

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN *EGRANG BATHOK* KELAPA PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK ABA BANJARHARJO II
KALIBAWANG KULON PROGO**

SKRIPSI

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



Oleh
Evita Rinasari
NIM 09111244002

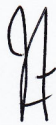
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN EGRANG BATHOK KELAPA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA BANJARHARJO II KALIBAWANG KULON PROGO”** yang disusun oleh Evita Rinasari, NIM 09111244002 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2013

Pembimbing I



Sudaryanti, M.Pd
NIP. 19600705 198703 2 001

Pembimbing II



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

SURAT PERNYATAAN

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

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




Yogyakarta, Juli 2013
Yang menyatakan,



Evita Rinasari
NIM. 09111244002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN *EGRANG BATHOK* KELAPA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA BANJARHARJO II KALIBAWANG KULON PROGO” yang disusun oleh Evita Rinasari, NIM 09111244002 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 Juli 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudaryanti, M. Pd.	Ketua Penguji		29/07 2013
Rina Wulandari, M. Pd.	Sekretaris Penguji		26/07 2013
Sudarmanto, M. Kes	Penguji Utama		24/07 2013
Joko Pamungkas, M. Pd.	Penguji Pendamping		29/07 2013

Yogyakarta, 23 AUG 2013

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang diperolehnya”

(Penulis)

“Jadilah yang terbaik untuk dirimu sendiri, kedua orang tuamu, dan orang-orang disekitarmu”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan, karya tulis ini saya persembahkan untuk :

1. Ibu dan Bapak tercinta yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, motivasi dan memberikan kasih sayangnya dengan tulus.
2. Almamater yang menjadi kebanggaanku.
3. Nusa dan Bangsa

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK
MELALUI PERMAINAN *EGRANG BATHOK* KELAPA PADA
ANAK KELOMPOK B DI TK ABA BANJARHARJO II
KALIBAWANG KULON PROGO**

Oleh
Evita Rinasari
NIM 09111244002

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *egrang bathok* kelapa pada anak kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK ABA Banjarharjo II. Objek penelitian adalah keterampilan motorik kasar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan *egrang bathok* kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Peningkatan keterampilan motorik kasar dapat dilihat dari hasil penelitian. Keseimbangan anak pada kondisi awal sebesar 21,43%, pada siklus I mengalami peningkatan, keseimbangan anak menjadi 67,86%, pada siklus II mengalami peningkatan, keseimbangan anak menjadi 100%. Kekuatan anak pada kondisi awal sebesar 17,86%, pada siklus I mengalami peningkatan, kekuatan anak menjadi 64,29%, pada siklus II mengalami peningkatan, kekuatan anak menjadi 96,43%. Kelincahan anak pada kondisi awal sebesar 14,29%, pada siklus I mengalami peningkatan, kelincahan anak menjadi 57,14%, pada siklus II mengalami peningkatan, kelincahan anak menjadi 96,43%. Penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Kata kunci : *keterampilan motorik kasar, permainan egrang bathok kelapa, kelompok B*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa pada Anak Kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo”.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dasar dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Wakil Dekan I yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Koordinator Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.

4. Ibu Sudaryanti, M. Pd. dan Bapak Joko Pamungkas, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan masukan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Sudarmanto, M. Kes selaku dosen ahli yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan masukan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membekali ilmu pengetahuan sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah beserta staf pengajar TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo yang telah memberikan ijin dan menyediakan tempat serta waktu untuk penelitian.
8. Ibu Tentrem Lestari, S. Pd AUD selaku guru kelompok B TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo sebagai kolaborator pada saat penelitian.
9. Anak kelompok B TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo yang telah bersedia menjadi subjek dalam pelaksanaan penelitian.
10. Kakakku tersayang Ari Eko Wijanarko, S.E terimakasih atas dukungan dan kasih sayangnya.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

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

Yogyakarta, Juli 2013
Peneliti



Evita Rinasari

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 10
a. Deskripsi Teori	10
1. Pengertian Keterampilan	10
2. Perkembangan Motorik	11
a. Pengertian Perkembangan Motorik	11
b. Pembagian Keterampilan Motorik	13
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik	15

d. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak	17
e. Fungsi Perkembangan Motorik	18
f. Metode Pengembangan Motorik Anak Usia Dini	20
g. Tahapan Belajar Motorik Anak Usia Dini	22
3. Motorik Kasar	24
a. Pengertian Motorik Kasar	24
b. Gerak Dasar Motorik Kasar pada Anak	26
c. Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar	28
d. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun	32
4. Permainan <i>Egrang Bathok</i> Kelapa	32
a. Pengertian Permainan	32
b. Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini	33
c. Fungsi Permainan	35
d. Jenis-jenis Permainan	37
e. Sejarah Permainan <i>Egrang Bathok</i> Kelapa	41
f. Langkah-langkah Pembuatan <i>Egrang Bathok</i> Kelapa	41
g. Peserta Permainan <i>Egrang Bathok</i> Kelapa	42
h. Tempat dan Waktu Permainan <i>Egrang Bathok</i> Kelapa	43
i. Cara Memainkan <i>Egrang Bathok</i> Kelapa	43
j. Manfaat Permainan <i>Egrang Bathok</i> Kelapa	44
k. Nilai-nilai dalam Permainan <i>Egrang Bathok</i> Kelapa	45
B. Penelitian yang Relevan	46
C. Kerangka Berpikir	47
D. Hipotesis Tindakan	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Subjek Penelitian	50
C. Objek Penelitian	50
D. <i>Setting</i> Penelitian	50
E. Rancangan Penelitian	50
F. Teknik Pengumpulan Data	52

G. Instrument Penelitian	53
H. Teknik Analisis Data.....	56
I. Jadwal Penelitian	57
J. Indikator Keberhasilan	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Deskripsi Data Penelitian	59
1. Lokasi Penelitian	59
2. Subjek Penelitian	59
B. Deskripsi Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan	60
C. Deskripsi Hasil Penelitian	63
1. Siklus I	63
a. Perencanaan Siklus I	63
b. Pelaksanaan dan Observasi Siklus I	63
1) Pelaksanaan Siklus I	63
2) Observasi Siklus I	83
c. Refleksi Siklus I	88
2. Siklus II	91
a. Perencanaan Siklus II	91
b. Pelaksanaan dan Observasi Siklus II	92
1) Pelaksanaan Siklus II	92
2) Observasi Siklus II	115
c. Refleksi Siklus II	119
D. Pembahasan Hasil Penelitian	121
E. Keterbatasan Penelitian	129
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	130
A. Kesimpulan	130
B. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA.....	132
LAMPIRAN	135

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Instrumen Model Assesmen Keseimbangan	54
Tabel 2. Instrumen Model Assesmen Kekuatan	54
Tabel 3. Instrumen Model Assesmen Kelincahan	54
Tabel 4. Rubrik Penilaian Keseimbangan	55
Tabel 5. Rubrik Penilaian Kekuatan	55
Tabel 6. Rubrik Penilaian Kelincahan	56
Tabel 7. Jadwal Penelitian	57
Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Bermain <i>Egrang Bathok</i> Kelapa Sebelum Tindakan	61
Tabel 9. Hasil Observasi Kemampuan Bermain <i>Egrang Bathok</i> Kelapa pada Siklus I Pertemuan Pertama	69
Tabel 10. Hasil Observasi Kemampuan Bermain <i>Egrang Bathok</i> Kelapa pada Siklus I Pertemuan Kedua	75
Tabel 11. Hasil Observasi Kemampuan Bermain <i>Egrang Bathok</i> Kelapa pada Siklus I Pertemuan Ketiga	81
Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kegiatan Bermain <i>Egrang Bathok</i> Kelapa pada Siklus I	86
Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Bermain <i>Egrang Bathok</i> Kelapa pada Siklus II Pertemuan Pertama	99
Tabel 14. Hasil Observasi Kemampuan Bermain <i>Egrang Bathok</i> Kelapa pada Siklus II Pertemuan Kedua	106
Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Bermain <i>Egrang Bathok</i> Kelapa pada Siklus II Pertemuan Ketiga	113
Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Komponen Keseimbangan	117
Tabel 17. Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Komponen Kekuatan	117
Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Komponen Kelincahan	117
Tabel 19. Rekapitulasi Hasil Kegiatan Bermain <i>Egrang Bathok</i> Kelapa pada Siklus I dan Siklus II	118

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Bagan Perencanaan Tindakan Kelas	52
Gambar 2. Grafik Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa Sebelum Tindakan	62
Gambar 3. Grafik Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Pertama	70
Gambar 4. Grafik Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Kedua	77
Gambar 5. Grafik Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Ketiga	83
Gambar 6. Grafik Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Pertama	100
Gambar 7. Grafik Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Kedua	107
Gambar 8. Grafik Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Ketiga	114

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Surat Keterangan Validitas Instrumen Penelitian	135
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian.....	137
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian	141
Lampiran 4. Lembar Observasi dan Rubrik Penilaian.....	154
Lampiran 5. Hasil Observasi Tiap Pertemuan	158
Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	178
Lampiran 7. Foto Penelitian	185

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan modal utama untuk menyiapkan generasi penerus yang berkualitas. Menurut Undang-undang Sisdiknas Bab 1 Pasal 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pengertian pendidikan tersebut, jelas bahwa pendidikan diadakan sebagai usaha menyiapkan masyarakat khususnya generasi muda untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak melalui pendidikan anak usia dini, program pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Program pendidikan harus memberikan rangsangan-rangsangan, dorongan, dan dukungan

kepada anak. Program untuk anak harus memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak. Disamping itu, program pengembangan harus dapat menanamkan dan menumbuhkan pembinaan perilaku dan sikap yang dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Hal ini menjadi dasar dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat, pemberian bantuan kepada anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri melatih anak untuk hidup bersih dan sehat, serta penanaman kebiasaan disiplin hidup sehari-hari (Siskandar dalam Sainah, 2003).

Dalam UU Sisdiknas, BAB II pasal 3 ditetapkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini berarti bahwa peletakan proses pendidikan di TK haruslah benar dan sesuai dengan karakter pertumbuhan dan perkembangan menuju pertumbuhan optimal. Bila tidak dikembangkan dengan baik dan benar akan menyebabkan penyimpangan terhadap tumbuh kembang anak yang sulit untuk diperbaiki. Penyimpangan tersebut akan merugikan anak dalam menghadapi masa depannya, keluarga, dan bangsa.

Peningkatan motorik kasar pada anak usia dini terkait dengan aksi lingkungan terhadap individu dan bagaimana aksi individu terhadap lingkungan.

Pada masa kanak-kanak penyerapan informasi akan berlangsung sangat cepat dan tepat yang dapat direspon oleh anak, sehingga pada masa ini akan banyak melakukan peniruan terhadap bahasa, emosional, dan perilaku yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh anak, dimana masa ini dikenal dengan masa *golden age* (Siti Aisyah, 2008: 14).

Pengembangan keterampilan motorik pada dasarnya merupakan kegiatan yang mengaktualisasikan seluruh potensi anak berupa sikap, tindak dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Oleh karena itu pengembangan keterampilan motorik dapat diartikan sebagai bagian dari pendidikan diantaranya melalui pengalaman-pengalaman gerak, terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pengembangan keterampilan motorik tidak hanya mengembangkan aspek anak saja akan tetapi memandang seluruh aspek anak usia dini sebagai subjek yang di didik melalui pemberian berbagai pengalaman gerak (A. Suherman dalam Sainah, 1997).

Pada anak usia dini penengembangan motorik sudah mengarah pada peningkatan keterampilan gerak yang lebih kompleks, yaitu dengan melibatkan otot-otot lainnya contohnya berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa. Sejalan Jean Piaget (Corbin B. Charles, 1980: 115) mengatakan bahwa perkembangan motorik kasar sangat bergantung pada aspek-aspek kebugaran jasmani yang dimiliki oleh anak. Peningkatan motorik anak adalah kebugaran jasmani sebagai aspek yang merupakan gerak kasar dapat mengembangkan kemampuan fisik anak, khususnya yang berhubungan dengan perkembangan kebugaran jasmani.

Kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila aspek-aspek yang merupakan gerak dasar anak dikembangkan sejak awal yaitu gerak lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif (Depdiknas, 2008: 3). Pendidikan di TK dapat menstimulasi perkembangan dan dapat mengembangkan berbagai aspek yang terkait pada diri anak. Pertumbuhan pada masa ini perlu mendapat rangsangan untuk menerima informasi yang bermanfaat bagi anak, serta mengembangkan sikap sosial emosional. Seiring dengan pertumbuhan otak, pertumbuhan jasmani penting untuk diperhatikan. Ketidakseimbangan pertumbuhan jasmani akan mengganggu anak dalam melakukan aktivitas dan keterampilan fisik motorik.

Guru mempunyai peran yang penting dalam pengembangan fisik motorik anak yang dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain pengembangan fisik motorik dan sensitivitas anak dapat dikembangkan. Di sekolah, gurulah yang menentukan apa aktivitas fisik atau olahraga yang dapat dilakukan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Guru dapat membantu mengembangkan minat dan rasa percaya diri anak dan perasaan mampu melakukan berbagai kegiatan fisik motorik yang sesuai untuk anak usia dini. Dengan arahan yang baik, anak yang pemalu akan mau beraktivitas fisik bersama sekelompok teman-teman sebayanya. Pengembangan motorik anak yang baik akan meningkatkan kemampuan dan kekuatan otot-otot anak.

Slamet Suyanto (2005: 2), mengatakan bahwa guru TK tidak mengajarkan bidang studi seperti sains, matematika, dan pengetahuan sosial secara langsung kepada anak TK. Mereka dapat menggunakan media yang sederhana dan mudah

didapat, sehingga anak-anak bisa menikmati stimulasi motorik kasar yang diberikan guru. Hal ini dikarenakan motorik kasar yang distimulasikan di TK hanya sebatas pengetahuan awal, dimana anak bisa belajar melalui lingkungan sekitar mereka. Guru dapat memanipulasi media pembelajaran.

Kendala dan hambatan pada kegiatan pembelajaran di TK ABA Banjarharjo II kelompok B diantaranya yaitu keterampilan motorik kasar anak masih kurang, yaitu dalam unsur keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan koordinasi. Hal ini terjadi karena saat bermain *egrang bathok* kelapa, pada unsur keseimbangan sebagian besar anak kurang mampu menjaga keseimbangan ketika berjalan menggunakan alat. Pada unsur kekuatan sebagian besar anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu.

Keterampilan motorik kasar pada unsur kelincahan sebagian besar anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat dalam menggunakan alat ketika berjalan. Pada unsur koordinasi mata dan tangan sebagian besar anak kurang mampu memilih suatu objek dan kurang mengkoordinasikan tangan saat memegang tali pada alat. Koordinasi mata dan kaki sebagian besar anak kurang mampu melakukan suatu gerakan berdasarkan penglihatan dan gerak anggota badan bagian bawah, yaitu anak kurang mampu menjepit tali dengan kaki pada saat berjalan menggunakan alat.

Kurangnya optimalisasi guru dalam memahami perkembangan motorik kasar pada anak yang di contohkan sebatas pada senam dan jalan-jalan setiap hari sabtu. Hal ini terjadi karena guru masih kurang untuk memahami dalam hal penggunaan media atau alat-alat permainan. Kenyataannya, di TK tersebut kurang

memanfaatkan media pembelajaran baik media yang diperoleh dari bahan-bahan lingkungan sekitar.

Permasalahan lain di TK ABA Banjarharjo II terkait penelitian ini yaitu anak kurang aktif dalam bergerak yang nampak pada aktivitas bermalas-malasan di sebabkan karena guru kurang memotivasi anak untuk aktif dalam melakukan kegiatan. Sebaiknya guru dapat memotivasi anak dengan memberi penghargaan misalnya dengan memberi hadiah apabila anak mau melakukan kegiatan pada hari itu dan juga memberikan pujian anak akan senang dan semangat dalam melakukan kegiatan.

Keunggulan dari permainan *egrang bathok* kelapa yaitu alat permainan aman digunakan bagi anak, anak menjadi lebih kreatif, bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, melatih *insting* dan ketepatan dalam bertindak, meningkatkan ketahanan fisik maupun mental, melatih sportivitas dalam berkehidupan, dapat menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal (A. Husna M, 2009).

Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti bermaksud untuk meneliti peningkatan motorik kasar pada anak kelompok B TK ABA Banjarharjo II Kalibawang, Kulon Progo melalui permainan *egrang bathok* kelapa. Kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa yang digunakan dalam peningkatan motorik kasar pada anak, diharapkan bisa menarik perhatian anak karena permainan *egrang bathok* kelapa merupakan permainan yang memerlukan gerakan dengan koordinasi mata, tangan, dan kaki, serta kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa belum pernah dilakukan di TK ABA Banjarharjo II, Kalibawang, Kulon Progo.

Hal ini selain untuk menarik perhatian anak juga dapat menciptakan kegiatan permainan fisik yang lebih bervariasi di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang, Kulon Progo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Keterampilan motorik kasar anak masih kurang dalam unsur keseimbangan, yaitu anak kurang mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang cukup lama ketika berjalan menggunakan alat.
2. Keterampilan motorik kasar anak masih kurang dalam unsur kekuatan, yaitu anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu.
3. Keterampilan motorik kasar anak masih kurang dalam unsur kelincahan, yaitu anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat ketika berjalan menggunakan alat.
4. Keterampilan motorik kasar anak masih kurang dalam unsur kordinasi, yaitu tali pada alat kurang ditarik kencang sehingga tali kendur dan susah untuk berjalan.
5. Anak kurang aktif dalam melakukan pembelajaran motorik kasar, yaitu anak kurang aktif dalam bergerak hanya bermalas-malasan karena kurangnya motivasi guru untuk anak aktif dalam melakukan kegiatan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dalam hal ini peneliti membatasi masalah pada meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *egrang bathok* kelapa pada anak kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *egrang bathok* kelapa pada anak kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *egrang bathok* kelapa pada anak kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara praktis bagi :

1. Anak
 - a. Meningkatkan keterampilan motorik kasar dengan baik dan benar.
 - b. Memperoleh pengalaman langsung tentang permainan *egrang bathok* kelapa yang mampu untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar.

2. Guru

- a. Menambah wawasan dan stimulasi untuk mengembangkan motorik kasar pada anak.
- b. Menjadi bahan koreksi dan perbaikan strategi pembelajaran yang dikelolanya.
- c. Meningkatkan kemampuan guru dalam kinerjanya secara profesional.

3. Kepala Sekolah

- a. Memberi kemudahan dalam menyediakan sarana dan prasarana untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar.
- b. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Keterampilan

Keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya sama dengan cekatan. Terampil atau cekatan merupakan suatu kepandaian melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar (Soemajadi, 1996: 6). Namun dalam pengertian sempit biasanya keterampilan lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang berupa perbuatan yang menghasilkan karya atau sebagai sumber nafkah.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 26 ayat (5), kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk membangun diri, mengembangkan profesi, bekerja usaha mandiri atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sedangkan kata keterampilan memiliki arti yang sama dengan kata cekatan terampil. Cekatan adalah kemampuan melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar.

Keterampilan adalah mata pelajaran yang berisi kemampuan perceptual, apresiatif dan kreatif, produktif dalam menghasilkan benda produk kerajinan dan atau produk teknologi (Depdiknas, 2008: 2). Poerwodarminto (1976: 1088) memberikan pengertian keterampilan sebagai berikut : “keterampilan

mempunyai arti sebagai suatu kecekatan, kecakapan atau kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kecakapan untuk melaksanakan tugas dengan cepat dan benar, membangun diri kepribadian dan kemampuan menyelesaikan tugas sesuai pengetahuan yang berguna bagi individu, masyarakat, Bangsa dan Negara.

2. Perkembangan Motorik

a. Pengertian Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerakan ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Keadaan sekitar sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik anak, terutama lingkungan keluarga. Selain itu perkembangan motorik juga berarti perkembangan gerak pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978: 150).

Menurut Endang Rini Sukamti (2007: 15) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan atau gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Pengertian yang senada juga dikemukakan oleh B. Suhartini dan Sumarjo (2000: 1) bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

Perkembangan motorik anak diketahui dengan adanya bentuk-bentuk keterampilan motorik yang sama pada anak-anak, dalam kelompok umur yang sama memperlihatkan hal yang sama juga. Slamet Suyanto (2003:53) menyatakan bahwa aspek perkembangan anak meliputi fisik motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa dan kreativitas. Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar, dan otot halus, yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi kekuatan, ketahanan, kecepatan dan keseimbangan.

Menurut Gasell dan Ames, dan Illingsworth dalam Slamet Suyanto, 2003: 54-56), menyatakan bahwa perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum :

- a. *Continuity* (bersifat kontinyu), dimulai dari yang sederhana ke yang kompleks sejalan dengan bertambahnya usia.
- b. *Uniform sequence* (memiliki tahapan yang sama) yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan pada tiap anak berbeda.
- c. *Maturity* (kematangan) yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Sel syaraf telah terbentuk semua saat anak lahir, tetapi proses mielinasinya masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Anak tidak dapat melakukan gerakan tertentu yang terkoordinasi sebelum proses mielinasi tercapai.
- d. Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus. Gerakan secara menyeluruh dari badan terjadi lebih dulu sebelum gerakan bagian-bagiannya. Hal ini disebabkan karena otot-otot halus (*fine muscles*).
- e. Dimulai gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi. Anak lahir di dunia telah memiliki refleks, seperti menangis bila lapar, haus, sakit atau merasa tidak enak. Refleks tersebut akan berubah menjadi gerak yang terkoordinasi dan bertujuan.
- f. Bersifat *chepalo-caudal direction* artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dulu dari bagian yang mendekati ekor. Otot leher berkembang lebih dulu daripada otot bagian kaki.

- g. Bersifat *proximo-distal*, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh yaitu tulang belakang berkembang lebih dulu dari bagian yang lebih jauh. Otot dan syaraf lengan berkembang lebih dulu dari otot jari. Oleh karena itu anak TK menangkap bola dengan lengan bukan dengan ibu jari.
- h. Koordinasi *bilateral* menuju *crosslateral*, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil kearah penampilan keterampilan motorik yang komplek dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya kearah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).

b. Pembagian Keterampilan Motorik Kasar

Menurut Magill Richard A. (1989: 11) berdasarkan kecermatan dalam melakukan gerakan, keterampilan di bagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar sebagai berikut sebagai berikut : Keterampilan motorik kasar (*Gross Motor Skill*) merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar. Tujuan akan kecermatan gerak bukan merupakan suatu hal penting, akan tetapi koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang penting untuk penampilan keterampilan dalam tugas ini. Contoh dari keterampilan gerak kasar yaitu berjalan, melompat, melempar dan meloncat.

Pengertian yang senada diungkapkan oleh Bambang Sujiono (2007: 12) menyatakan bahwa motorik kasar ialah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar seperti otot lengan, otot kaki, dan otot leher. Secara alamiah seiring dengan

peningkatan dan bertambahnya usia anak lima tahun samapi dewasa akan diikuti bertambahnya keterampilan gerak motorik anak. Hurlock (1978: 50) menyatakan bahwa pada anak usia 4 sampai 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir anak dapat mengendalikan gerakan kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas dan digunakan untuk berjalan, loncat, lompat, lari dan sebagainya. Setelah 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kuat.

Sukadiyanto (1997: 20) menyatakan bahwa keterampilan motorik adalah keterampilan seseorang dalam menampilkan gerak sampai gerak lebih kompleks. Keterampilan motorik tersebut merupakan suatu keterampilan umum seseorang yang berkaitan dengan berbagai keterampilan atau tugas gerak. Dengan demikian keterampilan motorik adalah keterampilan gerak seseorang dalam melakukan penunjang segala kegiatan terutama olahraga. Di dalam buku yang terbitkan Depdiknas (2002: 6) bahwa prinsip perkembangan motorik anak prasekolah ialah perubahan baik fisik maupun psikis, sesuai dengan masa pertumbuhannya. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik sesuai dengan masa perkembangan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik dapat dibagi menjadi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak

Pencapaian suatu keterampilan dianggap dipengaruhi oleh banyak faktor. Diikuti beberapa variasi yang mempengaruhi pola perkembangan motorik anak. menurut Depdiknas (2008: 6) perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya. Lebih lanjut dikatakan bahwa tahapan perkembangan motorik anak pra sekolah yaitu tahap verbal kognitif, tahap asosiatif, dan tahap otomatisasi.

Menurut Mahendra (1998) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik anak yaitu (1) faktor proses belajar, (2) faktor pribadi dan (3) faktor situasional (lingkungan). Ketiga faktor inilah yang diyakini telah menjadi penentu utama dari tercapainya tidaknya keterampilan yang dipelajari.

Adapun definisi faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik juga dikemukakan oleh Diah Rahmatia (2008: 18) yang menyatakan bahwa perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin, gizi, kesehatan, status sosial, ekonomi, dan gangguan emosional. Lebih lanjut dijelaskan bahwa tubuh secara langsung akan menentukan keterampilan gerak anak, dan secara tidak langsung akan mempengaruhi cara anak dalam memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain.

Menurut Bambang Sujiono (2007: 28) menyatakan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan gerak yaitu faktor tampilan dan faktor lingkungan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa faktor tampilan paling sering

berpengaruh pada keterampilan gerak tertentu, faktor tampilan dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta sistem syaraf.

Hurlock (1978: 118) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perbedaan keterampilan motorik diantaranya pengaruh keluarga, gizi, gangguan emosional, jenis kelamin, suku bangsa, kecerdasan, status sosial ekonomi, kesehatan, fungsi endokrin, pengaruh pra lahir, dan pengaruh tubuh. Lebih kompleks dikemukakan oleh Sugianto dan Sujarwo (1991: 29) bahwa ada sembilan macam yang dapat mempengaruhi pertumbuhan fisik anak sejak lahir diantaranya keturunan, pengaruh gizi, pengaruh perbedaan suku, pengaruh musim dan iklim, pengaruh penyakit, pengaruh himpitan psikososial, pengaruh urbanisasi, pengaruh jumlah keluarga dan status sosial ekonomi, dan kecenderungan seluler.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yaitu faktor proses belajar, dalam hal ini proses belajar yang harus diciptakan adalah dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya. Faktor pribadi merupakan individu yang berbeda-beda, baik fisik, mental sosial, maupun kemampuan-kemampuannya. Faktor situasional merupakan faktor yang mampu memberikan perubahan makna serta situasi pada kondisi pembelajaran.

d. Manfaat Perkembangan Motorik bagi Anak

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan. Hurlock (1978: 119) mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu :

- 1) Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memainkan alat-alat permainan.
- 2) Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi “*helplessness*” (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang “*independence*” (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan “*self confidence*” (rasa percaya diri).
- 3) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*). Pada usia pra sekolah (Taman Kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris.
- 4) Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat perkembangan motorik bagi anak adalah anak akan semakin cepat bereaksi, semakin baik koordinasi mata dan tangannya, dan anak semakin tangkas dalam bergerak.

e. Fungsi Pengembangan Motorik

Depdiknas (2008: 2) menjabarkan fungsi pengembangan motorik sebagai berikut :

- 1) Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan
- 2) Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik motorik, rohani dan kesehatan anak.
- 3) Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak
- 4) Melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berfikir anak
- 5) Meningkatkan perkembangan emosional anak
- 6) Meningkatkan perkembangan sosial anak
- 7) Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Bambang Sujiono (2007: 1.5-1.8) menjelaskan pentingnya meningkatkan perkembangan motorik anak usia TK yaitu sebagai berikut :

- 1) Peran kemampuan motorik untuk perkembangan fisiologis anak.

Anak bergerak atau berolahraga akan menjaga anak agar tidak mendapat masalah dengan jantungnya karena sering dan rutinnya anak bergerak dengan cara berolahraga maka kegiatan tersebut juga menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernapasannya. Kegiatan

motorik kasar anak merupakan awal anak mulai kenal kegiatan berolahraga. Jika anak terbiasa berolahraga mulai ia kecil maka hal itu akan berakibat baik untuk pembentukan postur tubuh anak kemudian. Selain itu, kegiatan berolahraga atau bergerak akan membuat tulang dan otot anak bertambah kuat.

2) Peran kemampuan motorik untuk perkembangan sosial dan emosional anak.

Seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar. Lingkungan teman-temannya pun akan menerima anak yang memiliki kemampuan motorik atau gerak lebih baik, sedangkan anak yang tidak memiliki kemampuan gerak tertentu akan kurang diterima teman-temannya. Penerimaan teman-teman dan lingkungannya akan menyebabkan anak mempunyai rasa percaya diri yang baik. Oleh sebab itu, sebaiknya saat anak-anak kecil mereka dapat mulai mempelajari berbagai jenis kegiatan fisik motorik secara bebas sesuai dengan kemampuan mereka sendiri dan tanpa disbanding-bandingkan dengan anak lainnya. Hal itu membuat anak mau melakukan berbagai kegiatan dengan senang hati tanpa rasa takut dan malu.

3) Peran kemampuan motorik untuk kognitif anak.

Meningkatnya kemampuan fisik anak saat mereka di usia TK membuat aktivitas fisik motorik mereka juga semakin banyak. Segala kegiatan anak selalu dilakukan dengan bermain. Bermain akan meningkatkan aktivitas fisik anak. Maxim (1993), menyatakan bahwa aktivitas fisik akan menciptakan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya atau menjatuhkannya, mengambil, mengocok-ngocok, dan meletakkan kembali benda-benda ke dalam

tempatnyanya. Adanya kemampuan atau keterampilan motorik anak juga akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mental anak.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi perkembangan motorik adalah upaya dalam meningkatkan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien.

f. Metode Pengembangan Motorik Anak Usia Dini

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu metode dipilih guru berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditentukan. Metode juga merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Setiap guru akan menggunakan metode sesuai dengan gaya melaksanakan kegiatan pembelajarannya. Akan tetapi pendidikan di TK mempunyai cirri khas sendiri. Oleh karena itu, ada metode-metode yang lebih sesuai untuk digunakan di TK dibandingkan dengan metode-metode lainnya.

Karakteristik tujuan kegiatan pengembangan motorik anak TK adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, melatih anak gerakan-gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup

sehat. Untuk mengembangkan kemampuan motorik anak guru dapat menerapkan metode-metode yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan yang aman dan menantang, bahan dan alat yang dipergunakan dalam keadaan baik, serta tidak menimbulkan rasa takut dan cemas dalam menggunakannya.

Selain itu, dalam pemilihan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, guru perlu menyesuaikan dengan karakteristik anak TK yang selalu bergerak, susah untuk diam, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara. Lebih lanjut dalam menentukan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, guru memperhatikan tempat kegiatan, keterampilan apa yang hendak dikembangkan melalui berbagai kegiatan, serta tema dan pola yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran itu.

Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau sebagian besar anggota tubuh, sedangkan dalam mempelajari kemampuan motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi.

Untuk menerapkan beberapa metode yang sesuai untuk pengembangan motorik anak guru perlu menentukan dan merencanakan :

- 1) Tujuan kegiatan
- 2) Tema/topik kegiatan

- 3) Metode
- 4) Tempat kegiatan
- 5) Peralatan dan bahan yang akan digunakan
- 6) Urutan langkah kegiatan apa saja yang nantinya akan dilakukan guru dan anak didiknya.

Selanjutnya, guru perlu melaksanakan kegiatan yang meliputi :

- 1) Kegiatan pembukaan/awal
- 2) Kegiatan inti
- 3) Kegiatan penutup

Langkah terakhir guru perlu menentukan evaluasi hasil belajar anak dengan menentukan dan mengembangkan bentuk evaluasi untuk melihat kemampuan anak. selanjutnya guru menulis catatan hasil anak kerja dilembar observasi atau lembar evaluasi untuk menindak lanjuti kegiatan ini. Ada beberapa metode pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan motorik anak, misalnya metode bermain, karya wisata, demonstrasi, proyek atau pemberian tugas. Akan tetapi, dari banyaknya metode yang ada, hendaknya metode yang digunakan adalah metode yang memungkinkan anak bergerak dan bermain karena gerak dan bermain adalah unsur utama pengembangan motorik anak. Selain itu, dengan bermain anak TK dapat belajar dengan gembira.

g. Tahapan Belajar Motorik Anak Usia Dini

Tahapan belajar motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi pribadi anak secara keseluruhan. Menurut Fitts dan Postner seperti dikutip

Sugiyanto dan Sujarwo (1991), proses perkembangan belajar motorik anak usia dini terjadi dalam 3 tahap yaitu :

1) Tahap Verbal Kognitif

Tahap ini merupakan tahap awal dalam belajar gerak, tahap ini disebut fase kognitif karena perkembangan yang menonjol terjadi pada diri anak adalah menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajari, sedangkan penguasaan gerakannya sendiri masih belum baik karena masih dalam taraf mencoba-coba gerakan. Pada tahap kognitif, proses belajar gerak diawali dengan aktif berfikir tentang gerakan yang dipelajari. Anak yang belajar gerak berusaha mengetahui dan memahami gerakan dari informasi yang diberikan kepadanya.

2) Tahap Asosiatif

Tahap ini disebut juga tahap menengah. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan dimana anak sudah mampu melakukan gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian yang tidak tersendat-sendat pelaksanaannya. Dengan tetap mempraktekkan berulang-ulang, pelaksanaan gerakan akan menjadi semakin efisien, lancar, sesuai dengan keinginannya, dan kesalahan gerakan semakin berkurang.

Pada tahap ini perkembangan anak usia dini sedang memasuki masa pemahaman dari gerakan-gerakan yang sedang dipelajari. Pada fase ini merangkaikan bagian-bagian gerakan menjadi rangkaian gerakan secara terpadu merupakan unsur penting untuk menguasai berbagai gerakan keterampilan. Setelah rangkaian-rangkaian gerakan bisa dilakukan dengan baik, maka anak segera bisa dikatakan memasuki belajar yang disebut tahap otomatisasi.

3) Tahap Otomasi

Pada tahap ini dapat dikatakan sebagai fase akhir dalam belajar gerak. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan di mana anak mampu melakukan gerakan keterampilan secara otomatis. Tahap ini dikatakan sebagai tahap otonom karena anak mampu melakukan gerakan keterampilan tanpa terpengaruh walaupun pada saat melakukan gerakan itu anak harus memperhatikan hal-hal lain selain gerakan yang dilakukan. Hal ini bisa terjadi karena gerakannya sendiri sudah bisa dilakukan secara otomatis. Pada tahap ini anak sudah dapat melakukan gerakan dengan benar dan baik atau spontan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan belajar motorik anak usia dini adalah tahap awal dalam belajar bergerak, yang menonjol terjadi pada diri anak menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajarinya. Tahap menengah ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan dimana anak sudah mampu melakukan gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian yang tidak tersendat-sendat pelaksanaannya. Tahap fase akhir dalam belajar gerak ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan dimana anak mampu melakukan gerakan keterampilan secara otomatis.

3. Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Bambang Sujiono (2007: 13), menyatakan bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot

tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Gerak motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hamper seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Bahkan, ada juga anak yang dapat melakukan hal-hal yang lebih sulit, seperti jungkir balik dan bermain sepatu roda. Oleh sebab itu, biasanya anak belajar gerakan motorik kasar di luar kelas atau luar ruangan.

Untuk merangsang motorik kasar anak menurut Hadis (2003) dalam Bambang Sujiono (2005: 1.11) dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka senang, sedih, gembira, berlari, berjinjit, berdiri di atas satu kaki, berjalan di titian, dan sebagainya. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi

kehidupannya kelak. Misalnya, anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika ia sudah lebih besar ia akan senang berolahraga.

Untuk melatih gerakan motorik kasar anak dapat dilakukan, misalnya dengan melatih anak berdiri diatas satu kaki. Jika anak kurang terampil berdiri di atas satu kakinya berarti penguasaan kemmapuan lain, seperti berlari akan terpengaruh karena berarti anak tersebut masih belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya. Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih dulu daripada motorik halus. Hal ini dapat terlihat saat anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggunting dan meronce.

b. Gerak Dasar Motorik Kasar pada Anak

Menurut Maimunah Hasan (2010: 96-101) menyatakan bahwa terdapat empat macam gerak dasar motorik kasar pada anak, di antaranya adalah sebagai berikut :

1) Jalan

Pada kemampuan motorik kasar fase ini, yang harus diberikan stimulasi adalah kemampuan berdiri, berjalan ke depan, berjalan ke belakang, berjalan berjingkat, melompat atau meloncat, berlari, berdiri satu kaki, menendang bola. Berjalan seharusnya dikuasai anak saat berusia satu tahun, sedangkan berdiri satu kaki dikuasai saat anak berusia dua tahun. Untuk kemampuan berjalan perkembangan yang harus dikuatkan adalah keseimbangan dalam berdiri. Hal ini berarti anak tidak hanya dituntut sekedar berdiri, tetapi juga berdiri dalam waktu yang lebih lama, dan ini berkaitan dengan lamanya otot kaki bekerja.

Bila perkembangan jalan tidak dikembangkan dengan baik, anak akan mengalami gangguan keseimbangan. Anak cenderung kurang percaya diri dan ia selalu menghindari aktivitas yang melibatkan keseimbangan seperti main ayunan, seluncur dan lainnya.

2) Lari

Perkembangan lari akan mempengaruhi perkembangan lompat, lempar dan kemampuan konsentrasi anak. pada tugas perkembangan ini, dibutuhkan keseimbangan tubuh, kecepatan gerak kaki, ketepatan empat pola kaki, bertumpu pada tumit (*heel strike*), telapak kaki mengangkat kemudian bertumpu pada ujung-ujung jari kaki (*toe off*), kaki berayun (*swing*), dan mengayun kaki menapak pada alas (*landing*), serta perencanaan gerak (*motor planning*).

Jika perkembangan lari tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah dalam keseimbangannya, seperti mudah capek dalam beraktivitas fisik, sulit berkonsentrasi, cenderung menghindari tugas-tugas yang melibatkan konsentrasi dan aktivitas yang melibatkan kemampuan mental seperti memasang *puzzle*, tidak mau mendengarkan saat guru bercerita dan lain sebagainya.

3) Lompat

Kemampuan dasar yang harus dimiliki anak pada fase melompat adalah keseimbangan yang baik, kemampuan koordinasi motorik, dan perencanaan gerak (*motor planning*). Jika anak tidak kuat dalam perkembangan melompat, biasanya akan menghadapi kesulitan dalam sebuah perencanaan tugas yang terorganisasi (tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan *motor planning*).

4) Lempar

Pada fase melempar yang berperan adalah sensoris motor keseimbangan, rasa sendi (*proprioepsi*), serta visual. Peran yang paling utama adalah *proprioepsi*, yaitu bagaimana sendi merasakan suatu gerakan atau aktivitas. Misalnya ketika anak melempar bola, seberapa kuat atau lemah lemparannya, supaya bola masuk ke dalam keranjang atau sasaran yang dituju. Jika kemampuan melempar tidak dikembangkan dengan baik, anak akan bermasalah dengan aktivitas yang melibatkan gerak ekstremitas atas (bahu, lengan bawah, tangan dan jari-jari tangan).

c. Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar

Pada dasarnya keterampilan motorik setiap orang berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Hal ini sesuai pendapat Depdiknas (2008: 1) bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, keterampilan, dan kontrol motorik.

Menurut Bambang Sujiono (2005: 7.3-7.5) menyatakan bahwa unsur-unsur kebugaran jasmani meliputi :

1) Kekuatan

Kekuatan (*strength*) adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan (*tension*) terhadap suatu tahanan (*resisten*). Derajat kekuatan otot

tersebut pada umumnya berbeda untuk setiap orang. Kekuatan otot dapat dikembangkan melalui latihan-latihan otot melawan tahanan yang ditingkatkan sedikit demi sedikit. Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong atau menarik beban. Semakin besar penampang lintang otot, akan semakin besar pula kekuatan yang dihasilkan dari kerja otot tersebut. Sebaliknya, semakin kecil penampang lintangnya, akan semakin kecil pula kekuatan yang dihasilkan.

2) Daya Tahan

Daya tahan (*endurance*) adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Apabila seseorang melakukan kegiatan latihan khusus untuk memperbaiki daya tahan tubuhnya maka akan terjadi peningkatan kapiler-kapiler jaringan otot. Daya tahan otot (*muscular endurance*) adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk bertahan melakukan suatu kegiatan dalam waktu yang lama. Daya tahan jantung (*cardiovascular endurance*) adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan suatu kegiatan yang membutuhkan tahanan dalam waktu yang lama. Daya tahan tubuh diberikan dalam bentuk kegiatan lari perlahan atau jalan cepat dengan jarak agak jauh, daya tahan otot dapat diberikan dengan latihan-latihan, seperti lompat tali, lari naik tangga, dorong mendorong, tarik-menarik yang dilakukan dengan berulang-ulang dalam waktu yang relatif lama.

3) Kecepatan

Dapat diberikan dengan kegiatan latihan yang serba cepat, seperti lari dengan jarak yang pendek.

4) Kelincahan

Kelincahan (*agility*) adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Komponen kelincahan adalah berikut ini :

- a) Melakukan gerak perubahan arah secara cepat
- b) Berlari cepat, kemudian berhenti secara mendadak
- c) Kecepatan bereaksi

Menurut Mahendra yang mengutip pendapat Gobont (1989) kecepatan bergerak ditentukan oleh faktor-faktor berikut :

- a) Frekuensi rangsang, yang tergantung pada kemampuan, kebutuhan, tekad, serta mobilitas syaraf.
- b) Kecepatan kontraksi otot
- c) Tingkat tonasi gerak
- d) Keadaan kualitas otot tertentu, misalnya kekuatan otot serta tenaga ledak otot (*muscle power*).

5) Kelentukan

Kelenturan (*flexibility*) adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang gerakanya (*range of movement*). Fleksibilitas seseorang ditentukan oleh kemampuan gerak dari sendi-sendi. Makin luas ruang gerak sendi-sendi makin baik fleksibilitas seseorang.

6) Koordinasi

Koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perceptual pola-pola gerak. Termasuk kemampuan gerak koordinasi sebagai berikut :

- a) Koordinasi mata dan tangan, yang berhubungan dengan kemampuan memilih suatu objek dan mengkoordinasikannya (objek yang dilihat dengan gerakan-gerakan yang diatur). Contohnya adalah dalam permainan menangkap bola. Koordinasi mata dan tangan menghendaki pengamatan yang tepat.
- b) Koordinasi mata dan kaki, yang berhubungan dengan kemampuan melakukan suatu gerakan berdasarkan penglihatan dan gerak anggota badan bagian bawah, misalnya menendang bola.

7) Ketepatan

Kegiatan yang dapat dilakukan pada anak usia TK, misalnya melempar bola kecil ke sasaran tertentu atau memasukkan bola ke dalam keranjang.

8) Keseimbangan

Keseimbangan bisa diklasifikasikan menjadi 2 macam, yaitu keseimbangan statik dan keseimbangan dinamik. Keseimbangan statik adalah kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh, sedangkan keseimbangan dinamik adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh pada saat sedang melakukan gerakan. Untuk melatih keseimbangan pada anak usia TK, misalnya meniti pada balok, membuat keseimbangan dengan satu kaki, menumpu kaki yang lain lurus ke belakang, sedangkan kedua tangan lurus kesamping dengan dibarengi mata dipejamkan dan gerakan menekuk lutut dan kembali lurus lagi.

d. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut kurikulum TK (Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK, 2010) perkembangan motorik kasar anak menurut usia 5-6 tahun adalah :

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

4. Permainan *Egrang Bathok Kelapa*

a. Pengertian Permainan

Permainan menurut Rika Dian Kurniawan (2010) merupakan alat bagi anak untuk menjalani dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya.

Aktivitas bergerak (*moving*) dan bersuara (*noice*) menjadi sarana dan proses belajar yang efektif buat anak, proses belajar yang tidak sama dengan belajar secara formal di sekolah. Bisa dianalogikan bahwa bermain sebagai sebuah praktik dari teori sosialisasi dengan lingkungan anak. Dengan bermain, anak bisa merasa bahagia. Rasa bahagia inilah yang menstimulasi syaraf-syaraf

otak anak untuk saling terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru, memori yang indah akan membuat jiwanya sehat, begitupun sebaliknya.

b. Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini

Manfaat dari bermain untuk mengoptimalkan perkembangan anak (Nia Hidayati, 2010), diantaranya :

- 1) *Learning by planning*. Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti berlari, melompat atau duduk, serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain. Keseimbangan motorik kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak. Secara tidak langsung, permainan merupakan perencanaan psikologi bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan di masa perkembangannya.
- 2) Mengembangkan otak kanan. Dalam beberapa kondisi belajar formal, seringkali kinerja otak kanan tidak optimal. Melalui permainan, fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman sebaya seringkali menimbulkan keceriaan bahkan pertengkaran. Hal ini sangat berguna untuk menguji kemampuan diri anak dalam menghadapi teman sebaya, serta mengembangkan perasaan realistis anak akan dirinya. Artinya, ia dapat merasakan hal-hal yang dirasa nyaman dan tidak nyaman pada dirinya dan terhadap lingkungannya, serta dapat mengembangkan penilaian secara objektif dan subjektif atas dirinya.
- 3) Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak. Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Dalam

permainan anak berhadapan dengan berbagai karakter yang berbeda, sifat dan cara berbicara yang berbeda pula, sehingga ia dapat mulai mengenal heterogenitas dan mulai memahaminya sebagai unsur penting dalam permainan. Anak juga dapat mempelajari arti penting nilai keberhasilan pribadi dalam kelompok, serta belajar menghadapi ketakutan, penolakan, juga nilai baik dan buruk yang akan memperkaya pengalaman emosinya. Dengan kata lain, bermain membuat dunianya lebih berwarna, perasaan kesal, marah, kecewa, sedih, senang, bahagia akan secara komplit ia rasakan dalam permainan. Hal ini akan menjadi pengalaman emosional sekaligus belajar mencari solusi untuk menanggulangi perasaan-perasaan tersebut di kemudian hari.

- 4) Belajar memahami nilai memberi dan menerima. Bermain bersama teman sebaya bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai *take and give* dalam kehidupannya sejak dini. Melalui permainan, nilai-nilai sedekah dalam bentuk sederhana bisa diterapkan. Misalnya berbagi makanan atau minuman ketika bermain, saling meminjam mainan atau menolong teman yang kesulitan. Anak juga akan belajar menghargai pemberian orang lain sekali pun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temannya. Proses belajar seperti ini tidak akan diperoleh anak dengan bermain mekanis atau pasif, karena lawan atau teman bermainnya adalah benda mati.
- 5) Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri (*self confidence*), mempercayai orang lain (*trust to people*), kemampuan

bernegosiasi (*negotiation ability*) dan memecahkan masalah (*problem solving*). Ragam permainan dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, kemampuan bernegosiasi, serta memupuk kepercayaan diri anak untuk diakui di lingkungan sosialnya. Anak juga akan belajar menghargai dan mempercayai orang lain, sehingga timbul rasa aman dan nyaman ketika bermain. Rasa percaya diri dan kepercayaan terhadap orang lain dapat menimbulkan efek positif pada diri anak, ia akan lebih mudah belajar memecahkan masalah karena merasa mendapat dukungan sekalipun dalam kondisi tertentu ia berhadapan dengan masalah dalam lingkungan bermainnya. Menurut Nia Hidayati, 2010 bahwa “permainan akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah”. Kepercayaan merupakan modal dalam membina sebuah hubungan, termasuk hubungan pertemanan anak kecil. Kepercayaan juga dapat menjadi motivasi untuk memecahkan masalah karena tanpa itu masalah tidak akan pernah benar-benar selesai dan sebuah hubungan menjadi tidak langsung.

b. Fungsi Permainan

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Melalui permainan anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Selain itu, anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Apabila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat 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 ia tidak merasa gelisah. Kalau anak harus duduk diam berjam-jam lamanya, ia akan merasa bosan, tidak nyaman dan tertekan. Hal ini bisa diamati terutama pada anak usia prasekolah yang memang pada umumnya aktif, banyak gerak dan rentang perhatiannya masih terbatas. Dengan demikian, guru perlu bersikap bijaksana untuk tidak menuntut anak terlalu lama duduk diam melakukan tugas tertentu. Sebaiknya guru secara kreatif merancang variasi kegiatan di dalam maupun di luar kelas yang tidak membosankan untuk anak.

Stimulasi untuk motorik kasar anak banyak melalui permainan-permainan dan kegiatan bermain yang menyenangkan, karena dengan bermain akan membuat anak dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan serta membuat anak menjadi lebih kreatif. Dengan bermain juga akan melatih kognisi atau kemampuan belajar anak berdasarkan apa yang dialami dan diamati dari sekelilingnya. Saat memainkan permainan yang menantang, anak memiliki kesempatan dalam memecahkan masalah (*problem solving*).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi permainan adalah memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indera, terapi, dan melakukan penemuan. Semua unsure bermain tersebut menunjang pemahaman guru serta masyarakat orang tua untuk

menyadari mengapa bermain itu penting karena perlu dikembangkan dalam program pendidikan anak, tidak boleh diabaikan dan dihilangkan dari pembelajaran di TK.

c. Jenis-jenis Permainan

Jika ditinjau dari segi jenisnya, permainan terbagi atas empat kerangka besar, yaitu berdasarkan subjek dan ruangan, struktur geografis, bentuk dan keterampilan yang terdapat di dalamnya serta berdasarkan kerangka manfaatnya (Aisyah Tulia, 2010), yang meliputi :

1) Berdasarkan Subjek dan Ruangnya

Sebagai subjek bermain, anak-anak merupakan instrumen penting yang tidak bisa dipisahkan dari sistem permainan, mengingat dunia anak adalah dunia bermain. Adapun macam-macamnya adalah :

a) Permainan Bayi

Permainan sederhana yang dimainkan dengan anggota keluarga atau anak lebih besar akan menyenangkan bagi bayi sebelum mereka berusia 1 tahun. Permainan tersebut bentuknya berupa permainan tradisional, seperti main petak umpet atau kejar-kejaran.

b) Permainan Individual

Pada waktu anak berusia empat atau lima tahun, mereka bermain untuk menguji kecakapan ketimbang hanya sebagai kesenangan. Bermain bersifat perorangan dan bersaing dengan prestasinya di masa lampau. Permainan ini antara lain : bermain *egrang bathok* kelapa, bermain ingkling dan sebagainya.

c) Permainan Sosial (Tetangga)

Meskipun anak merasa tertarik dengan permainan perorangan, mereka juga mengembangkan minat dalam permainan sosial, sejenis permainan kelompok yang tidak terdefinisi, di mana setiap orang dapat bermain. Seperti bermain polisi dan penjahat, petak umpet, gobak sodor dan lain-lain.

d) Permainan Tim

Permainan ini sangat terorganisir, mempunyai peraturan dan mengandung suasana persaingan yang kuat. Pada mulanya hanya sedikit anak yang bermain, namun lambat laun jumlah pemain bertambah meningkatnya kecakapan. Permainan yang umum dari jenis ini adalah sepak bola, kasti, estafet.

e) Permainan Ruangan

Permainan dalam ruang kurang melelahkan ketimbang permainan luar dan terutama dimainkan bila anak harus tinggal di rumah karena lelah, sakit, atau cuaca buruk. Contoh dari permainan ini adalah mainan kartu, permainan tebakan dan teka-teki.

2) Berdasarkan Struktur Geografisnya

Berdasarkan struktur geografisnya, jenis permainan anak terbagi menjadi permainan anak kota dan permainan anak desa.

a) Permainan Anak Kota

Jenis permainan ini secara tidak langsung bisa mematikan kreativitas anak karena rata-rata permainan anak-anak golongan di pusat kota jarang sekali diperbolehkan mainan di luar rumah oleh orang tuanya dengan alasan membahayakan. Oleh karena mainan yang serba mewah jadi teman mereka

sehari-hari dan bisa dipastikan perkemabangan sosial mereka akan terhambat karena kurangnya sosialisasi dengan teman sebayanya atau orang lain. Contoh dari permainan ini adalah bermain komputer, robot-robotan, dan lain-lain.

b) Permainan Anak Desa

Lain halnya dengan permainan anak kota, jenis permainan anak desa lebih menyenangkan bagi anak karena mereka bebas untuk bermain-main dengan teman sebayanya. Dan dalam permainan ini anak bisa mengembangkan kreativitas dan daya imajinasi mereka juga semakin berkembang karena anak akan berupaya membuat mainan sendiri seperti apa yang diinginkan dengan barang atau bahan yang seadanya. Semisal membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk Bali, membuat gasing dari kayu dan lain-lain.

3) Berdasarkan Bentuk dan Keterampilan yang Terdapat di Dalamnya

a) Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Adapun contoh dari permainan ini adalah petak umpet, lompat tali, dakon, pasaran dan lain-lain.

b) Permainan Modern

Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih dan bersifat marginal. Serta lebih bersifat atraktif dan elektrik. Oleh karenanya permainan modern terkadang dianalogikan sebagai permainan elektronik. Misalnya mainan yang menggunakan radio kontrol yaitu *play station*, *game watch*, robot dan lain-lain.

4) Berdasarkan Kerangka Manfaat

Dari berbagai macam bentuk permainan tentunya banyak sekali manfaat yang bisa diambil dalam kegiatan tersebut, jika ditinjau dari kerangka manfaat yang di dapat penggunaanya. Terdapat dua jenis mainan, yaitu :

a) Mainan Umum

Pada dasarnya setiap kegiatan bermain tidak selalu membutuhkan alat yang menghasilkan pengertian atau informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Sebab pada dasarnya bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Seperti bermain peran (sandiwara) dalam suatu profesi tertentu (dokter-dokteran, polisi-polisian dan lain-lain).

b) Mainan Edukatif

Sebagian besar semua jenis dan bentuk mainan anak memiliki muatan pendidikan atau bersifat edukatif. Karena secara tidak sadar dalam melaksanakan aktivitas bermain mereka belajar segala hal. Semisal bermain fisik, (berlari melompat, memanjat, dan lain-lain), bermain kreatif (menyusun balok, bermain dengan pasir atau lilin) dan lain-lain

Berdasarkan uraian permainan di atas, maka permainan yang digunakan dalam penelitian adalah jenis permainan individual, dengan jenis kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Kegiatan dalam permainan ini memerlukan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan merupakan kegiatan permainan yang memiliki unsur-unsur dalam keterampilan motorik kasar anak. Selain itu kegiatan

ini juga dapat menarik perhatian anak, karena masih jarang dilakukan di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo.

d. Sejarah Permainan *Egrang Bathok Kelapa*

Selain mengenal *egrang* dari bambu, anak-anak masyarakat Jawa masa lalu juga mengenal *egrang bathok*. *Egrang* jenis terakhir ini dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang dipadu dengan tali plastik atau dadung. Permainannya pun cukup mudah, kaki tinggal diletakkan ke atas masing-masing tempurung, kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada bathok lain di tanah seperti layaknya berjalan.

Anak-anak sekarang memang tidak harus memainkan kembali permainan-permainan tradisional, termasuk dolanan *egrang bathok*. Namun paling tidak generasi tua saat ini bisa mengenalkan kepada generasi muda sekarang. Tentu dengan harapan agar generasi muda sekarang bisa mengenal sejarah kebudayaan nenek moyangnya, termasuk dalam lingkup permainan tradisional dan akhirnya bisa menghargai karya dan identitas bangsanya sendiri walaupun teknologi yang diterapkan kala itu sangat sederhana (Nuri Cahyono, 2011).

e. Langkah-langkah Pembuatan *Egrang Bathok Kelapa*

Permainan tradisional yang menggunakan alat seperti permainan *egrang bathok* ini, pada umumnya bahan dasarnya banyak diperoleh di sekitar lingkungan anak. *Bathok* dalam bahasa Indonesia disebut tempurung. Langkah-langkah pembuatan *egrang bathok* kelapa sebagai berikut <http://permainan-egrang-bathok-kelapa.html>:

- 1) Siapkan setengah *bathok* yang berasal dari buah kelapa tua. Bersihkan serabutnya dan amplas hingga halus agar kaki yang berpijak di atasnya bisa merasa nyaman.
- 2) Buatlah lubang di tengah masing-masing *bathok* kelapa, pada bagian yang tidak terlalu keras. Untuk membuat lubang, dapat digunakan paku atau pisau tajam.
- 3) Masukkan kedua ujung tali atau dadung pada masing-masing lubang, lalu diberi pengait di bawah lubang sehingga tali terkait dengan kuat. Untuk pengait dapat digunakan potongan kayu atau bambu pendek. Pengait diikat menggunakan ujung tali di bawah lubang pada *bathok* kelapa. Sementara itu, panjang tali yang digunakan sekitar 2 meter. Jika menghendaki, tali dapat di potong menjadi dua. Kemudian masing-masing ujungnya diikatkan pada pengait di bawah lubang dan ujung tali yang lain diikatkan pada pegangan yang dapat dibuat dari kayu atau bambu.
- 4) Untuk mempercantik *egrang* dapat dicat atau dilukis sesuai dengan selera.
- 5) *Egrang bathok* kelapa siap digunakan.

f. Peserta Permainan *Egrang Bathok Kelapa*

Para peserta permainan *egrang bathok* kelapa tidak terbatas untuk dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi juga kadang dipakai untuk bermain anak perempuan antara usia 5-12 tahun, (TK B, Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP)), akan tetapi tidak menutup kemungkinan permainan ini dilakukan oleh orang dewasa (<http://permainan-egrang-bathok-kelapa.html>.)

g. Tempat dan Waktu Permainan *Egrang Bathok Kelapa*

Permainan tradisional *egrang bathok* kelapa tidak bisa dimainkan di dalam ruangan, melainkan harus dimainkan di luar rumah, khususnya di tanah lapang yang berukuran luas dan tidak terbatas. Selain itu, permainan *egrang bathok* kelapa sebaiknya dimainkan di tempat yang beralaskan tanah, bukan di ubin atau alas lantai lainnya yang berkontur keras. Sedangkan waktu untuk memainkan permainan *egrang bathok* kelapa sebenarnya tidak terbatas, namun biasanya permainan ini dimainkan pada waktu pagi, siang dan menjelang sore hari.

h. Cara Memainkan *Egrang Bathok Kelapa*

Cara bermain *egrang bathok* kelapa yaitu :

- 1) Permainan *egrang* dapat dimainkan sendiri atau bersama-sama. Jika dimainkan secara bersama-sama, terlebih dahulu dibuat garis *start* dan *finish*.
- 2) Para pemain bersiap di garis *start*. Kedua kaki diletakkan pada masing-masing *bathok* kelapa, dengan ibu jari dan telunjuk pada jari kaki menjepit tali. Sementara itu, tangan memegang tali.
- 3) Para pemain berjalan menggunakan *egrang*
- 4) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai garis *finish*.

i. Manfaat Permainan *Egrang Bathok Kelapa*

A Husna M (2009), mengemukakan bahwa manfaat permainan *egrang bathok* kelapa adalah :

a) Anak 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. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

b) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.

Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.

c) Melatih *insting* dan ketepatan dalam bertindak.

Dengan memainkan permainan *egrang bathok* kelapa, seseorang akan berusaha memaksimalkan instingnya agar memperoleh hasil yang baik. Selain itu, permainan ini juga akan membiasakan seseorang berpikir cepat dan tepat dalam melakukan sesuatu.

d) Meningkatkan ketahanan fisik maupun mental.

Dengan melakukan permainan *egrang bathok* kelapa, ketahanan tubuh seseorang akan meningkat karena permainan ini membutuhkan aktivitas fisik yang cukup prima. Selain itu, ketahanan mental pun akan meningkat karena dalam permainan ini juga menuntut kestabilan mental.

e) Melatih sportivitas dalam berkehidupan.

Terkadang, permainan *egrang bathok* kelapa dimainkan dalam bentuk kelompok atau sebagai perlombaan. Sehingga sportivitas harus tetap dijunjung.

f) Memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan.

Permainan ini bisa dimainkan dalam bentuk perlombaan, jadi tidak menutup kemungkinan ada sosialisasi antar pemainnya.

g) Menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal.

Permainan *egrang bathok* kelapa merupakan produk asli Indonesia, dengan memainkan alat permainan tradisional ini, secara langsung dapat melestarikan kebudayaan yang dimiliki Negara kita.

j. Nilai-nilai Dalam Permainan *Egrang Bathok* Kelapa

Nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah kerja keras, keuletan, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dari keterampilan dalam menggunakan alat *egrang* untuk berjalan yang memerlukan keuletan dan ketekunan agar seimbang dan dapat berjalan. Nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat

berlangsungnya permainan, tetapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan dalam mendukung kajian teoritik. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Feronika Evi Retnningsih (2012) yang berjudul Penggunaan Permainan Tradisional Boy-boyan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Yos Sudarso Kecamatan Sukorejo Kota Blitar. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian anak kelompok B dengan 30 anak yang terdiri 16 laki-laki dan 14 perempuan. Instrumen yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data berupa observasi guru, unjuk kerja dan dokumentasi. Penelitian penggunaan permainan tradisional Boy-boyan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada tahap pra tindakan persentase ketuntasan sebesar 33,33%, pada siklus I media genting kurang menarik bagi anak hasilnya 61,11%, penelitian dilanjutkan siklus II dengan media APE (Alat Permainan Edukatif) yang hasil persentase ketuntasannya 81,67%. Hasil tersebut sudah sesuai dengan harapan peneliti lebih dari 76%, oleh sebab itu permainan ini dapat digunakan dengan memanfaatkan APE (Alat Permainan Edukatif) yang ada di sekolah. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Tradisional Boy-boyan dapat meningkatkan

kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Yos Sudarso Kecamatan Sukorejo Kota Blitar.

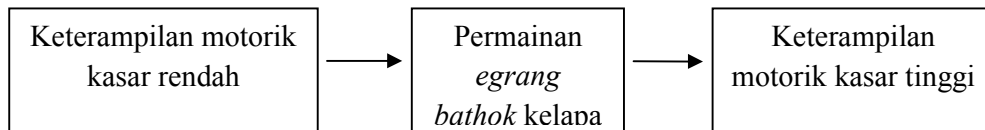
2. Wahyu Purwaningayu Galih (2012) yang berjudul Penggunaan Tari Gembala Sapi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak di Kelompok A1 TK ABA 06 Malang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan tari gembala sapi dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini dan mendeskripsikan peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui penerapan tari gembala sapi di kelompok A1 TK ABA 06 Malang. Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian ini dilakukan di Kelompok A1 TK ABA 06 Malang dengan jumlah siswa 21 anak, 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Peningkatan dari kegiatan Pra tindakan diperoleh skor 52%, Siklus I diperoleh skor 70% dan Siklus II dengan skor 90%. Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran tari gembala sapi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini secara maksimal.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Berdasarkan observasi di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo keterampilan motorik kasar anak masih kurang, yaitu pada unsur keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Untuk dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, peneliti dan guru memilih kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

Kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa kegiatannya seperti permainan *egrang bathok* kelapa dengan jarak tertentu sesuai intruksi, permainan *egrang bathok* kelapa dengan jarak tertentu dan merubah arah kembali ke tempat semula sesuai intruksi, permainan *egrang bathok* kelapa dalam bentuk zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula sesuai intruksi. Diadakannya kegiatan tersebut keterampilan motorik kasar anak dapat meningkat dengan optimal.



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah melalui permainan *egrang bathok* kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon progo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Secara partisipatif bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah (Suwarsih Madya, 2006: 51-52). Penelitian ini menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru pendamping. Peneliti terlibat langsung dalam proses sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan. Dengan demikian sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi peneliti senantiasa terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitian.

Menurut Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama (2010: 9), menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas termasuk dalam penelitian kualitatif walaupun data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Suharsimi Arikunto (2010: 42) bahwa penelitian tindakan ini merupakan penelitian kualitatif karena menunjuk pada suatu proses tindakan, hasil penelitiannya hanya berlaku bagi subjek yang diteliti atau tidak untuk digeneralisasikan.

B. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini semua anak kelas B TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo, yang berjumlah 28 anak, yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 15 anak perempuan.

C. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan motorik kasar anak melalui permainan yaitu kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa.

D. Setting Penelitian

Setting penelitian tindakan kelas ini dilakukan di halaman TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo. Alasan dipilihnya halaman TK karena merupakan tempat kegiatan yang selama ini digunakan dalam permainan fisik anak, dan memiliki luas halaman yang cukup memadai.

E. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 1994: 53), yang terdiri dari masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait.

1. Perencanaan

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), materi yang diajarkan tentunya sesuai dengan kurikulum yang dituangkan dalam RKM, RKH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

- b. Guru mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak
- c. Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan yaitu *egrang bathok* kelapa.
- d. Mengevaluasi kegiatan. Tujuannya untuk mengetahui keadaan anak dan kesulitan dalam melakukan kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa.

Materi yang ditekankan pada penelitian ini meliputi tiga kegiatan yakni :

- a. Permainan *egrang bathok* kelapa dengan jarak tertentu sesuai intruksi.
- b. Permainan *egrang bathok* kelapa dengan jarak tertentu, dan merubah arah kembali ke tempat semula sesuai intruksi.
- c. Permainan *egrang bathok* kelapa dalam bentuk zig-zag, dan merubah arah kembali ke tempat semula sesuai intruksi.

2. Pelaksanaan dan Observasi

a. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan dibantu oleh guru kelas untuk mengamati partisipasi anak saat proses bermain *egrang bathok* kelapa. Peneliti dalam hal ini melakukan kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa, selanjutnya hasil kegiatan anak diamati dan dicatat sebagai hasil pengamatan.

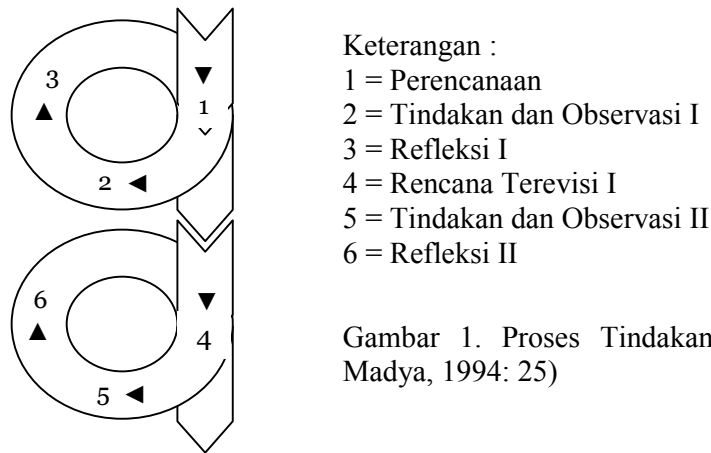
b. Observasi

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran diluar kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah di buat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses berlangsung. Hasilnya langsung dicatat di lembar observasi.

3. Refleksi

Data yang diperoleh pada lembar observasi di analisis, kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas atau berkolaborasi yang bersangkutan. Diskusi tersebut untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penelitian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah itu mencari jalan keluar terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada tahap kegiatan selanjutnya.

Bagan perencanaan tindakan kelas menurut Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 1994: 25) seperti pada gambar berikut :



Gambar 1. Proses Tindakan Kelas (Suwarsih Madya, 1994: 25)

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dan dokumentasi, yaitu :

1. Observasi

Observasi dilakukan peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas yang ditunjukkan anak didik pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan serta berupa catatan lapangan (terlampir).

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto atau rekaman gambar pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumen ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang aktifitas yang dilakukan anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang telah diperoleh. Dokumen-dokumen tersebut berupa foto yang memberikan gambaran nyata mengenai kegiatan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Foto tersebut berfungsi untuk merekam kegiatan penting yang dilakukan anak pada saat proses pembelajaran yang menggambarkan tentang partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

G. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan instrumen pokok, yaitu panduan observasi dalam kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa. Dari permainan tersebut dapat mengungkap tentang bentuk-bentuk upaya guru dan hambatan yang dihadapinya dalam meningkatkan kemampuan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dalam melakukan kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa pada

anak kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo. Lembar observasi diuraikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 1 : Instrumen Model Assesmen Keseimbangan

No	Nama Anak	Keseimbangan			Ket
		S	KS	BS	

Keterangan :

S : Seimbang, KS : Kurang Seimbang, BS : Belum Seimbang

Tabel 2 : Instrumen Model Assesmen Kekuatan

No	Nama Anak	Kekuatan			Ket
		B	KB	BB	

Keterangan :

B : Bisa, KB : Kurang Bisa, BB : Belum Bisa

Tabel 3 : Instrumen Model Assesmen Kelincahan

No	Nama Anak	Kelincahan			Ket
		L	KL	BL	

Keterangan :

L : Lincah, KL : Kurang Lincah, BL : Belum Lincah

Tabel 4 : Rubrik Penilaian Keseimbangan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1.	Seimbang (S)	Jika anak mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi	Anak tampak menjaga keseimbangan dan benar dalam melaksanakan instruksi
2.	Kurang Seimbang (KS)	Jika anak kurang mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang cukup lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi	Anak kurang menjaga keseimbangan dan masih belum benar dalam melaksanakan instruksi
3.	Belum Seimbang (BS)	Jika anak belum mampu sama sekali melaksanakan instruksi guru	Anak belum mau melaksanakan instruksi walaupun sudah di bujuk

Tabel 5 : Rubrik Penilaian Kekuatan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1.	Bisa (B)	Jika anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu dan benar dalam melaksanakan instruksi
2.	Kurang Bisa (KB)	Jika anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu dan masih belum benar dalam melaksanakan instruksi
3.	Belum Bisa (BB)	Jika anak belum mampu sama sekali berjalan menggunakan alat sesuai intruksi	Anak belum mau melaksanakan intruksi walaupun sudah di bujuk

Tabel 6 : Rubrik Penilaian Kelincahan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1.	Lincih (L)	Jika anak mampu berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi	Anak tampak lincih, cepat, zig-zag dan benar dalam melaksanakan instruksi
2.	Kurang Lincih (KL)	Jika anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat sesuai instruksi	Anak kurang lincih dan masih belum benar dalam melaksanakan instruksi
3.	Belum Lincih (BL)	Jika anak belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru	Anak belum mau melaksanakan instruksi walaupun sudah di bujuk

H. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh dan dikumpulkan maka langkah selanjutnya dalam proses penelitian adalah menganalisis data. Kegiatan mengklasifikasikan, menganalisa dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan disebut sebagai langkah menganalisis data. Analisis data diwakili oleh refleksi putaran penelitian tindakan. Dengan melakukan refleksi peneliti akan memiliki wawasan otentik yang membantu dalam menafsirkan data penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yakni pengolahan data yang dikumpulkan melalui observasi. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 29) analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya.

I. Jadwal Penelitian

Acep Yoni (2010) berpendapat bahwa jadwal penelitian dibuat dengan rinci dan operasional yang bertujuan agar penelitian yang dilakukan tidak berlarut-larut. Penelitian akan dilakukan selama 4 bulan dengan jadwal penelitian sebagai berikut :

Tabel 7. Jadwal Penelitian

Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perencanaan																				
Observasi																				
Penyusunan Proposal																				
Bimbingan																				
Pelaksanaan Tindakan dan pengumpulan data																				
Analisis data dan refleksi																				
Penyusunan laporan																				

J. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Adapun keberhasilan akan kelihatan apabila hasil kegiatan anak permainan *egrang bathok* kelapa terjadi peningkatan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah anak mendapat nilai dengan kriteria bisa. Kriteria berupa presentase kesesuaian (Suharsimi Arikunto, 2010: 44), yaitu :

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

Berdasarkan kriteria kesesuaian di atas, maka untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian ini menggunakan rumus rata-rata (*mean*) (Purwanto, 2011: 116). Rata-rata (*mean*) biasa dinotasikan dengan \bar{X} adalah rata-rata dari keseluruhan nilai atau jumlah. Rata-rata dihitung dengan menjumlahkan semua data di bagi dengan jumlah datanya. Rumus yang dipakai adalah sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

\bar{X} : Rata-rata (%)

$\sum N$: Jumlah siswa yang mendapat kriteria bisa

$\sum n$: Jumlah siswa keseluruhan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo. Sekolah ini memiliki 2 kelas, terdiri dari kelompok A dan kelompok B. Jumlah anak secara keseluruhan ada 51 anak, dengan jumlah tenaga pendidik 4 orang. TK ABA Banjarharjo II yang beralamatkan Padaan, Banjarharjo, Kalibawang, Kulon Progo. Letak sekolah ini sangat strategis, yaitu dekat dengan jalan yang cukup besar dan terletak di pedesaan yang padat penduduk. Selain itu jarak antara TK yang satu dengan yang lain juga agak jauh, sehingga memungkinkan pemerataan siswa atau dapat dikatakan sebagian besar sekolah TK memiliki peserta didik yang jumlahnya cukup.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 28 anak, terdiri dari 13 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Selama ini aktivitas motorik anak kelompok B lebih banyak dilakukan secara terintegrasi dengan kemampuan dasar yang lain. Kegiatan motorik kasar yang dilakukan selama ini di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo di antaranya jalan-jalan setiap hari sabtu, lempar tangkap bola, dan senam. Dalam penelitian ini, peningkatan motorik kasar dilakukan melalui kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Kegiatan ini dapat dilaksanakan pada kegiatan awal,

inti, istirahat maupun kegiatan akhir sesuai tujuan pengembangannya. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan mulai bulan April sampai Mei 2013.

B. Deskripsi Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan

Langkah awal yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan pengamatan awal berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum tindakan dilaksanakan. Dari hasil observasi awal yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa anak belum mengetahui cara atau metode bermain secara benar, sehingga anak dalam melakukan kegiatan hanya asal bermain. Selain itu, komponen keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan anak belum maksimal. Disini dapat diartikan bahwa anak belum menguasai dasar dari permainan *egrang bathok* kelapa. Hasil pengamatan tersebut dapat ditampilkan seperti pada tabel berikut ini:

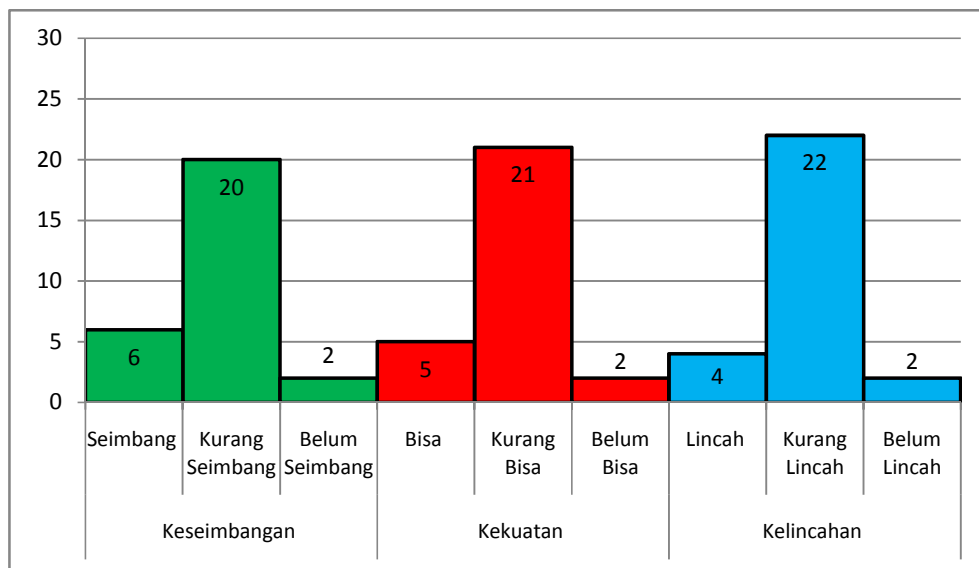
Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa Sebelum Tindakan

No.	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Keseimbangan	Seimbang	6	21,43%
		Kurang Seimbang	20	71,43%
		Belum Seimbang	2	7,14%
	Jumlah		28	100%
2.	Kekuatan	Bisa	5	17,86%
		Kurang Bisa	21	75%
		Belum Bisa	2	7,14%
	Jumlah		28	100%
3.	Kelincahan	Lincih	4	14,29%
		Kurang Lincih	22	78,57%
		Belum Lincih	2	7,14%
	Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil kemampuan anak dalam bermain *egrang bathok* kelapa sebelum tindakan, diketahui bahwa pada aspek keseimbangan terdapat 6 anak seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 21,43% dari jumlah anak, 20 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 71,43% dari jumlah anak, dan 2 anak belum seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 7,14%. Pada aspek kekuatan terdapat 5 anak yang bisa atau mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi atau sebesar 17,86% dari jumlah anak, 21 anak kurang bisa berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi atau sebesar 75% dari jumlah anak, dan 2 anak belum bisa berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi atau sebesar 7,14% dari jumlah anak. Pada aspek kelincahan terdapat 4 anak yang lincih yaitu dapat berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai

instruksi atau sebesar 14,29% dari jumlah anak, 22 anak kurang lincah dalam berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi atau sebesar 78,57% dari jumlah anak, dan 2 anak belum lincah (belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru) atau sebesar 7,14% dari jumlah anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang kurang berhasil dalam melakukan unjuk kerja bermain *egrang bathok* kelapa. Disini dapat diartikan bahwa motorik kasar anak belum terlatih dengan baik, dalam arti keseimbangan tubuh dalam menggunakan alat *egrang bathok* masih kurang seimbang, anak kurang bisa berjalan menggunakan alat *egrang bathok* kelapa dengan jarak tertentu serta anak kurang lincah dalam berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat. Oleh karena itu, keadaan ini menjadikan landasan untuk berupaya meningkatkan pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Hasil tersebut dapat disajikan melalui grafik di bawah ini :



Gambar 2. Grafik Kemampuan Anak Bermain *Egrang Bathok* Kelapa Sebelum Tindakan

C. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa disusun peneliti bekerja sama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolabolator dan dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan kepala sekolah. Pada tahap perencanaan, yang dilakukan peneliti adalah :

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), sebagai acuan peneliti dan kolabolator dalam pelaksanaan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.
- 2) Mempersiapkan kelengkapan untuk kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.
- 3) Menyusun lembar observasi tentang kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa, yang berisi aspek-aspek penilaian meliputi keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dalam bermain *egrang bathok* kelapa.
- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung, seperti kamera.

b. Pelaksanaan dan Observasi Siklus I

1. Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan dimulai. Setelah doa selesai guru mengucapkan salam dan dijawab oleh

anak-anak. Guru bertanya kepada anak, apa kabar hari ini? Anak-anak pun menjawabnya dengan serempak. Selanjutnya anak-anak diajak menyanyikan lagu “Selamat Pagi”. Setelah bernyanyi guru mengabsen anak dengan memanggil satu per satu dari semua anak. Guru bercakap-cakap mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu bermain *egrang bathok* kelapa. Pelaksanaan Kegiatan Siklus I dilaksanakan dengan tiga pertemuan di mana guru terlebih dahulu menyiapkan atau membuat Rencana kegiatan Harian (RKH) yaitu pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Pelaksanaan pembelajaran disampaikan dengan praktek langsung yang dilakukan oleh guru dan anak menirukan apa yang dicontohkan oleh guru melalui tahapan demi tahapan gerakan sampai anak jelas, paham dan mengerti gerakan yang telah di contohkan oleh guru.

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 15 April 2013. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa, peluit, pathok, bendera tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Selanjutnya guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di halaman sekolah, kemudian anak-anak diajak keluar menuju halaman sekolah.

Pertemuan pertama siklus I ini dengan kegiatan praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, bermain *egrang*

bathok kelapa engan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Alat yang digunakan terbuat dari tempurung dan tali. Sebelum pelaksanaan kegiatan praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa, guru menjelaskan tata cara atau aturan main disertai memberi contoh cara menggunakan alat *egrang bathok* yang benar agar anak dapat seimbang dalam menggunakan alat, bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa dan lincah berjalan zig-zag. Setiap anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebanyak dua kali. Pada pertemuan pertama siklus I yang dinilai oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Pada komponen keseimbangan dimana anak dapat menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dalam bermain *egrang bathok* kelapa. Pada aspek kekuatan, dimana anak bisa (kuat) bermain *egrang bathok* dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula. Pada komponen kelincahan, dimana anak mampu berjalan zig-zag dan mampu merubah arah kembali ke tempat semula.

Anak-anak diajak berbaris berjajar 4, guru kemudian memberi penjelasan kembali tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak tampak memperhatikan dan mendengarkannya. Ketika guru menjelaskan bahwa anak-anak akan bermain *egrang bathok* kelapa, anak-anak bersorak gembira dan ingin segera kegiatan itu dilaksanakan. Selanjutnya guru melakukan pemanasan dengan mengajak anak untuk

membuat lingkaran sambil menyanyikan lagu “Lingkaran”. Guru dan anak melakukan pemanasan dengan melempar tangkap bola secara bergantian. Anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan.

Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, antara lain :

- a) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan *finish* (sekitar 4 meter).
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- c) Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- d) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa kemudian memakainya alat *egrang* tersebut
- e) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus menggunakan alat *egrang bathok* kelapa sampai garis *finish*.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan lurus menggunakan *egrang bathok* kelapa

Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan garis pembatas untuk merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start* (sekitar 4 meter).
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- c) Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- d) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa kemudian memakainya alat *egrang* tersebut
- e) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start*.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru memasang pathok dan bendera berjajar 5 pathok dengan jarak $\frac{1}{2}$ meter.
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- c) Anak satu per satu dan bergantian dalam melakukan kegiatan ini.

- d) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa kemudian memakainya alat *egrang* tersebut
- e) Setelah anak sudah siap, guru meniup peluit dan anak segera berjalan menggunakan alat *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag melewati rintangan dan merubah arah kembali ke tempat semula.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

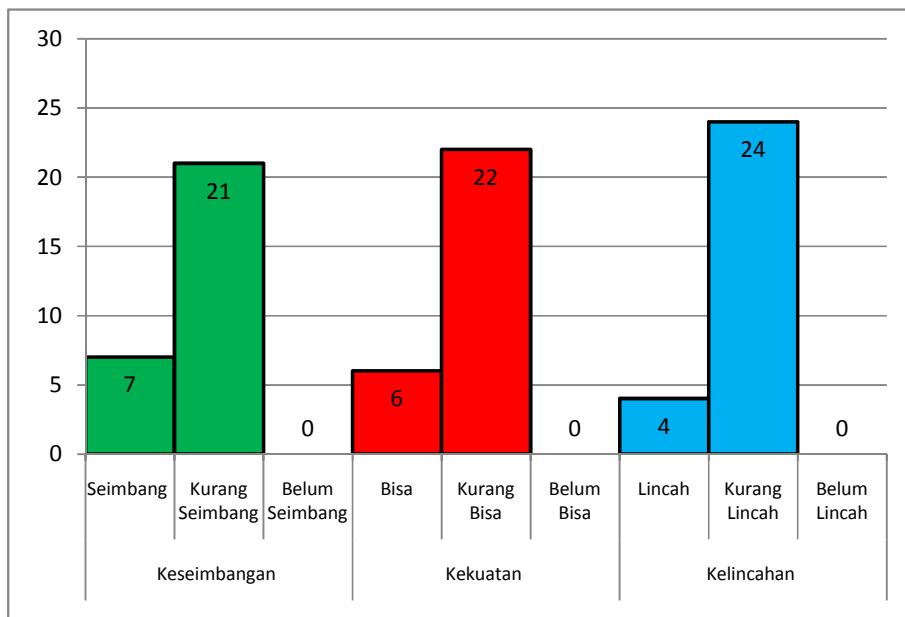
Pada akhir kegiatan belajar mengajar bermain *egrang bathok* kelapa, peneliti memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil. Sebelum masuk kelas, guru menjelaskan bahwa akan dilanjutkan kembali kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada hari Kamis. Selanjutnya guru mengajak anak menyanyikan lagu “Suka Hati”. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak-anak yang sudah mengikuti kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Setelah itu guru mengajak anak untuk cuci tangan dan kaki secara bergiliran dan bagi yang sudah cuci tangan dan kaki segera masuk kelas. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada pertemuan pertama siklus I, dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 9. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus I Pertemuan Pertama

No.	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Keseimbangan	Seimbang	7	25%
		Kurang Seimbang	21	75%
		Belum Seimbang	-	-
	Jumlah		28	100%
2.	Kekuatan	Bisa	6	21,43%
		Kurang Bisa	22	78,57%
		Belum Bisa	-	-
	Jumlah		28	100%
3.	Kelincahan	Lincih	4	14,29%
		Kurang Lincih	24	85,71%
		Belum Lincih	-	-
	Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil dari komponen keseimbangan, kekuatan dan kelincahan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus I pertemuan pertama, diketahui bahwa pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, ada 7 anak seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 25% dari jumlah anak. Ada 21 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 6 anak bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Ada 22 anak kurang bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Ada 4 anak yang lincih dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan

merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 14,29% dari jumlah anak. Ada 24 anak yang kurang lincah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 85,71% dari jumlah anak. Dari hasil observasi kemampuan anak bermain *egrang bathok* kelapa dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang kurang berhasil dalam melakukan unjuk kerja bermain *egrang bathok* kelapa dengan kriteria seimbang, bisa (kuat) dan lincah. Maka kegiatan perlu dilanjutkan dalam upaya meningkatkan pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Hasil tersebut dapat disajikan melalui grafik di bawah ini :



Gambar 3. Grafik Kemampuan Anak Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus I Pertemuan Pertama

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 18 April 2013. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa, peluit, pathok, bendera, tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Selanjutnya guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di halaman sekolah, kemudian anak-anak diajak keluar menuju halaman sekolah.

Pertemuan kedua siklus I ini dengan kegiatan praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Alat yang digunakan terbuat dari tempurung dan tali. Sebelum pelaksanaan kegiatan praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa, guru menjelaskan tata cara atau aturan main disertai memberi contoh cara bermainnya. Setiap anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebanyak dua kali. Pada pertemuan kedua siklus I ini aspek yang akan di nilai oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Pada komponen keseimbangan dimana anak dapat menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dalam bermain *egrang bathok* kelapa. Pada aspek kekuatan, dimana anak bisa (kuat) bermain *egrang bathok* dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula. Pada

komponen kelincahan, dimana anak mampu berjalan zig-zag dan mampu merubah arah kembali ke tempat semula.

Anak-anak diajak berbaris berjajar 4, guru kemudian memberi penjelasan tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak tampak memperhatikan dan mendengarkannya. Ketika guru menjelaskan bahwa anak-anak akan bermain *egrang bathok* kelapa, anak-anak tampak senang dan ingin segera kegiatan itu dilaksanakan. Selanjutnya guru melakukan pemanasan dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran, setelah membuat lingkaran anak berjalan sambil menyanyikan lagu “Ular Naga”. Guru dan anak melakukan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan yaitu guru memberi contoh dan anak menirukan. Anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan tersebut.

Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Langkah-langkah bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, antara lain :

- a) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan *finish* (sekitar 4 meter).
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- c) Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan tangan.

- d) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa kemudian memakainya alat *egrang* tersebut
- e) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus menggunakan alat *egrang bathok* kelapa sampai garis *finish*.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan lurus menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan garis pembatas untuk merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start* (sekitar 4 meter).
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- c) Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- d) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa kemudian memakainya alat *egrang* tersebut
- e) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start*.

- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Langkah-langkah bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain:

- a) Guru memasang *pathok* dan bendera berjajar 5 *pathok* dengan jarak $\frac{1}{2}$ meter.
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- c) Anak satu per satu dan bergantian dalam melakukan kegiatan ini.
- d) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa kemudian memakainya alat *egrang* tersebut
- e) Setelah anak sudah siap, guru meniup peluit dan anak segera berjalan menggunakan alat *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag melewati rintangan dan merubah arah kembali ke tempat semula.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Pada akhir kegiatan belajar mengajar bermain *egrang bathok* kelapa, peneliti memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil. Sebelum masuk kelas, guru

menjelaskan bahwa akan dilanjutkan kembali kegiatan bermain *egrang* pada hari Jum'at. Selanjutnya guru mengajak anak menyanyikan lagu “Anak Pintar”. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak-anak yang sudah mengikuti kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Setelah itu guru mengajak anak untuk cuci tangan dan kaki secara bergiliran dan bagi yang sudah cuci tangan dan kaki segera masuk kelas. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada pertemuan kedua siklus I, dapat disajikan pada tabel berikut :

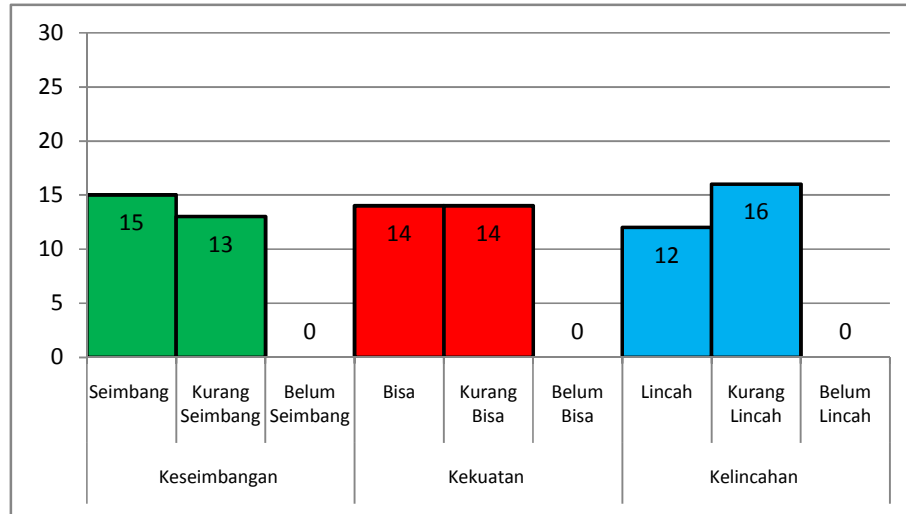
Tabel 10. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus I Pertemuan Kedua

No.	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Keseimbangan	Seimbang	15	53,57%
		Kurang Seimbang	13	46,43%
		Belum Seimbang	-	-
	Jumlah		28	100%
2.	Kekuatan	Bisa	14	50%
		Kurang Bisa	14	50%
		Belum Bisa	-	-
	Jumlah		28	100%
3.	Kelincahan	Lincih	12	42,86%
		Kurang Lincih	16	57,14%
		Belum Lincih	-	-
	Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil dari komponen keseimbangan, kekuatan, kelincahan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus I pertemuan kedua, diketahui bahwa pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus ada 15 anak yang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar

53,57% dari jumlah anak. Ada 13 anak yang kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 46,43% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 14 anak yang bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa atau sebesar 50% dari jumlah anak. Ada 14 anak yang kurang bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa atau sebesar 50% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 12 anak yang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 42,86% dari jumlah anak. Ada 16 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 57,14% dari jumlah anak.

Dari hasil observasi kemampuan anak bermain *egrang bathok* kelapa dapat diketahui bahwa anak yang berhasil dalam melakukan unjuk kerja bermain *egrang bathok* kelapa dengan kriteria seimbang sudah mencapai 50%, kriteria bisa (kuat) sudah mencapai 50% dan kriteria lincah sudah mencapai 40%. Hal ini terlihat ada peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, namun belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Maka kegiatan perlu dilanjutkan dalam upaya meningkatkan pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Hasil tersebut dapat disajikan melalui grafik di bawah ini :



Gambar 4. Grafik Kemampuan Anak Bermain *Egrang Bathok Kelapa* pada Siklus I Pertemuan Kedua

3) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pertemuan ketiga pada siklus I dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 19 April 2013. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru menyiapkan alat *egrang bathok kelapa*, peluit, *pathok*, bendera, tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Selanjutnya guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di halaman sekolah, kemudian anak-anak diajak keluar menuju halaman sekolah.

Pertemuan ketiga siklus I ini dengan kegiatan praktek langsung bermain *egrang bathok kelapa* dengan berjalan lurus, bermain *egrang bathok kelapa* dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain *egrang bathok kelapa* dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Alat yang digunakan terbuat dari tempurung dan tali. Sebelum pelaksanaan kegiatan praktek langsung

bermain *egrang bathok* kelapa, guru menjelaskan tata cara atau aturan main disertai memberi contoh cara bermainnya. Setiap anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebanyak dua kali. Pada pertemuan pertama siklus I yang dinilai oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Pada komponen keseimbangan dimana anak dapat menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dalam bermain *egrang bathok* kelapa. Pada aspek kekuatan, dimana anak bisa (kuat) bermain *egrang bathok* dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula. Pada komponen kelincahan, dimana anak mampu berjalan zig-zag dan mampu merubah arah kembali ke tempat semula.

Anak-anak diajak berbaris berjajar 4, guru kemudian memberi penjelasan tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak tampak memperhatikan dan mendengarkannya. Ketika guru menjelaskan bahwa anak-anak akan bermain *egrang bathok* kelapa, anak-anak tampak gembira dan ingin segera kegiatan itu dilaksanakan. Selanjutnya guru melakukan pemanasan dengan mengajak anak untuk senam bersama yaitu “Senam Sehat Gembira”. Anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan tersebut.

Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah

kembali ke tempat semula. Langkah-langkah bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, antara lain :

- a) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan *finish* (sekitar 4 meter).
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- c) Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- d) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa kemudian memakainya alat *egrang* tersebut
- e) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus menggunakan alat *egrang bathok* kelapa sampai garis *finish*.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan lurus menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Langkah-langkah bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan garis pembatas untuk merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start* (sekitar 4 meter).
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- c) Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan tangan.

- d) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa kemudian memakainya alat *egrang* tersebut
- e) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start*.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru memasang *pathok* dan bendera berjajar 5 *pathok* dengan jarak $\frac{1}{2}$ meter.
- b) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- c) Anak satu per satu dan bergantian dalam melakukan kegiatan ini.
- d) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa kemudian memakainya alat *egrang* tersebut.
- e) Setelah anak sudah siap, guru meniup peluit dan anak segera berjalan menggunakan alat *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag melewati rintangan dan merubah arah kembali ke tempat semula.
- f) Guru memberikan kesempatan 2 kali pada setiap anak untuk berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Pada akhir kegiatan belajar mengajar bermain *egrang bathok* kelapa, peneliti memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil. Sebelum masuk kelas, guru menjelaskan bahwa akan dilanjutkan kembali kegiatan bermain *egrang bathok* pada tanggal 22 April 2013. Selanjutnya guru mengajak anak menyanyikan lagu “Aku Bisa”. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak-anak yang sudah mengikuti kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Setelah itu guru mengajak anak untuk cuci tangan dan kaki secara bergiliran dan bagi yang sudah cuci tangan dan kaki segera masuk kelas. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada pertemuan ketiga siklus I, dapat disajikan pada tabel berikut :

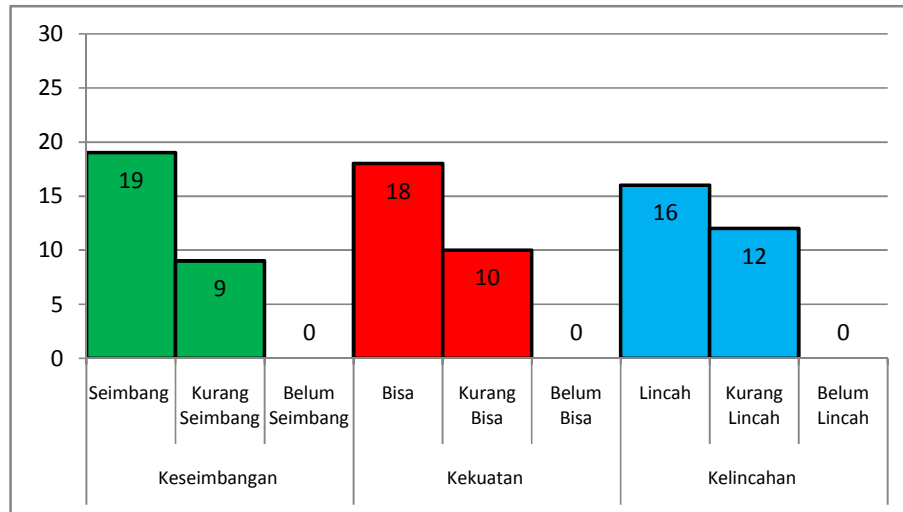
Tabel 11. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus I Pertemuan Ketiga

No.	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Keseimbangan	Seimbang	19	67,86%
		Kurang Seimbang	9	32,14%
		Belum Seimbang	-	-
	Jumlah		28	100%
2.	Kekuatan	Bisa	18	64,29%
		Kurang Bisa	10	35,71%
		Belum Bisa	-	-
	Jumlah		28	100%
3.	Kelincahan	Lincih	16	57,14%
		Kurang Lincih	12	42,86%
		Belum Lincih	-	-
	Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil dari kemampuan keseimbangan, kekuatan, kelincahan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus I pertemuan ketiga, diketahui bahwa pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, 19 anak yang seimbang dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa atau sebesar 67,86% dari jumlah anak. Ada 9 anak yang kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 32,14% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 18 anak yang bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa atau sebesar 64,29% dari jumlah anak. Ada 10 anak yang kurang bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa atau sebesar 35,71% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 16 anak yang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 57,14% dari jumlah anak. Ada 12 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 42,86% dari jumlah anak.

Dari hasil observasi kemampuan anak bermain *egrang bathok* kelapa dapat diketahui bahwa anak yang berhasil dalam melakukan unjuk kerja bermain *egrang bathok* kelapa dengan kriteria seimbang sudah mencapai 60%, kriteria bisa (kuat) sudah mencapai 60% dan kriteria lincah sudah mencapai 50%. Hal ini terlihat ada peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, namun belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Maka kegiatan perlu dilanjutkan dalam upaya

meningkatkan pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Hasil tersebut dapat disajikan melalui grafik di bawah ini :



Gambar 5. Grafik Kemampuan Anak Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus I Pertemuan Ketiga

2. Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil pertemuan pertama, kedua dan ketiga pada tindakan siklus I, maka diperoleh gambaran tentang hasil unjuk kerja pada aspek keseimbangan dengan kriteria berapa anak yang sudah mencapai kriteria seimbang, berapa anak yang kurang seimbang dan berapa anak yang belum seimbang. Pada aspek kekuatan dengan kriteria berapa anak yang sudah mencapai kriteria bisa, berapa anak yang kurang bisa dan berapa anak yang belum bisa. Pada aspek kelincahan dengan kriteria berapa anak yang sudah mencapai kriteria lincih, berapa anak yang kurang lincih dan berapa anak yang belum lincih. Pada tindakan siklus I pertemuan pertama kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan

berjalan lurus, diketahui bahwa anak yang masuk dalam kriteria seimbang mencapai 7 anak atau sebesar 25% dari jumlah anak. Ada 21 anak yang kurang seimbang dalam berjalan lurus menggunakan *egrang bathok* kelapa atau sebesar 75% dari jumlah anak.

Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah ke tempat semula, diketahui bahwa anak yang masuk dalam kriteria bisa (kuat) mencapai 6 anak atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Ada 22 anak yang kurang bisa bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, diketahui bahwa anak yang masuk dalam kriteria lincah mencapai 4 anak atau sebesar 14,29% dari jumlah anak. Ada 24 anak yang kurang lincah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 85,71% dari jumlah anak.

Pada tindakan siklus I pertemuan kedua kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, diketahui bahwa anak yang masuk dalam kriteria seimbang mencapai 15 anak atau sebesar 53,57% dari jumlah anak. Ada 13 anak yang kurang seimbang dalam berjalan lurus menggunakan *egrang bathok* kelapa atau sebesar 46,43% dari jumlah anak. Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah ke tempat semula, diketahui bahwa anak yang masuk dalam

kriteria bisa (kuat) mencapai 14 anak atau sebesar 50% dari jumlah anak. Ada 14 anak yang kurang bisa bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 50% dari jumlah anak. Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, diketahui bahwa anak yang masuk dalam kriteria lincah mencapai 12 anak atau sebesar 42,86% dari jumlah anak. Ada 16 anak yang kurang lincah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 57,14% dari jumlah anak.

Pada tindakan siklus I pertemuan ketiga kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, diketahui bahwa anak yang masuk dalam kriteria seimbang mencapai 19 anak atau sebesar 67,86% dari jumlah anak. Ada 9 anak yang kurang seimbang dalam berjalan lurus menggunakan *egrang bathok* kelapa atau sebesar 32,14% dari jumlah anak. Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah ke tempat semula, diketahui bahwa anak yang masuk dalam kriteria bisa (kuat) mencapai 18 anak atau sebesar 64,29% dari jumlah anak. Ada 10 anak yang kurang bisa bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 35,71% dari jumlah anak. Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, diketahui bahwa anak yang masuk dalam kriteria lincah mencapai 16 anak atau sebesar 57,14% dari jumlah anak. Ada 12 anak yang kurang lincah

dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 42,86% dari jumlah anak.

Peningkatan hasil pertemuan pertama, kedua dan ketiga dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kegiatan Bermain *Egrang Bathok Kelapa* pada Siklus I

No.	Siklus I	Kegiatan Bermain <i>Egrang Bathok Kelapa</i>								
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincihan		
		S	KS	BS	B	KB	BB	L	KL	BL
1.	Pertemuan Pertama	7 anak	21 anak	-	6 anak	22 anak	-	4 anak	24 anak	-
	Persentase	25%	75%	-	21,43%	78,57 %	-	14,29%	85,71 %	-
2.	Pertemuan Kedua	15 anak	13 anak	-	14 anak	14 anak	-	12 anak	16 anak	-
	Persentase	53,57%	46,43%	-	50%	50%	-	42,86%	57,14 %	-
3.	Pertemuan Ketiga	19 anak	9 anak	-	18 anak	10 anak	-	16 anak	12 anak	-
	Persentase	67,86%	32,14%	-	64,29%	35,71 %	-	57,14%	42,86 %	-
Peningkatan		50%	50%	-	50%	50%	-	50%	50%	-

Berdasarkan hasil peningkatan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa siklus I pada tabel di atas dapat diketahui bahwa ada peningkatan kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa, yaitu pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus terjadi peningkatan sebesar 50% dengan kriteria seimbang. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula terjadi peningkatan sebesar 50% dengan kriteria bisa. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula terjadi peningkatan sebesar 50% dengan kriteria lincah.

Kriteria anak yang kurang seimbang dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus terjadi peningkatan sebesar 50% menjadi kriteria seimbang. Dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula terjadi peningkatan sebesar 50%, dimana anak kurang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa menjadi bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa. Dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula terjadi peningkatan sebesar 50%, dimana anak kurang lincah dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa menjadi lincah dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Tindakan pada siklus I kemampuan anak pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dalam upaya meningkatkan motorik kasar anak pada komponen keseimbangan mencapai 19 anak dengan kriteria seimbang dan 9 anak dengan kriteria kurang seimbang atau mencapai 67,86%. Pada komponen kekuatan mencapai 18 anak dengan kriteria bisa (kuat) dan 10 anak dengan kriteria kurang bisa (kuat) atau mencapai 64,29%. Pada komponen kelincahan mencapai 16 anak dengan kriteria lincah dan 12 anak dengan kriteria kurang lincah atau mencapai 57,14%. Dari uraian hasil observasi diatas, peningkatan keterampilan motorik kasar melalui bermain *egrang bathok* kelapa belum mencapai hasil yang diharapkan.

c. Refleksi Siklus I

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus II. Peneliti dan kolaborator sebagai observer membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan siklus I. Dari beberapa kendala pada siklus I untuk memperbaikinya maka akan dilanjutkan dengan diadakannya siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, antara lain :

- 1) Pemberian contoh yang dilakukan guru pada saat praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa dirasa masih kurang, yaitu hanya sebanyak satu kali.
- 2) Pada saat berjalan menggunakan alat *egrang bathok* kelapa, tali pada alat tersebut kurang ditarik kencang oleh anak, sehingga tali kendur dan susah untuk berjalan.
- 3) Kesempatan anak dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa masih kurang, yaitu hanya sebanyak 2 kali.
- 4) Pembatas tiap-tiap jarak dinilai masih terlalu dekat ($\frac{1}{2}$ meter), sehingga ruang gerak anak dalam berjalan kurang luas.
- 5) Pada saat kegiatan berlangsung guru kurang mengkondisikan anak, sehingga anak yang sedang bermain *egrang bathok* kelapa terganggu dan tidak konsentrasi karena di jahili oleh temannya.

- 6) Guru masih kurang dalam memberikan penghargaan kepada anak, sehingga terdapat beberapa anak yang kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan. Maka pada tindakan siklus II bisa lebih berhasil. Untuk itu direncanakan beberapa langkah perbaikan dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan-perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menambah pemberian contoh bermain *egrang bathok* kelapa kepada anak, yaitu dilakukan penambahan sebanyak dua kali agar anak paham dan jelas contoh dari guru sehingga anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dan benar.
- 2) Pada saat berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa, tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendur sehingga alat dapat digunakan selayaknya orang berjalan.
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa yaitu sebanyak tiga kali, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.
- 4) Pembatas tiap-tiap jarak diregangangkan yaitu dengan jarak satu rentangan anak (1 meter), agar ruang gerak anak dalam berjalan luas.
- 5) Pada saat kegiatan berlangsung guru harus dapat mengkondisikan dan mengontrol anak yang lain agar tidak mengganggu anak yang sedang

melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dan agar kegiatan itu dapat dilaksanakan dengan optimal.

- 6) Guru dapat memberikan penghargaan yang lebih kepada anak, misal dengan memberi hadiah agar anak dapat bersemangat semua dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.

2. Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Pada tahap perencanaan tindakan pada siklus II, peneliti melakukan kegiatan antara lain merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa disusun peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dan dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan kepala sekolah. Pada tahap perencanaan, yang dilakukan peneliti adalah :

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), sebagai acuan peneliti dan kolabolator dalam pelaksanaan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.
- 2) Mempersiapkan kelengkapan untuk kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.
- 3) Menyusun lembar observasi tentang kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa, yang berisi aspek-aspek penilaian meliputi keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dalam bermain *egrang bathok* kelapa.
- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung, seperti kamera.

Selanjutnya peneliti juga melakukan kegiatan-kegiatan lain pada tahap perencanaan siklus II yaitu perencanaan perbaikan terhadap beberapa masalah yang ada pada saat pelaksanaan siklus I, yaitu dilakukan perbaikan dengan cara :

- 1) Guru menambah pemberian contoh bermain *egrang bathok* kelapa kepada anak, yaitu dilakukan penambahan sebanyak dua kali agar anak paham dan

jelas contoh dari guru sehingga anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dan benar.

- 2) Pada saat berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa, tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendur sehingga alat dapat digunakan selayaknya orang berjalan.
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa yaitu sebanyak tiga kali, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.
- 4) Pembatas tiap-tiap jarak diregangkan yaitu dengan jarak satu rentangan anak, agar ruang gerak anak dalam berjalan luas.
- 5) Pada saat kegiatan berlangsung guru harus dapat mengkondisikan dan mengontrol anak yang lain agar tidak mengganggu anak yang sedang melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dan agar kegiatan itu dapat dilaksanakan dengan optimal.
- 6) Guru dapat memberikan penghargaan yang lebih kepada anak, misal dengan memberi hadiah agar anak dapat bersemangat semua dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.

b. Pelaksanaan dan Observasi Siklus II

1. Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan dimulai. Setelah doa selesai guru mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. Guru bertanya kepada anak, apa kabar hari ini? Anak-anak pun

menjawabnya dengan serempak. Selanjutnya anak-anak diajak menyanyikan lagu “Assalamu’alaikum”. Setelah bernyanyi guru mengabsen anak dengan memanggil satu per satu dari semua anak. Guru bercakap-cakap mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu bermain *egrang bathok* kelapa. Pelaksanaan Kegiatan Siklus II dilaksanakan dengan tiga pertemuan di mana guru terlebih dahulu menyiapkan atau membuat Rencana kegiatan Harian (RKH) yaitu pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.

Pelaksanaan pembelajaran disampaikan dengan praktek langsung yang dilakukan oleh guru dan anak menirukan apa yang dicontohkan oleh guru melalui tahapan demi tahapan gerakan sampai anak jelas, paham dan mengerti gerakan yang telah di contohkan oleh guru. Kegiatan siklus II ini dilaksanakan dengan perlombaan, dan semua anak di beri hadiah oleh guru namun bagi anak yang menang mendapatkan hadiah terlebih dahulu.

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 April 2013. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa, peluit, hadiah, pathok, bendera, tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Selanjutnya guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di halaman sekolah, kemudian anak-anak diajak keluar menuju halaman sekolah.

Pertemuan pertama siklus II ini dengan kegiatan praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, bermain *egrang bathok*

kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Alat yang digunakan terbuat dari tempurung dan tali. Sebelum pelaksanaan kegiatan praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa, guru memberi tahu bahwa pada hari itu akan diadakan perlombaan bermain *egrang bathok* kelapa, akan tetapi sebelumnya guru menjelaskan tata cara atau aturan main disertai memberi contoh cara menggunakan alat *egrang bathok* yang benar agar anak dapat seimbang, bisa (kuat), dan lincah dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa. Guru dalam memberikan contoh cara bermain *egrang bathok* kelapa sebanyak dua kali. Setiap anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebanyak tiga kali. Pada pertemuan pertama siklus II yang dinilai oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan, dimana anak dapat menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dalam bermain *egrang bathok* kelapa. Pada aspek kekuatan, dimana anak bisa (kuat) bermain *egrang bathok* dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula. Pada komponen kelincahan, dimana anak mampu berjalan zig-zag dan mampu merubah arah kembali ke tempat semula.

Anak-anak diajak berbaris berjajar 4, guru kemudian memberi penjelasan kembali tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak tampak memperhatikan dan mendengarkannya. Selanjutnya guru melakukan pemanasan dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil menyanyikan lagu “Lingkaran”. Guru dan anak melakukan pemanasan

dengan bermain kucing dan tikus. Hal ini dilakukan untuk menambah variasi dalam gerakan pemanasan dan membuat suasana yang menyenangkan bagi anak sebelum kegiatan di mulai. Anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan dan ditambah dengan permainan kucing dan tikus.

Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Pada tindakan siklus II ini ada beberapa perbaikan yang dilakukan untuk dapat menghasilkan teknik yang tepat dalam bermain *egrang bathok* kelapa. Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengontrol anak sebelum kegiatan bermain *egrang bathok* di mulai.
- b) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan *finish* (sekitar 4 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- d) Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain *egrang bathok* kelapa dapat maksimal.
- f) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa dengan tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendor kemudian memakainya alat *egrang* tersebut.

- g) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus menggunakan alat *egrang bathok* kelapa sampai garis *finish*.
- h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan lurus menggunakan *egrang bathok* kelapa

Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengontrol anak sebelum kegiatan bermain *egrang bathok* di mulai.
- b) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan garis pembatas untuk merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start* (sekitar 4 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- d) Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain *egrang bathok* kelapa dapat maksimal.
- f) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa dengan tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat *egrang* tersebut.
- g) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start*.

- h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengkontrol anak sebelum kegiatan bermain *egrang bathok* di mulai.
- b) Guru memasang *pathok* dan bendera berjajar 5 *pathok* dengan jarak satu rentangan anak (1 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- d) Dua anak berdampingan dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.
- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain *egrang bathok* kelapa dapat maksimal
- f) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa dengan tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat *egrang* tersebut.
- g) Setelah anak sudah siap, guru meniup peluit dan anak segera berjalan menggunakan alat *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag melewati rintangan dan merubah arah kembali ke tempat semula.

h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Pada akhir kegiatan belajar mengajar bermain *egrang bathok* kelapa, peneliti memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil.

Sebelum masuk kelas, guru menjelaskan bahwa akan dilanjutkan kembali kegiatan bermain *egrang bathok* pada hari Kamis. Selanjutnya guru mengajak anak menyanyikan lagu “Suka Hati”. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak-anak yang sudah mengikuti kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Setelah itu guru mengajak anak untuk cuci tangan dan kaki secara bergiliran dan bagi yang sudah cuci tangan dan kaki segera masuk kelas. Hadiah diberikan ke semua anak, akan tetapi anak yang menang dalam bermain *egrang bathok* kelapa di beri tanda bintang dan di beri hadiah terlebih dahulu dan hadiah itu berupa “wafer”. Hal ini dimaksudkan untuk memacu anak yang lain yang belum berhasil, agar lebih bersemangat dan berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sesuai intruksi guru. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada pertemuan pertama siklus II, disajikan pada tabel berikut :

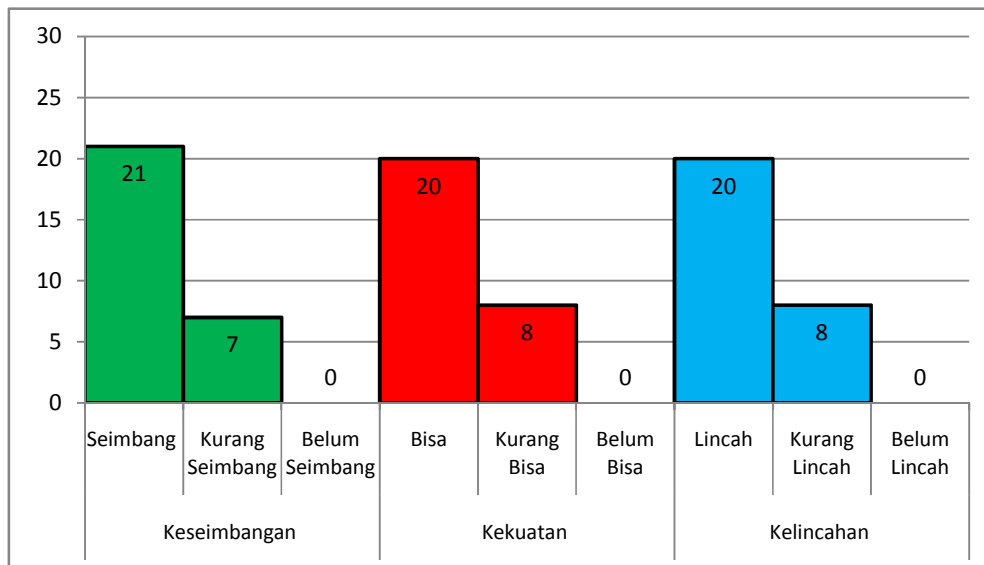
Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus II Pertemuan Pertama

No.	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Keseimbangan	Seimbang	21	75%
		Kurang Seimbang	7	25%
		Belum Seimbang	-	-
	Jumlah		28	100%
2.	Kekuatan	Bisa	20	71,43%
		Kurang Bisa	8	28,57%
		Belum Bisa	-	-
	Jumlah		28	100%
3.	Kelincahan	Lincih	20	71,43%
		Kurang Lincih	8	28,57%
		Belum Lincih	-	-
	Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus II pertemuan pertama, diketahui bahwa pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, ada 21 anak seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 7 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 25% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 20 anak yang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa hingga *finish* atau sebesar 71,43% dari jumlah anak. Ada 8 anak yang kurang bisa (kuat) atau sebesar 28,57% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 20 anak yang lincih dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 71,43% dari jumlah anak. Ada 8 anak yang kurang

lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 28,57% dari jumlah anak.

Dari hasil observasi kemampuan anak bermain *egrang bathok* kelapa pada pertemuan pertama siklus II yang dinilai oleh peneliti yaitu komponen keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dengan kriteria seimbang, bisa (kuat), lincah. Pada komponen keseimbangan dapat mencapai 21 anak atau sebesar 75% dari jumlah anak. Pada komponen kekuatan dapat mencapai 20 anak atau sebesar 71,43%. Pada komponen kelincahan dapat mencapai 20 anak atau sebesar 71,43%. Maka kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada aspek keseimbangan, kekuatan, kelincahan belum berhasil yaitu belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80% dari jumlah anak. Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa akan di lanjutkan dengan perlombaan pada pertemuan berikutnya. Hasil kegiatan anak dalam bermain *egrang bathok* kelapa pada siklus II pertemuan pertama disajikan melalui grafik di bawah ini :



Gambar 6. Grafik Kemampuan Anak Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus II Pertemuan Pertama

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 April 2013. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa, peluit, hadiah, *pathok* tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Selanjutnya guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di halaman sekolah, kemudian anak-anak diajak keluar menuju halaman sekolah.

Pertemuan kedua siklus II ini dengan kegiatan praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula. Alat yang digunakan terbuat dari tempurung dan tali. Sebelum pelaksanaan kegiatan praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa, guru memberi tahu bahwa pada hari itu akan diadakan perlombaan bermain *egrang bathok* kelapa, akan tetapi sebelumnya guru menjelaskan tata cara atau aturan main disertai memberi contoh cara bermain *egrang bathok* kelapa dengan benar agar anak dapat melakukan kegiatan yang optimal dan yang diharapkan. Guru dalam memberikan contoh cara bermain *egrang bathok* kelapa sebanyak dua kali. Setiap anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebanyak tiga kali. Pada pertemuan kedua siklus II yang dinilai oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan, dimana anak dapat menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dalam bermain *egrang bathok* kelapa. Pada aspek kekuatan, dimana anak bisa (kuat) bermain *egrang bathok* dengan berjalan lurus dan

merubah arah kembali ke tempat semula. Pada komponen kelincahan, dimana anak mampu berjalan zig-zag dan mampu merubah arah kembali ke tempat semula.

Anak-anak diajak berbaris berjajar 4, guru kemudian memberi penjelasan kembali tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak tampak memperhatikan dan mendengarkannya. Selanjutnya guru melakukan pemanasan dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran sambil menyanyikan lagu “Lingkaran”. Selanjutnya anak dikelompokkan menjadi dua kelompok, untuk bermain “Hijau Hitam”. Hal ini dilakukan untuk menambah variasi dalam gerakan pemanasan dan membuat suasana yang menyenangkan bagi anak sebelum kegiatan di mulai. Anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan dan ditambah dengan permainan hijau hitam.

Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus II pertemuan kedua ini ada beberapa perbaikan yang dilakukan, untuk dapat menghasilkan teknik yang tepat dalam bermain *egrang bathok* kelapa. Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengontrol anak sebelum kegiatan bermain *egrang bathok* di mulai.
- b) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan *finish* (sekitar 4 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- d) Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan.

- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain *egrang bathok* kelapa dapat maksimal.
- f) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa dengan tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat *egrang* tersebut.
- g) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus menggunakan alat *egrang bathok* kelapa sampai garis *finish*.
- h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan lurus menggunakan *egrang bathok* kelapa

Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengontrol anak sebelum kegiatan bermain *egrang bathok* di mulai.
- b) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan garis pembatas untuk merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start* (sekitar 4 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- d) Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain *egrang bathok* kelapa dapat maksimal.
- f) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa dengan tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat *egrang* tersebut.

- g) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start*.
- h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengontrol anak sebelum kegiatan bermain *egrang bathok* di mulai.
- b) Guru memasang *pathok* dan bendera berjajar 5 pathok dengan jarak satu rentangan anak (1 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- d) Dua anak berdampingan dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.
- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain *egrang bathok* kelapa dapat maksimal
- f) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa dengan tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat *egrang* tersebut.
- g) Setelah anak sudah siap, guru meniup peluit dan anak segera berjalan menggunakan alat *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag melewati rintangan dan merubah arah kembali ke tempat semula.

- h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Pada akhir kegiatan belajar mengajar bermain *egrang bathok* kelapa, peneliti memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil.

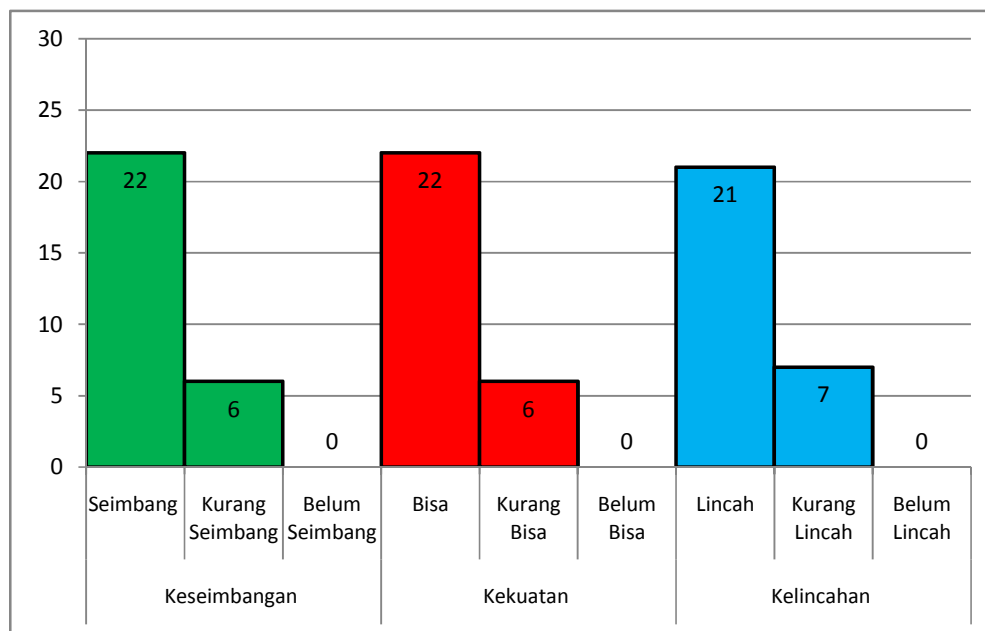
Sebelum masuk kelas, guru menjelaskan bahwa akan dilanjutkan kembali kegiatan bermain *egrang bathok* pada hari Jum'at. Selanjutnya guru mengajak anak menyanyikan lagu “Bertamasya”. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak-anak yang sudah mengikuti kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Setelah itu guru mengajak anak untuk cuci tangan dan kaki secara bergiliran dan bagi yang sudah cuci tangan dan kaki segera masuk kelas. Hadiah diberikan ke semua anak, akan tetapi anak yang menang dalam bermain *egrang bathok* kelapa di beri tanda bintang dan di beri hadiah terlebih dahulu dan hadiah itu berupa “kue oreo”. Hal ini dimaksudkan untuk memacu anak yang lain yang belum berhasil, agar lebih bersemangat dan berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sesuai intruksi guru. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada pertemuan kedua siklus II, disajikan pada tabel berikut :

Tabel 14. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus II Pertemuan Kedua

No.	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Keseimbangan	Seimbang	22	78,57%
		Kurang Seimbang	6	21,43%
		Belum Seimbang	-	-
	Jumlah		28	100%
2.	Kekuatan	Bisa	22	78,57%
		Kurang Bisa	6	21,43%
		Belum Bisa	-	-
	Jumlah		28	100%
3.	Kelincahan	Lincih	21	75%
		Kurang Lincih	7	25%
		Belum Lincih	-	-
	Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil dari kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus II pertemuan kedua, diketahui bahwa pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, ada 22 anak seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Ada 6 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 22 anak yang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa hingga *finish* atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Ada 6 anak yang kurang bisa (kuat) atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 21 anak yang lincih dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 7 anak yang kurang lincih dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 25% dari jumlah anak.

Dari hasil observasi kemampuan anak bermain *egrang bathok* kelapa pada pertemuan kedua siklus II yang dinilai oleh peneliti yaitu komponen keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dengan kriteria seimbang, bisa (kuat), lincah. Pada komponen keseimbangan dapat mencapai 22 anak atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Pada komponen kekuatan dapat mencapai 22 anak atau sebesar 78,57%. Pada komponen kelincahan dapat mencapai 21 anak atau sebesar 75%. Maka kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada aspek keseimbangan, kekuatan, kelincahan belum berhasil yaitu belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80% dari jumlah anak. Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa akan di lanjutkan dengan perlombaan pada pertemuan berikutnya. Hasil kegiatan anak dalam bermain *egrang bathok* kelapa pada siklus II pertemuan kedua disajikan melalui grafik di bawah ini :



Gambar 7. Grafik Kemampuan Anak Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus II Pertemuan Kedua

3) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 26 April 2013. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa, peluit, *pathok*, bendera, hadiah, tempat kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian. Selanjutnya guru memberitahu kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di halaman sekolah, kemudian anak-anak diajak keluar menuju halaman sekolah.

Pertemuan ketiga siklus II ini dengan kegiatan praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah ke tempat semula. Alat yang digunakan terbuat dari tempurung dan tali. Sebelum pelaksanaan kegiatan praktek langsung bermain *egrang bathok* kelapa, guru memberi tahu bahwa pada hari itu akan diadakan perlombaan bermain *egrang bathok* kelapa, akan tetapi sebelumnya guru menjelaskan tata cara atau aturan main disertai memberi contoh cara bermain menggunakan alat *egrang bathok* agar anak dapat optimal dan sesuai yang di harapkan. Guru dalam memberikan contoh cara bermain *egrang bathok* kelapa sebanyak dua kali. Setiap anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebanyak tiga kali. Pada pertemuan pertama siklus II yang dinilai oleh peneliti yaitu aspek keseimbangan, dimana anak dapat menjaga keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dalam bermain *egrang bathok* kelapa. Pada aspek kekuatan, dimana anak bisa (kuat) bermain *egrang bathok* dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke

tempat semula. Pada komponen kelincahan, dimana anak mampu berjalan zig-zag dan mampu merubah arah kembali ke tempat semula.

Anak-anak diajak berbaris berjajar 4, guru kemudian memberi penjelasan kembali tentang materi kegiatan yang akan dilakukan dan anak-anak tampak memperhatikan dan mendengarkannya. Selanjutnya guru melakukan pemanasan dengan mengajak anak untuk berbaris menjadi tiga baris dan tiap anak merentangkan tangan untuk melaksanakan senam “Sehat Gembira”. Hal ini dilakukan untuk menambah variasi dalam gerakan pemanasan dan membuat suasana yang menyenangkan bagi anak sebelum kegiatan di mulai. Anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan dan ditambah dengan senam sehat gembira.

Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus II pertemuan ketiga ini ada beberapa perbaikan yang dilakukan, untuk dapat menghasilkan teknik yang tepat dalam bermain *egrang bathok* kelapa. Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengontrol anak sebelum kegiatan bermain *egrang bathok* di mulai.
- b) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan *finish* (sekitar 4 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- d) Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain *egrang bathok* kelapa dapat maksimal.

- f) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa dengan tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat *egrang* tersebut.
- g) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus menggunakan alat *egrang bathok* kelapa sampai garis *finish*.
- h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan lurus menggunakan *egrang bathok* kelapa

Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengkontrol anak sebelum kegiatan bermain *egrang bathok* di mulai.
- b) Guru atau peneliti membuat garis *start* dan garis pembatas untuk merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start* (sekitar 4 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- d) Anak berbaris berjajar tiga dengan jarak per anak merentangkan tangan.
- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain *egrang bathok* kelapa dapat maksimal.
- f) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa dengan tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat *egrang* tersebut.
- g) Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau kembali ke garis *start*.

- h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Langkah-langkah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula, antara lain :

- a) Guru mengkondisikan dan mengkontrol anak sebelum kegiatan bermain *egrang bathok* di mulai.
- b) Guru memasang *pathok* dan bendera berjajar 5 *pathok* dengan jarak satu rentangan anak (1 meter).
- c) Guru atau peneliti menyiapkan alat *egrang bathok* kelapa yang akan di pakai anak.
- d) Dua anak berdampingan dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.
- e) Guru meminta anak untuk berkonsentrasi agar dalam bermain *egrang bathok* kelapa dapat maksimal
- f) Anak memegang alat *egrang bathok* kelapa dengan tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendur kemudian memakainya alat *egrang* tersebut.
- g) Setelah anak sudah siap, guru meniup peluit dan anak segera berjalan menggunakan alat *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag melewati rintangan dan merubah arah kembali ke tempat semula.

- h) Guru memberikan kesempatan tiga kali pada setiap anak untuk berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

Pada akhir kegiatan belajar mengajar bermain *egrang bathok* kelapa, peneliti memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil.

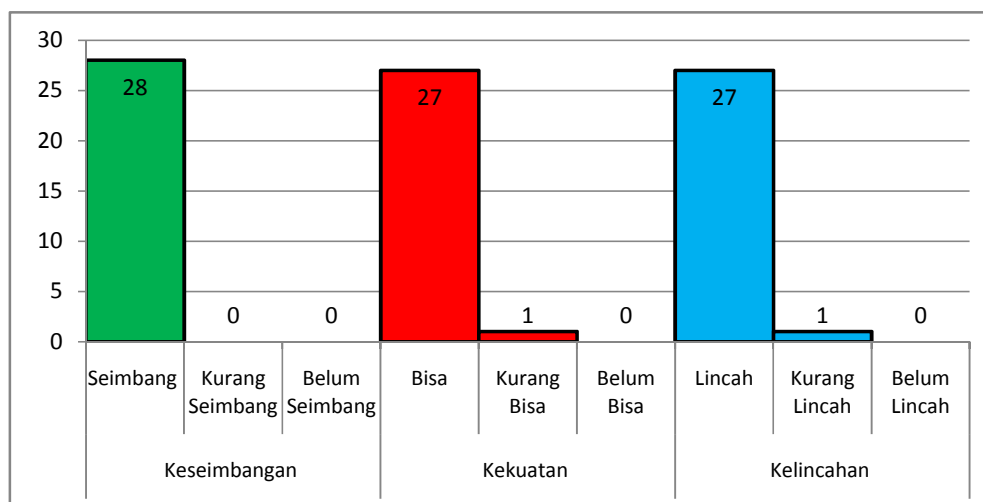
Sebelum masuk kelas, guru mengajak anak menyanyikan lagu “Disini Senang”. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak-anak yang sudah mengikuti kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Setelah itu guru mengajak anak untuk cuci tangan dan kaki secara bergiliran dan bagi yang sudah cuci tangan dan kaki segera masuk kelas. Hadiah diberikan ke semua anak, akan tetapi anak yang menang dalam bermain *egrang bathok* kelapa di beri tanda bintang dan di beri hadiah terlebih dahulu dan hadiah itu berupa “Lolipop”. Hal ini dimaksudkan untuk memacu anak yang lain yang belum berhasil, agar lebih bersemangat dan berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sesuai intruksi guru. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada pertemuan ketiga siklus II, disajikan pada tabel berikut :

Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus II Pertemuan Ketiga

No.	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Keseimbangan	Seimbang	28	100%
		Kurang Seimbang	-	-
		Belum Seimbang	-	-
	Jumlah		28	100%
2.	Kekuatan	Bisa	27	96,43%
		Kurang Bisa	1	3,57%
		Belum Bisa	-	-
	Jumlah		28	100%
3.	Kelincahan	Lincih	27	96,43%
		Kurang Lincih	1	3,57%
		Belum Lincih	-	-
	Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil dari kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus II pertemuan ketiga, diketahui bahwa pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, ada 28 anak seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 100% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 27 anak yang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa hingga *finish* atau sebesar 96,43% dari jumlah anak. Ada 1 anak yang kurang bisa (kuat) atau sebesar 3,57% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 27 anak yang lincih dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 96,43% dari jumlah anak. Ada 1 anak yang kurang lincih dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 3,57% dari jumlah anak.

Dari hasil observasi kemampuan anak bermain *egrang bathok* kelapa pada pertemuan kedua siklus II yang dinilai oleh peneliti yaitu komponen keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dengan kriteria seimbang, bisa (kuat), lincah. Pada komponen keseimbangan dapat mencapai 28 anak atau sebesar 100% dari jumlah anak. Pada komponen kekuatan dapat mencapai 27 anak atau sebesar 96,43%. Pada komponen kelincahan dapat mencapai 27 anak atau sebesar 96,43%. Maka kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada aspek keseimbangan, kekuatan, kelincahan sudah berhasil yaitu sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80% dari jumlah anak. Hal ini terlihat ada peningkatan dari pertemuan pertama siklus II ke pertemuan kedua dan ketiga siklus II, sehingga kegiatan ini sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80% dari jumlah anak yang mencapai kriteria seimbang, bisa (kuat) dan lincah. Maka kegiatan tidak perlu dilanjutkan lagi. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada siklus II pertemuan ketiga, disajikan pada grafik di bawah ini :



Gambar 8. Grafik Kemampuan Anak Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus II Pertemuan Ketiga

2. Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil pertemuan pertama, kedua dan ketiga pada tindakan siklus II, maka diperoleh gambaran tentang hasil unjuk kerja pada aspek keseimbangan dengan kriteria berapa anak yang sudah mencapai kriteria seimbang, berapa anak yang kurang seimbang dan berapa anak yang belum seimbang. Pada aspek kekuatan dengan kriteria berapa anak yang sudah mencapai kriteria bisa, berapa anak yang kurang bisa dan berapa anak yang belum bisa. Pada aspek kelincahan dengan kriteria berapa anak yang sudah mencapai kriteria lincah, berapa anak yang kurang lincah dan berapa anak yang belum lincah. Pada tindakan siklus II pertemuan pertama kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa, diketahui bahwa pada komponen keseimbangan, anak yang masuk dalam kriteria seimbang mencapai 21 anak atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 7 anak yang kurang seimbang dalam berjalan lurus menggunakan *egrang bathok* kelapa atau sebesar 25% dari jumlah anak. Pada komponen kekuatan, anak yang masuk dalam kriteria bisa (kuat) mencapai 20 anak atau sebesar 71,43% dari jumlah anak. Ada 8 anak yang kurang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa sampai *finish* atau sebesar 28,57% dari jumlah anak. Pada komponen kelincahan, anak yang masuk dalam kriteria lincah mencapai 20 anak atau sebesar 71,43% dari jumlah anak. Ada 8 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan *egrang bathok* kelapa atau sebesar 28,57% dari jumlah anak.

Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus II pertemuan kedua kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa, diketahui bahwa pada komponen keseimbangan, anak yang masuk dalam kriteria seimbang mencapai 22 anak atau

sebesar 78,57% dari jumlah anak. Ada 6 anak yang kurang seimbang dalam berjalan lurus menggunakan *egrang bathok* kelapa atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Pada komponen kekuatan, anak yang masuk dalam kriteria bisa (kuat) mencapai 22 anak atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Ada 6 anak yang kurang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa sampai *finish* atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Pada komponen kelincahan, anak yang masuk dalam kriteria lincah mencapai 21 anak atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 7 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan *egrang bathok* kelapa atau sebesar 25% dari jumlah anak.

Kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus II pertemuan ketiga kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa, diketahui bahwa pada komponen keseimbangan, anak yang masuk dalam kriteria seimbang mencapai 28 anak atau sebesar 100% dari jumlah anak. Pada komponen kekuatan, anak yang masuk dalam kriteria bisa (kuat) mencapai 27 anak atau sebesar 96,43% dari jumlah anak. Ada 1 anak yang kurang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa sampai *finish* atau sebesar 3,57% dari jumlah anak. Pada komponen kelincahan, anak yang masuk dalam kriteria lincah mencapai 27 anak atau sebesar 96,43% dari jumlah anak. Ada 1 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan *egrang bathok* kelapa atau sebesar 3,57% dari jumlah anak. Dari uraian tersebut merupakan perbaikan dari siklus I yang dilakukan melalui tahap refleksi.

Rekapitulasi hasil observasi peningkatan pertemuan pertama, kedua dan ketiga pada siklus I dan II dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Komponen Keseimbangan

No.	Kriteria	Sebelum Tindakan	Siklus I			Siklus II		
			I	II	III	I	II	III
1.	Seimbang	6 anak	7 anak	15 anak	19 anak	21 anak	22 anak	28 anak
	Persentase	21,43%	25%	53,57%	67,86%	75%	78,57%	100%
2.	Kurang Seimbang	20 anak	21 anak	13 anak	9 anak	7 anak	6 anak	-
	Persentase	71,43%	75%	46,43%	32,14%	25%	21,43%	-
3.	Belum Seimbang	2 anak	-	-	-	-	-	-
	Persentase	7,14%	-	-	-	-	-	-
Jumlah		28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak
		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Tabel 17. Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Komponen Kekuatan

No.	Kriteria	Sebelum Tindakan	Siklus I			Siklus II		
			I	II	III	I	II	III
1.	Bisa	5 anak	6 anak	14 anak	18 anak	20 anak	22 anak	27 anak
	Persentase	17,86%	21,43%	50%	64,29%	71,43%	78,57%	96,43%
2.	Kurang Bisa	21 anak	22 anak	14 anak	10 anak	8 anak	6 anak	1 anak
	Persentase	75%	78,57%	50%	35,71%	28,57%	21,43%	3,57%
3.	Belum Bisa	2 anak	-	-	-	-	-	-
	Persentase	7,14%	-	-	-	-	-	-
Jumlah		28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak
		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Komponen Kelincahan

No.	Kriteria	Sebelum Tindakan	Siklus I			Siklus II		
			I	II	III	I	II	III
1.	Lincih	4 anak	4 anak	12 anak	16 anak	20 anak	21 anak	27 anak
	Persentase	14,29%	14,29 %	42,86%	57,14%	71,43%	75%	96,43%
2.	Kurang Lincih	22 anak	24 anak	16 anak	12 anak	8 anak	7 anak	1 anak
	Persentase	78,57%	85,71 %	57,14%	42,86%	28,57%	25%	3,57%
3.	Belum Lincih	2 anak	-	-	-	-	-	-
	Persentase	7,14%	-	-	-	-	-	-
Jumlah		28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak
		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Tabel 19. Rekapitulasi Hasil Kegiatan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus	Kegiatan Bermain <i>Egrang Bathok</i> Kelapa								
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincahan		
		S	KS	BS	B	KB	BB	L	KL	BL
Siklus I										
1.	Pertemuan Pertama	7 anak	21 anak	-	6 anak	22 anak	-	4 anak	24 anak	-
Persentase		25%	75%	-	21,43%	78,57%	-	14,29%	85,71%	-
2.	Pertemuan Kedua	15 anak	13 anak	-	14 anak	14 anak	-	12 anak	16 anak	-
Persentase		53,57%	46,43%	-	50%	50%	-	42,86%	57,14%	-
3.	Pertemuan Ketiga	19 anak	9 anak	-	18 anak	10 anak	-	16 anak	12 anak	-
Persentase		67,86%	32,14%	-	64,29%	35,71%	-	57,14%	42,86%	-
Peningkatan (%)		42,86%	42,86%	-	42,86%	42,86%	-	42,86%	42,86%	-
Rata-rata Siklus I (%)		48,81%	51,19%	-	45,24%	54,76%	-	38,10%	61,90%	-
Siklus II										
1.	Pertemuan Pertama	21 anak	7 anak	-	20 anak	8 anak	-	20 anak	8anak	-
Persentase		75%	25%	-	71,43%	28,57%	-	71,43%	28,57%	-
2.	Pertemuan Kedua	22 anak	6 anak	-	22 anak	6 anak	-	21 anak	7 anak	-
Persentase		78,57%	21,43%	-	78,57%	21,43%	-	75%	25%	-
3.	Pertemuan Ketiga	28 anak	-	-	27 anak	1 anak	-	27 anak	1 anak	-
Persentase		100%	-	-	96,43%	3,57%	-	96,43%	3,57%	-
Peningkatan (%)		25%	3,57%	-	25%	25%	-	25%	25%	-
Rata-rata Siklus II (%)		84,52%	15,48%	-	82,14%	17,86%	-	80,95%	19,05%	-

Berdasarkan hasil kegiatan *egrang bathok* kelapa siklus I dan siklus II pada tabel di atas, diketahui bahwa ada peningkatan kemampuan anak dalam bermain *egrang bathok* kelapa, yaitu pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa komponen keseimbangan terjadi peningkatan sebesar 25% dengan kriteria seimbang. Komponen kekuatan terjadi peningkatan sebesar 25% dengan kriteria bisa (kuat). Komponen kelincahan terjadi peningkatan sebesar 25% dengan kriteria lincah.

Kriteria anak yang kurang seimbang pada komponen keseimbangan terlihat adanya peningkatan sebesar 3,57% menjadi kriteria seimbang. Kriteria

anak yang kurang bisa (kuat) pada komponen kekuatan terlihat adanya peningkatan sebesar 25% menjadi kriteria bisa (kuat). Kriteria anak yang kurang lincah pada komponen kelincahan terlihat adanya peningkatan sebesar 25% menjadi kriteria lincah.

Tindakan pada siklus II kemampuan anak pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dalam upaya meningkatkan motorik kasar, pada komponen keseimbangan mencapai 28 anak dengan kriteria seimbang. Dalam hal ini anak yang sudah mencapai kriteria seimbang dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebesar 100%. Pada komponen kekuatan mencapai 27 anak dengan kriteria bisa (kuat) dan 1 anak dengan kriteria kurang bisa (kuat). Dalam hal ini anak yang sudah mencapai kriteria bisa (kuat) dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebesar 96,43%. Pada komponen kelincahan mencapai 27 anak dengan kriteria lincah dan 1 anak dengan kriteria kurang lincah. Dalam hal ini anak yang sudah mencapai kriteria lincah dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebesar 96,43%. Dari uraian data tersebut penelitian ini sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80% dari jumlah anak.

c. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh kegiatan *egrang bathok* kelapa sudah sesuai yang diharapkan. Anak-anak dalam mengikuti kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa terlihat antusias dari awal hingga akhir. Selain itu anak-anak tampak senang dan ingin segera melaksanakan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa ketika guru menyampaikan bahwa akan bermain *egrang bathok* kelapa. Akan tetapi masih terdapat satu anak yang sampai dengan akhir kegiatan kurang

bisa dan kurang lincah melaksanakan kegiatan *egrang bathok* kelapa dengan hasil yang baik, dikarenakan apabila dalam bermain *egrang bathok* kelapa terlalu jauh dan banyak rintangan anak sering jatuh, kondisi anak tersebut kurang sehat dan kurang berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan. Dengan perbaikan yang telah dilakukan, pembelajaran pada siklus II sudah mencapai peningkatan atau perbaikan yang sangat signifikan atau sudah mencapai tingkat keberhasilan.

Berdasarkan uraian data diatas pada pelaksanaan kegiatan pada siklus II telah dicapai peningkatan yang signifikan yaitu pencapaian persentase anak dengan kriteria seimbang, bisa (kuat), lincah telah mencapai di atas 80%. Dari teori Suharsimi Arikunto bahwa tingkat keberhasilan yang mencapai 76-100% dari jumlah anak mendapat nilai dengan kriteria bisa, maka kegiatan dihentikan (Surakarta, 2033: 43).

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Untuk mengetahui kemampuan awal pada anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa, maka peneliti mengadakan kegiatan pra tindakan atau sebelum tindakan dengan menggunakan peralatan *egrang bathok* kelapa. Dalam kegiatan tersebut guru dan peneliti tidak memberi contoh cara bermain *egrang bathok* kelapa, sehingga dalam melakukan kegiatan tersebut anak hanya asal bermain, akan tetapi terdapat anak yang bisa menggunakan alat tersebut.

Kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebelum tindakan, diketahui bahwa diketahui bahwa pada aspek keseimbangan terdapat 6 anak seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 21,43% dari jumlah anak, 20 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 71,43% dari jumlah anak, dan 2 anak belum seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 7,14%. Pada aspek kekuatan terdapat 5 anak yang bisa atau mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi atau sebesar 17,86% dari jumlah anak, 21 anak kurang bisa berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi atau sebesar 75% dari jumlah anak, dan 2 anak belum bisa berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi atau sebesar 7,14% dari jumlah anak. Pada aspek kelincahan terdapat 4 anak yang lincah yaitu dapat berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi atau sebesar 14,29% dari jumlah anak, 22 anak kurang lincah dalam berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi atau sebesar 78,57% dari jumlah anak, dan 2 anak belum lincah (belum mampu

sama sekali melakukan instruksi guru) atau sebesar 7,14% dari jumlah anak. Hal ini dapat diartikan bahwa motorik kasar anak belum terlatih dengan baik, dalam arti komponen keseimbangan, kekuatan dan kelincahan pada anak belum terlatih.

Kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus I pertemuan pertama, diketahui bahwa, pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus ada 7 anak seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 25% dari jumlah anak. Ada 21 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 6 anak bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Ada 22 anak kurang bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Ada 4 anak yang lincah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 14,29% dari jumlah anak. Ada 24 anak yang kurang lincah dalam bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula atau sebesar 85,71% dari jumlah anak.

Kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus I pertemuan kedua, diketahui bahwa pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus ada 15 anak yang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 53,57% dari jumlah anak. Ada 13 anak yang kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok*

kelapa atau sebesar 46,43% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 14 anak yang bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa atau sebesar 50% dari jumlah anak. Ada 14 anak yang kurang bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa atau sebesar 50% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 12 anak yang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 42,86% dari jumlah anak. Ada 16 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 57,14% dari jumlah anak.

Kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus I pertemuan ketiga, diketahui bahwa pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, 19 anak yang seimbang dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa atau sebesar 67,86% dari jumlah anak. Ada 9 anak yang kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 32,14% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 18 anak yang bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa atau sebesar 64,29% dari jumlah anak. Ada 10 anak yang kurang bisa (kuat) dalam bermain *egrang bathok* kelapa atau sebesar 35,71% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 16 anak yang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 57,14% dari jumlah anak. Ada 12 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag atau sebesar 42,86% dari jumlah anak.

Pada kegiatan tindakan siklus I diketahui beberapa kendala pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa, sehingga diperlukan adanya perbaikan pada tindakan siklus II yang meliputi :

- a) Guru menambah pemberian contoh bermain *egrang bathok* kelapa kepada anak, yaitu dilakukan penambahan sebanyak dua kali agar anak paham dan jelas contoh dari guru sehingga anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dan benar.
- b) Pada saat berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa, tali pada alat *egrang* ditarik kencang agar tidak kendur sehingga alat dapat digunakan selayaknya orang berjalan.
- c) Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa yaitu sebanyak tiga kali, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.
- d) Pembatas tiap-tiap jarak diregangkan yaitu dengan jarak satu rentangan anak, agar ruang gerak anak dalam berjalan luas.
- e) Pada saat kegiatan berlangsung guru harus dapat mengkondisikan dan mengontrol anak yang lain agar tidak mengganggu anak yang sedang melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dan agar kegiatan itu dapat dilaksanakan dengan optimal.
- f) Guru dapat memberikan penghargaan yang lebih kepada anak, misal dengan memberi hadiah agar anak dapat bersemangat semua dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa.

Kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus II pertemuan pertama, diketahui bahwa pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, ada 21 anak seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 7 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 25% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 20 anak yang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa hingga *finish* atau sebesar 71,43% dari jumlah anak. Ada 8 anak yang kurang bisa (kuat) atau sebesar 28,57% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 20 anak yang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 71,43% dari jumlah anak. Ada 8 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 28,57% dari jumlah anak.

Kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus II pertemuan kedua, diketahui bahwa pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, ada 22 anak seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Ada 6 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 22 anak yang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa hingga *finish*

atau sebesar 78,57% dari jumlah anak. Ada 6 anak yang kurang bisa (kuat) atau sebesar 21,43% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 21 anak yang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 75% dari jumlah anak. Ada 7 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 25% dari jumlah anak.

Kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada tindakan siklus II pertemuan kedua, diketahui bahwa pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus, ada 28 anak seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 100% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 27 anak yang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa hingga *finish* atau sebesar 96,43% dari jumlah anak. Ada 1 anak yang kurang bisa (kuat) atau sebesar 3,57% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula ada 27 anak yang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 96,43% dari jumlah anak. Ada 1 anak yang kurang lincah dalam berjalan zig-zag menggunakan alat *egrang bathok* kelapa atau sebesar 3,57% dari jumlah anak.

Pelaksanaan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa yang telah dilaksanakan, diketahui hasil kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada siklus I diperoleh hasil rata-rata, yaitu pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dengan kriteria seimbang sebesar 48,81% dari jumlah anak

dan kriteria kurang seimbang sebesar 51,19% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan kriteria bisa (kuat) sebesar 45,24% dari jumlah anak dan kriteria kurang bisa (kuat) sebesar 54,76% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan kriteria lincah sebesar 38,10% dari jumlah anak dan kriteria kurang lincah sebesar 61,90% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada siklus II diperoleh hasil rata-rata, yaitu pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dengan kriteria seimbang sebesar 84,52% dari jumlah anak dan kriteria kurang seimbang sebesar 15,48% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan kriteria bisa (kuat) sebesar 82,14% dari jumlah anak dan kriteria kurang bisa (kuat) sebesar 17,86% dari jumlah anak. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula dengan kriteria lincah sebesar 80,95% dari jumlah anak dan kriteria kurang lincah sebesar 19,05% dari jumlah anak.

Berdasarkan pembahasan hasil kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa di atas, maka keterampilan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo dapat dikatakan meningkat dengan baik. Anak menyukai suasana kegiatan dengan permainan yang baru, tantangan yang baru dan hal-hal lainnya yang baru. Untuk itu kegiatan keterampilan motorik kasar anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dapat memperkenalkan dan melatih

gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh, keseimbangan, kekuatan, kelincahan serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

Keberhasilan yang telah di capai juga dapat dilihat pada semangat dan antusias anak-anak selama kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa proses kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sesuai dengan yang diharapkan dan direncanakan oleh peneliti, yaitu anak-anak mau melakukan kegiatan tanpa paksaan maupun tekanan dari luar. Hal ini dapat dibuktikan dengan mereka mau mengulangi kegiatan *egrang bathok* kelapa walaupun kegiatan sudah diakhiri. Kegiatan ini juga mempengaruhi pada anak-anak lain kelas, dikarenakan mereka ikut mencoba permainan ini.

Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Oleh sebab itu, peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak, membuat anak senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai keterbatasan antara lain :

1. Alat *egrang bathok* kelapa, *bathok*nya terlalu besar sehingga kebesaran untuk kaki anak. Perlu dipertimbangkan untuk penggunaan alat *egrang bathok* kelapa dengan *bathok* yang agak kecil sehingga pas dan nyaman untuk ukuran kaki anak.
2. Waktu yang digunakan dalam kegiatan *egrang bathok* kelapa terbatas, tiga kegiatan hanya pada kegiatan awal saja sehingga waktu yang digunakan kurang maksimal. Perlu dipertimbangkan untuk kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa pada kegiatan inti karena waktu yang digunakan cukup lama.
3. Dalam penelitian ini hanya kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa. Untuk lebih meningkatkan keterampilan motorik kasar yang lebih maksimal, maka perlu dipertimbangkan adanya tambahan kegiatan yang lebih bervariasi lagi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa permainan *egrang bathok* kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo. Peningkatan keterampilan motorik kasar dapat dilihat dari hasil penelitian sebagai berikut : keseimbangan anak pada kondisi awal sebesar 21,43%, pada siklus I mengalami peningkatan, keseimbangan anak menjadi 67,86%, pada siklus II mengalami peningkatan, keseimbangan anak menjadi 100%. Kekuatan anak pada kondisi awal sebesar 17,86%, pada siklus I mengalami peningkatan, kekuatan anak menjadi 64,29%, pada siklus II mengalami peningkatan, kekuatan anak menjadi 96,43%. Kelincahan anak pada kondisi awal sebesar 14,29%, pada siklus I mengalami peningkatan, kelincahan anak menjadi 57,14%, pada siklus II mengalami peningkatan, kelincahan anak menjadi 96,43%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan dapat dikemukakan saran-saran berikut ini :

- a) Bagi guru TK, untuk mestimulasi perkembangan motorik kasar anak hendaknya bervariasi dan tidak monoton, anak diperkenalkan dengan permainan-permainan baru dengan alat maupun tanpa alat.

- b) Bagi sekolah, dapat menambah sarana dan prasarana, untuk dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.
- c) Bagi peneliti lain, dapat mengembangkan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dengan lebih kreatif dan bervariasi dalam pelaksanaan kegiatannya.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M. (2009). *Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET
- Aisya Tulla. (2010). *Jenis-jenis Permainan*. Diambil dari <http://digilib.sunanampel.ac.id>. Diakses pada tanggal 28 Februari 2013, jam 15.00 WIB.
- Bambang Sujiono. (2005). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka
- _____. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Corbin, B. Charles. (1980). *A Text Book of Motor Development*. Dubugue Iowa : WM. C. Brown Company Publisher
- Diah Rahmatia. 2008. *Bagaimana Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia*. Bandung : Shakti Adiluhung
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Jakarta : Dikdasmen
- _____. (2008). *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta : Bagian Proyek Olahraga Masyarakat, Direktorat Olahraga Masyarakat
- _____. (2010). *Kurikulum TK (Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK)*. Jakarta : Dikdasmen
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Feronika Evi Retnaningtyas. (2012). *Penggunaan Permainan Tradisional Boy-boy untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Yos Sudarso Kecamatan Sukorejo Kota Blitar*. Diakses dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/18816>. Pada tanggal 28 Juni 2013
- Harso Pranoto. (1987). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Depdikbud
- Harun Rasyid. (2008). *Assesment Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta
- Hurlock, B. Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. (Terjemahan : Med Meitsari Tjandrasa). Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama
- Keen Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta : JAVALITERA

- Magill, Richard A. (1989). *Motor Learning Concepts and Applications*. USA : C. Brown Publishers
- Maimunah Hasan. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Diva Press
- Masitoh, dkk. (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Mayke Sugianto T. (2005). *Bemain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- MS. Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Ngalim Purwanto. (2011). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya
- Nia Hidayati. (2010). *Pentingnya Ketegasan Dalam Mendidik Anak*. Diambil dari : <http://www.Niahidayatinet/>. Diakses pada tanggal 28 Februari 2013, jam 15.30 WIB
- Nuri Cahyono. (2011). *Permainan Eggrang Bathok Kelapa*. Diambil dari : <http://permainan-eggrang-bathok-kelapa.html>. Diakses tanggal 08 Februari 2013, jam 15.35 WIB
- Purwanto. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Rika Dian Kurniawan. (2010). *Permainan*. Diambil dari <http://difinicinta.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 26 Februari 2013, jam 10.00 WIB
- Rini Hildayani, dkk. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sainah. (2011). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Memantulkan Bola Pada Anak Kelompok B1 TK ABA Karanganyar Yogyakarta. *Skripsi*. UNY
- Siti Aisyah. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta
- Soegeng Santoso. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Soemarjadi. (1996). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Depdikbud
- Suciati, dkk. (2005). *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta : Universitas Terbuka.

- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- . (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- . (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sukadiyanto. (1997). *Penentuan Tahap Kemampuan Motorik Anak SD*. Edisi 1 TH III April 1997 Majalah Olahraga. Yogyakarta : FPOK Yogyakarta
- Suwarsih Madya. (1994). *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Wahyu Purwaningayu Galih. (2012). *Penggunaan Tari Gembala Sapi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak di Kelompok A1 TK ABA 06 Malang*. Diakses dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/18799>. Pada tanggal 28 Juni 2013
- Wijaya Kusuma, Dedi Dwitagama. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Indeks

LAMPIRAN 1

Surat Keterangan Validitas Instrumen Penelitian

SURAT KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUDARMANTO, M.Kes

NIP : 19570508 198303 1 001

Jabatan : Penata TK. 1/ Lektor Kepala. III/d

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

Nama : EVITA RINASARI

NIM : 09111244002

Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

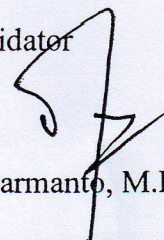
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Agar dapat dipergunakan dalam penempuhan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Pada Anak Kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo".

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

Yogyakarta, April 2013

Validator



Sudarmanto, M.Kes

NIP. 19570508 198303 1 001

LAMPIRAN 2

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281

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

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



Certificate No. QSC 00687

No. : 2150 /UN34.11/PL/2013

4 April 2013

Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

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

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

Nama : Evita Rinasari
NIM : 09111244002
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Wijilan Rt.50/Rw.14, Wijimulyo, Nanggulan, Kulon Progo

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK ABA Banjarharjo II, Kalibawang, Kulon Progo
Subyek : Anak Kelompok B TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo
Obyek : Peningkatan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa
Waktu : April-Juni 2013
Judul : Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Pada anak Kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

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



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

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

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/2922/V/4/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 3150/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 04 April 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

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

Nama : EVITA RINASARI NIP/NIM : 09111244002
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : MENINGKATKAN KETRAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN EGRANG BATHOK KELAPA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA BANJARHARJO II KALIBAWANG KULON PROGO
Lokasi : TK ABA BANJARHARJO II Kec. KALIBAWANG, Kota/Kab. KULON PROGO
Waktu : 05 April 2013 s/d 05 Juli 2013

Dengan Ketentuan

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

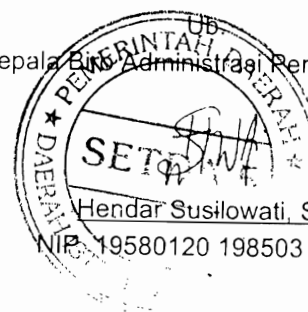
Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 05 April 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Kulon Progo, Cq. KPT
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Alamat : Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00473/V/2013

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/2922/V/IV/2013, TANGGAL 05 APRIL 2013, PERIHAL : IZIN PENELITIAN

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 15 Tahun 2007 tentang perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 12 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 56 Tahun 2007 tentang Pedoman Pelayanan pada Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.

Diizinkan kepada : **EVITA RINASARI**
NIM / NIP : **09111244002**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **MENINGKATKAN KETRAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN EGRANG BATHOK KELAPA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA BANJARHARJO II KALIBAWANG KULON PROGO**

Lokasi : **TK ABA BANJARHARJO II KALIBAWANG KULON PROGO**

Waktu : **05 April 2013 s/d 05 Juli 2013**

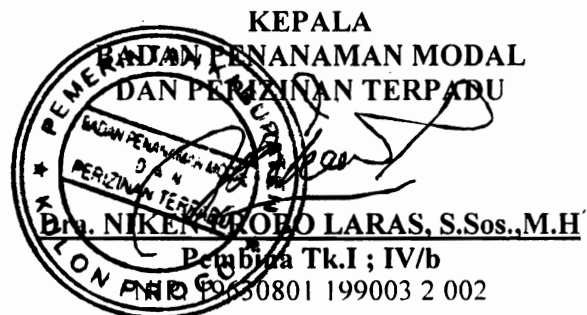
1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian diharap kepada para Pejabat Pemerintah setempat untuk dapat membantu seperlunya.

Ditetapkan di : **Wates**
Pada Tanggal : **28 Mei 2013**

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kec Kalibawang
6. Kepala TK ABA Banjarharjo II Kalibawang
7. Yang bersangkutan
8. Arsip





**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN KALIBAWANG
TK ABA BANJARHARJO II KALIBAWANG
Alamat : Padaan, Banjarharjo, Kalibawang Kulon Progo**

SURAT KETERANGAN

Nomor : 08/TK BH II/SK/VI/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Martini, S.Pd
NIP : 19630313 198602 2 004
Pangkat/Golongan ruang : Pembina/IVa
Jabatan : Kepala Sekolah TK ABA Banjarharjo II

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Evita Rinasari
NIM : 09111244002
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Jurusan/Prodi : PPSD/ Pendidikan Guru PAUD

Telah melaksanakan penelitian di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo pada bulan April sampai Mei 2013 guna memperoleh data untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Kalibawang, 04 Juni 2013

Kepala Sekolah



LAMPIRAN 3

Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER/MINGGU : II/III

TEMA/SUBTEMA: TANAH AIRKU/BAHASA DAERAH
HARI/TANGGAL : SENIN/15 APRIL 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN				ANALISIS				Perbaikan	Pengayaan	K
				Perkembangan Anak				Perkembangan Anak						
				*	**	***	****	*	**	***	****			
				BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB			
Naik sepeda roda 2, otopet, egrang dll (MK.9)	I. Kegiatan Awal ±30 menit - Berdoa, salam, dan bernyanyi - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula	Anak, guru Anak, guru, egrang bathok Anak, guru, egrang bathok kelapa Anak, guru, egrang bathok kelapa, pathok, bendera	Observasi Unjuk Kerja Unjuk Kerja Unjuk Kerja											
Mengenal lambang bilangan 1-20 (KOG.41)	II. Kegiatan Inti ±60 menit Sudut Pembangunan - PT “Mengurutkan bilangan 1-20”	Balok bilangan	Penugasan											
Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal dan akhir yang sama (B.11)	Sudut Keluarga - PT “melingkari kata yang suku kata awalnya sama”	Kumpulan kata, pensil	Penugasan											

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER/MINGGU : II/III

TEMA/SUBTEMA: TANAH AIRKU/BAHASA DAERAH
HARI/TANGGAL : KAMIS/18 APRIL 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN				ANALISIS				Perbaikan	Pengayaan	K
				Perkembangan Anak				Perkembangan Anak						
				*	**	***	****	*	**	***	****			
				BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB			
Naik sepeda roda 2, otopet, egrang dll (MK.9)	I. Kegiatan Awal ±30 menit - Berdoa, salam, dan bernyanyi - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula	Anak, guru Anak, guru, egrang bathok Anak, guru, egrang bathok kelapa Anak, guru, egrang bathok kelapa, pathok, bendera	Observasi Unjuk Kerja Unjuk Kerja Unjuk Kerja											
Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (SOS.21)	II. Kegiatan Inti ±60 menit Sudut Pembangunan - PT Menggambar bendera sesuai perintah guru Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan - PT melingkari angka yang sesuai dengan jumlah gambar Sudut Kebudayaan - PT menghubungkan gambar dengan tulisan	Kertas, pensil LKA, pensil LKA, pensil	Hasil karya Hasil karya Hasil karya											
Menunjuk lambang bilangan (K.35)														
Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B.32)														

Mau memohon dan memberi maaf (NAM.17)	III. Istirahat/makan ±30 menit Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, bermain	Sabun, air, serbet, snack	Observasi												
	IV. Kegiatan Akhir ±30 menit - Bercerita tentang “Doni bermain sepak bola” - Diskusi - Doa mau pulang dan salam	Anak, guru, gambar	percakapan												
		Anak, guru	Observasi												



Guru Kelas

Tentrem Lestari, S.Pd. AUD
NIP. 19651112 198602 2 002

Yogyakarta, 18 April 2013

Peneliti

Evita Rinasari
NIM. 09111244002

RENCANA KEGIATAN HARIAN


KELOMPOK : B
SEMESTER/MINGGU : II/III

TEMA/SUBTEMA: TANAH AIRKU/BAHASA DAERAH
HARI/TANGGAL : JUM'AT/19 APRIL 2013


INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN				ANALISIS				Perbaikan	Pengayaan	K
				Perkembangan Anak				Perkembangan Anak						
				*	**	***	****	*	**	***	****			
				BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB			
Naik sepeda roda 2, otopet, egrang dll (MK.9)	I. Kegiatan Awal ±30 menit - Berdoa, salam, dan bernyanyi - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula	Anak, guru Anak, guru, egrang bathok Anak, guru, egrang bathok kelapa Anak, guru, egrang bathok kelapa, pathok, bendera	Observasi Unjuk Kerja Unjuk Kerja Unjuk kerja											
Menyusun benda dari tinggi ke rendah atau sebaliknya (K.32)	II. Kegiatan Inti ±60 menit Sudut Pembangunan - PT Menyusun benda dari tinggi ke rendah atau sebaliknya	Balok kayu	Penugasan											
Menghubungkan gambar/benda dengan kata (B.29)	Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan - Menghubungkan gambar dengan tulisan	Kumpulan kosakata	Penugasan											

Menyusun tugas sendiri sampai selesai (SOS.21)	Sudut Pembangunan - PT membuat bendera dengan balok geometri	Balok-balok geometri	Penugasan													
	III. Istirahat/makan ±30 menit Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, bermain	Sabun, air, serbet, snack	Observasi													
Mendengarkan dan memperhatikan teman bicara (NAM.16)	IV. Kegiatan Akhir ±30 menit - Bercakap-cakap “sikap baik dan berbicara sopan”	Peraga langsung	Percakapan													
	- Diskusi - Doa mau pulang dan salam	Anak, guru	Observasi													



Guru Kelas

 Tentrem Lestari, S.Pd. AUD
 NIP. 19651112 198602 2 002

Yogyakarta, 19 April 2013

Peneliti

 Evita Rinasari
 NIM. 09111244002

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER/MINGGU : II/IV

TEMA/SUBTEMA: TANAH AIRKU/LAMBANG NEGARA
HARI/TANGGAL : SENIN/22 APRIL 2013

SEMESTER V MINGGU : 1/11		HARI / TANGGAL : SENIN/22 APRIL 2019												
INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN				ANALISIS				Perbaikan	Pengayaan	K
				Perkembangan Anak				Perkembangan Anak						
				*	**	***	****	*	**	***	****			
				BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB			
Naik sepeda roda 2, otopet, egrang dll (MK.9)	I. Kegiatan Awal ±30 menit - Berdoa, salam, dan bernyanyi - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula	Anak, guru Anak, guru, egrang bathok Anak, guru, egrang bathok kelapa Anak, guru, egrang bathok kelapa, pathok, bendera	Observasi Unjuk Kerja Unjuk Kerja Unjuk Kerja											
Mengelompokkan kata-kata sejenis (B.13)	II. Kegiatan Inti ±60 menit Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan - PT “mengelompokkan kata-kata sejenis”	Kumpulan kata	Penugasan											
Mengerjakan “maze” (mencari jejak) yang lebih kompleks (3-4jalan) (K.12)	Sudut Pembangunan - PT “mengerjakan maze”	LKA, pensil	Hasil karya											
Datang ke sekolah tepat waktu (S.13)	Sudut Kebudayaan - PT “menggambar jam waktu datang di sekolah”	Kertas, pensil	Hasil karya											

Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (B.15)	III. Istirahat/makan ±30 menit Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, bermain	Sabun, air, serbet, snack	Observasi												
	IV. Kegiatan Akhir ±30 menit - Menyanyi lagu “Burung Garuda”	Anak, guru	Unjuk Kerja												
	- Diskusi - Doa mau pulang dan salam	Anak, guru	Observasi												

Mengetahui Kepala TK




Guru Kelas


Tentrem Lestari, S.Pd. AUD
NIP. 19651112 198602 2 002

Yogyakarta, 22 April 2013

Peneliti


Evita Rinasari
NIM. 09111244002

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER/MINGGU : II/IV

TEMA/SUBTEMA: TANAH AIRKU/LAMBANG NEGARA
HARI/TANGGAL : KAMIS/25 APRIL 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				ANALISIS				Perbaikan	Pengayaan	K	
			ALAT	Perkembangan Anak				Perkembangan Anak						
				*	**	***	****	*	**	***				****
				BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH				BSB
Naik sepeda roda 2, otopet, egrang dll (MK.9)	I. Kegiatan Awal ±30 menit - Berdoa, salam, dan bernyanyi - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula	Anak, guru Anak, guru, egrang bathok Anak, guru, egrang bathok kelapa Anak, guru, egrang bathok kelapa, pathok, bendera	Observasi Unjuk Kerja Unjuk Kerja Unjuk Kerja											
Membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana (B.30)	II. Kegiatan Inti ±60 menit Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan - PT “melingkari kata yang sesuai dengan gambar”	LKA, pensil	Hasil karya											
Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya (K.30)	Sudut Pembangunan - PT “mengurutkan gambar bendera dari urutan paling kecil”	LKA, pensil	Hasil karya											

Mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media (MH.51)	Sudut Keluarga - Mewarnai gambar “burung garuda”	Kertas bergambar, pastel	Hasil karya															
	III. Istirahat/makan ±30 menit Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, bermain	Sabun, air, serbet, snack	Observasi															
	IV. Kegiatan Akhir ±30 menit - Bercerita tentang “Tolong Menolong” - Diskusi - Doa mau pulang dan salam	Anak, guru, buku cerita Anak, guru	percakapan Observasi															



Guru Kelas



Tentrem Lestari, S.Pd. AUD
NIP. 19651112 198602 2 002

Yogyakarta, 25 April 2013

Peneliti



Evita Rinasari
NIM. 09111244002

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER/MINGGU : II/IV

TEMA/SUBTEMA: TANAH AIRKU/LAMBANG NEGARA
HARI/TANGGAL : JUM'AT/26 APRIL 2013

HARI/TANGGAL : JUM AT/26 APRIL 2015														
INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN				ANALISIS				Perbaikan	Pengayaan	K
				Perkembangan Anak				Perkembangan Anak						
				*	**	***	****	*	**	***	****			
				BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB			
Naik sepeda roda 2, otopet, egrang dll (MK.9)	I. Kegiatan Awal ±30 menit - Berdoa, salam, dan bernyanyi - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula - Praktek langsung bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula	Anak, guru Anak, guru, egrang bathok Anak, guru, egrang bathok kelapa Anak, guru, egrang bathok kelapa, pathok, bendera	Observasi Unjuk Kerja Unjuk Kerja Unjuk Kerja											
Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda (K.28) Mencocok bentuk (MH.30)	II. Kegiatan Inti ±60 menit Sudut Pembangunan - PT “meniru pola bendera” Sudut Kebudayaan - Mencocok gambar bentuk bendera Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan - PT “menarik garis kata yang mempunyai huruf awal sama”	Kertas. Pola bendera Gambar bendera, alat cocok LKA, pensil	Hasil karya Hasil karya Hasil karya											
Menyebutkan nama-nama benda yang suara huruf awalnya sama (B.27)														

Menirukan kembali 4-5 urutan kata (B.2)	III. Istirahat/makan ±30 menit Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, bermain	Sabun, air, serbet, snack	Observasi											
	IV. Kegiatan Akhir ±30 menit - Membaca “pancasila” - Diskusi - Doa mau pulang dan salam	PL	Percakapan											
		Anak, guru	Observasi											



Guru Kelas

Tentrem Lestari, S.Pd. AUD
NIP. 19651112 198602 2 002

Yogyakarta, 26 April 2013

Peneliti

Evita Rinasari
NIM. 09111244002

LAMPIRAN 4

Lembar Observasi dan Rubrik
Penilaian

Lembar Observasi Instrumen Keterampilan Motorik Kasar

Instrumen Model Assesmen Keseimbangan

No	Nama Anak	Keseimbangan			Ket
		S	KS	BS	

Keterangan :

S : Seimbang, KS : Kurang Seimbang, BS : Belum Seimbang

Instrumen Model Assesmen Kekuatan

No	Nama Anak	Kekuatan			Ket
		B	KB	BB	

Keterangan :

B : Bisa, KB : Kurang Bisa, BB : Belum Bisa

Instrumen Model Assesmen kelincahan

No	Nama Anak	Kelincahan			Ket
		L	KL	BL	

Keterangan :

L : Lincah, KL : Kurang Lincah, BL : Belum Lincah

Rubrik Penilaian Keseimbangan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1.	Seimbang (S)	Jika anak mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi	Anak tampak menjaga keseimbangan dan benar dalam melaksanakan instruksi
2.	Kurang Seimbang (KS)	Jika anak kurang mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang cukup lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi	Anak kurang menjaga keseimbangan dan masih belum benar dalam melaksanakan instruksi
3.	Belum Seimbang (BS)	Jika anak belum mampu sama sekali melaksanakan instruksi guru	Anak belum mau melaksanakan instruksi walaupun sudah di bujuk

Rubrik Penilaian Kekuatan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1.	Bisa (B)	Jika anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu dan benar dalam melaksanakan instruksi
2.	Kurang Bisa (KB)	Jika anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu dan masih belum benar dalam melaksanakan instruksi
3.	Belum Bisa (BB)	Jika anak belum mampu sama sekali berjalan menggunakan alat sesuai intruksi	Anak belum mau melaksanakan intruksi walaupun sudah di bujuk

Rubrik Penilaian Kelincahan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1.	Lincih (L)	Jika anak mampu berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi	Anak tampak lincih, cepat, zig-zag dan benar dalam melaksanakan instruksi
2.	Kurang Lincih (KL)	Jika anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat sesuai instruksi	Anak kurang lincih dan masih belum benar dalam melaksanakan instruksi
3.	Belum Lincih (BL)	Jika anak belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru	Anak belum mau melaksanakan instruksi walaupun sudah di bujuk

LAMPIRAN 5

Hasil Observasi Tiap Pertemuan

Hasil Observasi Sebelum Tindakan Keterampilan Motorik Kasar

Kemampuan Bermain Egrang Bathok Kelapa Sebelum Tindakan

No.	Nama Anak	Aspek yang Dinilai								
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincahan		
		S	KS	BS	B	KB	BB	L	KL	BL
1.	Nn		√			√			√	
2.	Zhr		√			√			√	
3.	Sgng		√			√			√	
4.	Ain			√			√			√
5.	Slsa		√			√			√	
6.	Dms		√			√			√	
7.	Lia		√			√			√	
8.	Ich		√			√			√	
9.	Irl	√			√			√		
10.	Erl	√			√				√	
11.	Ltf	√				√			√	
12.	Tra		√			√			√	
13.	Sqy		√			√			√	
14.	Ikh	√			√			√		
15.	Fzi		√			√			√	
16.	Had		√			√			√	
17.	Rhm		√			√			√	
18.	Ndn		√			√			√	
19.	Sfa	√			√			√		
20.	Zfn	√			√			√		
21.	Ags		√			√			√	
22.	Tyb		√			√			√	
23.	Imr		√			√			√	
24.	Rdo		√			√			√	
25.	Ins		√			√			√	
26.	Ajg		√			√			√	
27.	Hfd			√			√			√
28.	Nyl		√			√			√	
Jumlah		6	20	2	5	21	2	4	22	2
Persentase (%)		21,43%	71,43%	7,14%	17,85%	75%	7,14%	14,28%	78,57%	7,14%

Keterangan :

- S :Seimbang (anak mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- KS :Kurang Seimbang (anak kurang mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang cukup lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- BS :Belum Seimbang (anak belum mampu sama sekali melaksanakan instruksi guru)
- B :Bisa (anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
- KB :Kurang Bisa (anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
- BB :Belum Bisa (anak belum mampu sama sekali berjalan menggunakan alat sesuai intruksi)
- L :Lincih (anak mampu berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
- KL :Kurang Lincih (anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
- BL :Belum Lincih (anak belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru)

Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Pertama Komponen Keseimbangan.

No.	Nama Anak	Keseimbangan		
		S	KS	BS
1.	Nn		√	
2.	Zhr		√	
3.	Sgng		√	
4.	Ain		√	
5.	Slsa		√	
6.	Dms		√	
7.	Lia		√	
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra		√	
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi		√	
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn		√	
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags		√	
22.	Tyb		√	
23.	Imr		√	
24.	Rdo		√	
25.	Ins		√	
26.	Ajg		√	
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		7	21	-
Presentase		25%	75%	-

Keterangan :

- S :Seimbang (anak mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- KS :Kurang Seimbang (anak kurang mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang cukup lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- BS :Belum Seimbang (anak belum mampu sama sekali melaksanakan instruksi guru)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Pertama Komponen Kekuatan.

No.	Nama Anak	Kekuatan		
		B	KB	BB
1.	Nn		√	
2.	Zhr		√	
3.	Sgng		√	
4.	Ain		√	
5.	Slsa		√	
6.	Dms		√	
7.	Lia		√	
8.	Ich		√	
9.	Irl		√	
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra		√	
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi		√	
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn		√	
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags		√	
22.	Tyb		√	
23.	Imr		√	
24.	Rdo		√	
25.	Ins		√	
26.	Ajg		√	
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		6	22	-
Presentase		21,43%	78,57%	-

Keterangan :

- B :Bisa (anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
KB :Kurang Bisa (anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
BB :Belum Bisa (anak belum mampu sama sekali berjalan menggunakan alat sesuai intruksi)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Pertama Komponen Kelincahan.

No.	Nama Anak	Kelincahan		
		B	KB	BB
1.	Nn		√	
2.	Zhr		√	
3.	Sgng		√	
4.	Ain		√	
5.	Slsa		√	
6.	Dms		√	
7.	Lia		√	
8.	Ich		√	
9.	Irl		√	
10.	Erl		√	
11.	Ltf	√		
12.	Tra		√	
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi		√	
16.	Had		√	
17.	Rhm		√	
18.	Ndn		√	
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags		√	
22.	Tyb		√	
23.	Imr		√	
24.	Rdo		√	
25.	Ins		√	
26.	Ajg		√	
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		4	24	-
Presentase		14,29%	85,71%	-

Keterangan :

- L :Lincih (anak mampu berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 KL :Kurang Lincih (anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 BL :Belum Lincih (anak belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Kedua Komponen Keseimbangan.

No.	Nama Anak	Keseimbangan		
		S	KS	BS
1.	Nn		√	
2.	Zhr		√	
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa		√	
6.	Dms	√		
7.	Lia		√	
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn		√	
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg		√	
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		15	13	-
Presentase		53,57%	46,43%	-

Keterangan :

- S :Seimbang (anak mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- KS :Kurang Seimbang (anak kurang mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang cukup lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- BS :Belum Seimbang (anak belum mampu sama sekali melaksanakan instruksi guru)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Kedua Komponen Kekuatan.

No.	Nama Anak	Kekuatan		
		B	KB	BB
1.	Nn		√	
2.	Zhr		√	
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa		√	
6.	Dms	√		
7.	Lia		√	
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi		√	
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn		√	
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg		√	
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		14	14	-
Presentase		50%	50%	-

Keterangan :

- B :Bisa (anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
KB :Kurang Bisa (anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
BB :Belum Bisa (anak belum mampu sama sekali berjalan menggunakan alat sesuai intruksi)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Kedua Komponen Kelincahan.

No.	Nama Anak	Kelincahan		
		B	KB	BB
1.	Nn		√	
2.	Zhr		√	
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa		√	
6.	Dms	√		
7.	Lia		√	
8.	Ich		√	
9.	Irl		√	
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi		√	
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn		√	
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags		√	
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg		√	
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		12	16	-
Presentase		42,86%	57,14%	-

Keterangan :

- L :Lincih (anak mampu berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 KL :Kurang Lincih (anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 BL :Belum Lincih (anak belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Ketiga Komponen Keseimbangan.

No.	Nama Anak	Keseimbangan		
		S	KS	BS
1.	Nn	√		
2.	Zhr		√	
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa	√		
6.	Dms	√		
7.	Lia	√		
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn	√		
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg		√	
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		19	9	-
Presentase		67,86%	32,14%	-

Keterangan :

- S :Seimbang (anak mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- KS :Kurang Seimbang (anak kurang mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang cukup lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- BS :Belum Seimbang (anak belum mampu sama sekali melaksanakan instruksi guru)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Ketiga Komponen Kekuatan.

No.	Nama Anak	Kekuatan		
		B	KB	BB
1.	Nn	√		
2.	Zhr		√	
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa	√		
6.	Dms	√		
7.	Lia	√		
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn		√	
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg		√	
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		18	10	-
Presentase		64,29%	35,71%	-

Keterangan :

- B :Bisa (anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
KB :Kurang Bisa (anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
BB :Belum Bisa (anak belum mampu sama sekali berjalan menggunakan alat sesuai intruksi)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus I Pertemuan Ketiga Komponen Kelincahan.

No.	Nama Anak	Kelincahan		
		B	KB	BB
1.	Nn	√		
2.	Zhr		√	
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa		√	
6.	Dms	√		
7.	Lia		√	
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn		√	
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg		√	
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		16	12	-
Presentase		57,14%	42,86%	-

Keterangan :

- L :Lincih (anak mampu berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 KL :Kurang Lincih (anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 BL :Belum Lincih (anak belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Pertama Komponen Keseimbangan.

No.	Nama Anak	Keseimbangan		
		S	KS	BS
1.	Nn	√		
2.	Zhr	√		
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa	√		
6.	Dms	√		
7.	Lia	√		
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn	√		
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg	√		
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		21	7	-
Presentase		75%	25%	-

Keterangan :

- S :Seimbang (anak mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- KS :Kurang Seimbang (anak kurang mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang cukup lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- BS :Belum Seimbang (anak belum mampu sama sekali melaksanakan instruksi guru)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Pertama Komponen Kekuatan.

No.	Nama Anak	Kekuatan		
		B	KB	BB
1.	Nn	√		
2.	Zhr	√		
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa	√		
6.	Dms	√		
7.	Lia	√		
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn	√		
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg		√	
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		20	8	-
Presentase		71,43%	28,57%	-

Keterangan :

- B :Bisa (anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
KB :Kurang Bisa (anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
BB :Belum Bisa (anak belum mampu sama sekali berjalan menggunakan alat sesuai intruksi)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Pertama Komponen Kelincahan.

No.	Nama Anak	Kelincuhan		
		B	KB	BB
1.	Nn	√		
2.	Zhr	√		
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa	√		
6.	Dms	√		
7.	Lia	√		
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn	√		
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg		√	
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		20	8	-
Presentase		71,43%	28,57%	-

Keterangan :

- L :Lincuh (anak mampu berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 KL :Kurang Lincuh (anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 BL :Belum Lincuh (anak belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Kedua Komponen Keseimbangan.

No.	Nama Anak	Keseimbangan		
		S	KS	BS
1.	Nn	√		
2.	Zhr	√		
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa	√		
6.	Dms	√		
7.	Lia	√		
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy	√		
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn	√		
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg	√		
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		22	6	-
Presentase		78,57%	21,43%	-

Keterangan :

- S :Seimbang (anak mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- KS :Kurang Seimbang (anak kurang mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang cukup lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- BS :Belum Seimbang (anak belum mampu sama sekali melaksanakan instruksi guru)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Kedua Komponen Kekuatan.

No.	Nama Anak	Kekuatan		
		B	KB	BB
1.	Nn	√		
2.	Zhr	√		
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa	√		
6.	Dms	√		
7.	Lia	√		
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy	√		
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn	√		
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg	√		
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		22	6	
Presentase		78,57%	21,43%	

Keterangan :

- B :Bisa (anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
KB :Kurang Bisa (anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
BB :Belum Bisa (anak belum mampu sama sekali berjalan menggunakan alat sesuai intruksi)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Kedua Komponen Kelincahan.

No.	Nama Anak	Kelincahan		
		B	KB	BB
1.	Nn	√		
2.	Zhr	√		
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa	√		
6.	Dms	√		
7.	Lia	√		
8.	Ich		√	
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy		√	
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm		√	
18.	Ndn	√		
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins		√	
26.	Ajg	√		
27.	Hfd		√	
28.	Nyl		√	
Jumlah		21	7	-
Presentase		75%	25%	-

Keterangan :

- L :Lincih (anak mampu berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 KL :Kurang Lincih (anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 BL :Belum Lincih (anak belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Ketiga Komponen Keseimbangan.

No.	Nama Anak	Keseimbangan		
		S	KS	BS
1.	Nn	√		
2.	Zhr	√		
3.	Sgng	√		
4.	Ain	√		
5.	Slsa	√		
6.	Dms	√		
7.	Lia	√		
8.	Ich	√		
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy	√		
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm	√		
18.	Ndn	√		
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins	√		
26.	Ajg	√		
27.	Hfd	√		
28.	Nyl	√		
Jumlah		28	-	-
Presentase		100%	-	-

Keterangan :

- S :Seimbang (anak mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- KS :Kurang Seimbang (anak kurang mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang cukup lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi)
- BS :Belum Seimbang (anak belum mampu sama sekali melaksanakan instruksi guru)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Ketiga Komponen Kekuatan.

No.	Nama Anak	Kekuatan		
		B	KB	BB
1.	Nn	√		
2.	Zhr	√		
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa	√		
6.	Dms	√		
7.	Lia	√		
8.	Ich	√		
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy	√		
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm	√		
18.	Ndn	√		
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins	√		
26.	Ajg	√		
27.	Hfd	√		
28.	Nyl	√		
Jumlah		27	1	-
Presentase		96,43%	3,57%	-

Keterangan :

- B :Bisa (anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
KB :Kurang Bisa (anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi)
BB :Belum Bisa (anak belum mampu sama sekali berjalan menggunakan alat sesuai intruksi)

Hasil Kemampuan Anak Bermain Egrang Bathok Kelapa pada Siklus II Pertemuan Ketiga Komponen Kelincahan.

No.	Nama Anak	Kelincahan		
		B	KB	BB
1.	Nn	√		
2.	Zhr	√		
3.	Sgng	√		
4.	Ain		√	
5.	Slsa	√		
6.	Dms	√		
7.	Lia	√		
8.	Ich	√		
9.	Irl	√		
10.	Erl	√		
11.	Ltf	√		
12.	Tra	√		
13.	Sqy	√		
14.	Ikh	√		
15.	Fzi	√		
16.	Had	√		
17.	Rhm	√		
18.	Ndn	√		
19.	Sfa	√		
20.	Zfn	√		
21.	Ags	√		
22.	Tyb	√		
23.	Imr	√		
24.	Rdo	√		
25.	Ins	√		
26.	Ajg	√		
27.	Hfd	√		
28.	Nyl	√		
Jumlah		27	1	-
Presentase		96,43%	3,57%	-

Keterangan :

- L :Lincih (anak mampu berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 KL :Kurang Lincih (anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat sesuai instruksi)
 BL :Belum Lincih (anak belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru)

LAMPIRAN 6

Rekapitulasi Hasil Penelitian

Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Observasi pada Siklus I dan Siklus II

Rekapitulasi Keseluruhan Keseimbangan pada Siklus I dan Siklus II

No.	Nama Anak	Sebelum Tindakan			Siklus I									Siklus II								
					Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		S	KS	BS	S	KS	BS	S	KS	BS	S	KS	BS	S	KS	BS	S	KS	BS	S	KS	BS
1	Nn		√			√			√		√			√			√			√		
2	Zhr		√			√			√			√		√			√			√		
3	Sgng		√			√		√			√			√			√			√		
4	Ain			√		√			√			√			√		√			√		
5	Slsa		√			√			√		√			√			√			√		
6	Dms		√			√		√			√			√			√			√		
7	Lia		√			√			√		√			√			√			√		
8	Ich		√			√			√			√			√		√			√		
9	Irl	√			√			√			√			√			√			√		
10	Erl	√			√			√			√			√			√			√		
11	Ltf	√			√			√			√			√			√			√		
12	Tra		√			√		√			√			√			√			√		
13	Sqy		√			√			√			√			√		√			√		
14	Ikh	√			√			√			√			√			√			√		
15	Fzi		√			√		√			√			√			√			√		
16	Had		√		√			√			√			√			√			√		
17	Rhm		√			√			√			√			√		√			√		
18	Ndn		√			√			√		√			√			√			√		
19	Sfa	√			√			√			√			√			√			√		
20	Zfn	√			√			√			√			√			√			√		
21	Ags		√			√		√			√			√			√			√		
22	Tyb		√			√		√			√			√			√			√		
23	Imr		√			√		√			√			√			√			√		
24	Rdo		√			√		√			√			√			√			√		
25	Ins		√			√			√			√			√		√			√		
26	Ajg		√			√			√			√		√			√			√		
27	Hfd			√		√			√			√			√		√			√		
28	Nyl		√			√			√			√			√		√			√		
Jumlah Anak		6	20	2	7	21		15	13		19	9		21	7		22	6		28		
Persentase		21,43%	71,43%	7,14%	25%	75%		53,57%	46,43%		67,86%	32,14%		75%	25%		78,57%	21,43%		100%		

Keterangan : S : Seimbang; KS : Kurang Seimbang; BS : Belum Seimbang

Rekapitulasi Keseluruhan Kekuatan pada Siklus I dan Siklus II

No.	Nama Anak	Sebelum Tindakan			Siklus I									Siklus II								
					Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		B	KB	BB	B	KB	BB	B	KB	BB	B	KB	BB	B	KB	BB	B	KB	BB	B	KB	BB
1	Nn		√			√			√		√			√			√			√		
2	Zhr		√			√			√			√		√			√			√		
3	Sgng		√			√		√			√			√			√			√		
4	Ain			√		√			√			√			√		√				√	
5	Slsa		√			√			√		√			√			√			√		
6	Dms		√			√		√			√			√			√			√		
7	Lia		√			√			√		√			√			√			√		
8	Ich		√			√			√			√			√		√			√		
9	Irl	√				√		√			√			√			√			√		
10	Erl	√			√			√			√			√			√			√		
11	Ltf		√		√			√			√			√			√			√		
12	Tra		√			√		√			√			√			√			√		
13	Sqy		√			√			√			√			√		√			√		
14	Ikh	√			√			√			√			√			√			√		
15	Fzi		√			√			√		√			√			√			√		
16	Had		√		√			√			√			√			√			√		
17	Rhm		√			√			√			√			√		√			√		
18	Ndn		√			√		√				√		√			√			√		
19	Sfa	√			√			√			√			√			√			√		
20	Zfn	√			√			√			√			√			√			√		
21	Ags		√			√		√			√			√			√			√		
22	Tyb		√			√		√			√			√			√			√		
23	Imr		√			√		√			√			√			√			√		
24	Rdo		√			√		√			√			√			√			√		
25	Ins		√			√			√			√			√		√			√		
26	Ajg		√			√			√			√			√		√			√		
27	Hfd			√		√			√			√			√		√			√		
28	Nyl		√			√			√			√			√		√			√		
Jumlah Anak		5	21	2	6	22		14	14		18	10		20	8		22	6		27	1	
Persentase		17,85%	75%	7,14%	21,43%	78,57%		50%	50%		64,29%	35,71%		71,43%	28,57%		78,57%	21,43%		96,43%	3,57%	

Keterangan : B : Bisa; KB : Kurang Bisa; BB : Belum Bisa

Rekapitulasi Keseluruhan Kelincahan pada Siklus I dan Siklus II

No.	Nama Anak	Sebelum Tindakan			Siklus I									Siklus II								
					Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		L	KL	BL	L	KL	BL	L	KL	BL	L	KL	BL	L	KL	BL	L	KL	BL	L	KL	BL
1	Nn		√			√			√		√			√			√			√		
2	Zhr		√			√			√			√		√			√			√		
3	Sgng		√			√		√			√			√			√			√		
4	Ain			√		√			√			√			√		√				√	
5	Slsa		√			√			√			√		√			√			√		
6	Dms		√			√		√			√			√			√			√		
7	Lia		√			√			√			√		√			√			√		
8	Ich		√			√			√			√			√			√		√		
9	Irl	√				√			√		√			√			√			√		
10	Erl		√			√		√			√			√			√			√		
11	Ltf		√		√			√			√			√			√			√		
12	Tra		√			√		√			√			√			√			√		
13	Sqy		√			√			√			√			√			√		√		
14	Ikh	√			√			√			√			√			√			√		
15	Fzi		√			√			√		√			√			√			√		
16	Had		√			√		√			√			√			√			√		
17	Rhm		√			√			√			√			√		√			√		
18	Ndn		√			√			√			√		√			√			√		
19	Sfa	√			√			√			√			√			√			√		
20	Zfn	√			√			√			√			√			√			√		
21	Ags		√			√			√		√			√			√			√		
22	Tyb		√			√		√			√			√			√			√		
23	Imr		√			√		√			√			√			√			√		
24	Rdo		√			√		√			√			√			√			√		
25	Ins		√			√			√			√			√			√		√		
26	Ajg		√			√			√			√			√		√			√		
27	Hfd			√		√			√			√			√			√		√		
28	Nyl		√			√			√			√			√			√		√		
Jumlah Anak		4	22	2	4	24		12	16		16	12		20	8		21	7		27	1	
Persentase		14,28%	78,57%	7,14%	14,29%	85,71%		42,86%	57,14%		57,14%	42,86%		71,43%	28,57%		75%	25%		96,43%	3,57%	

Keterangan : L : Lincah; KL: Kurang Lincah; BL : Belum Lincah

Perbandingan Hasil Observasi pada Siklus I dan Siklus II

Perbandingan Hasil Observasi Keseimbangan pada Siklus I dan Siklus II

No.	Nama Anak	Siklus I									Siklus II								
		Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		S	KS	BS	S	KS	BS	S	KS	BS	S	KS	BS	S	KS	BS	S	KS	BS
1	Nn		√			√		√			√			√			√		
2	Zhr		√			√			√		√			√			√		
3	Sgng		√		√			√			√			√			√		
4	Ain		√			√			√			√			√		√		
5	Slsa		√			√		√			√			√			√		
6	Dms		√		√			√			√			√			√		
7	Lia		√			√		√			√			√			√		
8	Ich		√			√			√			√			√		√		
9	Irl	√			√			√			√			√			√		
10	Erl	√			√			√			√			√			√		
11	Ltf	√			√			√			√			√			√		
12	Tra		√		√			√			√			√			√		
13	Sqy		√			√			√			√		√			√		
14	Ikh	√			√			√			√			√			√		
15	Fzi		√		√			√			√			√			√		
16	Had	√			√			√			√			√			√		
17	Rhm		√			√			√			√			√		√		
18	Ndn		√			√		√			√			√			√		
19	Sfa	√			√			√			√			√			√		
20	Zfn	√			√			√			√			√			√		
21	Ags		√		√			√			√			√			√		
22	Tyb		√		√			√			√			√			√		
23	Imr		√		√			√			√			√			√		
24	Rdo		√		√			√			√			√			√		
25	Ins		√			√			√			√			√		√		
26	Ajd		√			√			√		√			√			√		
27	Hfd		√			√			√			√			√		√		
28	Nyl		√			√			√			√			√		√		
Jumlah Anak		7	21		15	13		19	9		21	7		22	6		28		
Persentase		25%	75%		53,57%	46,43%		67,86%	32,14%		75%	25%		78,57%	21,43%		100%		

Keterangan : S : Seimbang; KS : Kurang Seimbang; BS : Belum Seimbang

Perbandingan Hasil Observasi Kekuatan pada Siklus I dan Siklus II

No.	Nama Anak	Siklus I									Siklus II								
		Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		B	KB	BB	B	KB	BB	B	KB	B B	B	KB	BB	B	KB	BB	B	KB	BB
1	Nn		√			√		√			√			√			√		
2	Zhr		√			√			√		√			√			√		
3	Sgng		√		√			√			√			√			√		
4	Ain		√			√			√			√			√			√	
5	Slsa		√			√		√			√			√			√		
6	Dms		√		√			√			√			√			√		
7	Lia		√			√		√			√			√			√		
8	Ich		√			√			√			√			√		√		
9	Irl		√		√			√			√			√			√		
10	Erl	√			√			√			√			√			√		
11	Ltf	√			√			√			√			√			√		
12	Tra		√		√			√			√			√			√		
13	Sqy		√			√			√			√		√			√		
14	Ikh	√			√			√			√			√			√		
15	Fzi		√			√		√			√			√			√		
16	Had	√			√			√			√			√			√		
17	Rhm		√			√			√			√			√		√		
18	Ndn		√			√			√		√			√			√		
19	Sfa	√			√			√			√			√			√		
20	Zfn	√			√			√			√			√			√		
21	Ags		√		√			√			√			√			√		
22	Tyb		√		√			√			√			√			√		
23	Imr		√		√			√			√			√			√		
24	Rdo		√		√			√			√			√			√		
25	Ins		√			√			√			√			√		√		
26	Ajg		√			√			√			√		√			√		
27	Hfd		√			√			√			√			√		√		
28	Nyl		√			√			√			√			√		√		
Jumlah Anak		6	22		14	14		18	10		20	8		22	6		27	1	
Persentase		21,43%	78,57%		50%	50%		64,29%	35,71%		71,43%	28,57%		78,57%	21,43%		96,43%	3,57%	

Keterangan : B : Bisa; KB : Kurang Bisa; BB : Belum Bisa

Perbandingan Hasil Observasi Kelincahan pada Siklus I dan Siklus II

No.	Nama Anak	Siklus I									Siklus II								
		Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III		
		L	KL	BL	L	KL	BL	L	KL	BL	L	KL	BL	L	KL	BL	L	KL	BL
1	Nn		√			√		√			√			√			√		
2	Zhr		√			√			√		√			√			√		
3	Sgng		√		√			√			√			√			√		
4	Ain		√			√			√			√		√				√	
5	Slsa		√			√			√		√			√			√		
6	Dms		√		√			√			√			√			√		
7	Lia		√			√			√		√			√			√		
8	Ich		√			√			√			√		√			√		
9	Irl		√			√		√			√			√			√		
10	Erl		√		√			√			√			√			√		
11	Ltf	√			√			√			√			√			√		
12	Tra		√		√			√			√			√			√		
13	Sqy		√			√			√			√		√			√		
14	lkh	√			√			√			√			√			√		
15	Fzi		√			√		√			√			√			√		
16	Had		√		√			√			√			√			√		
17	Rhm		√			√			√			√		√			√		
18	Ndn		√			√			√		√			√			√		
19	Sfa	√			√			√			√			√			√		
20	Zfn	√			√			√			√			√			√		
21	Ags		√			√		√			√			√			√		
22	Tyb		√		√			√			√			√			√		
23	Imr		√		√			√			√			√			√		
24	Rdo		√		√			√			√			√			√		
25	Ins		√			√			√			√		√			√		
26	Ajg		√			√			√			√		√			√		
27	Hfd		√			√			√			√		√			√		
28	Nyl		√			√			√			√		√			√		
Jumlah Anak		4	24		12	16		16	12		20	8		21	7		27	1	
Persentase		14,29%	85,71%		42,86%	57,14%		57,14%	42,86%		71,43%	28,57%		75%	25%		96,43%	3,57%	

Keterangan : L : Lincah; KL: Kurang Lincah; BL : Belum Lincah

LAMPIRAN 7

Foto Penelitian

Foto Kegiatan Anak pada Siklus I dan Siklus II

Foto Kegiatan Anak pada Siklus I



Gambar 1. Anak melakukan pemanasan.



Gambar 2. Anak melakukan pemanasan



Gambar 4. Anak melakukan pemanasan



Gambar 5. Guru mempersiapkan anak sebelum kegiatan dimulai



Gambar 5. Guru memberi aba-aba sebelum berjalan menggunakan egrang bathok kelapa



Gambar 6. Anak melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus.



Gambar 7. Anak melakukan kegiatan bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus.



Gambar 8. Anak berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula



Gambar 9. Anak berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula



Gambar 10. Anak berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula



Gambar 11. Arena berjalan zig-zag



Gambar 12. Guru memberi contoh berjalan zig-zag



Gambar 13. Anak berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula



Gambar 14. Anak berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula



Gambar 15. Anak berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula



Gambar 16. Anak berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula



Gambar 17. Anak berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula



Gambar 18. Pada saat melakukan pendinginan setelah kegiatan selesai



Gambar 19. Pada saat melakukan pendinginan dengan bernyanyi setelah kegiatan selesai



Gambar 20. Pada saat melakukan pendinginan setelah kegiatan selesai

Foto Kegiatan Anak pada Siklus II



Gambar 21. Anak melakukan pemanasan



Gambar 22. Anak melakukan pemanasan



Gambar 23. Anak melakukan pemanasan



Gambar 24. Anak melakukan perlombaan kegiatan bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus



Gambar 25. Anak melakukan perlombaan kegiatan bermain egrang bathok kelapa dengan berjalan lurus



Gambar 26. Anak melakukan perlombaan dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula



Gambar 27. Anak melakukan perlombaan dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula



Gambar 28. Anak melakukan perlombaan dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula



Gambar 29. Arena perlombaan egrang bathok kelapa



Gambar 30. Anak melakukan perlombaan dengan berjalan zig-zag dan merubah arah ke tempat semula



Gambar 31. Anak melakukan perlombaan dengan berjalan zig-zag dan merubah arah ke tempat semula



Gambar 32. Anak melakukan perlombaan dengan berjalan zig-zag dan merubah arah ke tempat semula



Gambar 33. Anak melakukan perlombaan dengan berjalan zig-zag dan merubah arah ke tempat semula



Gambar 34. Pada saat melakukan pendinginan setelah kegiatan selesai



Gambar 35. Pada saat melakukan pendinginan setelah kegiatan selesai



Gambar 36. Pada saat melakukan pendinginan setelah kegiatan selesai



Gambar 37. Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada anak



Gambar 38. Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada anak



Gambar 39. Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada anak



Gambar 40. Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada anak