
4	AFD			√			√			√			√			√			√
5	KML			√			√		√			√		√			√		
6	NDIA			√			√			√		√			√			√	
7	ALF		√			√			√		√			√			√		
8	KEML			√			√			√		√		√			√		
9	RFA	√			√			√			√			√			√		
10	ZKI	√			√			√			√			√			√		

11	BLQS		√			√				√	√				√		√		
12	MDDA			√			√		√		√			√			√		
13	AULA		√			√		√			√			√			√		
14	SFN		√			√			√			√		√			√		
15	AURL	√			√			√			√			√			√		
16	ASA	√			√			√			√			√			√		
Jumlah		5	5	6	5	5	6	8	4	4	11	4	1	13	2	1	14	1	1
Persentase		31,25 %	31,25 %	37,5 %	31,2 5%	31,2 5%	37,5 %	50 %	25%	25%	68,7 5%	25%	6,25 %	81,2 5%	12,5%	6,25 %	87,5%	6,25 %	6,25 %

Keterangan:

3=Bisa

2=Kurang Bisa

1=Belum Bisa

Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Keseimbangan Anak Saat Mengambil *Gacuk* di Dalam Siklus I dan siklus II

No	Nama anak	Siklus I									Siklus II								
		Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√			√			√			√		
2	RZN	√			√			√			√			√			√		
3	AZZ		√			√		√			√			√			√		
4	AFD			√			√			√			√			√			√
5	KML			√		√			√		√			√			√		
6	NDIA			√			√			√			√			√		√	
7	ALF		√			√		√			√			√			√		
8	KEML			√			√			√		√		√			√		
9	RFA	√			√			√			√			√			√		
10	ZKI	√			√			√			√			√			√		

11	BLQS		√				√			√		√			√			√	
12	MDDA			√		√			√		√			√				√	
13	AULA		√			√			√		√			√				√	
14	SFN		√				√		√			√			√			√	
15	AURL	√			√			√			√			√				√	
16	ASA	√			√			√			√			√				√	
Jumlah		6	4	6	6	5	5	8	4	4	11	3	2	12	2	2	13	2	1
Persentase		37,5 %	25%	37,5 %	37,5 %	31,25 %	31,25 %	50 %	25%	25 %	68,75 %	18,75 %	12,5 %	75 %	12,5%	12,5%	81,25%	12,5 %	6,25 %

Keterangan:

3=Bisa

2=Kurang Bisa

1=Belum Bisa

Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Melompat Tanpa Jatuh Siklus I dan siklus II

No	Nama anak	Siklus I									Siklus II								
		Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√			√			√			√		
2	RZN		√		√			√			√			√			√		
3	AZZ		√			√		√			√			√			√		
4	AFD			√			√			√			√			√			√
5	KML			√		√		√			√			√			√		
6	NDIA			√			√			√			√		√			√	
7	ALF			√			√		√		√			√			√		
8	KEML			√			√			√		√			√		√		
9	RFA	√			√			√			√			√			√		
10	ZKI	√			√			√			√			√			√		

11	BLQS		√			√			√		√			V			√		
12	MDDA			√			√			√		√		√			√		
13	AULA		√		√			√			√			√			√		
14	SFN			√			√		√		√			√			√		
15	AURL	√			√			√			√			√			√		
16	ASA	√			√			√			√			√			√		
Jumlah		5	4	7	7	3	6	9	3	4	12	2	2	13	2	1	14	1	1
Persentase		31,25 %	25%	43,75 %	43,75 %	18,75 %	37,5 %	56,25 %	18,75 %	25 %	75 %	12,5 %	12,5 %	81,25 %	12,5 %	6,25 %	87,5 %	6,25 %	6,25 %

Keterangan:

3=Bisa

2=Kurang Bisa

1=Belum Bisa

Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Melompat Tanpa Menginjak Garis Siklus I dan siklus II

No	Nama anak	Siklus I									Siklus II								
		Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√			√			√			√		
2	RZN		√			√		√			√			√			√		
3	AZZ			√		√		√			√			√			√		
4	AFD			√			√			√			√			√			√
5	KML			√		√		√			√			√			√		
6	NDIA			√			√			√			√			√		√	
7	ALF		√			√			√		√			√			√		
8	KEML			√			√			√		√			√		√		
9	RFA	√			√			√			√			√			√		
10	ZKI	√			√			√			√			√			√		

11	BLQS		√				√			√		√			√			√	
12	MDDA			√		√			√			√		√			√		
13	AULA		√			√			√		√			√			√		
14	SFN			√			√		√			√		√			√		
15	AURL		√			√		√			√			√			√		
16	ASA	√			√			√			√			√			√		
Jumlah		4	5	7	4	7	5	8	4	4	10	4	2	12	2	2	13	2	1
Persentase		25 %	31,25 %	43,75 %	25 %	43,75 %	31,25 %	50 %	25%	25%	62,5 %	25%	12,5%	75%	12,5 %	12,5 %	81,25 %	12,5%	6,25 %

Keterangan:

3=Bisa

2=Kurang Bisa

1=Belum Bisa

Perbandingan Hasil Observasi Kemampuan Melompati *Gacuk* Siklus I dan siklus II

No	Nama anak	Siklus I									Siklus II								
		Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√			√			√			√		
2	RZN	√			√			√			√			√			√		
3	AZZ			√		√		√			√			√			√		
4	AFD			√			√			√			√			√			√
5	KML			√		√		√			√			√			V		
6	NDIA			√			√			√		√			√			√	
7	ALF		√			√			√		√			√			√		
8	KEML		√			√				√		√			√		√		
9	RFA	√				√		√			√			√			√		
10	ZKI	√			√			√			√			√			√		

11	BLQS			√			√			√		√			√			√	
12	MDDA			√			√		√		√			√				√	
13	AULA			√			√	√			√			√				√	
14	SFN		√			√			√		√			√				√	
15	AURL		√		√			√			√			√				√	
16	ASA	√			√			√			√			√				√	
Jumlah		5	4	7	5	6	5	9	3	4	12	3	1	12	3	1	13	2	1
Persentase		31,25 %	25 %	43,75 %	31,25 %	37,5 %	31,25 %	56,25 %	18,75 %	25 %	75 %	18,75 %	6,25 %	75 %	18,25 %	6,25 %	81,25 %	12,25 %	6,25 %

Keterangan:

3=Bisa

2=Kurang Bisa

1=Belum Bisa

**Lampiran 9:
Rekapitulasi Keseluruhan
Kemampuan Keseimbangan
Tubuh Anak**

Rekapitulasi Keseluruhan Keseimbangan Anak Melompat dengan Satu Kaki

No	Nama anak	Kondisi awal			Siklus I									Siklus II											
					Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III					
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1	DWFA	√			√			√			√			√			√			√					
2	RZN			√		√			√			√			√			√			√				
3	AZZ			√			√			√			√			√			√			√			
4	AFD			√			√			√			√			√			√			√			
5	KML			√			√			√		√			√			√			√			√	
6	NDIA			√			√			√			√		√			√			√			√	
7	ALF			√		√			√			√			√			√			√			√	
8	KEML			√			√			√			√		√			√			√			√	
9	RFA	√			√			√			√			√			√			√			√		
10	ZKI	√			√			√			√			√			√			√			√		

11	BLQS			√		√			√				√	√				√		√		
12	MDDA			√			√			√		√		√			√			√		
13	AULA		√			√			√		√			√			√			√		
14	SFN		√			√			√			√			√		√			√		
15	AURL		√		√			√			√			√			√			√		
16	ASA		√		√			√			√			√			√			√		
Jumlah		3	4	9	5	5	6	5	5	6	8	4	4	11	4	1	13	2	1	14	1	1
Persentase		18,75 %	25 %	56,25 %	31,25 %	31,25 %	37,5 %	31,25 %	31,25 %	37,5 %	50%	25%	25 %	68,75 %	25%	6,25 %	81,25 %	12,5 %	6,25 %	87,5 %	6,25 %	6,25 %

Keterangan:

3=Bisa

2=Kurang Bisa

1=Belum Bisa

Rekapitulasi Keseluruhan Keseimbangan Anak Saat Mengambil *Gacuk* di dalam Petak

No	Nama anak	Kondisi awal			Siklus I									Siklus II									
					Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	DWFA	√			√			√			√			√			√			√			
2	RZN		√		√			√			√			√			√			√			
3	AZZ			√		√			√			√			√			√			√		
4	AFD			√			√			√			√			√			√			√	
5	KML			√			√		√			√			√			√			√		
6	NDIA			√			√			√			√			√			√		√		
7	ALF			√		√			√			√			√			√			√		
8	KEML			√			√			√			√		√			√			√		
9	RFA	√			√			√			√			√			√			√			
10	ZKI	√			√			√			√			√			√			√			

11	BLQS			√		√				√			√		√			√			√	
12	MDDA			√			√		√			√		√			√				√	
13	AULA		√			√			√			√		√			√				√	
14	SFN			√		√				√		√			√			√			√	
15	AURL		√		√			√			√			√			√				√	
16	ASA	√			√			√			√			√			√				√	
Jumlah		4	3	9	6	4	6	6	5	5	8	4	4	11	3	2	12	2	2	13	2	1
Persentase		25 %	18, 75 %	56, 25 %	37, 5%	25%	37, 5%	37, 5%	31, 25 %	31,2 5%	50%	25%	25 %	68,7 5%	18,7 5%	12,5 %	75 %	12,5 %	12, 5%	81, 25 %	12, 5%	6,2 5%

Keterangan:

3=Bisa

2=Kurang Bisa

1=Belum Bisa

Rekapitulasi Keseluruhan Kemampuan Melompat Tanpa Jatuh

No	Nama anak	Kondisi awal			Siklus I									Siklus II								
					Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√			√			√			√			√		
2	RZN			√		√		√			√			√			√			√		
3	AZZ			√		√			√		√			√			√			√		
4	AFD			√			√			√			√			√			√			√
5	KML			√			√		√		√			√			√			√		
6	NDIA			√			√			√			√			√		√			√	
7	ALF			√			√			√		√		√			√			√		
8	KEML			√			√			√			√		√			√		√		
9	RFA	√			√			√			√			√			√			√		
10	ZKI		√		√			√			√			√			√			√		

11	BLQS			√		√			√			√		√			V			√		
12	MDDA			√			√			√			√		√		√			√		
13	AULA			√		√		√			√			√			√			√		
14	SFN			√			√			√		√		√			√			√		
15	AURL		√		√			√			√			√			√			√		
16	ASA	√			√			√			√			√			√			√		
Jumlah		3	2	11	5	4	7	7	3	6	9	3	4	12	2	2	13	2	1	14	1	1
Persentase		18,75%	12,5%	68,75%	31,25%	25%	43,75%	43,75%	18,75%	37,5%	56,25%	18,75%	25%	75%	12,5%	12,5%	81,25%	12,5%	6,25%	87,5%	6,25%	6,25%

Keterangan:

3=Bisa

2=Kurang Bisa

1=Belum Bisa

Rekapitulasi Keseluruhan Kemampuan Melompat Tanpa Menginjak Garis

No	Nama anak	Kondisi awal			Siklus I									Siklus II									
					Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	DWFA	√			√			√			√			√			√			√			
2	RZN			√		√			√			√			√			√			√		
3	AZZ			√			√		√			√			√			√			√		
4	AFD			√			√			√			√			√			√			√	
5	KML			√			√		√			√			√			√			√		
6	NDIA			√			√			√			√			√			√			√	
7	ALF		√			√			√			√			√			√			√		
8	KEML			√			√			√			√		√			√			√		
9	RFA	√			√			√			√			√			√			√			
10	ZKI	√			√			√			√			√			√			√			

11	BLQS		√			√				√			√		√			√			√	
12	MDDA			√			√		√			√			√		√			√		
13	AULA			√		√			√			√		√			√			√		
14	SFN			√			√			√		√			√		√			√		
15	AURL			√		√			√		√			√			√			√		
16	ASA		√		√			√			√			√			√			√		
Jumlah		3	3	10	4	5	7	4	7	5	8	4	4	10	4	2	12	2	2	13	2	1
Persentase		18,75%	18,75%	62,5%	25%	31,25%	43,75%	25%	43,75%	31,25%	50%	25%	25%	62,5%	25%	12,5%	75%	12,5%	12,5%	81,25%	12,5%	6,25%

Keterangan:

3=Bisa

2=Kurang Bisa

1=Belum Bisa

Rekapitulasi keseluruhan Kemampuan Melompati Gacuk

No	Nama anak	Kondisi awal			Siklus I									Siklus II								
					Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	DWFA	√			√			√			√			√			√			√		
2	RZN		√		√			√			√			√			√			√		
3	AZZ			√			√		√		√			√			√			√		
4	AFD			√			√			√			√			√			√			√
5	KML			√			√		√		√			√			√			√		
6	NDIA			√			√			√			√		√			√			√	
7	ALF		√			√			√			√			√			√			√	
8	KEML			√		√			√			√		√			√			√		
9	RFA	√			√				√		√			√			√			√		
10	ZKI	√			√			√			√			√			√			√		

11	BLQS			√			√			√			√		√			√			√	
12	MDDA			√			√			√		√		√			√			√		
13	AULA			√			√			√	√			√			√			√		
14	SFN			√		√			√			√		√			√			√		
15	AURL			√		√		√			√			√			√			√		
16	ASA		√		√			√			√			√			√			√		
Jumlah		3	3	10	5	4	7	5	6	5	9	3	4	12	3	1	12	3	1	13	2	1
Persentase		18,75%	18,75%	62,5%	31,25%	25%	43,75%	31,25%	37,5%	31,25%	56,25%	18,75%	25%	75%	18,75%	6,25%	75%	18,25%	6,25%	81,25%	12,25%	6,25%

Keterangan:

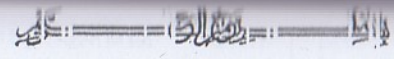
3=Bisa

2=Kurang Bisa

1=Belum Bisa

Lampiran 10: Rencana Kegiatan Harian

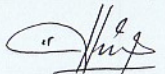
KELOMPOK : 111
 EMES/TELU/MINGGU : 11/21-22
 TEMA/SUB TEMA : 3 LAM SEMESTA/BUMI
 HARI/TANGGAL : Selasa, 28 MEI 2013
 WAKTU : 07.30-11.00 WIB



JURUSAN PERKEMAHAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	K M	ALAT PENILAIAN										PERBAIKAN	PENGAYAAN					
						ALAT	HASIL					ANALISIS (??)										
							-	*	**	**	****	-	*	**	**			****				
Nilai Agama dan Moral	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM:)	I.KEGIATAN AWAL - Ikrar, berdoa, dan salam - Do'a masuk wc - Halalan surat al Qoriah - Senam bersama-sama	- Anak dan guru berbicara di halaman - Guru dan anak menzhual surat Al Qoriah - Pemanasan, kemudian dilanjutkan senam bersama	Buku do'a harian Jus ama Warles kaset	K M a s i k a l	Cbservasi																
						Unjuk kerja																
						Unjuk kerja																
Fisik Motorik	Meniru pesawat terbang Berdiri di atas satu kaki dengan seimbang (FMK 5)	- Meniru pesawat yang terbang tinggi - Melakukan permainan engklek di halaman	- Guru men berikan contoh, pesawat terbang rendah hingga tinggi - Guru men berikan contoh bagaimana cara permainan engklek	Langsung gacuk		Unjuk kerja																
						Unjuk kerja																
		TRANSISI MENIP - Toilet training, cuci tangan, minum		Air, serbet																		

Kognitif	Fisi	Pendidikan Karakter	(FMH-42) PK-6	2 1 2	Peragaan (Klasifikasi Hialiq)	*	*	**	**	*	**	**	***	****	PI	PY
Memasangkan benda sesuai pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (K-24) PK-8	Membuang sampah pada tempatnya (FMK-22) PK-14	Mencipta bentuk dari balok (FMH-33) PK-11 Menyusun menara kubus minimal 12 kubus (FMH-40) PK-11 Memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan ibu jari) (FMH-42) PK-6	<ul style="list-style-type: none"> Pengawasan / Klasifikasi bentuk dan ukuran balok unit, yang berbentuk sama dan Mengembalikan balok ke rak (K-24) PK-8 Tanya Jawab dan Ber cerita "Pengalaman main anak tentang bangunan dan interaksi sosialnya" (NM-21) PK-11, (FMK-21) PK-14 	4 2 1 2	Observasi (jarang terdapat hasil karya sendiri)								100			
			<p>C. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk melingkar, mengingatkan kegiatan esok hari, pesan-pesan dan menyanyikan lagu-lagu Doa Pulang dan salam (SE-11) PK-1 Doa mau & setelah makan 	4 2 1 2	Observasi (bisnis mer bedak dan perilaku yang benar dan salah)								100			
			<p>Kegiatan Setelah Main</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasi balok berdasarkan bentuk dan ukuran Mengembalikan balok sesuai dengan bentuk dan ukuran pada tempatnya Duduk melingkar Tanya jawab dan bercerita tentang pengalaman main anak tentang bangunan dan interaksi sosial <p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk melingkar, mengingatkan kegiatan esok hari, pesan-pesan dan menyanyikan lagu-lagu Doa pulang salam Doa mau & setelah makan <p>Menu Makanan :</p>	2 1	Observasi (mengucapkan kalimat thoyyibah)								100			
													100			

Kepala TK Masjid Sy. haça


Umi Kulsima, S.A.


Ket. :

Jumlah anak :
anak tidak hadir :
:
:
:
:
:
:
Jumlah anak hadir :

Gur


Era Maasah

Peneli


Winit Sularti

KELOMPOK
SEMESTER/MINGGU
TEMA/ SUBTEMA
HARI/TANGGAL
WAKTU

B 1
II / 21-22
ALAM SEMESTA/BUMI
KAMIS, 30 MEI 2013
07.30- 11.00 WIB

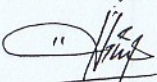


ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	K M	ALAT PENILAIAN												
						ALAT	HASIL					ANALISIS (%)					PERBAIKAN	PENGAYAAN
							-	*	**	***	****	-	*	**	***	****		
Nilai Agama dan Moral	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinan (1 AM.8)	I. KEGIATAN AWAL - Iqro - Baris, ikrar, doa, salam - Hafalan do'a kafarotul majlis	- Anak belajar iqro dengan ustad/ustadzah - Anak-anak berbaris di halaman, kemudian dibimbing untuk ikrar, berdoa, dan mengucapkan salam - Anak-anak menghafal do'a kafarotul majlis	Buku iqro Anak dan guru Langsung		Observasi												
						Unjuk kerja												
						Unjuk kerja												
Fisik Motorik	Berdiri di atas satu kaki dengan seimbang (FMK 5)	- Melakukan permainan engklek di halaman	- Guru menyiapkan peta engklek yang akan dimainkan	Anak dan guru, gacuk		Unjuk kerja												
Sosial Emosional	Bercerita tentang alam di sekitarnya	MATERI PAGI - Bercerita akibat banjir TRANSISI MENIT - Toilet training, cuci tangan, minum	- Guru bercerita tentang akibat membuang sampah sembarangan	Buku cerita		Percakapan												


KELOMPOK/SENTRA : B / IV / AQ 2
 SEMESTER/MINGGU : II / XXI - XXI
 TEMA/SUB TEMA : ALAM SEMESTA / HUKUMI
 HARI/TANGGAL : KAMIS, 30 MEI 2013
 WAKTU : 07.00 - 10.00

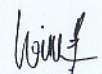
ASPEK PERKEMBANGAN	INDICATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	K	MATERI PENILAIAN						PERBAIKAN	PENGAYAAN	
						ALAM	HASIL				ANALISIS (%)			
							-	*	**	***	**			***
Bahasa Mengungkapkan Bahasa	- Berarti bertanya secara sederhana (B3) PK 5 (percaya diri) - Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana (B3) PK 5 (percaya diri)	II. KEGIATAN INTI - Perakapan tentang alam semesta /bumi dan dilanjutkan Tanya jawab - Bercerita pengalamannya / kejadian ketika melihat langit yang luas dan Indah ciptaan Allah	Penataan lingkungan main guru sentra menyiapkan aturan main berupa: - gambar-gambar sesuai situasi: - kertas gambar, spidol/krayon, pensil untuk menggambar dan menulis cerita - garasi untuk asil mainnya (menyebutkan) - gambar bumi, matahari, bulan, bintang, awan untuk meniru pola gambar - lembar kerja	- Gambar sesuai sub tema - Anak larung	Percakapan	Rahda, Alfi, Nudie, Hafidha Ain - mya	Zaffa, Rofiq, Rafi, Anel, Aulia	28,57	21,42	50				
Bahasa KEKARSAAAN	- Membuat gambar dan coretan (tulisan) tentang cerita mengenai gambar yang di buat sendiri (B24) FK 7 (kreatif)	- Pemberian tugas "membuat gambar dan menulis ceritanya"	KEGIATAN SEBELUM MAIN: - Duduk melingkar - Menyapa anak, mengabsen, berdoa, salim. - Menyanyikan kabar anak - Menyanyikan lagu-lagu dan tepuk - Bercerita tentang pengalamannya/kejadiananya secara sederhana dan Tanya jawab tentang alam semesta/bumi. - Menyampaikan kegiatan main, kesempatan main penggunaan bahan dan alat.	- Kertas gambar - Spidol/krayon - Pensil - Garasi	Unjuk kerja	Rahda, Rofiq, Rafi, Anel, Alfi, Zaki	Aulia, Belgis	21,42	28,57	4,28				
KOGNITIF MENGENAL PENGETAHUAN UJUK DAN ANALISIS	- Mengetahui pola mula terdapatnya sesuatu (K7) PK 15 (percaya diri)	- Pemberian tugas "mengetahui pola mula gambar"			Unjuk kerja	Rahda, Alfi, Nudie	Rafiq, Rofiq, Rafi, Anel, Alfi, Zaki	37,71	4,28	28,57				
KOGNITIF MENGENAL KONSEP UKURAN, BENTUK, DAN POLA	- Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda (K28)	- Pemberian tugas "meniru pola gambar bumi/matahari/bulan/bintang/awan"		- Gambar - Buntan - Mitahar - Buntan - bintang - awan	Penugasan	Alfi, Rafi, Anel	Rahda, Rafiq, Belgis, Anel, Camil	29,28	37,71	37,71				
KOGNITIF MENGENAL KONSEP BILANGAN, JANGKANG BILANGAN DAN URAIAN	- Menhitung/menyebut urutan bilangan 1 - 10 (K33) - Menyebutkan/menunjukkan/memisalkan lambing bilangan dengan benda-benda sampai 10 (K38)	- Pemberian tugas "menyebutkan urutan bilangan 1 - 10 dengan bahasa arab." - Pemberian tugas "menasangkan angka arab dengan gambar benda di (kotak yang tersedia)		- Anak - lingkungan - Lembar kerja	Unjuk kerja	Ain - mya	Rafiq, Rafi, Hafidha	57,14	21,42	21,42				
					Penugasan	Belgis, Rafi, Anel, Camil	Rahda, Rafi, Anel, Camil, Rafi	21,42	1,4	64,28				

<p>HAL. 5</p> <p>NILAI-NILAI ASASIA DAN MORAL</p> <p>KESEHATAN FISIK</p>	<p>berisi antara ibu jari dan ibu jari) (VH 42) P. (C 6 mandiri)</p> <p>Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM II)</p> <p>Makan mengandungi gizi seimbang (KF 54)</p>	<p>Pendidikan tugas "Terdapat gambar pensil untuk menulis nama-nama bumi, bulan, bintang, matahari, awan</p> <p>ILUSTRASI</p> <p>Cuci tangan</p> <p>Do'a sebelum dan sesudah makan</p> <p>Makan bersama</p> <p>IV. KEGIATAN AKHIR</p> <p>Tanya jawab/evaluasi kegiatan hari ini</p> <p>Pesan-pesan</p> <p>Do'a pulang</p> <p>salam</p>	<p>Membangun etika bermain dengan anak</p> <p>Transisi sebelum main</p> <p>KEGIATAN SAAT MAIN:</p> <p>Pendidikan memberikan waktu 40 - 60 menit kepada anak untuk bermain</p> <p>Menatai</p> <p>Permainan anak</p> <p>Memantau anak yang kesulitan</p> <p>Memperkuat bahasa anak</p> <p>KEGIATAN SETELAH MAIN:</p> <p>Memberikan alat main dan mengembalikan pada tempatnya</p> <p>Duduk melingkar</p> <p>Tanya jawab dan bercerita tentang pengalaman bermain anak</p> <p>KEGIATAN TIRAHAT:</p> <p>Cuci tangan, Berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>Makan siang bersama</p> <p>KEGIATAN AKHIR:</p> <p>Duduk melingkar</p> <p>Berdoa selesai makan</p> <p>Pesan-pesan</p> <p>Do'a pulang</p> <p>Salam</p>	<p>Lantai kerja</p> <p>Alis rabet</p> <p>Alit makan</p> <p>Nasi, sayur, lada bubuk</p>	<p>hasil karya</p> <p>observasi</p>	<p>gcp</p>	<p>Waini Kamil</p>	<p>Amel Acya Hafika</p>	<p>P. Ilqum Alia</p> <p>nama</p>	<p>Dirip. 2/11/21 2:00 8:00 K. 2/11/21 11/11/21</p>	<p>21,92</p>	<p>11/11/21</p>	<p>42,86</p>	<p>10.</p>
--	--	--	---	--	-------------------------------------	------------	--------------------	-------------------------	----------------------------------	---	--------------	-----------------	--------------	------------

Kepala TK Masjid Syuhada

 Umi Hulsym, S.Ag

Kelompok
 Jumlah anak :
 Anak tidak hadir :
 1.
 2.
 3.
 Jumlah anak hadir :

Guru

 Dra Mariana

Peneliti

 Wivit Sugarti

KELOMPOK
SEMESTER/MINGGU
TEMAT/SUB TEMA
HARI/TANGGAL
WAKTU

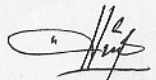
B.1
II
-
Sabtu/D. JIJINI 2013
07.30- 10.00 WIB



ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	K M	ALAT PENILAIAN										PERBAIKAN	PENGAYAAN	
						JALAT	HASIL					ANALISIS (%)						
							-	*	**	***	****	-	*	**	***			****
		I. KEGIATAN AWAL																
Nilai Agama dan Moral	Berdoa sebelum kegiatan (10 AM 11)	- Berdoa, ikrar, doa sa'atim	- Guru meninjau anak berbaris di halaman	Buku doa harian		Observasi												
Fisik Motorik	Berdiri di atas satu kaki dengan seimbang (FMK 5)	- Senam bersama	- Guru memimpin, anak menirukan	Warles, kaset		Unjuk kerja												
		- Melakukan permainan engklek di halaman	- Guru menyiapkan petak engklek dan gacuknya	gacuk		unjuk kerja												
		MATERI PAGI																
		- EITIFAKURUKULER - Lahan wisuda, persiapan per tas seni - Lahan operet, persiapan per tas seni - Main angklung	- Anak latihan wisuda di imbing guru dan latihan operet	Tape, kaset, angklung		Unjuk kerja												
		TRANSISI																
		- Minum, makan bekal sendiri - Doa pulang	- Cuci tangan, serbet	Air, sabun, serbet		Observasi												

			tempat ya -- Duduk melingkar -- Tanya jawab dan bercerita tentang pengalaman main -- Dan dilanjutkan do'a mau makan dan sesudah makan -- Pesan-pesan, -- Do'a pulang, -- Salam																	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Kepala TK Masjid Syuhada


 Umi Khusni, S.Ag.

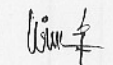
Kritik

Jumlah anak :
 Anak tidak hadir :
 1.
 2.
 3.
 Jumlah anak hadir :

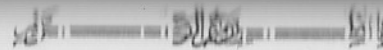
Guru


 Ura Manisa

Peneliti


 Vinit Sugiant

KELOMPOK : 111
 SEMESTER/MINGGU : 11
 TEMA/SUB TEMA : Air, Udara, Api
 HARI/TANGGAL : Selasa/04 April 2013
 WAKTU : 07.30-11.00 WIB

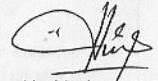


ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	K M	ALAT PENILAIAN										PENGAYAAN			
						JULAT	HASIL					PERBAIKAN	ANALISIS (?)						
							-	*	**	***	****			-	*		**	***	****
Nilai Moral dan Agama	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM.1)	KEGIATAN AWAL - Ikrar, berdoa sebelum melakukan kegiatan - Do'a masuk kamar mandi - Hafalan surat Al Humazah - Senam bersama-sama	- Anak-anak diajak berbaris, kemudian dilanjutkan dengan ikrar, berdoa dan mengucap salamu. - Guru dan anak menghafal surat Al Humazah. - Pemasangan, kemudian dilanjutkan senam bersama	Buku doa harian Jus ama Warles dan kaset	K M K M K M	Observasi Unjuk kerja Unjuk kerja													
Fisik motorik kasar	Menendang bola ke depan (MK 16)	MA'HEI PAGI - Menendang bola ke depan - Melakukan permainan <i>engklek</i> di halaman	- Guru memberi contoh menendang bola yang benar - Guru menyiapkan patil <i>engklek</i> yang akan dimainkan	Bola Guru, anak dan gacuk	K M K M	Unjuk kerja Unjuk kerja													
Fisik motorik kasar	Berdiri di atas satu kaki dengan seimbang (FMK 5)	TRANSISI MENIT - Toilet training, cuci tangan, mirum		Air dan sebet	K M														


KELUWPOK/SENTIA : B1 / INTI Q 2
 SEMESTER/MINGGU : II
 TEMU/SUB TEMA : PENGAYAAN
 HARI/TANGGAL : SELASA, 1 JUNI 2011
 WAKTU : 07.30 -- 11.30

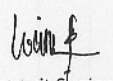
ASPEK PEREMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	K	ALAT PENILAIAN						PERBARUKAN	PENGAYAAN
						ALAT	NILAI			ANALISIS (%)			
BAHASA MENJUNGKAP BAHASA	- Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut (B21)	II. KEGIATAN INTI - Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita yang berjudul "Nabi Muhammad SAW Rosul yang paling mulia"	PENATARAN LINGKUNGAN Pendidik menyiapkan: - Buku cerita "cinta Nabi dan Rosul" - Kertas gambar, spidol, krayon	- Buku cerita Nahid Rosul		Observasi	42,86	7,4					
BAHASA KECERDASAN	- Membuat gambar dan coretan (tulis) tentang cerita mengenai gambar yang dibuat sendiri (B24) PKK (mandiri)	- Pemberian tugas "membuat gambar dan menulis ceritanya"	- Lembar kerja - Buku kotak-kotak pensil warna	- Kertas gambar - Spidol - Krayon		Pengawasan	28,57	37,71	37,71				
KOGNITIF MENGENAL KONSEP BILANGAN, LAMING BILANGAN, DAN HURUF	- Menghitung (mengenal konsep) bilangan dengan benda-benda sampai 20 (K34) IK 8 (kerja keras)	- Pemberian tugas "hitunglah masing-masing kelompok gambar dan tulis lambang bilangannya"	KEGIATAN SEBELUM MAIN: - Duduk melingkar - Menyebutkan anak, menjajalen, menyanyikan kabar anak - Menyanyikan lagu 'Siapa Miris' dan tepuk - Berdiskusi-cakap dan Tanya jawab isi cerita yang berjudul 'Nabi Muhammad SAW Rosul yang paling mulia'. - Menyampaikan kegiatan main, kesimpulan main	- Lembar kerja		Pengawasan	21,42	50	14,28				
FISIH MOTORIK HALUS	- Mematik dan junjutan (FAH19)	- Pemberian tugas "bertakan pola batik dan warnailah seelah selesai"	KEGIATAN SAAT MAIN - Pendidik memberikan waktu 15-60 menit - Mencah perkembangan anak	- Buku kotak-kotak - Spidol, pensil warna		Hasil karya	28,57	28,57	42,86				
		III. ISTIRAHAT - Cuci tangan, do'a sebelum dan sesudah makan - Makan siang bersama											
		IV. KEGIATAN PENUTUP - Tanya jawab/evaluasi kegiatan hari ini - Pesan-pesan - Do'a pulang - Salam	KEGIATAN SETELAH MAIN: - Membeskan alat-alat main dan mengembalikan ke tempat										

			<p>tempat ya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Duduk melingkar - Tanya jawab dan bercerita tentang pengalaman main - Dan dilanjutkan do'a mau main dan sesudah main - Pesan-pesan, - Do'a pulang, - Salam 																	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

kepala TK Masjid Syuhada

 Umi Fulhima, S.Ag.

Ket.
 Jumlah anak :
 Anak tidak hadir :
 1.
 2.
 3.
 Jumlah anak hadir :

Guru

 Dra Manisa

Peneliti

 Winit Sugiar

KELOMPOK : 31
 EMESTER/MINGGU : I
 TEMA/SUB TEMA : Jarak Komunikasi/Elektronik
 HARI/TANGGAL : Rabu, 5 Juni 2013
 WAKTU : (7.30-11.00 WIB)



ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	K M	ALAT PENILAIAN										PERBAIKAN	PENGAYAAN			
						JALAT	HASIL					ANALISIS (%)								
							-	*	**	***	****	-	*	**	***			****		
Nilai Moral dan Agama	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinan (JAM.8)	I.KEGIATAN AWAL	<ul style="list-style-type: none"> - Anal: belajar iqro-Jeszan ustaz/ustadzah - Ikrar, berdoa, dan salam - guru dan anak menghafal bacaan sholat - Anal: melaksanakan sholat dhuha bersama dilibatkan dzikir dan berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> -Buku icro -Anak dan guru - Langsung sholat -Mukenah dan sarung; 		Observasi														
							Unjuk kerja													
Fisik Motorik	Berdiri di atas satu kaki dengan seimbang (FMK.5)	<ul style="list-style-type: none"> - Beris, ikrar,doa islam - Hafalan bacaan sholat - Praktek sholat tawaha 2 rokaat - Berdzikir dan berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan permainan engklek di halaman sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> -Guru menyiapkan pelak engklek dan zaitiknya 		Unjuk kerja														
							Unjuk kerja													
Sosial Emosional	Cerita dapat hadiah telepon dari mama (SE.9)	<p>MATERI PAGI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Serang ketika mendapat sesuatu <p>TRANSISI MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Minum, toilet, trining 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bercerita tentang hadiah dari mana kita wajib bersyukur bila diberi sesuatu seperti mama 	Buku cerita		Buku cerita														

KELOMPOK/SENTRAL : 31 / IMTAQ :
 SEMESTER/MINGGU : I
 TEMATUB TEMA : PENGAYAAN
 HARI/WINGGAL : RABU, 5 JUNI 2013
 WAKTU : 07.30 - 11.30

ASPEK PERIFERIAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	K M	ALAT PENILAIAN				PERBAIKAN	PEL GAYAAN				
						ALAT	HASIL					ANALISIS (1)			
							*	**	***			****	*****	*****	*****
SOSIAL EMOSIONAL	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (SE 23)	II. KEGIATAN INTI - Percakapan Tanya Jawab - Menyebutkan rukun iman	PENATAAN LINGKUNGAN LAIN - Pendidikan menyilakan tulisan di papan tulis tentang rukun iman - Tuisan kalimat	Anak langsung	Petakapan	Azfi Azz Wadha Nidha	Yay Rahm (10)	Rafin Aulia Kamil Rahim	21,57	28,28	28,57				
NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL	Menyebutkan hari-hari besar keagamaan (NAM 28)	- Pemberian tugas "menyebutkan hari-hari besar agama Islam"	- Gambar kejanggalan (buku lembar kerja anak, kelompok B, pensil, spidol)	Anak langsung	Petakapan		Yay Rahm (11)	Faif Aulia Rahim	28,57	21,42					
BAHASA MENERIMA BAHASA	Menuliskan kembali kalimat telah didengarnya (B3) PK 5 (percaya diri)	- Pemberian tugas "menuliskan kalimat Isro' Mi'roj arahnya perjalanan Nabi Muhammad SAW pada waktu malam hari dari masjidil Haram ke masjidil Aqsh"	KEGIATAN SEBELUM LAIN: - Duduk mengkar - Menyapa anak, - mengabsen - menanyakan kabar anak	Tuisan kalimat	Jnjuk kerja		Yay Rahm (15)	Buligie Azz Rahim H. fadz	71,43	28,57					
KOGNITIF MENGENAL PENCIETUHAN UMUM DAN SAINS	Menunjukkan kejanggalan suatu benda (K14) PK 5 (percaya diri)	- Pemberian tugas "carilah gambar yang janggal dan berilah tanda X"	- Menyajikan kabar anak - Menyajikan lagu Isro' Mi'roj dan tepuk	Gambar yang janggal Spidol	Petugasan	Azfi Aulia Wadha	Haidz Zuli Buligie Rahim dusfn	Azz Wadha Rafin Asim Kamil	21,42	28,28	37,71				
KOGNITIF MENGENAL KONIE BILANGAN, LAMBAING BILANGAN DAN HURUF	Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (K36) PK 5 (kerja keras)	- Pemberian tugas "membuat urutan bilangan pada gambar binatang dari 1-20"	- Bercakap-cakap dan Tanya jawab ada berapa rukun iman serta menyebutkan. Menyajikan kegiatan main, kesempatan main	Buku lembar kerja anak ktl. B Pencil	Petugasan	Azfi Wadha Wadha	Buligie dusfn Azz H. fadz	Haidz Azz Shufan Nidha Zuli	21,42	21,42	37,71				
FISIKA: TORIK HALLS	Menunjukkan membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran (FMH 27) PK 7	- Demonstrasi "membuat garis menjadi banyak pandangan dalam yang lain"	KEGIATAN SAAT MAIN: - Pendidikan memberikan waktu 45-60 menit - Mencatat perkembangan anak	Buku lembar kerja kel. B Spidol	Hai karya	Azfi	Haidz Azz Wadha Nidha Azz	Shufan Buligie Aulia dusfn Zuli	7,14	37,71	37,71				
NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL	Berdorongan belum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 8)	III. STRAHAT - Tuisan tangan - Berdorongan sebelum dan sesudah kegiatan	KEGIATAN SEBELAH MAIN - Memberikan alat-alat main dan mengembalikan pada tempatnya	Air, perete Alat	Observasi			Shufan Buligie Aulia dusfn Zuli				100			

KESEHATAN FISIK	Makan mengandung gizi seimbang (11/54)	- Makan siang bersama IV. KEGIATAN AKHIR - Tanya jawab/evaluasi kegiatan hari ini - Pesan-pesan - Do'a pulang - Salam	- Duduk melingkar - Tanya jawaban - Cerita tentang pengalaman di lain - Do'a dilanjutkan do'a - Mau makan dan - sudah makan - Pesan-pesan, - Do'a pulang, - Salam	makan Nasi, sayur, lauk pauk										
-----------------	--	--	---	---------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Kepala TK Masjid Syuhada

Umi Kulyani, S.Ag.

Ket. :

Jumlah anak :

Anak tidak hadir :

1.

2.

3.

Jumlah anak hadir :

Guru

Dri Manisan

Peneliti

Wint Sugiarti

Lampiran 11: Skenario Pembelajaran

**SKENARIO PEMBELAJARAN
PENINGKATAN KESEIMBANGAN TUBUH ANAK MELALUI
PERMAINAN *ENGKLEK***

Hari/Tanggal : Selasa/28 Mei 2013

Waktu : 30 menit

Tema : Alam Semesta

Sub tema : Bumi

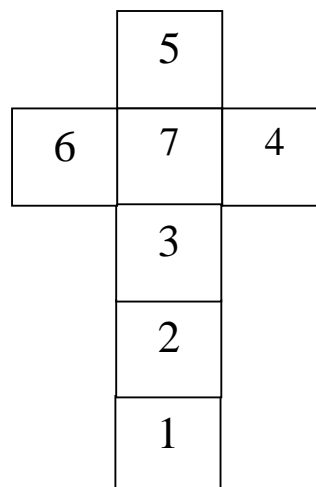
Metode : Demontrasi dan penugasan

Media - Bagan *engklek*
- Pecahan genting yang dijadikan *gacuk*

Tujuan : Melatih keseimbangan tubuh anak.

Skenario Pembelajaran

1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman.
2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan.
3. Kolaborator menerangkan dan memberi contoh permainan.
4. Skenario permainan *engklek*:
 - a. Membuat bagan arena permainan tradisional “*engklek*” yang diinginkan.
 - b. Pada siklus I permainan *engklek* yang dimainkan yaitu bentuk pesawat, berikut ini bentuknya:



- c. Anak melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama.
- d. Pemain melemparkan *gacuk* pada petak nomer 1

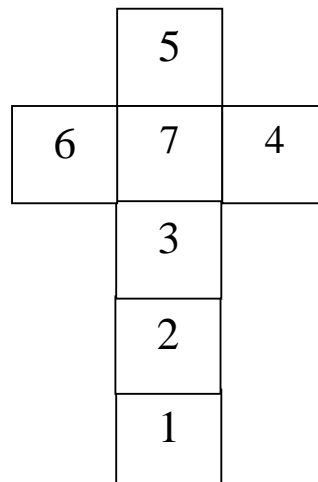
- e. Pemain melompat dengan satu kaki ke petak nomer 2-3-4-5-6.
 - f. Pada petak nomer 7 pemain boleh meletakkan kedua kakinya di dalam petak.
 - g. Setelah pemain di petak 7, Pemain berputar dan kembali lagi dengan melompat pada petak nomer 3-2.
 - h. Di petak nomer 2 anak mengambil *gacuk* dalam posisi berdiri dengan satu kaki dan tidak boleh jatuh.
 - i. Dalam melompat ke petak, pemain tidak boleh menginjak garis.
 - j. Apabila pemain menginjak garis dan terjatuh dalam mengambil *gacuk*, maka anak tersebut dinyatakan gugur dan dilanjutkan pemain yang selanjutnya.
 - k. Jika pemain gugur pada petak ke dua, maka pemain selanjutnya tidak boleh menginjak petak tersebut dan harus melompat ke kotak nomer tiga. Dalam permainan *engklek* di sini, karena masih usia TK jadi pelemparan *gacuk* ke dalam petak tidak terlalu diperhatikan. Apabila anak tidak bisa melempar *gacuk* tepat ke dalam petak maka guru boleh membantunya.
 - l. Tetapi guru sebelumnya sudah menjelaskan permainan yang sebenarnya, jika *gacuk* keluar dari petak maka permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya. Penjelasan ini dilakukan agar anak kelak tidak....
5. Selesai melaksanakan permainan anak-anak diajak masuk ke kelas dan melakukan pendinginan.

Penilaian

: Observasi

**SKENARIO PEMBELAJARAN
PENINGKATAN KESEIMBANGAN TUBUH ANAK MELALUI
PERMAINAN *ENGKLEK***

- Hari/Tanggal : Kamis/ 30 Mei 2013
- Waktu : 30 menit
- Tema : Alam Semesta
- Sub tema : Bumi
- Metode : Demontrasi dan penugasan
- Media
- Bagan *engklek*
- Pecahan genting yang dijadikan *gacuk*
- Tujuan : Melatih keseimbangan tubuh anak.
- Skenario Pembelajaran
1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman.
 2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan.
 3. Kolaborator menerangkan dan memberi contoh permainan.
 4. Skenario permainan *engklek*:
 - a. Membuat bagan arena permainan tradisional “*engklek*” yang diinginkan.
 - b. Pada siklus I permainan *engklek* yang dimainkan yaitu bentuk pesawat, berikut ini bentuknya:



- c. Anak melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama.

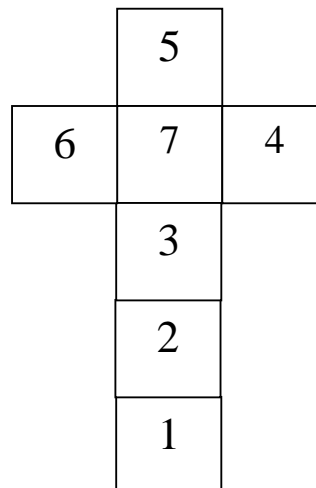
- d. Pemain melemparkan *gacuk* pada petak nomer 1.
 - e. Pemain melompat dengan satu kaki ke petak nomer 2-3-4-5-6.
 - f. Pada petak nomer 7 pemain boleh meletakkan kedua kakinya di dalam petak.
 - g. Setelah pemain di petak 7, Pemain berputar dan kembali lagi dengan melompat pada petak nomer 3-2.
 - h. Di petak nomer 2 anak mengambil *gacuk* dalam posisi berdiri dengan satu kaki dan tidak boleh jatuh.
 - i. Dalam melompat ke petak, pemain tidak boleh menginjak garis.
 - j. Apabila pemain menginjak garis dan terjatuh dalam mengambil *gacuk*, maka anak tersebut dinyatakan gugur dan dilanjutkan pemain yang selanjutnya.
 - k. Dalam permainan *engklek* di sini, karena masih usia TK jadi pelemparan *gacuk* ke dalam petak tidak terlalu diperhatikan. Apabila anak tidak bisa melempar *gacuk* tepat ke dalam petak maka guru boleh membantunya.
 - l. Tetapi guru sebelumnya sudah menjelaskan permainan yang sebenarnya, jika *gacuk* keluar dari petak maka permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya. Penjelasan ini dilakukan agar anak kelak tidak....
5. Selesai melaksanakan permainan anak-anak diajak masuk ke kelas dan melakukan pendinginan.

Penilaian

: Observasi

**SKENARIO PEMBELAJARAN
PENINGKATAN KESEIMBANGAN TUBUH ANAK MELALUI
PERMAINAN *ENGKLEK***

- Hari/Tanggal : Sabtu/ 01 Juni 2013
- Waktu : 30 menit
- Tema : -
- Sub tema : -
- Metode : Demontrasi dan penugasan
- Media
- Bagan *engklek*
 - Pecahan genting yang dijadikan *gacuk*
- Tujuan : Melatih keseimbangan tubuh anak.
- Skenario Pembelajaran
1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman.
 2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan.
 3. Kolaborator menerangkan dan memberi contoh permainan.
 4. Skenario permainan *engklek*:
 - a. Membuat bagan arena permainan tradisional “*engklek*” yang diinginkan.
 - b. Pada siklus I permainan *engklek* yang dimainkan yaitu bentuk pesawat, berikut ini bentuknya:



- c. Anak melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama.
- d. Pemain melemparkan *gacuk* pada petak nomer 1.

- e. Pemain melompat dengan satu kaki ke petak nomer 2-3-4-5-6.
 - f. Pada petak nomer 7 pemain boleh meletakkan kedua kakinya di dalam petak.
 - g. Setelah pemain di petak 7, Pemain berputar dan kembali lagi dengan melompat pada petak nomer 3-2.
 - h. Di petak nomer 2 anak mengambil *gacuk* dalam posisi berdiri dengan satu kaki dan tidak boleh jatuh.
 - i. Dalam melompat ke petak, pemain tidak boleh menginjak garis.
 - j. Apabila pemain menginjak garis dan terjatuh dalam mengambil *gacuk*, maka anak tersebut dinyatakan gugur dan dilanjutkan pemain yang selanjutnya.
 - k. Dalam permainan *engklek* di sini, karena masih usia TK jadi pelemparan *gacuk* ke dalam petak tidak terlalu diperhatikan. Apabila anak tidak bisa melempar *gacuk* tepat ke dalam petak maka guru boleh membantunya.
 - l. Tetapi guru sebelumnya sudah menjelaskan permainan yang sebenarnya, jika *gacuk* keluar dari petak maka permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya. Penjelasan ini dilakukan agar anak kelak tidak....
5. Selesai melaksanakan permainan anak-anak diajak masuk ke kelas dan melakukan pendinginan.

Penilaian

: Observasi

**SKENARIO PEMBELAJARAN
PENINGKATAN KESEIMBANGAN TUBUH ANAK MELALUI
PERMAINAN *ENGKLEK***

Hari/Tanggal : Selasa/ 04 Juni 2013

Waktu : 30 menit

Tema : Air, Udara, Api

Sub tema : Asal Air

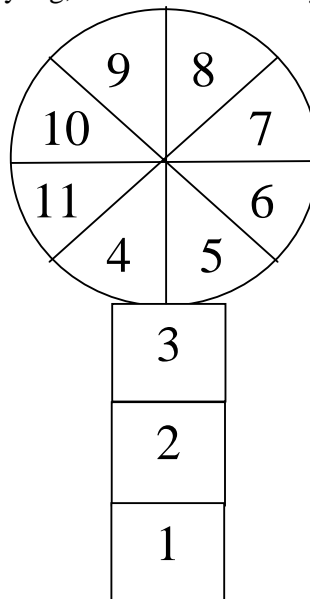
Metode : Demontrasi dan penugasan

Media
- Bagan *engklek*
- Pecahan genting yang dijadikan *gacuk*

Tujuan : Melatih keseimbangan tubuh anak.

Skenario Pembelajaran

1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman.
2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan.
3. Kolaborator menerangkan dan memberi contoh permainan.
4. Skenario permainan *engklek*:
 - a. Membuat bagan arena permainan tradisional "*engklek*" yang diinginkan.
 - b. Pada siklus II permainan *engklek* yang dimainkan yaitu bentuk payung, berikut ini bentuknya:



- c. Anak melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama.
 - d. Pemain melemparkan *gacuk* pada petak nomer 1.
 - e. Dalam permainan ini, guru juga boleh membantu anak dalam melemparkan *gacuk* ke dalam petak.
 - f. Pemain melompat dengan satu kaki ke petak nomer 2 dan 3.
 - g. Pemain meletakan ke dua kaki pada petak nomer 4 dan 5.
 - h. Pemain melompat lagi dengan satu kaki pada petak-petak nomer 6-7-8-9-10-11.
 - i. Kemudian kembali lagi melewati petak nomer 5-4-3-2.
 - j. Pada petak 4 dan 5 pemain boleh meletakan ke dua kakinya.
 - k. Di petak nomer 2 anak mengambil *gacuk* dalam posisi berdiri dengan satu kaki dan tidak boleh jatuh.
 - l. Dalam melompat ke petak, pemain tidak boleh menginjak garis.
 - m. Apabila pemain menginjak garis dan terjatuh dalam mengambil *gacuk*, maka anak tersebut dinyatakan gugur dan dilanjutkan pemain yang selanjutnya.
 - n. Jika pemain gugur pada petak ke dua, maka pemain selanjutnya tidak boleh menginjak petak tersebut dan harus melompat ke petak nomer tiga.
5. Selesai melaksanakan permainan anak-anak diajak masuk ke kelas dan melakukan pendinginan.

Penilaian

: Observasi

**SKENARIO PEMBELAJARAN
PENINGKATAN KESEIMBANGAN TUBUH ANAK MELALUI
PERMAINAN *ENGKLEK***

Hari/Tanggal : Kamis/ 05 Juni 2013

Waktu : 30 menit

Tema : Komunikasi

Sub tema : Elektronik

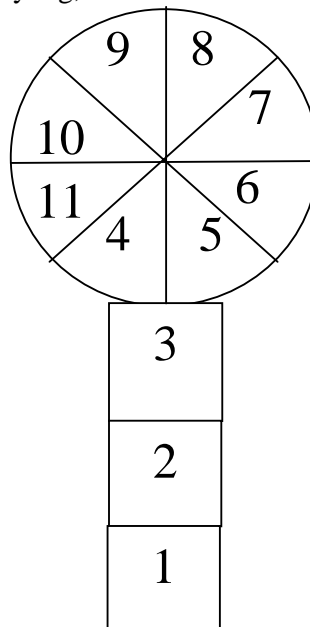
Metode : Demontrasi dan penugasan

Media
- Bagan *engklek*
- Pecahan genting yang dijadikan *gacuk*

Tujuan : Melatih keseimbangan tubuh anak.

Skenario Pembelajaran

1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman.
2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan.
3. Kolaborator menerangkan dan memberi contoh permainan.
4. Skenario permainan *engklek*:
 - a. Membuat bagan arena permainan tradisional "*engklek*" yang diinginkan.
 - b. Pada siklus II permainan *engklek* yang dimainkan yaitu bentuk payung, berikut ini bentuknya:



- c. Anak melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama.
 - d. Pemain melemparkan *gacuk* pada petak nomer 1.
 - e. Dalam permainan ini, guru juga boleh membantu anak dalam melemparkan *gacuk* ke dalam petak.
 - f. Pemain melompat dengan satu kaki ke petak nomer 2 dan 3.
 - g. Pemain meletakan ke dua kaki pada petak nomer 4 dan 5.
 - h. Pemain melompat lagi dengan satu kaki pada petak-petak nomer 6-7-8-9-10-11.
 - i. Kemudian kembali lagi melewati petak nomer 5-4-3-2.
 - j. Pada petak 4 dan 5 pemain boleh meletakan ke dua kakinya.
 - k. Di petak nomer 2 anak mengambil *gacuk* dalam posisi berdiri dengan satu kaki dan tidak boleh jatuh.
 - l. Dalam melompat ke petak, pemain tidak boleh menginjak garis.
 - m. Apabila pemain menginjak garis dan terjatuh dalam mengambil *gacuk*, maka anak tersebut dinyatakan gugur dan dilanjutkan pemain yang selanjutnya.
 - n. Jika pemain gugur pada petak ke dua, maka pemain selanjutnya tidak boleh menginjak petak tersebut dan harus melompat ke petak nomer tiga.
5. Selesai melaksanakan permainan anak-anak diajak masuk ke kelas dan melakukan pendinginan.

Penilaian

: Observasi

**SKENARIO PEMBELAJARAN
PENINGKATAN KESEIMBANGAN TUBUH ANAK MELALUI
PERMAINAN *ENGKLEK***

Hari/Tanggal : Sabtu/ 08 Juni 2013

Waktu : 30 menit

Tema : -

Sub tema : -

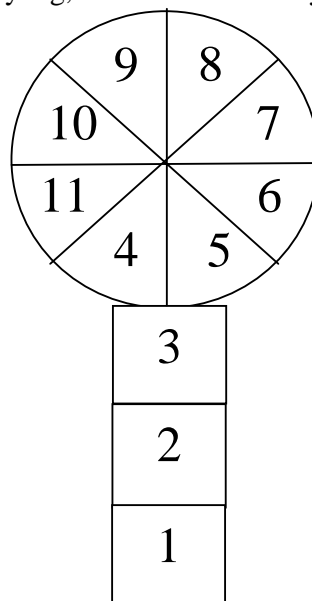
Metode : Demontrasi dan penugasan

Media : - Bagan *engklek*
- Pecahan genting yang dijadikan *gacuk*

Tujuan : Melatih keseimbangan tubuh anak.

Skenario Pembelajaran

1. Kolaborator mengajak anak-anak ke halaman.
2. Kolaborator mengajak anak-anak melakukan pemanasan.
3. Kolaborator menerangkan dan memberi contoh permainan.
4. Skenario permainan *engklek*:
 - a. Membuat bagan arena permainan tradisional "*engklek*" yang diinginkan.
 - b. Pada siklus II permainan *engklek* yang dimainkan yaitu bentuk payung, berikut ini bentuknya:



-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
- c. Anak melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama.

- d. Pemain melemparkan *gacuk* pada petak nomer 1.
 - e. Dalam permainan ini, guru juga boleh membantu anak dalam melemparkan *gacuk* ke dalam petak.
 - f. Pemain melompat dengan satu kaki ke petak nomer 2 dan 3.
 - g. Pemain meletakkan ke dua kaki pada petak nomer 4 dan 5.
 - h. Pemain melompat lagi dengan satu kaki pada petak-petak nomer 6-7-8-9-10-11.
 - i. Kemudian kembali lagi melewati petak nomer 5-4-3-2.
 - j. Pada petak 4 dan 5 pemain boleh meletakkan ke dua kakinya.
 - k. Di petak nomer 2 anak mengambil *gacuk* dalam posisi berdiri dengan satu kaki dan tidak boleh jatuh.
 - l. Dalam melompat ke petak, pemain tidak boleh menginjak garis.
 - m. Apabila pemain menginjak garis dan terjatuh dalam mengambil *gacuk*, maka anak tersebut dinyatakan gugur dan dilanjutkan pemain yang selanjutnya.
 - n. Jika pemain gugur pada petak ke dua, maka pemain selanjutnya tidak boleh menginjak petak tersebut dan harus melompat ke petak nomer tiga.
5. Selesai melaksanakan permainan anak-anak diajak masuk ke kelas dan melakukan pendinginan.

Penilaian

: Observasi

Lampiran 12:
Foto kegiatan Permainan
Engklek

FOTO KEGIATAN PERMAINAN *ENKLEK* BENTUK PESAWAT



Anak-anak memulai permainan engklek pesawat, anak yang lain menunggu giliran



Anak melompat ke petak pertama



Anak bersiap melompat ke petak selanjutnya



Anak melompat tidak menginjak garis

FOTO KEGIATAN PERMAINAN *ENKLEK* BENTUK PAYUNG



Anak melompat di dalam dengan satu kaki



Anak besiap melompati *gacuk* yang ada di dalam petak



Guru menilai anak yang sedang bermain *engklek*



Anak hampir selesai melakukan permainan *engklek*