

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI  
PERMAINAN *BOWLING* PADA SISWA KELOMPOK A1  
TK AN NUR II STAN MAGUWO HARJO DEPOK**

SKRIPSI

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



Oleh  
Eka Nur Rahmawati Kurnialita  
NIM 09111244029

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

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN *BOWLING* PADA SISWA KELOMPOK A1 TK AN NUR II STAN MAGUWO HARJO DEPOK” yang disusun oleh Eka Nur Rahmawati Kurnialita, NIM 09111244029 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



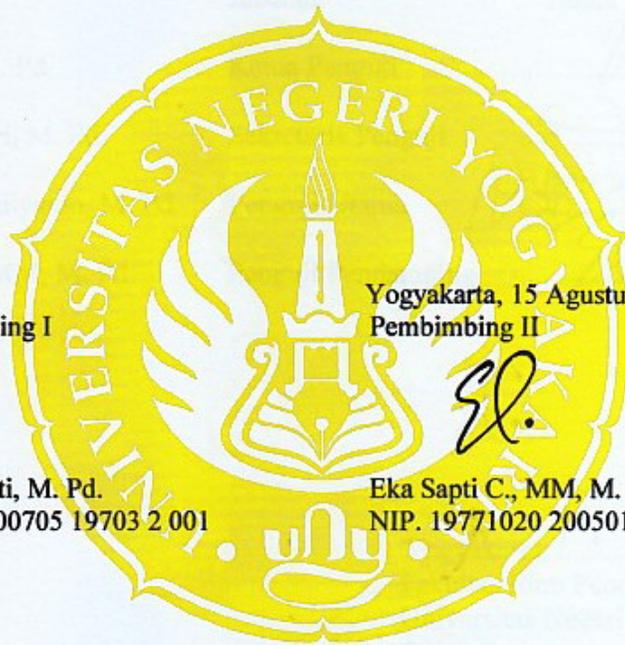
Sudaryanti, M. Pd.  
NIP. 19600705 19703 2 001

Yogyakarta, 15 Agustus 2013

Pembimbing II



Eka Sapti C., MM, M. Pd.  
NIP. 19771020 200501 2 001



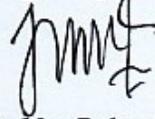
## SURAT PERNYATAAN

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

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

Yogyakarta, 2013

Yang Menyatakan,



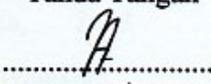
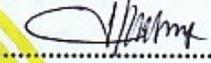
Eka Nur Rahmawati Kurnialita

NIM 09111244039

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN *BOWLING* PADA SISWA KELOMPOK A1 TK AN NUR II STAN MAGUWO HARJO DEPOK" yang disusun oleh Eka Nur Rahmawati Kurnialita, NIM 09111244029 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Agustus 2013 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudaryanti, M. Pd.	Ketua Penguji		19/9/2013
Rina Wulandari, M. Pd.	Sekretaris Penguji		19/9/2013
Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd.	Penguji Utama		19/9/13
Eka Sapti C., MM, M. Pd.	Penguji Pendamping		20/9/2013

Yogyakarta, 11 OCT 2013  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



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

## **MOTTO**

“ Kemampuan motorik kasar sangat penting dikembangkan melalui berbagai permainan yang menarik bagi anak usia dini”

( Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ibu dan (Alm) Ayah yang senantiasa memberikan doa dan restu kepada saya
2. Almamater

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI  
PERMAINAN *BOWLING* PADA SISWA KELOMPOK A1  
TK AN NUR II STAN MAGUWO HARJO DEPOK**

Oleh  
Eka Nur Rahmawati Kurnialita  
NIM 09111244029

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya pada komponen koordinasi, ketepatan dan keseimbangan melalui permainan bowling.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A1 TK An Nur II Stan Maguwoharjo Depok tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 24 anak. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *bowling*. Adapun pengumpulan data adalah melalui observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar meningkat melalui permainan *bowling* yang didukung oleh komponen –komponen kebugaran jasmani antara lain: koordinasi, ketepatan dan keseimbangan. Kegiatan pembelajaran pada Siklus I dilakukan melalui pengenalan terlebih dahulu kepada anak mengenai permainan *bowling*, kemudian guru memberikan contoh bermain *bowling* yang benar kepada anak, sehingga anak dapat memahami kegiatan pembelajaran melalui permainan bowling. Pada Siklus II pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan pada pemecahan permasalahan-permasalahan yang muncul pada Siklus I seperti pemberian motivasi dan bimbingan yang lebih khusus kepada anak agar kegiatan pembelajaran melalui permainan *bowling* dapat lebih meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang akan di capai. Hal ini terlihat dari hasil observasi pada pra tindakan, anak yang mendapatkan kriteria sangat baik 3 anak(12,5%). Siklus I anak yang mendapat kriteria sangat baik sebanyak 5 anak(20,83%) dan pada Siklus II anak yang mendapatkan kriteria sangat baik meningkat menjadi 21 anak(87,5).

Kata kunci : *motorik kasar, permainan, bowling*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun tugas akhir skripsi ini. Tugas akhir skripsi ini penulis susun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi S-1 PG PAUD FIP Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa kelancaran penulisan tugas akhir ini adalah berkat bantuan, kerja sama, serta bimbingan yang baik dari berbagai pihak. Oleh karena ini melalui pengantar ini perkenankanlah penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
2. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Koordinator Prodi PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
4. Ibu Sudaryanti, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis selama penyusunan tugas akhir skripsi ini.
5. Ibu Eka Sapti C., MM, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis selama penyusunan tugas akhir skripsi ini.
6. Ibu Juwariyah, selaku Kepala Sekolah TK An Nur II yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
7. Ibu Waljiyem S. Pd. selaku Guru Kelas Kelompok A1 TK An Nur II yang telah memberikan waktu kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
8. Kedua orang tua, adik yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya kepada penulis.
9. Teman-temanku tercinta (Inovia, Sadiyah, Jeslin, Nur, Reni, Astri, April) yang selalu memberikan motivasi dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Penulis sadar bahwa tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, 2013

Penulis,

## DAFTAR ISI

	hal
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Definisi Operasional.....	8

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Teoritik.....	10
1. Tinjauan Tentang Perkembangan Motorik.....	10
a. Pengertian Perkembangan Motorik.....	10
b. Prinsip Perkembangan Motorik.....	11
c. Fungsi Pengembangan Motorik.....	13
d. Tahap Belajar Motorik Anak TK.....	14
e. Perkembangan Motorik Kasar.....	14

2. Tinjauan Tentang Bermain.....	23
a. Pengertian Bermain.....	23
b. Manfaat Bermain.....	27
c. Karakteristik Bermain.....	30
d. Permainan Bowling.....	32
B. Penelitian Relevan.....	36
C. Kerangka Berfikir.....	36
D. Hipotesis Tindakan.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Model Penelitian.....	39
C. Waktu Penelitian, Tempat Penelitian, Subjek Penelitian dan Objek Penelitian.....	42
D. Metode Pengumpulan Data.....	42
E. Instrumen Penelitian.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Indikator Keberhasilan.....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Data Awal Sebelum Tindakan.....	49
1. Lokasi Penelitian.....	49
2. Deskripsi Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan.....	49
B. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	52
1. Pelaksanaan Siklus I.....	53
2. Pelaksanaan Siklus II.....	68
C. Pembahasan.....	82
D. Keterbatasan Penelitian.....	86
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Tugas perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.....	16
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Permainan Bowling.....	44
Tabel 3. Rubrik Penilaian tentang Koordinasi.....	45
Tabel 4. Rubrik Penilaian tentang Ketepatan.....	45
Tabel 5. Rubrik Penilaian tentang Keseimbangan.....	46
Tabel 6. Draft daftar isi dokumentasi.....	46
Tabel 7. Hasil Observasi Koordinasi Anak Pra Tindakan.....	50
Tabel 8. Hasil Observasi Ketepatan Anak Pra Tindakan.....	51
Tabel 9. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Pra Tindakan.....	51
Tabel 10. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Pra Tindakan.....	51
Tabel 11. Hasil Observasi Koordinasi Anak Siklus I Pertemuan I.....	56
Tabel 12. Hasil Observasi Ketepatan Anak Siklus I Pertemuan I.....	56
Tabel 13. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus I Pertemuan I.....	56
Tabel 14. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan I.....	57
Tabel 15. Hasil Observasi Koordinasi Anak Siklus I Pertemuan II.....	59
Tabel 16. Hasil Observasi Ketepatan Anak Siklus I Pertemuan II.....	59
Tabel 17. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus I Pertemuan II.....	60
Tabel 18. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan II.....	60
Tabel 19. Hasil Observasi Koordinasi Anak Siklus I Pertemuan III.....	62
Tabel 20. Hasil Observasi Ketepatan Anak Siklus I Pertemuan III.....	62
Tabel 21. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus I Pertemuan III.....	63
Tabel 22. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan III.....	63
Tabel 23. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I.....	65
Tabel 24. Hasil Observasi Koordinasi Anak Siklus II Pertemuan I.....	71
Tabel 25. Hasil Observasi Ketepatan Anak Siklus II Pertemuan I.....	71
Tabel 26. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus II Pertemuan I.....	72
Tabel 27. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan I.....	72
Tabel 28. Hasil Observasi Koordinasi Anak Siklus II Pertemuan II.....	75
Tabel 29. Hasil Observasi Ketepatan Anak Siklus II Pertemuan II.....	75

Tabel 30. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus II Pertemuan II.....	75
Tabel 31. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan III.....	76
Tabel 32 Hasil Observasi Koordinasi Anak Siklus II Pertemuan III.....	78
Tabel 33. Hasil Observasi Ketepatan Anak Siklus II Pertemuan III.....	78
Tabel 34. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus II Pertemuan III.....	79
Tabel 35. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan II.....	79
Tabel 36. Hasil Rekapitulasi Motorik Kasar Anak Siklus I dan Siklus II.....	80
Tabel 37. Hasil Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak dari Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II.....	85

## DAFTAR GRAFIK

	hal
Grafik 1. Peningkatan hasil observasi Pra Tindakan Siklus I, Siklus II.....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	91
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian (RKH).....	96
Lampiran 3. Hasil Observasi.....	110
Lampiran 4. Foto Kegiatan.....	121

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu ayat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 yaitu Pasal 1 Ayat 2 tertulis bahwa “Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat sampai memasuki pendidikan dasar. Dalam kisaran usia tersebut, kebutuhan tumbuh kembang anak usia dini memerlukan kesempatan dalam upaya mengembangkan seluruh potensi diri yang ada pada diri setiap anak. Senada dengan pernyataan di atas, Masitoh dkk (2005:1) berpendapat bahwa pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak usia dini memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pada masa ini, pertumbuhan dan perkembangan pada seluruh aspek perkembangan sudah nampak walaupun belum sempurna, sehingga pada masa perkembangan ini sering disebut dengan masa keemasan (*the golden age*).

Pada masa kanak-kanak, seluruh komponen perkembangan yang ada pada diri anak akan mengalami perkembangan yang sangat signifikan yang meliputi aspek perkembangan bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan seni. Seluruh aspek perkembangan tersebut sangatlah penting untuk diberikan rangsangan atau stimulus dari orang tua maupun guru pada saat di sekolah. Salah satu aspek perkembangan yang perlu diberikan stimulus secara proporsional adalah perkembangan fisik motorik khususnya pada bidang pengembangan

motorik kasar. Kemampuan dan keterampilan motorik kasar perlu mendapatkan perhatian yang seksama, karena pada usia tersebut pertumbuhan dan perkembangan anak perlu menerima berbagai macam rangsangan dari orang tua ataupun guru. Rangsangan ini berguna untuk menunjang perkembangan jasmani dan rohani anak yang artinya juga akan ikut menentukan keberhasilannya dalam mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya.

Slamet Suyanto (2005: 51) berpendapat bahwa perkembangan motorik kasar meliputi perkembangan otot kasar dan halus. Otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Oleh karena itu gerakan tersebut dikenal dengan gerakan dasar. Pendapat lain dikemukakan oleh Desmita (2007: 98) bahwa keterampilan motorik kasar meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh seperti berjalan dan melompat. Kemampuan motorik kasar pada anak Taman Kanak-kanak sangat erat kaitannya dengan berbagai aktivitas fisik yang memerlukan energi yang tinggi. Energi tersebut digunakan oleh anak pada masa itu untuk meningkatkan dan melatih keterampilan motorik kasar seperti berlari, melompat, bergantung, melempar bola atau menendangnya. Senada dengan pernyataan tersebut Corbin (Sumantri, 2005: 48) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Sehingga aspek perilaku dan perkembangan motorik akan saling berpengaruh.

Pengembangan kemampuan motorik kasar di Taman Kanak-kanak pada dasarnya sangat identik dengan kegiatan pembelajaran melalui bermain, sehingga pemberian rangsangan hendaknya juga dilakukan melalui proses pembelajaran yang di rancang dengan menggunakan permainan agar dapat menciptakan kenyamanan dan kemudahan bagi anak usia dini. Program pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini seringkali terabaikan atau terlupakan oleh orangtua, pembimbing atau bahkan guru. Hal ini lebih dikarenakan anak usia dini belum memahami bahwa pengembangan keterampilan motorik menjadi bagian terpenting dan tak terpisahkan dari kehidupan anak usia dini (Sumantri, 2005: 4).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa,kegiatan pembelajaran di TK An Nur II STAN Maguwoharjo kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum terarah pada komponen-komponen kebugaran jasmani yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Seperti bermain untuk melatih keseimbangan, koordinasi dan ketepatan anak. Hal tersebut nampak terlihat ketika anak mengikuti kegiatan pembelajaran melalui bermain melempar bola berpasang-pasangan. Sebanyak 15 anak dari 24 jumlah anak kelompok AI belum dapat melempar secara terarah, sehingga bola tidak dapat tertuju pada sasarannya dan ketika anak melempar bola terdapat 13 anak yang belum dapat menahan keseimbangan badan sehingga anak terjatuh. Anak usia 4-5 tahun kemampuan koordinasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya adalah anak dapat berjalan mengikuti garis lurus dengan menempatkan kaki yang satu di depan dan kaki yang lain, tetapi kenyataan yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran anak

belum dapat menempatkan kaki pada garis lurus yang telah dibuat oleh guru agar tidak keluar dari garis lurus tersebut. Pada komponen kebugaran ketepatan anak seharusnya sudah dapat melempar mengenai sasaran dari jarak lima meter, tetapi masih banyak anak yang belum dapat melempar mengenai sasaran dari jarak lima meter. Pada komponen keseimbangan anak usia 4-5 tahun dapat berjalan di atas papan titian tanpa terjatuh untuk melatih keseimbangan, tetapi kenyataan yang muncul pada anak kelompok A1 TK An Nur II terdapat 5 anak yang masih sering terjatuh ketika sedang melakukan gerakan-gerakan pada saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan, dapat dikatakan bahwa pemberian kegiatan pembelajaran pada kemampuan motorik kasar masih kurang bervariasi, dalam hal ini pembelajaran dengan kegiatan bermain jarang dilakukan dan yang sering dilakukan hanya kegiatan senam bersama sehingga membuat motivasi dan rasa keingintahuan anak terhadap apa yang sedang ditampilkan oleh pendidik saat itu kurang mendapat perhatian dari anak. Karena pada anak usia Taman Kanak-kanak sangat menyukai hal yang baru yang belum pernah ditemui dan dilakukan sebelumnya. Pemberian pembelajaran yang seperti itu tentu akan menghambat proses perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak yang kemudian dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kurang kondusif. Selain itu pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya memberikan kesempatan dan melibatkan aktivitas gerak anak dalam rangka melatih dan meningkatkan komponen koordinasi antara kaki dan tangan, ketepatan anak dalam melempar sesuatu ke arah sasaran serta keseimbangan

badan anak agar tidak mudah terjatuh pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran melalui bermain.

Dalam proses pembelajarannya, penggunaan alat permainan sebagai pendukung proses kegiatan pembelajaran juga jarang dilakukan. Pembelajaran dalam aspek motorik kasar dilakukan hanya dalam waktu sebentar, sehingga dapat dikatakan kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar melalui permainan jarang dilakukan. Waktu yang singkat membuat anak kurang dapat merasakan manfaat yang diperoleh dengan kegiatan pembelajaran tersebut. Kesempatan untuk anak melatih dan mengeksplorasi berbagai kemampuan yang dimilikinya menjadi terhambat karena belum banyaknya ruang gerak untuk anak mengekspresikan segala bentuk kebutuhan keterampilan gerak yang sesuai dengan usia tahapan perkembangan anak.

Gambaran permasalahan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran dalam bidang pengembangan motorik kasar khususnya pada komponen-komponen kebugaran jasmani yaitu koordinasi, ketepatan dan keseimbangan perlu adanya peningkatan agar anak mampu mengembangkan dan melatih kemampuan dasar yang sudah dimiliki menjadi lebih bermakna dan bermanfaat bagi anak didik. Untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan partisipasi anak didik serta dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Adapun upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kemampuan motorik kasar adalah dengan menggunakan alat bantu permainan *bowling*.

Pemilihan alat bantu permainan *bowling* untuk anak-anak khususnya di kelas A1 dilakukan karena permainan *bowling* dinilai mampu melatih kemampuan motorik kasar diantaranya adalah ketepatan, keseimbangan dan koordinasi disamping itu permainan tersebut mempunyai keunggulan seperti: mudah dilakukan oleh anak-anak karena menggunakan alat permainan yang sudah disesuaikan dengan kondisi pemain, aturan permainan dibuat sederhana agar anak dapat memahaminya, pembelajaran dengan menggunakan permainan *bowling* ini diharapkan mampu memberikan pengalaman langsung dan dapat melibatkan anak dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan suatu permainan yang menyenangkan. Anak diajak untuk melalui berbagai aturan permainan yang ada sehingga anak akan dapat merasakan manfaat dan kebermaknaan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya.

Harapannya dengan adanya kegiatan pembelajaran melalui permainan *bowling* ini dapat memberikan stimulus dan pelayanan pengembangan dalam aspek kemampuan motorik kasar anak usia dini, khususnya pada unsur yang mendukung kebugaran jasmani yaitu ketepatan, keseimbangan dan koordinasi dalam melakukan kegiatan permainan, sehingga kegiatan pembelajaran tersebut dapat menjadi lebih baik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum terarah pada komponen-komponen kebugaran jasmani yang dapat mempengaruhi

perkembangan motorik kasar anak, seperti bermain untuk melatih keseimbangan, koordinasi dan ketepatan anak.

2. Sebanyak 15 anak dari 24 jumlah anak belum dapat melempar secara terarah, sehingga bola tidak dapat tertuju pada sasarannya dan ketika anak melempar terdapat 13 anak yang belum dapat menahan keseimbangan badan sehingga anak terjatuh.
3. Pembelajaran pada kemampuan motorik kasar masih kurang bervariasi.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dalam hal ini peneliti membatasi permasalahan pada upaya peningkatan kemampuan motorik kasar terutama pada unsur ketepatan, keseimbangan dan koordinasi melalui permainan *bowling* yang difokuskan pada permainan aktivitas gerak pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A1 TK An Nur II Stan Maguwoharjo Depok.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana permainan *bowling* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak di Kelompok A1 TK An Nur II Stan Maguwoharjo Depok”?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *bowling* di TK An Nur II Stan Maguwoharjo Depok.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Dapat memperkaya konsep dan teori yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya yang terkait dengan pendidikan anak usia dini.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, dapat memberikan pengalaman kepada anak serta dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya.
- b. Bagi guru, memperoleh gambaran model pembelajaran serta dapat memberikan stimulus pada anak didik khususnya dalam bidang kemampuan motorik kasar melalui permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak usia dini.
- c. Bagi sekolah, dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sarana dan prasarana sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar agar dapat terlaksana dengan lebih baik.

## **G. Definisi Operasional**

1. Perkembangan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan gerak yang dihasilkan oleh otot-otot besar yang saling berinteraksi sehingga menciptakan suatu gerakan yang kompleks. Gerakan pada motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian tubuh anak.
2. Permainan *bowling* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang dilakukan dengan cara melemparkan bola secara terarah untuk dapat menjatuhkan pin atau gada yang berjumlah 10 buah. Media yang

dipergunakan dalam penelitian ini adalah miniatur alat permainan *bowling*. Komponen-komponen permainan *bowling* yang akan dijadikan penilaian adalah koordinasi, ketepatan dan keseimbangan.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teoritik**

#### **1. Tinjauan Tentang Perkembangan Motorik**

##### **a. Pengertian Perkembangan Motorik**

Bambang Sujiono (2005:1.4) bahwa perkembangan keterampilan motorik pada anak sangat erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak, sehingga setiap gerakan yang dilakukan oleh anak merupakan hasil dari pola interaksi dari berbagai bagian sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Sejalan dengan pendapat di atas Sumantri (2005: 47) mengungkapkan bahwa perkembangan motorik adalah proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).

Perkembangan motorik berhubungan dengan kemampuan gerak pada anak, karena gerak pada anak merupakan unsur yang utama dalam pengembangan motorik anak. Anak yang perkembangan motoriknya baik akan terlihat jelas ketika anak tersebut melakukan berbagai gerakan dan permainan yang mereka lakukan. Menurut Corbin (Sumantri, 2005: 48) bahwa perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang

melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi.

Berdasarkan beberapa pengertian perkembangan motorik di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses terjadinya perubahan gerak setiap individu, di mana proses perubahan tersebut berjalan secara bertahap sesuai dengan bertambahnya usia. Pada perkembangan motorik tersebut, unsur yang paling utama ialah kemampuan gerak anak.

#### **b. Prinsip Perkembangan Motorik**

Yudha M. Saputra (2005:114) mengemukakan bahwa prinsip perkembangan motorik adalah adanya suatu perubahan perkembangan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya. Pendapat lain dikemukakan oleh Hurlock (1978: 151) bahwa berdasarkan hasil studi longitudinal mengenai perkembangan motorik, terdapat lima prinsip perkembangan motorik antara lain: (a) Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf, (b) Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, (c) Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, (d) Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik, (e) Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf

Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh otak. Otaklah yang mengatur setiap gerakan yang dilakukan anak, semakin matangnya perkembangan sistem syaraf otak yang mengatur otot, maka semakin baik kemampuan motorik anak.

b. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang

Keterampilan motorik belum dapat berkembang sebelum sistem syaraf dan otot anak berkembang dan mencapai kematangan. Apabila pemberian keterampilan motorik diberikan sebelum anak mencapai kematangan maka tidak akan memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak akan berarti apa-apa. Saat yang tepat dalam mengajarkan keterampilan motorik adalah ketika anak sudah mencapai kematangan organ-organ yang akan berpengaruh terhadap perkembangan motorik, seperti kematangan otot dan syaraf.

c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan

Perkembangan motorik dapat diramalkan dapat ditunjukkan dengan bukti bahwa suatu kemampuan motorik akan berjalan konsisten dengan laju perkembangan keseluruhannya. Misalnya, anak yang duduknya lebih awal akan berjalan lebih awal ketimbang anak yang duduknya terlambat.

d. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik

Karena pada awal perkembangan motorik mengikuti pola yang diramalkan, agar perkembangan tersebut sesuai dengan hukum arah perkembangan, maka diperlukan adanya norma perkembangan motorik. Norma perkembangan tersebut dapat diketahui dari umur rata-rata anak yang telah dikorelasikan dengan kegiatan motorik yang telah dicapai. Petunjuk tersebut dapat digunakan untuk menilai kenormalan perkembangan anak.

e. Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik

Laju perkembangan motorik pada setiap individu mengalami perbedaan, meskipun mengikuti pola yang serupa untuk semua orang. Hal tersebut mempengaruhi waktu pencapaian tugas perkembangan motorik pada setiap individu. Sebagian kondisi tersebut mempercepat laju perkembangan motorik sedangkan sebagian lagi memperlambatnya.

Sumantri (2005: 45) bahwa salah satu prinsip perkembangan motorik anak usia dini yang normal adalah terjadi suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya. Dengan demikian pemberian aktivitas gerak pada anak usia dini sangat diperlukan agar perubahan fisik maupun psikis yang dialami oleh anak terjadi sesuai dengan tahap usia perkembangannya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip perkembangan motorik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adanya suatu

perubahan yang terjadi pada diri anak baik fisik maupun motorik. Anak yang sedang dalam proses tumbuh kembang akan mengikuti pola pertumbuhan yang sesuai dengan kematangan syaraf dan otak anak, sehingga setiap individu anak akan memiliki perbedaan laju pertumbuhan yang berbeda dari satu anak dengan anak yang lain meskipun mengalami pola perkembangan yang serupa.

### **c. Fungsi Pengembangan Motorik**

Bambang Sujiono (2005: 2.11) mengemukakan bahwa pengembangan kemampuan motorik memiliki fungsi antara lain, melatih anak gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat. Sejalan dengan pendapat diatas Depdiknas (2008: 2) menjabarkan fungsi perkembangan motorik :

- 1) Melatih kelenturan dan koodinasi 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 sosial anak
- 7) Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi

Sejalan dengan pendapat diatas, Yudha M Saputra (2005:115) membagi fungsi pengembangan motorik menjadi 2 yaitu fungsi pengembangan motorik kasar antara lain: (1) sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan untuk anak, (2) sebagai alat untuk membentuk, membangun serta memperkuat tubuh anak, (3) untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak, (4) sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional, (5) sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial, (6) sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi, sementara itu fungsi pengembangan motorik halus antara lain: (1) sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, (2) sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata, (3) sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi pengembangan motorik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah upaya pemberian stimulus dan pelayanan bagi anak usia dini guna mencapai dan melatih seluruh aspek perkembangan pada diri anak agar proses belajar keterampilan motorik anak dapat berkembang secara maksimal.

#### **d. Tahap Belajar Motorik Anak TK**

Bambang Sujiono, (2005:1.4) perkembangan motorik pada anak usia dini secara umum memiliki tiga tahapan yaitu : (a) Tahap kognitif, (b) Tahap asosiatif, (c) Tahap autonomous.

- a. Tahap kognitif, pada tahap kognitif anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan suatu gerakan tertentu. Pada tahap ini dengan kesadaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa yang lalu.
- b. Tahap asosiatif, pada tahap ini anak banyak belajar dengan cara coba meralat olahan pada penampilan atau gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali di masa mendatang. Tahap ini adalah perubahan strategi dari tahap sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya.
- c. Tahap autonomous, Pada tahap ini gerakan yang ditampilkan anak merupakan respons yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan. Anak sudah menampilkan gerakan secara otomatis.

#### **e. Perkembangan Motorik Kasar**

Pada hakikatnya perkembangan motorik kasar adalah berbagai perilaku bentuk gerak manusia yang berhubungan dengan keterampilan gerakan otot-otot yang saling berkoordinasi. Slamet Suyanto (2005: 51) berpendapat bahwa perkembangan motorik kasar meliputi perkembangan otot kasar dan halus. Otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak,

seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Oleh karena itu gerakan tersebut dikenal dengan gerakan dasar. Berdasarkan kenyataan pendapat di atas sejalan dengan Desmita (2007: 98) mengemukakan bahwa keterampilan motorik kasar meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh seperti berjalan dan melompat.

Yudha M Saputra (2005: 117) mengemukakan bahwa perkembangan motorik kasar adalah kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar yang biasa anak lakukan untuk meningkatkan kualitas hidup. Gerakan 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. Menurut Bambang Sujiono (2005: 1.13) bahwa pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki.

Dari beberapa pengertian perkembangan motorik kasar di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan gerak yang dihasilkan oleh otot-otot besar yang saling berinteraksi sehingga menciptakan suatu gerakan yang kompleks. Gerakan pada motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian tubuh anak.

Slamet Suyanto, (2005: 15) anak yang aktif bergerak dan cenderung melakukan kegiatan yang menguras banyak tenaga dapat mengoptimalkan fungsi-fungsi otot yang ada dalam tubuhnya, sehingga anak yang lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain dan melakukan berbagai kegiatan akan lebih terlihat bugar dan sehat jika dibandingkan dengan anak yang kurang suka aktivitas yang membutuhkan keterampilan motorik, khususnya motorik kasar. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak untuk menghasilkan suatu gerakan yang kompleks. Montolalu (2005: 4.6) mengemukakan bahwa tugas perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun antara lain:

Tabel 1. Tugas perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun (Montolalu, 2005: 4.6)

Usia	Tugas Perkembangan Anak
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengendarai sepeda roda tiga</li> <li>b. Melompati tali setinggi 20 cm</li> <li>c. Menangkap bola</li> <li>d. Berjalan jinjit sejauh 3 meter</li> <li>e. Lompat jauh dengan awalan sejauh 60 cm</li> <li>f. Mengikuti garis lurus dengan menempatkan kaki yang satu di depan kaki yang lain</li> <li>g. Berlari dengan jinjit</li> <li>h. Membawa gelas penuh berisi air</li> <li>i. Meloncat dengan kedua kaki bersama sama</li> <li>j. Lari dan lompat</li> <li>k. Turun tangga satu kaki untuk 1 tangga</li> <li>l. Melempar mengenai sasaran dalam jarak 5 meter</li> </ul>

Sejalan dengan pendapat diatas, Bambang Sujiono (2005: 3.22-3.23) mengemukakan bahwa anak usia 4-5 tahun memiliki karakteristik gerak sebagai berikut:(a) menempel, (b) mengerjakan *puzzle*, (c) mencoblos kertas dengan pensil atau spidol, (d) mewarnai dengan rapi, (e) mengkancingkan kancing baju, (f) menggambar dengan gerakan naik turun bersambung, (g) menarik garis lurus, lengkung, miring (h) mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, (i) melempar dan menangkap bola, (j) melipat kertas, (k) berjalan diatas papan titian tanpa terjatuh (keseimbangan tubuh), (l) berjalan dengan berbagai variasi, (m) memanjat dan bergelantungan, (n) melompat parit atau guling, (o) senam dengan gerakan kreativitas sendiri.

Selain tahap-tahap perkembangan motorik di atas, Bambang Sujiono(2005: 5.3) menjelaskan bahwa pola gerak dasar pada usia Taman Kanak-kanak dapat digolongkan dalam tiga bentuk gerak dasar sebagai berikut: (1) Gerak lokomotor, (2) gerak non-lokomotor, (3) Manipulatif.

1. Gerak lokomotor (gerak berpindah tempat) di mana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat; misalnya jalan, lari, dan loncat.

a. Jalan

Bambang Sujiono (2005: 5.7) menjelaskan bahwa jalan adalah suatu gerakan melangkah ke segala arah yang dilakukan oleh siapa saja dan tidak mengenal usia. pada pertumbuhan gerak terjadi perubahan proporsi bagian-bagian tubuh dimana kaki dan tangan semakin berimbang dengan togok (*trunk*). Pertumbuhan ini akan lebih memungkinkan anak melakukan gerakan-gerakan yang lebih terampil dan gesit, antara lain gerakan berjalan dan memegang.

b. Berlari

Bambang Sujiono (2005: 5.14) menjelaskan bahwa gerakan berlari merupakan perkembangan dari gerakan berjalan. Gerakan dasar anggota tubuh pada saat berlari menyerupai gerakan berjalan. Perbedaanya terletak pada irama

ayunan langkah. Pada gerakan lari iramanya lebih cepat dan saat-saat tertentu kedua kaki menginjak tanah.

c. Meloncat

Bambang Sujiono (2005: 5.23) menjelaskan bahwa meloncat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh/tinggi dengan ancang-ancang dari cepat atau lambat dengan menumpu dua kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.

2. Gerak nonlokomotor, dapat diartikan sebagai gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sedikit sekali bergerak dari daerah tumpuannya. Gerakan nonlokomotor yang termasuk didalamnya antara lain *stretching* dan *bending*.

a. *Stretching*

Bambang Sujiono (2005: 4.36) *stretching* dapat diartikan sebagai penguluran otot atau sekelompok otot, pelurusan sendi atau persendian tubuh dengan tujuan membuat badan memanjang. Gerakan penguluran umumnya selain untuk meningkatkan kelentukan atau keleluasaan gerak sendi yang harus dilakukan secara terkontrol.

b. *Bending*

Bambang Sujiono (2005: 4.36) menjelaskan bahwa *bending* merupakan gerakakan membengkokkan bagian tubuh pada setiap persendiannya, di mana struktur sendi akan menentukan keleluasaan gerak setiap sendi yang dihasilkan.

3. Gerak manipulatif, merupakan gerak yang melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Beberapa gerakan yang termasuk dalam gerak manipulatif adalah melempar dan menangkap.

a. Melempar

Bambang Sujiono (2005: 5.27) menjelaskan bahwa melempar adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan. Misalnya, lengan dan jari-jari yang harus melepaskan benda yang dipegang pada saat yang tepat.

b. Menangkap

Bambang Sujiono (2005: 4.48) menjelaskan bahwa menangkap merupakan gerak dasar manipulasi yang melibatkan penghentian suatu objek yang terkontrol oleh satu atau kedua tangan. pada tahap awal biasanya objek akan dihentikan dengan satu bagian atau beberapa bagian tubuh.

Pada awal masa anak memasuki usia prasekolah antara 4-5 tahun mereka akan sangat menikmati aktifitas yang lebih menantang dan lebih suka melakukan petualangan seperti memanjat dengan tangkas dan bergelantungan menggunakan kedua tangannya untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Gerakan dasar yang sederhana mulai dapat terkoordinasi menjadi lebih variatif sehingga dapat memunculkan pengalaman baru dan anak akan berulang-ulang melakukan kegiatan yang baru ditemuinya yang menjadikan anak merasa senang dan mengasyikan. Peningkatan perkembangan motorik dapat diamati melalui 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 keterampilan motorik yang dilakukan efektif dan efisien. Peningkatan keterampilan yang ada pada anak Taman Kanak-kanak juga dapat memberikan pengalaman gerakan yang berarti dan memberikan kesempatan beraktivitas untuk memperoleh keseimbangan jiwa dan raga yang berarti akan berdampak baik untuk meningkatkan rasa percaya diri yang tinggi karena adanya kemampuan motorik yang ada pada diri anak.

Selain gerak dasar motorik kasar pada anak, terdapat beberapa unsur-unsur kesegaran jasmani yang perlu diperhatikan. U.Z. Mikdar (2006: 47) komponen kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan sangat diperlukan oleh anak untuk menunjang kegiatan mereka yaitu, kegiatan belajar, komponen tersebut meliputi;(1) kecepatan,(2) power,(3) kelincahan,(4) koordinasi,(5) keseimbangan, dan (6) kecepatan reaksi. Senada dengan pendapat di atas Bambang Sujiono (2005:7.3-7.5) menjabarkan unsur-unsur kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan motorik antara lain:

#### 1) Kekuatan

Bambang Sujiono (2005: 7.3) kekuatan (*strength*) adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu beban. Latihan-latihan yang secara langsung mendukung peningkatan kekuatan otot adalah latihan isometrik (seperti gerakan menahan beban tubuh dengan merentangkan tangan ke dinding) dan latihan dengan mengangkat beban. 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, semakin kecil pula kekuatan yang dihasilkan.

## 2) Daya Tahan

Bambang Sujiono (2005: 7.3) menjelaskan bahwa daya tahan (*endurance*) adalah kemampuan tubuh mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. 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

Bambang Sujiono (2005: 7.4) menjelaskan bahwa kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak atau berpindah dari tempat satu ke tempat yang lain dengan waktu sesingkat-singkatnya. Kecepatan dapat dikembangkan dengan kegiatan latihan yang serba cepat, seperti lari dengan jarak yang pendek.

## 4) Kelincahan

Bambang Sujiono (2005: 7.4) menjelaskan bahwa kelincahan (*agility*) adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Komponen kelincahan adalah melakukan gerak perubahan arah secara cepat. Berlari cepat, kemudian berhenti secara mendadak dan kecepatan beraksi. Latihan dapat diberikan

kegiatan dalam bentuk latihan dengan perubahan arah gerak, misalnya lari hilir mudik.

#### 5) Kelentukan

Bambang Sujiono (2005: 7.5) menjelaskan bahwa kelentukan (*flexibility*) adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang geraknya (*range of movement*). Kelentukan seseorang ditentukan oleh kemampuan gerak dari sendi-sendi. Latihan yang mendukung secara langsung peningkatan kelentukan adalah dengan senam.

#### 6) Koordinasi

Bambang Sujiono (2005: 7.5) menjelaskan bahwa koordinasi gerak merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak. Misal koordinasi tangan dan mata yaitu dalam menangkap bola yang dilempar. Koordinasi kaki dan mata yaitu dalam kegiatan menendang bola.

#### 7) Ketepatan

Widodo Dwi Cahyo (2011: 12) menjelaskan bahwa ketepatan adalah kemampuan tubuh atau anggota tubuh dalam mengendalikan dalam mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran yang dikehendaki.

#### 8) Keseimbangan

Muhajir (2004: 9) menjelaskan bahwa keseimbangan adalah kemampuan seseorang dalam memelihara posisi tubuh yang statis (tidak bergerak) untuk mempertahankan posisi dalam satu titik agar tidak terjatuh/robok.

Sedangkan menurut Bouchard (Wira Indra Satya, 2006: 10) bahwa komponen kebugaran jasmani terdiri dari:

- a. Komponen otot, meliputi kemampuan daya ledak otot, kekuatan dan daya tahan otot
- b. Komponen morfologi, membahas bagian dari bentuk atau tipe tubuh manusia
- c. Komponen motorik, terdiri dari kelincahan, keseimbangan, koordinasi, dan kecepatan gerak
- d. Komponen kardiorespirasi, merupakan kajian pada kemampuan jantung dan paru
- e. Komponen metabolik, adalah suatu yang mencerminkan kemampuan metabolik tubuh yang dihasilkan oleh kerja yang memadai dari sistem hormonal terutama pada hormon insulin.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud komponen kebugaran jasmani dalam penelitian ini adalah unsur-unsur yang mendukung kemampuan motorik kasar anak yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melatih koordinasi, ketepatan dan keseimbangan badan. Dalam penelitian ini yang menjadi komponen-komponen kebugaran jasmani yang dapat dilatih untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak adalah komponen koordinasi, ketepatan dan keseimbangan.

## **2. Tinjauan Tentang Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu kebutuhan penting yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain anak dapat meluapkan segala perasaan, pemikiran dan keinginan yang sedang dialaminya. Anggani Sudono (1999: 18) mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau pemberian informasi, memberi kesenangan, dan mampu mengembangkan imajinasi anak. Dalam melakukan kegiatan bermain anak tidak mendapat paksaan dari orang tua atau orang dewasa yang ada di sekelilingnya, melainkan dengan hati sukarela

anak mau melakukan kegiatan bermain. Saat anak bermain, tidak hanya mendapatkan kepuasan dan rasa senang semata, melebihi itu semua bermain dapat mengembangkan dan melatih anak untuk belajar bersosialisasi dengan teman sebaya dan dunia luar yang anak belum banyak ketahui.

Pendapat lain tentang bermain juga dikemukakan oleh Jerome Singer (Mayke, 1973: 10) memandang bermain khayal merupakan usaha anak untuk menggunakan kemampuan fisik dan mental guna mengatur atau mengorganisasi pengalaman-pengalamannya, bermain digunakan oleh anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan potensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas. Kegiatan bermain pada anak usia dini mempunyai sumbangan dan pengaruh yang amat besar bagi perkembangan seorang anak, seluruh aktivitas saat bermain akan direkam dan disimpan dalam ingatan anak yang kemudian akan dimunculkan kembali sebagai pembelajaran yang memberikan makna dalam kehidupannya kelak. Santosa (Kamtini dan Husni, 2005: 47) mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan tanpa disadari oleh anak, saat bermain mereka juga akan mendapatkan pengetahuan baru yang belum pernah di ketahui sebelumnya oleh anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Michael Ellis (Mayke, 1973: 10) bahwa bermain sebagai bentuk pemrosesan informasi. Menurut Ellis, makhluk hidup secara mental selalu aktif. Mereka terus-menerus berusaha membuat informasi yang terlalu sedikit atau terlalu banyak.

Pengetahuan anak dibangun ketika anak melakukan suatu proses pembelajaran baik di lingkungan sekolah atau keluarga karena itu menjadi sangat

penting bagi pendidik maupun orang tua untuk dapat memberikan kebebasan dan kesempatan yang seluas-luasnya. Santosa (Kamtini dan Husni, 2005: 47) berpendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Parten (Slamet Suyanto, 1932: 126) mengemukakan bahwa ada lima tingkatan perkembangan bermain sebagai berikut: (a)*solitary play*, (b)*onlooker play*, (c) *parallel play*, (d)*assosiative play*, (e)*cooperative play*.

a) *Solitary Play* (bermain sendiri)

Pada mulanya anak asyik bermain sendiri. Sifat egosentrisme yang tinggi menyebabkan bermain sendiri dan tidak peduli apa yang dimainkan teman disekelilingnya. Misalnya anak menggunakan balok untuk membuat rumah atau menjadi mobil-mobilan.

b) *Onlooker Play* (bermain dengan melihat cara temannya bermain)

Pada tahap ini anak yang tadinya bermain sendiri mulai melihat dan bagaimana temannya bermain. Anak sesekali berhenti bermain dan mengamati bagaimana temannya bermain. Sering anak menggunakan waktu yang cukup lama, asyik melihat temannya bermain.

c) *Parallel Play* (bermain secara parallel dengan temannya)

Pada tahap ini anak bermain dengan temannya dengan menggunakan benda-benda yang sejenis misalnya, bermain pasir, tetapi tiap anak bermain sendiri-sendiri. Kadang saling melihat, saling memberi komentar, atau bercakap-cakap.

d) *Assosiative Play* (bermain beramai-ramai)

Pada tahap ini anak mulai bermain bersama atau beramai-ramai. Misalnya salah satu anak anak menyatakan bermain “Elang dan anak ayam”, di mana salah satu anak menjadi burung elang dan anak yang lain menjadi anak ayam. Burung elang mengejar anak ayam yang berhamburan ke sana-ke mari.

e) *Cooperative Play*

Pada tahap ini anak bermain bersama temannya dalam bentuk tim, menentukan jenis permainan yang akan di mainkan, biasanya dalam bentuk *game*. Anak juga membicarakan mengenai aturannya, pembagian peran, dan siapa yang akan bermain lebih dahulu. Permainan jenis ini menunjukkan bahwa anak telah memiliki kemampuan sosial. Contoh permainan *cooperatif* antara lain ialah sepak bola, gobak todor dan bermain peran.

Pada saat proses kegiatan bermain, anak dapat merealisasikan segala bentuk keinginan yang tidak dapat diungkapkan seluruhnya kepada guru ataupun orang dewasa yang ada di sekelilingnya. Bahkan terkadang banyak di antara mereka tidak dapat memahami keinginan yang ada pada diri anak, sehingga melalui kegiatan bermain anak dapat mewujudkan segala keinginan yang ingin dilakukannya. Bermain dapat dikatakan sebagai identitas penting bagi anak usia dini untuk menampilkan ciri yang khas ketika anak berada pada masa-masa pertumbuhan dan perkembangannya. Kesempatan anak untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada dan sedang tumbuh pada diri anak hendaknya dapat dijadikan sebagai tujuan utama mengantarkan para peserta didik menuju pada sebuah pencapaian yang diinginkan oleh semua pihak.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu aktivitas atau kebutuhan yang perlu dipenuhi oleh setiap anak pada masa usia dini. Melalui bermain anak akan mendapatkan berbagai manfaat yang berguna sehingga dapat memberikan pengalaman langsung dan anak akan banyak mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dengan teman sebayanya. Melalui kegiatan bermain seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang di antaranya bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional.

#### **b. Manfaat Bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain. Kebutuhan akan bermain sudah dimulai sejak bayi dan akan terus berkembang seiring bertambahnya usia dan tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain diharapkan dapat memberikan manfaat yang kompleks pada seluruh aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan kognitif sehingga kegiatan bermain hendaknya dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan tahapan perkembangan pada anak, agar dapat memberikan pembelajaran dan pengetahuan yang bermakna pada anak kelak. Manfaat bermain bagi anak sebetulnya sangat variatif. Nakita (Kamtini dan Husni, 2005: 55 ) merinci manfaat bermain dalam tiga ranah yakni:

- 1) Fisik motorik. anak akan terlatih motorik kasar dan halusnyanya. Dengan bergerak, anak akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.
- 2) Sosial emosional. anak merasa senang karena ada teman bermainnya. Ditahun-tahun pertama kehidupan, orangtua merupakan teman bermain yang utama bagi

anak. Hal ini membuatnya merasa disayang dan ada kelekatan dengan orangtua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah.

- 3) Kognisi. anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam, manis dan asam. Anak pun dapat belajar perbendaharaan kata, bahasa, dan berkomunikasi timbal balik.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Mayke Tedjasaputra (2005: 55) mengemukakan beberapa manfaat yang dapat diperoleh anak usia dini melalui bermain antara lain: (a) manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik,(b) manfaat bermain untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus,(c) manfaat bermain bagi aspek sosial emosional,(d) manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian,(e) manfaat bermain untuk perkembangan kognisi,(f) manfaat bermain untuk mengasah ketajaman indera,(g) manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan, olahraga, menari.

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Apabila anak banyak mendapatkan kesempatan untuk melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan gerakan- gerakan tubuh maka akan membuat tubuh anak menjadi sehat dan otot-otot akan tumbuh kuat.

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

Pada usia sekitar 4 atau 5 tahun anak mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu misalnya gambar rumah, orang dan lainnya, sedangkan pada aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Misalnya, anak berlari - lari untuk mengejar temannya. Pada awalnya anak belum

terampil berlari tetapi dengan bermain kejar - kejaran, maka anak akan berminat untuk melakukannya dan menjadi lebih terampil.

c. Manfaat bermain bagi aspek sosial emosional

Dengan teman sebayanya anak akan belajar berbagai hak milik, menggunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bergiliran dan mempertahankan hubungan yang sudah terbina.

d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Melalui bermain seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya dan banyaknya larangan yang dialami dalam kehidupannya sehari-hari jika anak dapat memperoleh kesempatan untuk menyalurkan seluruh perasaan yang ada pada dirinya setidaknya akan membuat anak lega dan rileks. Selain itu anak dapat belajar bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerjasama, bersikap jujur, murah hati, tulus dan sebagainya.

e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi

Anak usia prasekolah diharapkan mampu menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran melalui kegiatan bermain.

f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman indera

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan penginderaan. Kelima aspek penginderaan tersebut perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap pada lingkungan sekitar. Pada anak prasekolah kepekaan penglihatan dan pendengaran perlu untuk dikembangkan karena akan membantu anak agar lebih mudah mengenal dan mengingat bentuk - bentuk atau

kata tertentu yang akhirnya memudahkan anak belajar membaca serta menulis di kemudian hari.

g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan, olahraga dan menari.

Melalui kegiatan bermain kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh akan lebih terlatih. Keterampilan motorik kasar dan halus merupakan dua aspek penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olahraga dan menari.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan manfaat bermain dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan bermain anak dapat melatih dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu aspek bahasa anak, sosial emosional, kognitif dan fisik motorik anak, bermain juga dapat memberikan dampak yang positif bagi anak dalam masa yang akan datang kelak.

### **c. Karakteristik Bermain**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang utama bagi seorang anak. Dengan bermain anak akan banyak belajar dan mendapatkan banyak pengalaman yang bermakna, kegiatan bermain mempunyai kekhasan tersendiri jika dibandingkan dengan kegiatan yang lain. B.E.F Montolalu, dkk (2005: 2.4-2.5) menjelaskan bahwa bermain memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) bermain adalah sukarela,(2) bermain adalah pilihan anak,(3) bermain adalah kegiatan yang menyenangkan,(4) bermain adalah simbolik,(5) bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

#### 1. Bermain adalah sukarela

Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seorang, sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul betul memuaskan dirinya, bukan karena iming-iming hadiah atau karena diperintah oleh orang lain. Dengan kata lain permainan yang dilakukan anak adalah suatu kepuasan tersendiri karena tidak harus memenuhi tuntutan atau harapan dari luar, anak-anaklah yang menentukan perannya sendiri dalam bermain.

#### 2. Bermain adalah pilihan anak

Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau *nonplay*.

#### 3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stres. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di Taman Kanak-Kanak, disamping perasaan aman dalam lingkungan bermainnya.

#### 4. Bermain adalah simbolik

Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi. Melalui kegiatan bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman dengan

kenyataan sekarang, misalnya dengan berpura-pura menjadi orang lain, anak-anak akan bertingkah seperti yang diperankannya.

#### 5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud karakteristik bermain dalam penelitian ini adalah kekhasan yang ada dalam kegiatan bermain yang tidak ditemukan pada kegiatan yang lain sehingga dalam kegiatan bermain dapat menimbulkan perasaan menyenangkan, menarik dan menjadi pilihan pada diri anak tersebut.

#### **d. Permainan *Bowling***

H. Strickland (1999: 5) bahwa permainan tenpin *bowling* (*bowling* dengan sepuluh *pin*) adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan lingkaran 27 inchi (diameter kira-kira 8 1/2 inchi) pada *alley* (lorong) atau *lane* selebar 42 inchi. Bola menggelinding sejauh 60 kaki ke arah formasi sepuluh buah *pin*, *pin* tersebut masing-masing tingginya 15 inchi dan bagian tengah satu pin berjarak 12 inchi dari *pin* berikutnya. Permainan *bowling* ialah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan atau melempar bola menggunakan tangan. Bola *bowling* akan digelindingkan atau dilempar ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Jika semua *pin* dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut *strike*. Jika *pin* tidak dijatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan *pin* yang tersisa. Bilamana

pada lemparan kedua tidak ada lagi *pin* tersisa disebut *spare*. Jika setelah dua kali masih ada *pin* yang tersisa maka disebut *open frame (missed)* yang kesemuanya itu akan menentukan perhitungan angka yang didapat dalam setiap gamenya. *Pin* akan kembali disusun seperti semula untuk *frame* selanjutnya ([Wikipedia.org/wiki/bowling](http://Wikipedia.org/wiki/bowling)). Permainan *bowling* juga diartikan oleh Ginanjar Asmasubrata (2012:106) sebagai suatu jenis olahraga atau permainan menggelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan. Bola *bowling* dilemparkan ke *pin* (gada) yang berderet dan berjumlah 10 buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika di lihat dari atas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Jubaedah (2011) bahwa melalui permainan *bowling* untuk anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung sehingga anak akan lebih tertarik untuk belajar menggunakan permainan *bowling* tersebut. Sejalan dengan hasil penelitian di atas, permainan *bowling* juga diharapkan dapat membantu anak dan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini terutama dalam komponen koordinasi, ketepatan dan keseimbangan.

Permainan *bowling* di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan *bowling* baik itu alat dan aturan permainannya sesuai dengan tingkatan kemampuan anak usia 4-5 tahun atau kelompok A menjadi lebih sederhana dan dapat dipahami oleh anak. Bola *bowling* yang digunakan dalam permainan umumnya memiliki ukuran yang berat dan tidak mungkin digunakan oleh anak usia prasekolah, sehingga yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperangkat miniatur alat permainan *bowling* yang terbuat dari plastik.

Aturan permainannya pun juga dibuat sederhana agar anak dapat memahami dan mau mengikuti kegiatan tersebut. Tujuan dari permainan *bowling* ini adalah untuk melatih kemampuan motorik kasar anak dan juga dapat meningkatkan kualitas keseimbangan, koordinasi, dan ketepatan anak. Pemilihan permainan *bowling* ini di dasarkan pada kenyataan di lapangan TK An Nur II khususnya di kelompok A1 bahwa kegiatan pengembangan pada aspek motorik kasar dirasa masih belum maksimal. Kegiatan permainan belum banyak memanfaatkan alat permainan yang ada, sehingga peneliti memilih permainan *bowling* yang dirancang sederhana untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Adapun langkah-langkah permainan *bowling* yang dibuat menjadi lebih sederhana dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Pemain berdiri dengan jarak 5 meter dari sasaran (*pin*).
- b) Pemain mengambil bola untuk melempar.
- c) Posisi awal pemain sebelum melempar adalah sikap berdiri tegak dan memegang bola menggunakan tangan.
- d) Pemain berdiri lurus mengarah ke *pin* gada yang akan dilempar dan posisi kaki pemain berada tepat di batas garis permainan untuk bersiap-siap melemparkan bola.
- e) Bola diletakkan tepat dibawah badan, kemudian posisi badan condong ke arah depan dan agak dibungkukkan.
- f) Lempar bola menggunakan tangan untuk mengenai sasaran *pin* yang ada di depan pemain.

g) Setiap pemain mendapatkan 3 kali kesempatan melempar, jika lemparan belum mengenai sasaran, pemain dapat mencoba kembali untuk melempar.

Selanjutnya, langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui permainan *bowling* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada anak-anak mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan bersama-sama.
- (2) Setelah itu, guru mengajak anak-anak untuk keluar ruangan kelas menuju lorong yang berada di dekat kelas.
- (3) Guru mengkondisikan anak untuk tenang dan kemudian guru memberikan penjelasan serta contoh bermain *bowling* dengan benar di depan anak-anak
- (4) Setelah guru selesai memberikan penjelasan dan conoth guru mulai memanggil nama anak satu per satu untuk maju bermain *bowling*.
- (5) Setiap anak yang bermain mendapatkan kesempatan sebanyak 3 kali untuk mencoba melempar bola *bowling*.

Dalam penelitian ini dipilih permainan *bowling* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan permainan ini dapat dimodifikasi menjadi permainan sederhana dengan menggunakan miniatur permainan *bowling* dengan ukuran yang lebih ringan.

Dari pengertian permainan bowling di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud permainan *bowling* dalam penelitian ini adalah permainan yang dilakukan dengan cara melemparkan bola secara terarah untuk dapat menjatuhkan *pin* atau gada yang berjumlah 10 buah. Permainan bowling dalam penelitian ini komponen yang akan dinilai adalah koordinasi, ketepatan dan keseimbangan.

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Jubaedah (2011) dengan judul “Penerapan Permainan *Bowling* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XVI Sumberagung Grati Pasuruan”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif antara peneliti dan guru, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Metode pengumpulan data berupa observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui kemampuan berhitung anak melalui permainan bowling mengalami peningkatan yaitu sebesar 55% pada siklus I dan 90% pada siklus II.

## **C. Kerangka Berpikir**

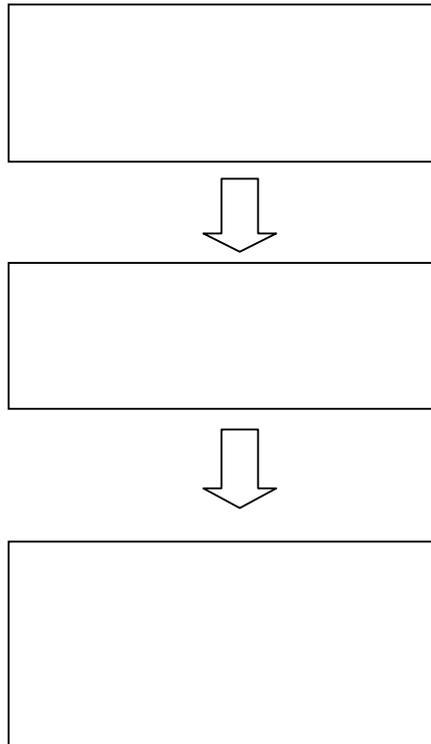
Setiap individu memerlukan aktivitas gerak untuk membantu berlangsungnya proses perkembangan dan pertumbuhannya. Gerak merupakan suatu proses perubahan posisi atau letak pada bagian tubuh tertentu. Belajar gerak sangat diperlukan oleh setiap anak usia dini guna melatih dan mengoptimalkan seluruh keterampilan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan usianya. Salah satu gerak yang perlu dikembangkan ialah motorik kasar.

Motorik kasar merupakan salah satu kemampuan gerak yang melibatkan otot-otot kasar atau otot-otot besar. Otot tersebut berfungsi untuk melakukan gerakan dasar yang terkoordinasi oleh otak. Kemampuan dalam melakukan gerakan perlu dilatih melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak yang sesuai dengan tahapan usianya.

Kemampuan motorik kasar perlu dikembangkan seiring dengan bertambahnya usia anak dan tugas perkembangannya yang semakin kompleks. Untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar diperlukan kegiatan yang dapat menstimulus gerakan otot-otot kasar. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan adalah permainan bowling. Permainan bowling dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran untuk dapat mengembangkan motorik kasar anak. Dalam bermain *bowling* anak dapat melatih menggerakkan bagian badan yaitu kaki dan tangan untuk menghasilkan suatu gerakan dasar melempar, melatih kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan badan agar tidak terjatuh setelah melempar bola, serta melatih koordinasi antara posisi kaki dan tangan anak ketika melempar bola. Selain itu, melalui kegiatan bermain bowling anak mendapatkan kesempatan yang luas untuk bergerak dan melatih keterampilan gerak anak, sehingga anak akan memahami manfaat kesehatan pribadi yang menunjang tumbuh kembangnya.

Kegiatan pembelajaran melalui permainan *bowling* merupakan salah satu kegiatan yang dapat melatih kemampuan gerak yang ada pada diri anak sekaligus sebagai sarana dalam memberikan kesempatan mengolah berbagai kemampuan gerak anggota tubuh, agar menjadikan anak sebagai individu yang memiliki kesehatan jasmani guna menunjang seluruh aspek perkembangan yang ada pada diri anak.

Gambar 1. Bagan kerangka berpikir



**D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian kajian teori dan mengacu pada tujuan penelitian, maka dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut “Permainan *bowling* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 TK An Nur II”

## **BAB III METODE PENELITIAN**

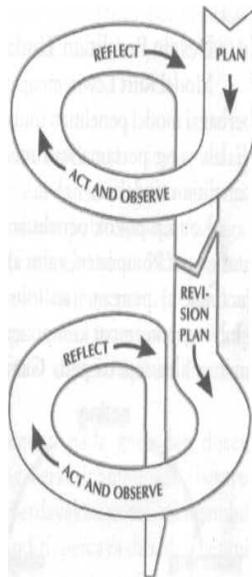
### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Wina Sanjaya (2009: 26) bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Penelitian tindakan kelas ini merupakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru. Peneliti terlibat secara langsung dalam proses penelitian 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 menganalisis data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitian

### **B. Model penelitian**

Model penelitian adalah prosedur yang menggambarkan bagaimana penelitian akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian tindakan yang dikembangkan dari model Kemmis dan Mc Taggart (Herawati Susilo, 2011: 12) Penelitian model Kemmis dan Mc Taggart, dapat digambarkan dalam bentuk sebagai berikut :



Keterangan:

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan

(Herawati Susilo, 2011: 12)

Model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untai-untai dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Keempat komponen tersebut di pandang sebagai satu siklus, sehingga dalam satu siklus terdapat empat komponen yang harus dilalui oleh peneliti. Keempat komponen tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut: (a) perencanaan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi, (d) refleksi.

a. Perencanaan

- 1) Membuat Rangkaian Kegiatan Harian yang berisi tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. RKH disusun bersama-sama antara peneliti dan guru kelas yang menjadi kolaborator. RKH

ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

- 2) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi mengenai keikutsertaan anak.
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam proses pembelajaran yaitu miniatur alat permainan *bowling*.

b. Pelaksanaan tindakan

Implementasi pelaksanaan tindakan pada prinsipnya merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Strategi apa yang digunakan, materi apa yang digunakan atau dibahas, dan sebagainya. Namun perencanaan yang dibuat tersebut bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya. Pada saat pelaksanaan tindakan peneliti dan guru menggunakan RKH yang telah disusun sebelumnya.

c. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan dilakukan. Pada saat melakukan observasi peneliti harus mencatat semua peristiwa atau hal yang terjadi di dalam kelas dan sebisa mungkin pengamatan dilakukan menyatu secara alami dengan pembelajaran yang sedang dilakukan, yang artinya proses pengamatan tidak mengganggu suasana pembelajaran yang sedang berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi adalah perbuatan merenung atau upaya evaluasi yang dilakukan oleh para kolaborator (peneliti dan guru) yang terkait dengan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan

guru kelas atau berkolaborasi dengan 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 dibuat rencana perbaikan pada tahap perbaikan selanjutnya .

### **C. Waktu Penelitian, Tempat Penelitian, Subjek Penelitian dan Objek Penelitian**

#### **1. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2012/2013 pada bulan Mei 2013.

#### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di TK An Nur II yang beralamat di Stan, Maguwoharjo, Depok, Sleman.

#### **3. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas A1 TK An Nur II yang berjumlah 24 anak terdiri dari 14 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. .

#### **4. Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan, yaitu permainan *bowling*.

### **D. Metode Pengumpulan Data**

Suharsimi Arikunto (2005: 100) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode–metode

yang dapat dipergunakan dalam pengumpulan data antara lain: angket, wawancara atau interview, observasi, ujian atau tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh oleh peneliti bersumber dari interaksi antar guru dan anak atau anak dengan anak pada saat kegiatan pembelajaran melalui bermain. Selain itu, data juga dapat diperoleh dari perubahan perilaku anak pada saat terjadinya proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

Observasi menurut Wina Sanjaya (2009: 86) merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau di teliti. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi perilaku-perilaku anak sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan oleh guru. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi sebagai panduan.

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh data dengan cara memotret dan merekam suatu kejadian pada saat proses penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mendokumentasikan kegiatan anak pada saat proses pembelajaran melalui permainan *bowling* yang berupa foto-foto. Foto-foto tersebut berfungsi untuk merekam proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

## E. Instrumen Penelitian

Wina Sanjaya (2009: 84) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas ini, instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

### a. Lembar Observasi

Observasi/pengamatan dilaksanakan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai aktivitas anak didik. Instrumen observasi yang digunakan adalah *check list*. Check list atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda cek ( $\checkmark$ ). *Check list* merupakan alat observasi yang praktis sebab semua aspek yang diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu. Adapun kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penilaian permainan bowling

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Motorik Kasar	Koordinasi	Posisi tangan anak pada saat memegang bola tepat berada dibawah badan dan kaki tidak melewati batas garis permainan.
	Ketepatan	Lemparan bola dapat mengenai sasaran pin/gada.
	Keseimbangan	Posisi kaki dan badan anak tetap berdiri setelah melempar bola.

Tabel 3. Rubrik Penilaian tentang Koordinasi

NO.	KRITERIA	SKOR	DESKRIPSI
1.	Sangat bisa	3	Jika posisi tangan pada saat memegang bola tepat di bawah badan dan kaki tidak melewati batas garis permainan.
2.	Bisa	2	Jika posisi tangan pada saat memegang bola tepat di bawah badan tetapi kaki melewati batas garis permainan atau sebaliknya .
3.	Belum bisa	1	Jika posisi tangan pada saat memegang bola tidak tepat di bawah badan (diatas badan, di samping badan) dan kaki melewati batas garis permainan .

Tabel 4. Rubrik Penilaian tentang Ketepatan

NO.	KRITERIA	SKOR	DESKRIPSI
1.	Sangat bisa	3	Jika lemparan bola tepat mengenai sasaran (anak dapat mengenai sasaran sebanyak 3 kali secara berturut-berturut dari 3kali kesempatan melempar yang diberikan) menggunakan bola berukuran besar dari jarak lemparan 5 meter .
2.	Bisa	.2	Jika lemparan bola mengenai sasaran (anak dapat mengenai sasaran sebanyak 2 kali dari 3 kali kesempatan melempar yang diberikan) menggunakan bola berukuran besar dari jarak lemparan 5 meter .
3.	Belum bisa	1	Jika lemparan bola tidak mengenai sasaran (anak hanya dapat mengenai sasaran sebanyak 1 kali atau tidak bisa sama sekali dari 3kali kesempatan melempar yang diberikan) menggunakan bola berukuran besar dari jarak lemparan 5 meter.

Tabel 5. Rubrik Penilaian tentang Keseimbangan

NO.	KRITERIA	SKOR	DESKRIPSI
1.	Sangat baik	3	Jika tumpuan posisi kaki dan badan anak tetap berdiri (kaki tidak bergeser ke arah samping kanan atau samping kiri), tanpa terjatuh setelah melempar bola .
2.	Baik	2	Jika tumpuan posisi kaki dan badan anak berubah (kaki bergeser ke arah samping kanan atau samping kiri), tetapi tidak terjatuh setelah melempar bola
3.	Belum baik	1	Jika tumpuan posisi kaki dan badan anak berubah (kaki bergeser ke arah samping kanan atau samping kiri), dan terjatuh setelah melempar bola

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan faktor pendukung bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Dokumentasi dapat berupa foto, audio atau video. Dalam penelitian ini dokumentasi berupa foto-foto saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini daftar dokumentasi yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 6. Draft daftar isi dokumentasi

No.	Aspek yang didokumentasikan
1.	Foto alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian
2.	Rencana Kegiatan Harian (RKH)
3.	Foto pelaksanaan tindakan

## F. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh dan dikumpulkan maka langkah selanjutnya dalam proses penelitian adalah menganalisis data. Wina Sanjaya (2009:85) bahwa analisis data penelitian ada dua macam yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berhubungan dengan kualitas tertentu misalnya, baik, sedang dan kurang. Sedangkan data kuantitatif dapat diolah dengan menggunakan perhitungan statistik yang biasa disimbolkan dengan jumlah kuantitas yang berupa angka-angka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskripsi kualitatif.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam kemampuan motorik kasar digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{N}{n} \times 100 \%$$

N = jumlah anak yang kemampuan motorik kasarnya baik/belum/kurang

n = jumlah anak keseluruhan / hadir

Kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam 5 tingkatan menurut Suharsimi Arikunto (2005: 44) sebagai berikut:

Jika memiliki kesesuaian 81-100% : sangat baik

Jika memiliki kesesuaian 61-80% : baik

Jika memiliki kesesuaian 41-60% : cukup

Jika memiliki kesesuaian 21-40% : kurang

Jika memiliki kesesuaian 0-20% : kurang sekali

### **G. Indikator Keberhasilan**

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Adapun keberhasilan akan terlihat apabila hasil kegiatan anak melalui permainan bowling terjadi peningkatan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan ini adalah apabila 81% dari 24 anak (19,44%) mendapatkan kriteria sangat baik.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Data awal sebelum penelitian**

#### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian berada di TK An Nur II Stan yang beralamat di Desa Stan Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada anak-anak kelompok A1 pada bulan Mei 2013 tahun ajaran 2012/2013. Sekolah ini memiliki lima ruang kelas yang terdiri dari dua kelas pada kelompok A yaitu kelas A1 dan A2 dan tiga kelas pada kelompok B yaitu kelas BI, B2 dan B3. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A1 yang berjumlah 24 anak yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Sarana dan prasarana yang dimiliki sudah antara lain terdapat ruang kepala sekolah, kamar mandi, ruang komputer, UKS (Unit Kesehatan Sekolah) dan satu gudang. APE (Alat Permainan Edukatif) yang dimiliki Tk ini juga cukup lengkap ada ayunan, bola dunia, papan titian, mangkok putar, jungkat-jungkit dan jarring laba-laba. TK An Nur II dipimpin oleh Ibu Juwariyah serta memiliki 12 orang guru dengan kualifikasi pendidikan berjenjang SI sebanyak 10 orang dan 2 orang guru belum berjenjang SI serta terdapat 1 orang karyawan yang menjadi penjaga sekolah.

#### **2. Deskripsi Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan**

Kondisi awal sebelum dilakukan tindakan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 masih kurang berkembang. Terutama dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan yang meliputi unsur

koordinasi, ketepatan dalam melempar suatu benda untuk mengenai sasaran dan keseimbangan badan. Tindakan awal ini sangat penting untuk meningkatkan hasil yang lebih baik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap anak kelompok A1 TK An Nur II di ketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak masih kurang. Kegiatan pembelajaran melalui bermain pada motorik kasar yang diberikan guru masih belum variatif sehingga anak cenderung tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan guru ketika akan memulai kegiatan. Pembelajaran melalui kegiatan bermain jarang dilakukan pada awal kegiatan pembelajaran, anak kurang mendapatkan kesempatan untuk bergerak dan melatih kemampuan motorik kasarnya dikarenakan guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran selain itu pembelajaran pada motorik kasar hanya dilakukan sebentar dan singkat sehingga anak belum merasakan manfaat dari pembelajaran tersebut. Berikut hasil observasi awal sebelum dilakukan tindakan.

Tabel 7. Hasil Observasi Koordinasi Anak pada Pra Tindakan

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Sangat baik	0	0 %
2.	Baik	6	25%
3.	Belum baik	18	75%
Jumlah		24	100 %

Tabel 8. Hasil Observasi Ketepatan Anak pada Pra Tindakan

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	2	8,34%
2.	Baik	4	16,67 %
3.	Belum Baik	18	75%
Jumlah		24	100 %

Tabel 9. Hasil Observasi Keseimbangan Anak pada Pra Tindakan

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat baik	1	4,17%
2.	Baik	7	29,17 %
3.	Belum baik	16	66,67%
Jumlah		24	100 %

Tabel 10. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar pada Pra Tindakan

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	3	12,5%
2.	Baik	8	33,33 %
3.	Belum Baik	13	54,17%
Jumlah		24	100 %

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum dilakukan tindakan masih perlu adanya pemberian stimulus pada kemampuan motorik kasar anak, kemampuan anak dapat dikatakan masih kurang dan belum terarah, hal tersebut terlihat pada lemparan bola yang dihasilkan oleh anak belum dapat mengenai sasaran yang

dituju. Pada pra tindakan ini jumlah anak yang mendapat kriteria sangat baik hanya terdapat 3 anak dari jumlah anak keseluruhan yaitu 24 anak.

Pada anak yang mendapat kriteria sangat baik, kemampuan anak dalam melempar bola sudah tepat dan koordinasi tangan serta kaki juga sudah terlihat baik. Hal tersebut terlihat dari gerakan ketika berhenti pada batas garis permainan sudah tepat.

Pada anak yang mendapat kriteria baik kemampuan dalam melempar bola sudah baik, namun koordinasi antara posisi tangan pada saat memegang bola belum tepat, anak masih memegang bola dibawah badan dan posisi kaki pada saat bersiap untuk melempar masih melewati batas garis permainan yang sudah ditentukan.

Anak yang mendapat kriteria belum baik karena anak sama sekali tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran. Ada juga anak yang sama sekali belum dapat melempar bola ke sasaran yang sudah ditentukan.

## **B. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian ini terdiri dari siklus 1 dan siklus II. Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis 16 Mei, Sabtu 18 Mei 2013, dan Selasa 21 Mei 2013. Siklus II dilaksanakan pada Kamis 23 Mei 2013, Selasa 28 Mei 2013 dan Kamis 30 Mei 2013. Berikut merupakan gambaran penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

## **1. Pelaksanaan siklus I**

### **a. Perencanaan**

Tahap perencanaan tindakan, peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan I. Perencanaan yang dilakukan antara lain:

#### 1) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di TK tersebut. Tema pembelajaran yang digunakan adalah alam semesta dan sub tema Bencana alam.

#### 2) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana Kegiatan Harian disusun oleh peneliti yang kemudian didiskusikan dengan guru kelas A1. Kegiatan pembelajaran melalui bermain *bowling* dilakukan pada kegiatan awal pembelajaran menggunakan indikator yang disesuaikan dengan indikator yang ada pada aspek perkembangan motorik kasar.

#### 3) Menyiapkan media yang akan digunakan

Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan peneliti menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran nanti. Media yang dipersiapkan oleh peneliti adalah seperangkat alat permainan *bowling*.

#### 4) Menyiapkan instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mencatat perkembangan kemampuan motorik kasar melalui permainan *bowling*.

## **b. Pelaksanaan**

### 1) Siklus I pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 Mei 2013. Tema pada hari itu adalah Alam semesta dan sub tema Bencana alam.

#### a) Kegiatan awal ( $\pm 30'$ )

Kegiatan awal guru memulai pembelajaran dengan mengajak anak untuk berbaris didepan kelas dan kemudian anak-anak masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar yang dilanjutkan dengan memberi salam kepada anak-anak kemudian mengabsen anak satu per satu selanjutnya guru mengajak anak untuk hafalan doa sehari-hari. Setelah menghafal doa, guru kemudian mengajak anak keluar kelas untuk bermain. Guru kemudian mengkondisikan anak dengan mengajak anak berbaris di lorong depan kelas untuk melakukan permainan *bowling*.

Sebelumnya guru menjelaskan bahwa hari ini anak-anak akan diajak untuk bermain *bowling*. Guru memberikan penjelasan tentang aturan permainannya agar anak paham pada saat melakukan permainan *bowling* nanti, tetapi tidak semua anak memperhatikan penjelelasan yang diberikan oleh guru sehingga ketika guru memanggil anak satu persatu untuk bermain masih banyak yang bermain asal-asalan karena tidak mendengarkan penjelasan yang telah diberikan oleh guru.

Pada saat anak melemparkan bola masih banyak anak yang melemparkan bola dengan cara dipantulkan ke bawah sehingga bola yang dilemparkan tidak dapat mengenai sasaran pin. Posisi tangan yang seharusnya tepat berada dibawah badan, anak justru memegangnya diatas badan. Ketika anak diminta untuk untuk

berhenti pada batas garis permainan sebelum melempar bola sebagian besar kaki anak masih melewati batas garis yang telah dibuat tersebut.

Permasalahan lain yang muncul adalah ada beberapa anak yang ketika dipanggil oleh guru untuk bermain, anak tersebut sama sekali tidak mau untuk mencoba sehingga guru harus membujuk anak agar mau ikut bermain. Pada saat kegiatan sedang berlangsung beberapa anak justru malah berlari larian dan tidak mengikuti pembelajaran sehingga membuat suasana bermain menjadi kurang kondusif.

b) Kegiatan inti ( $\pm 60'$ )

Setelah anak-anak selesai bermain bowling kemudian anak-anak masuk kelas untuk mulai belajar bersama. Guru mengkondisikan anak karena suasana kelas agak sedikit ramai. Setelah anak dikondisikan dan mulai tenang guru kemudian melakukan tanya jawab tentang bencana alam apa saja yang pernah dilihat oleh anak dan jawaban anak beragam. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh anak adalah memberi tanda ( $\surd$ ) pada gambar yang dapat menyebabkan banjir, kegiatan kedua menghubungkan gambar benda pada LKA dengan tulisan yang sesuai. Selanjutnya anak memberi tanda (b) pada gambar yang menunjukkan anak yang membantu teman dan kegiatan keempat adalah anak membuat bentuk bintang dari playdough yang telah disediakan oleh guru.

c) Kegiatan akhir ( $\pm 30'$ )

Setelah anak-anak selesai beristirahat kemudian anak kembali masuk kelas. Guru menjelaskan kepada anak apa saja yang termasuk bencana alam dan apa penyebabnya. Setelah itu guru bertanya-jawab menggunakan buku cerita yang

berisi tentang bencana alam yang terjadi. Setelah itu guru mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang dilanjutkan dengan berdoa salam dan pulang.

Tabel 11. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus I Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	1	4,17%
2.	Baik	5	20,83%
3.	Belum Baik	18	75%
Jumlah		24	100 %

Tabel 12. Hasil Observasi Ketepatan Anak Siklus I Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	6	25%
2.	Baik	3	12,5%
3.	Belum Baik	15	62,5%
Jumlah		24	100 %

Tabel 13. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus I Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	2	8,33%
2.	Baik	7	29,16%
3.	Belum Baik	15	62,5%
Jumlah		24	100 %

Tabel 14. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	5	20,83%
2.	Baik	7	29,16%
3.	Belum Baik	12	50%
Jumlah		24	100 %

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan I sudah terlihat peningkatan dalam kemampuan anak bermain *bowling*, walaupun belum secara keseluruhan. Anak yang mendapat kriteria sangat baik pada pra tindakan berjumlah 3 anak menjadi 5 anak pada pertemuan I.

Anak yang mendapat kriteria sangat baik, pada saat melempar bola posisi tangan sudah tepat berada di bawah badan dan kaki berada diluar batas garis permainan. Selain itu, keseimbangan badan anak tetap terjaga dan kaki tidak bergeser sama sekali dari area permainan *bowling*. Pada anak yang mendapat kriteria baik juga mengalami peningkatan, anak yang pada pra tindakan sama sekali tidak mampu melempar bola mengenai sasaran sudah mulai mampu walaupun belum semua anak dapat melakukannya. Posisi ketika memegang bola juga sudah sedikit demi sedikit baik. Anak yang mendapat kriteria belum baik masih cukup banyak, hal tersebut dikarenakan bola yang seharusnya dilempar lurus ke arah sasaran justru oleh anak dipantulkan sehingga bola berada jauh dari sasaran, selain itu masih ada anak yang tidak mau ikut bermain.

## 2) Siklus I Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu 18 Mei 2013 dengan tema pembelajaran masih Alam Semesta dan sub tema Matahari, Bulan, Bintang, Bumi.

### a) Kegiatan awal ( $\pm 30'$ )

Kegiatan awal dimulai pukul 07.30. Ketika bel berbunyi anak-anak langsung keluar kelas untuk berbaris didepan kelas setelah itu anak-anak masuk kelas dan kemudian duduk rapi untuk berdoa, setelah selesai berdoa guru memberi salam kepada anak-anak dan dilanjutkan dengan presensi kelas, selanjutnya guru mengajak anak untuk hafalan doa bersama sama.

Guru kemudian memberikan penjelasan kepada anak tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan, setelah itu anak diajak keluar kelas menuju lorong yang berada di depan kelas. Setelah persiapan di area permainan dilakukan guru kemudian kembali menjelaskan aturan permainan yang ada agar anak lebih paham ketika nanti bermain bowling, namun masih terlihat hanya beberapa anak saja yang mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Pada pertemuan II ini masih terlihat anak belum tepat dalam bermain, posisi tangan memegang bola masih berada pada posisi kurang tepat sehingga skor yang didapat belum sempurna. Penguasaan pada unsur keseimbangan terlihat posisi kaki anak berubah dan beberapa sampai terjatuh.

### b) Kegiatan Inti ( $\pm 60'$ )

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang apa saja penyebab banjir kemudian guru membagikan LKA kepada anak untuk memberi tanda ( $\surd$ ) pada gambar yang dapat menyebabkan banjir. Setelah itu menghubungkan gambar

yang sesuai dengan tulisan dan kegiatan ketiga yaitu memberi tanda (b) pada gambar anak membantu teman yang jatuh

c) Kegiatan akhir ( $\pm 30'$ )

Kegiatan akhir yang dilakukan pada hari itu adalah bercakap-cakap tentang anak yang senang bila mendapatkan sesuatu dan kemudian guru menunjuk beberapa anak untuk bercerita bagaimana sikap jika anak diberi sesuatu oleh orang lain. Kemudian guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan besiap-siap berdoa salam lalu pulang.

Tabel 15. Hasil Observasi Koordinasi Anak Siklus I Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	2	8,33%
2.	Baik	8	33,33%
3.	Belum Baik	14	58,33%
Jumlah		24	100 %

Tabel 16. Hasil Observasi Ketepatan Anak Siklus I Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	6	25%
2.	Baik	4	16,67%
3.	Belum Baik	14	58,33%
Jumlah		24	100 %

Tabel 17. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus I Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	2	8,33%
2.	Baik	8	33,33%
3.	Belum Baik	14	58,33%
Jumlah		24	100 %

Tabel 18. Hasil Observasi Motorik Kasar siklus I pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	7	29,16%
2.	Baik	7	29,16%
3.	Belum Baik	10	41,66%
Jumlah		24	100 %

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan II terdapat 7 anak yang mendapatkan kriteria sangat baik.

Anak yang mendapat kriteria sangat baik mulai dapat menguasai beberapa gerakan yang dicontohkan dalam permainan *bowling* ini. Posisi tangan pada saat memegang bola sudah tepat dan lemparan bola yang dihasilkan juga sudah cukup baik, begitu juga dengan keseimbangan badan yang ditunjukkan mengalami peningkatan. Anak yang mendapat kriteria baik tetap berjumlah 7 anak sama dengan pertemuan sebelumnya, pada komponen koordinasi, ketepatan dan keseimbangan juga mulai mengalami peningkatan yang cukup. Pada anak yang mendapat kriteria belum baik, dikarenakan pada komponen keseimbangan posisi

kaki anak berubah dan kebanyakan masih bergeser ke arah kanan atau kiri dari area permainan sehingga mengakibatkan pada beberapa anak akan terjatuh setelah melempar bola.

### 3) Siklus I Pertemuan III

Pertemuan III dilaksanakan pada hari Selasa 21 Mei 2013 dengan tema pembelajaran Alam Semesta dan sub tema Matahari, Bulan, Bintang, Bulan.

#### a) Kegiatan awal ( $\pm 30'$ )

Kegiatan awal dimulai pada pukul 07.30 setelah bel sekolah berbunyi anak-anak berbaris rapi di depan kelas dan kemudian masuk kelas secara bergiliran. Setelah anak masuk kelas dan duduk rapi guru kemudian mengkondisikan anak dengan mengajak anak tepuk tangan. Setelah kondisi kelas tenang guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar bersama sama yang dilanjutkan dengan salam kepada anak-anak, presensi kelas dan hafalan doa sehari-hari.

Setelah selesai hafalan doa guru kemudian menjelaskan kembali kepada anak bahwa hari ini akan bermain *bowling* lagi. Anak-anak tampak antusias dan segera mengajak guru untuk keluar kelas, sebelumnya guru kembali menjelaskan aturan permainan secara lebih rinci agar anak mudah memahaminya. Setelah itu satu per satu anak mulai bermain sesuai dengan nama yang disebutkan oleh guru. Pada beberapa anak sudah mulai memahami penjelasan dari guru dan terdapat peningkatan walaupun hanya sedikit.

#### b) Kegiatan Inti ( $\pm 60'$ )

Pada kegiatan inti guru menjelaskan tentang benda apa saja yang berada dilangit kepada anak, setelah anak-anak mengerti guru kemudian memberikan

tugas untuk memberi tanda (√) pada gambar yang menunjukkan benda benda langit, setelah anak selesai memberi tanda kemudian anak diminta untuk menjahit jelujur bentuk bintang dari kertas. Kegiatan ketiga yang dilakukan oleh anak-anak adalah menempelkan potongan kertas dengan gambar bintang dari ukuran kecil ke besar.

c) Kegiatan akhir (±30')

Kegiatan akhir anak diisi dengan bercakap cakap tentang macam macam bintang dan kemudian guru mengajak anak untuk bernyanyi 'Bintang Kejora' bersama sama. Guru menunjuk beberapa anak untuk maju kedepan bernyanyi lagu "Bintang Kejora" setelah itu guru mengulas kembali kegiatan yang dilakukan pada hari ini kemudian bersiap untuk berdoa,salam dan pulang. Berikut tabel hasil observasi pada pertemuan III.

Tabel 19. Hasil Observasi Koordinasi Anak siklus I pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	3	12,5%
2.	Baik	8	33,33%
3.	Belum Baik	13	54,17%
Jumlah		24	100 %

Tabel 20. Hasil Observasi Ketepatan Anak siklus I pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	7	29,17%
2.	Baik	6	25%
3.	Belum Baik	11	45,83%
Jumlah		24	100 %

Tabel 21. Hasil Observasi Keseimbangan Anak siklus I pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	6	25%
2.	Baik	6	25%
3.	Belum Baik	12	50%
Jumlah		24	100 %

Tabel 22. Hasil Observasi Motorik Kasar siklus I pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	9	37,5%
2.	Baik	6	25%
3.	Belum Baik	9	37,5%
Jumlah		24	100 %

Berdasarkan hasil observasi di atas mulai tampak peningkatan pada kemampuan motorik kasar walaupun belum secara keseluruhan.

Anak yang mendapatkan kriteria sangat baik pada pertemuan III ini berjumlah 9 anak. Pada pertemuan sebelumnya anak yang belum mendapat skor sempurna mulai mau berusaha dan memahami penjelasan serta memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru sebelum permainan dimulai, sehingga didapatkan peningkatan anak yang mendapat kriteria sangat baik. Selanjutnya, anak yang mendapat kriteria baik pada pertemuan III ini berjumlah 6 anak dari yang semula berjumlah 7 anak pada pertemuan sebelumnya. Anak yang mendapat kriteria baik rata-rata belum menguasai kemampuan melempar bola

untuk dapat menjatuhkan pin yang berada di depan. Selain itu, pada komponen keseimbangan posisi kaki anak masih bergeser sehingga perolehan skor belum maksimal pada setiap komponen yang dinilai.

Pada anak yang mendapat kriteria belum baik belum sepenuhnya berkurang. Masih terdapat 9 anak yang belum mendapat kriteria yang diharapkan oleh guru dan peneliti. Fokus perhatian yang diberikan oleh guru yang dirasa belum maksimal membuat beberapa anak yang tidak mau ikut bermain tetap tidak mau mencoba, selain itu beberapa anak masih belum sepenuhnya memperhatikan pembelajaran sehingga membuat suasana pembelajaran kurang kondusif. Melihat beberapa permasalahan yang timbul dari pertemuan I hingga pertemuan III maka peneliti dan guru sepakat untuk melanjutkan pada siklus selanjutnya dengan dasar bahwa pada siklus I indikator keberhasilan yang telah ditentukan belum tercapai.

### **c. Observasi**

Observasi kegiatan dilakukan oleh peneliti pada saat anak melakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain *bowling*. Observasi tersebut dilakukan pada pertemuan I sampai pertemuan III siklus I. Kegiatan bermain *bowling* pada siklus I belum berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar observasi menunjukkan kemampuan anak dalam bermain *bowling* sedikit mengalami peningkatan pada beberapa anak. Itu terlihat dari data jumlah anak yang mendapat kriteria belum bisa sedikit berkurang. Pada pertemuan III guru dan peneliti sepakat untuk lebih detail dalam memberikan penjelasan aturan bermain *bowling* sehingga anak mengerti dan tidak asal-asalan ketika bermain *bowling*. Kesepakatan tersebut

dirasa mampu untuk meningkatkan motorik kasar pada anak, terbukti perolehan skor anak sedikit meningkat walaupun belum menyeluruh.

Tabel 23. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I

No.	Kriteria	Siklus I					
		Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Jumlah Anak	Persentase (%)	Jumlah Anak	Persentase (%)	Jumlah Anak	Persentase (%)
1	Sangat baik	5	20,83%	7	29,16%	9	37,5%
2	Baik	7	29,16%	7	29,16%	6	25%
3	Belum baik	12	50%	10	41,67%	9	37,5%
Total		24	100%	24	100%	24	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat adanya peningkatan pada kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain *bowling*. Pada pertemuan I anak yang mendapat kriteria sangat baik hanya 5 anak (20,83%) pertemuan II sebanyak 7 anak (29,16%) dan pertemuan III 9 anak (37,5%) peningkatan ini diperoleh karena pada beberapa anak sudah mau berusaha dan memperhatikan dengan seksama ketika guru memperagakan contoh bermain yang baik di depan anak-anak sehingga pada beberapa anak mulai tampak mengalami peningkatan.

Pada pertemuan I anak yang mendapat kriteria baik mulai berkurang meskipun hanya sedikit mulai dari 7 anak (29,16%) pada pertemuan I, kemudian tetap berjumlah 7 anak (29,16%) pada pertemuan II, dan berkurang menjadi 6 anak (25%) pada pertemuan III. Anak yang mendapat kriteria baik belum sepenuhnya mendapat skor sempurna sehingga masih perlu diberikan pengarahan

dan bimbingan dari guru. Anak yang mendapat kriteria belum baik mulai sedikit demi sedikit berkurang pada tiap pertemuan. Pada pertemuan I berjumlah 12 anak(50%) setelah diberikan pengarahan dan diberikan contoh bermain *bowling* oleh guru kemudian menurun menjadi 10 anak (41,67%) dan pada pertemuan III menjadi 9 anak (37,5%).

#### **d. Refleksi**

Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan perbandingan dengan melihat tabel hasil observasi sebelum dilakukan tindakan dan pada pelaksanaan tindakan siklus. Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A1 dapat dilihat melalui persentase yang didapat pada awal sebelum dilakukan tindakan hingga pertemuan III. Peneliti dan guru kemudian berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan dari pertemuan I sampai III kemudian menjabarkan permasalahan apa saja yang menjadi kendala pada siklus I sehingga belum dapat mencapai target yang telah ditetapkan. Beberapa permasalahan yang muncul pada siklus I antara lain:

- 1) Pada saat guru memberikan penjelasan kepada anak, beberapa anak tidak memperhatikan guru sehingga ketika anak diminta untuk bermain *bowling* anak bermain dengan asal-asalan.
- 2) Bola *bowling* yang seharusnya dilempar dari bawah untuk mengenai sasaran justru malah dipantulkan oleh beberapa anak sehingga pin gada tidak terjatuh.
- 3) Terdapat beberapa anak yang sama sekali tidak mau ikut dalam kegiatan bermain *bowling*.

- 4) Fokus perhatian yang diberikan guru belum maksimal, sehingga suasana kegiatan pembelajaran kurang kondusif.

Berdasarkan permasalahan yang dialami pada siklus I peneliti dan guru melakukan diskusi untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada pada siklus I. Adapun solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut antara lain:

- 1) Anak yang pada siklus I tidak mau bermain sama sekali akan dipanggil terlebih dahulu untuk bermain dan guru akan memberikan bimbingan serta motivasi lebih khusus agar anak mau ikut bermain.
- 2) Guru akan memaksimalkan penjelasan aturan bermain *bowling* dan juga memberikan contoh bermain *bowling* yang tepat kepada anak secara berulang-ulang.
- 3) Pemberian *reward* berupa pujian dan motivasi akan lebih sering diberikan oleh guru agar anak mau untuk bermain.
- 4) Guru akan lebih fokus dan memberikan pengawasan ketika sedang dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan ketika kegiatan sedang berlangsung seluruh anak dapat terlibat langsung dan saling berinteraksi dengan sesama teman yang lainnya.

Pada siklus I ini peningkatan yang capai oleh anak belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan, sehingga peneliti dan guru akan melanjutkan ke siklus II dengan harapan akan terjadi peningkatan yang sesuai dengan yang telah di tentukan.

### **e. Hipotesis Tindakan Siklus II**

Berdasarkan Pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I, maka dirumuskan hipotesis tindakan yang dapat dirumuskan sebagai berikut “ Permainan *bowling* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan pemberian motivasi dan bimbingan yang lebih khusus pada anak kelompok A1 TK An Nur II“.

## **2. Pelaksanaan Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 sudah mengalami peningkatan walaupun belum mencapai target yang diharapkan oleh peneliti. Untuk mengatasi permasalahan yang ada pada siklus I peneliti dan guru merencanakan pelaksanaan siklus II.

Pada siklus II ini peneliti kembali menyusun perencanaan yang akan dilaksanakan pada siklus II antara lain:

#### 1) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini masih sama dengan siklus I yaitu tema yang akan digunakan akan disesuaikan dengan tema yang telah ada pada TK tersebut. Tema yang akan digunakan adalah alam semesta dengan sub tema matahari, bintang, bulan, bumi.

#### 2) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana Kegiatan Harian disusun oleh peneliti yang kemudian didiskusikan dengan guru kelas A1. Kegiatan pembelajaran melalui bermain *bowling* dilakukan

pada kegiatan awal pembelajaran menggunakan indikator yang disesuaikan dengan indikator yang ada pada aspek perkembangan motorik kasar.

3) Menyiapkan media yang akan digunakan

Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan peneliti menyiapkan terlebih dahulu media pembelajaran yang akan digunakan yaitu seperangkat alat permainan *bowling*.

4) Menyiapkan instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mencatat perkembangan kemampuan motorik kasar melalui permainan *bowling*.

**b. Pelaksanaan**

1) Siklus II Pertemuan I

a) Kegiatan awal

Pada siklus II pertemuan I dilaksanakan hari Sabtu tanggal 25 Mei 2013 dengan tema Alam Semesta dan sub tema Matahari, Bulan, Bintang, Bumi.

Kegiatan awal sebelum bermain *bowling* guru mengajak anak untuk duduk tenang dan bersiap untuk membaca doa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah kondisi anak cukup tenang guru kemudian mengajak anak untuk berdoa bersama-sama yang dilanjutkan dengan hafalan doa sehari-hari, kemudian guru mengabsen anak satu per satu. Guru kemudian melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan anak sebelum berangkat ke sekolah. Beberapa anak ditanya oleh guru apakah sebelum berangkat ke sekolah anak-anak membantu orangtua dirumah atau tidak.

Setelah guru sedikit melakukan Tanya jawab dengan beberapa anak, guru kemudian bertanya kembali “siapa yang masih ingin bermain *bowling* seperti kemarin lagi?” anak-anak berebut untuk menunjuk tangan “saya bu”. Melihat antusias anak guru kemudian memberikan beberapa pengarahan seperti pada pertemuan sebelumnya namun pengarahan yang diberikan lebih rinci agar anak yang belum maksimal dan bermain *bowling* dapat meningkat ke arah yang lebih baik.

Selanjutnya guru mengajak anak keluar kelas menuju lorong didepan ruang kelas. Sebelum melakukan kembali permainan *bowling* guru sedikit memberikan variasi gerakan dan mencontohkannya didepan anak-anak yaitu sebelum anak melempar bola, anak diminta untuk berlari mengambil ancang-ancang terlebih dahulu dan berhenti tepat diluar batas garis permainan kemudian posisi badan dibungkukkan ke depan dan bola dilempar. Guru beberapa kali memberikan contoh kepada anak-anak agar anak-anak paham.

Pada siklus II pertemuan I ini guru mencoba memanggil nama anak yang belum mau bermain terlebih dahulu agar anak yang masih belum maksimal dalam bermain *bowling* mendapatkan bimbingan dan pengarahan lebih oleh guru, selain itu guru akan lebih memberikan pengawasan kepada anak-anak agar suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan dapat berjalan dengan lancar, sehingga diharapkan dapat terjadi peningkatan yang lebih dari pertemuan sebelumnya di siklus I.

b) Kegiatan Inti ( $\pm 60'$ )

Memasuki kegiatan inti guru meminta anak untuk mengelompokkan benda sesuai dengan potongannya yaitu bentuk bulan dan bintang. Setelah itu anak diajak untuk melukis dengan jari membentuk benda-benda yang ada dilangit dan kegiatan yang terakhir adalah menunjuk tulisan bumi dan menarik garis.

c) Kegiatan akhir ( $\pm 30'$ )

Pada kegiatan akhir guru bercerita tentang benda-benda apa saja yang ada dilangit dan bertanya pada beberapa anak. Setelah kegiatan bercerita selesai guru kemudian mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini kemudian guru mengajak anak untuk bersiap berdoa bersama, salam dan pulang.

Tabel 24. Hasil Observasi Koordinasi Anak Siklus II Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	6	25%
2.	Baik	9	37,5%
3.	Belum Baik	9	37,5%
Jumlah		24	100 %

Tabel 25. Hasil Observasi Ketepatan Anak Siklus II Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	12	50%
2.	Baik	5	20,83%
3.	Belum Baik	7	29,17%
Jumlah		24	100 %

Tabel 26. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus II Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	7	29,17%
2.	Baik	8	33,33%
3.	Belum Baik	9	37,5%
Jumlah		24	100 %

Tabel 27. Hasil Observasi Motorik Kasar Siklus II Pertemuan I

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat baik	14	58,33%
2.	Baik	4	16,67%
3.	Belum baik	6	25%
Jumlah		24	100 %

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II pertemuan I ini, didapati peningkatan yang mulai baik. Anak yang mendapatkan kriteria sangat baik berjumlah 14 anak naik dari pertemuan sebelumnya. Peningkatan ini diperoleh karena pada siklus II ini anak-anak terlihat sudah mulai terbiasa dan dapat menghafal tiap gerakan pada permainan *bowling* ini. Selanjutnya anak yang mendapat kriteria baik juga mulai mengalami penurunan, terdapat 4 orang anak yang masih mendapatkan kriteria baik dari jumlah anak semula yang mendapat kriteria baik yaitu 6 anak. anak yang mendapat kriteria baik mulai menurun dikarenakan ketika ada anak yang sedang mendapat giliran untuk bermain, anak-anak yang lainnya memberikan semangat dan motivasi kepada temannya tersebut

sehingga pada beberapa anak menjadi terpacu untuk bermain dengan sungguh-sungguh dan mendapatkan skor yang lumayan baik. Pada anak yang mendapatkan kriteria belum baik berjumlah 6 anak, hal tersebut dikarenakan anak yang sama sekali belum mau untuk bermain harus diberikan motivasi dan bimbingan oleh guru agar anak tersebut dapat tertarik untuk ikut bermain.

## 2) Siklus II Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa 28 Mei 2013 tema pembelajarannya adalah Alam Semesta dan subtema Gunungku.

### a) Kegiatan awal ( $\pm 30'$ )

Kegiatan awal yang dilakukan sebelum bermain *bowling* guru mengkondisikan anak dengan tepuk tangan dan kemudian mengajak anak duduk rapi serta tenang karena akan membaca doa sebelum belajar bersama-sama. Setelah suasana kelas mulai kondusif guru kemudian mengajak anak untuk berdoa yang kemudian dilanjutkan dengan salam dan presensi kelas. Setelah itu guru mengajak untuk hafalan doa sehari-hari. Guru kembali menunjuk beberapa anak untuk menghafal doa yang telah dibaca bersama-sama, kemudian guru mengabsen anak satu per satu.

Setelah guru membuka pembelajaran dengan doa bersama, presensi dan hafalan doa ada anak yang bertanya kepada guru “bu kapan mau main *bowling* lagi?” sebelum guru menjawab pertanyaan anak guru bertanya kepada anak-anak “siapa yang masih ingin bermain *bowling* seperti kemarin?” , anak-anak langsung menjawab berebutan. Guru kemudian memberikan penjelasan kepada anak bahwa

hari ini guru akan mengajak anak bermain bowling kembali. Anak-anak langsung berteriak senang.

Guru kemudian mengajak anak keluar kelas dan menuju lorong di depan kelas. Setelah persiapan dilakukan di area permainan guru kemudian memanggil anak yang belum mau ikut bermain terlebih dahulu. Anak yang sama sekali tidak mau mencoba sedikit merasa takut jika tidak berhasil melemparkan bola ke sasaran pin. Melihat hal tersebut guru terus mencoba membujuk anak tersebut agar mau mencoba melempar bola “mbak vinka ayo sini, nanti kalau bolanya belum kena ga papa, tidak dimarahi kok,ayo pegang bolanya dulu”. Guru terus berusaha membujuk anak dengan memberikan motivasi dan pengertian bahwa jika bola yang dilempar tidak mengenai pin yang ada di depan tidak apa-apa. Akhirnya anak tersebut mau melempar bola meskipun harus didampingi oleh guru.

Setelah anak yang belum mau mencoba akhirnya mau mencoba guru selanjutnya memanggil anak yang lain. Pertemuan II ini sudah tampak suasana menjadi lebih kondusif, teratur dan anak-anak menikmati kegiatan bermain bowling dengan senang.

#### b) Kegiatan Inti (±60')

Dalam kegiatan inti ini anak diberikan LKA untuk mengelompokkan jenis tanaman pegunungan dengan memberi warna, kemudian menjiplak dan menggunting pola yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan ketiga yaitu memberi tanda pada gambar yang termasuk ciptan tuhan dan yang termasuk ciptaan manusia.

c) Kegiatan akhir ( $\pm 30'$ )

Setelah anak-anak selesai istirahat kemudian anak-anak masuk kembali ke kelas dan bertanya jawab serta mengembalikan mainan pada tempatnya. Setelah kegiatan tersebut selesai guru kemudian mengulas kembali kegiatan hari ini. Selanjutnya guru mengajak anak untuk bersiap berdoa bersama, salam, pulang.

Tabel 28. Hasil Observasi Koordinasi Anak Siklus II Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	10	41,67%
2.	Baik	8	33,33%
3.	Belum Baik	6	25%
Jumlah		24	100 %

Tabel 29. Hasil Observasi Ketepatan Anak Siklus II Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	16	66,67%
2.	Baik	3	12,5%
3.	Belum Baik	5	20,83%
Jumlah		24	100 %

Tabel 30. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus II Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	10	41,67%
2.	Baik	8	33,33%
3.	Belum Baik	6	25%
Jumlah		24	100 %

Tabel 31. Hasil Observasi Motorik Kasar Siklus II Pertemuan II

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	17	70,83%
2.	Baik	3	12,5%
3.	Belum Baik	4	16,67%
Jumlah		24	100 %

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pertemuan II ini, mulai terjadi peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Anak yang mendapatkan kriteria sangat baik meningkat menjadi 17 anak, hal tersebut dikarenakan pada pertemuan II ini anak-anak sangat terlihat antusias sekali untuk bermain *bowling*, sehingga anak sudah mulai terbiasa dan menghafal tiap gerakan yang menjadi penilaian pada permainan bowling ini. Pada anak yang mendapatkan kriteria baik juga sudah mulai berkurang karena anak yang semula sama sekali tidak mau ikut bermain mulai mau ikut bermain karena adanya motivasi yang diberikan oleh guru sehingga anak perlahan mulai tertarik untuk ikut bermain. Kemudian anak yang mendapat kriteria belum baik berjumlah 4 anak. Beberapa anak tersebut masih perlu diberikan bimbingan serta motivasi dari guru maupun teman-teman yang lainnya agar mengalami peningkatan perolehan skor dalam bermain *bowling*.

### 3) Siklus II Pertemuan III

Kegiatan pada pertemuan III ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 Mei 2013. Tema pada pertemuan ini adalah Alam Semesta dan sub tema yang berbeda dengan pertemuan sebelumnya yaitu Gunungku.

#### a) Kegiatan awal ( $\pm 30'$ )

Pada kegiatan awal pembelajaran guru mulai mengkondisikan anak dengan tepuk dan meminta anak untuk duduk rapi. Setelah suasana kelas mulai kondusif guru kemudian mengajak anak untuk berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai, dilanjutkan dengan guru memberi salam dan presensi kelas. Sebelum guru memulai kegiatan bermain *bowling* guru memberikan sedikit penjelasan kepada anak-anak agar anak dapat bermain *bowling* dengan baik.

Setelah anak-anak memahami penjelasan dari guru, kemudian guru mengajak anak keluar kelas menuju lorong di depan kelas dan mulai memanggil nama anak yang pada pertemuan II sudah mulai mau mengikuti bermain. Guru memberikan motivasi dan semangat kepada anak agar kemampuan anak dalam melempar bola menjadi lebih baik. Anak yang pada awalnya tidak mau mencoba bermain sudah mulai mau maju ke area permainan sendiri tanpa didampingi oleh guru seperti pada pertemuan sebelumnya.

Pertemuan III ini sebagian besar anak sudah mulai menguasai komponen yang dinilai yaitu koordinasi, ketepatan dalam melempar bola dan keseimbangan badan. Pergerakan kaki pada saat berlari dan berhenti secara tepat di depan batas garis permainan juga sudah mengalami peningkatan. Motivasi dan bimbingan dari

guru menjadikan anak-anak sangat semangat dalam bermain sehingga menciptakan suasana kegiatan bermain menjadi menarik.

b) Kegiatan inti ( $\pm 60'$ )

Pada kegiatan inti ini guru menjelaskan pada anak untuk membuat gambar “gardu pandang” di buku gambar, Setelah itu anak diminta untuk menirukan membuat huruf “lahar” , kegiatan ketiga adalah membilang benda dengan tepat.

c) Kegiatan akhir ( $\pm 30'$ )

Setelah anak-anak selesai istirahat guru kemudian melakukan tanya jawab menggunakan buku yang bergambar kehidupan pak tani di pegunungan. Setelah selesai bercerita guru kemudian mengulas kembali kegiatan hari ini.selanjutnya guru mengajak anak untuk bersiap berdoa bersama,salam,pulang.

Tabel 32. Hasil Observasi Koordinasi Anak Siklus II Pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	14	58,33%
2.	Baik	9	37,5%
3.	Belum Baik	1	4,17%
Jumlah		24	100 %

Tabel 33. Hasil Observasi Ketepatan Anak Siklus II Pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	19	79,17%
2.	Baik	3	12,5%
3.	Belum Baik	2	8,33%
Jumlah		24	100 %

Tabel 34. Hasil Observasi Keseimbangan Anak Siklus II Pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	15	62,5%
2.	Baik	7	29,17%
3.	Belum Baik	2	8,33%
Jumlah		24	100 %

Tabel 35. Hasil Observasi Motorik Kasar Anak Siklus II Pertemuan III

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
1.	Sangat Baik	21	87,5%
2.	Baik	3	12,5%
3.	Belum Baik	0	0%
Jumlah		24	100 %

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pertemuan III ini menunjukkan peningkatan yang telah tercapai sesuai dengan harapan peneliti dan guru. Anak yang mendapatkan kriteria sangat baik berjumlah 21 orang, sehingga dapat dikatakan rata-rata anak sudah dapat melakukan permainan *bowling* dengan baik dan mendapatkan skor yang sempurna. Anak-anak sangat antusias dan senang ketika sudah dapat bermain *bowling* dengan baik dan mendapatkan *reward* dari guru ketika mereka mampu menyelesaikan tugas tersebut. Pada anak yang mendapat kriteria baik masih ada yaitu sebanyak 3 anak, anak tersebut masih perlu diberikan bimbingan yang lebih khusus agar dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian, pada anak yang mendapatkan kriteria belum baik

sudah tidak ada karena seluruh anak sudah mau ikut bermain dan sudah dapat menjadikan suasana pembelajaran berjalan dengan lancar.

### c. Observasi

Kegiatan bermain *bowling* pada pertemuan III ini menunjukkan peningkatan lebih baik. Proses kegiatan bermain *bowling* berlangsung sesuai yang diharapkan oleh peneliti dan guru. Anak sudah terlihat mampu menguasai komponen-komponen yang dijadikan sebagai penilaian. Anak yang semula tidak mau untuk ikut bermain lama kelamaan sudah mulai mau mengikuti walaupun belum sepenuhnya mendapatkan skor tinggi. Keaktifan anak dalam bermain juga sudah terlihat baik, itu terlihat pada saat guru memberikan penjelasan kepada anak, anak nampak sangat fokus pada penjelasan guru.

### d. Refleksi akhir

Kegiatan refleksi pada pertemuan III ini membahas tentang peningkatan yang terjadi dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan hingga siklus II dilaksanakan. Peningkatan kemampuan motorik kasar siklus II sebesar 87,5% dari kondisi awal 12,5%. Berikut ini adalah data hasil observasi yang telah dicapai oleh anak pada siklus II.

Tabel 36. Hasil Rekapitulasi Motorik Kasar Anak Siklus I Dan Siklus II

Kriteria	Siklus I	Presentase (%)	Siklus II	Presentase (%)
Sangat baik	9	37,5%	21	87,5%
Baik	6	25%	3	12,5%
Belum baik	9	37,5%	0	0%
Jumlah	24	100%	24	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II telah terjadi peningkatan. Anak yang mendapat kriteria sangat baik pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan 3 anak (12,5%) meningkat menjadi 9 anak (37,5%) pada siklus I dan menjadi 21 anak (87,5%) pada siklus II. Kriteria baik pada awal sebelum tindakan 8 anak (33,33%) menjadi 6 anak (25%) pada siklus I dan 3 anak (12,5%) pada siklus II. Kriteria belum baik pada kondisi awal 13 anak (50%) turun menjadi 9 anak (37,5%).

Data dari hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik pada kemampuan motorik kasar anak melalui bermain *bowling*. Hal tersebut terlihat pada siklus II tingkat pencapaian yang diinginkan menunjukkan lebih dari 80% anak mengalami peningkatan sesuai dengan indikator yang diinginkan oleh peneliti, sehingga pelaksanaan tindakan dihentikan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi di atas, maka dapat diuraikan hasil evaluasi sebagai berikut :

- a. Kegiatan pembelajaran melalui bermain *bowling* berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan, anak mau mengikuti permainan selama kegiatan berlangsung.
- b. Penambahan variasi gerakan berlari kecil terlebih dahulu (mengambil ancang-ancang) pada saat akan melempar bola menjadi suatu tantangan bagi anak dan membuat anak bersemangat untuk melakukannya.
- c. Motivasi, pengarahan dan pemberian pujian yang dilakukan guru membuat rasa percaya diri anak timbul sehingga anak berani tampil didalam area permainan *bowling*.

### **C. Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari siklus I dan siklus II, setiap siklus dilaksanakan dalam III pertemuan. Siklus II merupakan langkah yang dilakukan dalam memperbaiki permasalahan yang muncul pada siklus I, sehingga diperoleh hasil yang terus meningkat pada setiap pertemuan yang dilaksanakan yang hingga mencapai target yang diharapkan.

Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan peneliti terlebih dahulu menganalisis kondisi pembelajaran pada aspek motorik kasar dengan melakukan pengamatan (observasi) untuk dapat mengetahui sejauh mana permasalahan yang timbul pada kemampuan motorik kasar anak kelompok A1. Proses pelaksanaan observasi tersebut sangat penting dilakukan agar pemberian tindakan perbaikan khususnya pada kemampuan motorik kasar anak dapat memberikan hasil yang tepat dan dapat bermanfaat baik bagi guru maupun anak. Berikut paparan pelaksanaan tindakan pada pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan diketahui bahwa rata-rata anak kelompok A1 belum dapat melempar bola secara terarah dari jarak lemparan 5 meter. Hal tersebut tidak sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Montolalu (2005: 4.6) bahwa anak pada rentang usia antara 4-5 tahun memiliki tugas perkembangan motorik kasar yang salah satunya adalah anak dapat melempar mengenai sasaran dari jarak 5 meter. Kemampuan anak dalam melempar yang belum baik diduga karena pemberian pelatihan dan

stimulus masih belum diberikan dengan maksimal, sehingga anak belum terbiasa untuk dapat melempar menggunakan bola dengan baik.

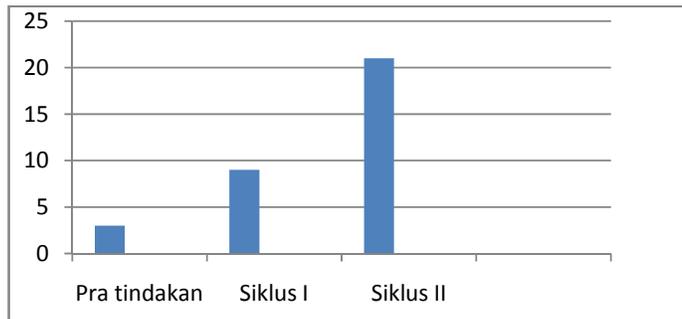
Permainan *bowling* ini rancang dengan tujuan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan motorik kasar anak. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak-anak dapat secara meningkatkan keterampilan tubuh anak serta mampu melatih koordinasi dan mengontrol gerakan tubuh agar sebisa mungkin anak dapat menjaga keseimbangan badan, hal tersebut sesuai dengan pendapat Bambang Sujiono (2005: 2.11) bahwa fungsi dari pengembangan fisik motorik adalah mengontrol gerakan tubuh serta dapat melatih keterampilan tubuh anak.

Pada pertemuan siklus I guru meminta anak untuk bermain *bowling* sesuai dengan giliran yang diberikan oleh guru. Pada siklus I terlihat masih banyak anak yang belum bisa melakukan lemparan dengan benar. Bola yang seharusnya dilemparkan lurus ke arah pin sasaran justru oleh anak dipantulkan ke bawah sehingga lemparan bola jauh tidak mengenai sasaran. Pada siklus I ini muncul beberapa permasalahan yang dirasa menghambat berlangsungnya kegiatan bermain *bowling* seperti anak bermain-main sendiri dan tidak memperhatikan kegiatan yang sedang berlangsung, beberapa anak hili mudik berlarian di tengah-tengah area permainan sehingga mengganggu konsentrasi anak yang berada di dalam area permainan, dan juga ada anak yang sama sekali tidak mau mengikuti kegiatan bermain *bowling* dan memilih tetap berada didalam kelas. Hasil observasi pada siklus I dapat dilihat pada peningkatan persentase yang didapat pada tiap pertemuan. Anak dengan kriteria sangat baik berjumlah 9 anak (37,5%). Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa pada siklus I belum mencapai

indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti sehingga akan dilanjutkan pada siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan pada beberapa permasalahan yang ada pada siklus I, anak sudah mulai menguasai gerakan gerakan dalam permainan *bowling*, posisi tangan yang kurang tepat pada saat memegang bola juga sudah mulai berkurang selain itu lemparan bola yang semula dipantulkan ke bawah juga sudah mulai mampu melempar lurus kearah sasaran pin. Gerakan variasi berlari kecil yang dicontohkan oleh guru juga mulai dapat dilakukan oleh anak, sehingga sebagian besar anak sudah mendapatkan kriteria sangat baik dalam penilaiannya. Data yang diperoleh pada siklus II anak yang mendapat kriteria sangat baik sebanyak 21 anak (87,5%) dari jumlah anak secara keseluruhan. Pada kriteria baik berjumlah 2 anak (8,33%). Peningkatan yang terjadi pada siklus II ini telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti sehingga diputuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Dari hasil observasi yang didapat menunjukkan bahwa pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan anak yang mendapat kriteria sangat baik hanya 3 anak (12,5%) naik menjadi 9 anak yang mendapat kriteria sangat baik (37,5%) pada siklus I, kemudian mengalami peningkatan menjadi 21 anak (87,5%) pada siklus II. Dari uraian hasil peningkatan pada awal sebelum tindakan hingga siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini :

Grafik 1. Hasil penelitian pra tindakan, siklus I, siklus II



Tabel 37. Hasil Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Dari Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II

Kriteria	Pra Tindakan	Persentase (%)	Siklus I	Persentase (%)	Siklus II	Persentase (%)
Sangat Baik	3	12,5%	9	37,5%	21	87,5%
Baik	8	33,33%	6	25%	3	12,5%
Belum Baik	13	54,17%	9	37,5%	0	0%
Jumlah	24	100%	24	100%	24	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan hingga pelaksanaan tindakan siklus II. Pada kondisi awal sebelum tindakan jumlah anak yang mendapat kriteria sangat bisa hanya 3 anak (12,5%) kemudian pada pelaksanaan tindakan siklus I anak yang mendapat kriteria sangat bisa menjadi 9 anak (37,5) pada siklus II anak yang mendapat kriteria sangat bisa meningkat menjadi 21 anak (87,5%). Peningkatan yang dialami pada siklus II terjadi karena anak sudah mulai dapat menguasai aspek koordinasi, ketepatan dan keseimbangan sehingga anak-anak merasa sangat senang dan antusias untuk mengikuti kegiatan bermain *bowling*. Selain itu anak

yang sama sekali tidak mau ikut terlibat dalam pembelajaran pada siklus II sudah mulai tertarik mengikutinya.

Dari keberhasilan yang dicapai pada siklus II terdapat beberapa faktor yang mendukung tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu pemberian pengarahan dan motivasi yang dilakukan terus menerus dan berkesinambungan oleh guru, sehingga memacu anak-anak untuk berhasil. Namun, dalam penelitian ini masih terdapat 3 anak (12,5%) dari jumlah keseluruhan anak yang belum mendapatkan kriteria sangat baik dikarenakan anak kurang merasa percaya diri sehingga masih harus diberikan bimbingan dan motivasi lebih dari guru.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini masih memiliki keterbatasan yaitu waktu pelaksanaan penelitian yang dilakukan sudah mendekati kegiatan pengayaan di sekolah tersebut, sehingga pelaksanaannya belum sepenuhnya maksimal.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan dari perbaikan peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan *bowling* pada anak kelompok A1 TK An Nur II yang dilakukan dalam dua siklus dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran melalui permainan *bowling* mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya pada komponen koordinasi, ketepatan dan keseimbangan. Kegiatan pembelajaran pada Siklus I dengan dilakukannya pengenalan terlebih dahulu kepada anak mengenai permainan *bowling*, kemudian guru memberikan contoh bermain *bowling* yang benar kepada anak, sehingga anak dapat memahami kegiatan pembelajaran melalui permainan *bowling*. Pada Siklus II pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan pada pemecahan permasalahan-permasalahan yang muncul pada Siklus I seperti pemberian motivasi dan bimbingan yang lebih khusus kepada anak agar kegiatan pembelajaran melalui permainan *bowling* dapat lebih meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang akan di capai.
2. Hal ini terbukti melalui perolehan persentase kemampuan motorik kasar dari awal sebelum tindakan sampai siklus II yakni, kondisi awal sebelum dilakukan tindakan anak yang mendapat kriteria sangat baik hanya berjumlah 3 anak (12,5%) dari jumlah keseluruhan anak setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I diperoleh hasil bahwa anak yang mendapat kriteria sangat baik mengalami peningkatan menjadi 9 anak (37,5%) dan kemudian pada siklus II

anak yang mendapat kriteria sangat baik meningkat menjadi 21 anak (87,5%) yang artinya telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal sebagai berikut.

Saran untuk guru:

- a. Guru TK An Nur II hendaknya lebih aktif dalam memberikan pengarahan dan motivasi kepada anak didik agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan kondusif dan lancar.
- b. Bimbingan dan motivasi perlu lebih ditingkatkan oleh guru TK An Nur II agar dapat memacu semangat belajar anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bambang Sujiono. (2005). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- B.E.F Montolulu. (2005). *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2008). *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta : Bagian Proyek Olahraga Masyarakat, Direktorat Olahraga Masyarakat.
- Desmita. (2007). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- GINANJAR ASMASUBRATA. (2012). *Serba Tahu Dunia Olahraga*. Surabaya: Dafa Publishing.
- H.Strickland, Robert. (1999). *Bowling* (Terjemahan :Eri Desmarini Nasution). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hurlock, B. Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak Jilid II* (Terjemahan :Med Meitasari Tjanrasa bad Muchlihah Zarkasih). Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Jubaedah. (2011). Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XIV Sumberagung Grati Pasuruan. Diakses dari <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod.cri> tanggal 14 agustus 2013 pukul 20.16
- Kamtini dan Husni Wardi. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu Di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Maimunah Hasan. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mayke T. Sugianto. (1995). *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- MS. Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek*. Jakarta: Erlangga
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilo, Herawati, Husnul Chotimah & Yuyun Dwita. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayumedia.
- U.Z. Mikdar. (2006). *Hidup Sehat:Nilai Inti Berolahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Widodo, Dwi Cahyo. (2011). *Komponen-Komponen Kebugaran*. Diakses dari <http://Onopirododo.Wordpress.Com/2011/05/06/Komponen-KomponenKebugaran> tanggal 1 Oktober 2013 pukul 20.15
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wira Indra Satya. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yudha Saputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*. Jakarta : Depdiknas.
- <http://d.wikipedia.org/wiki/bowling> diakses tanggal 14 Agustus 2013 pukul 20.15 WIB

# **Lampiran 1**

## **Surat Izin Penelitian**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

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



Certificate No. QSC 0081

No. : **2629** /UN34.11/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

25 April 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Dj. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Kota 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 : Eka Nur Rahmawati Kurnialita  
NIM : 09111244029  
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD  
Alamat : Tapanrejo Rt.09 Rw.33 Maguwoharjo, Depok, Sleman

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : TK AN Nur II STAN Maguwoharjo, Depok, Sleman  
Sampel : Siswa kelompok A 1  
Variabel : Kemampuan Motorik Kasar  
Waktu : April-Juni 2013  
Metode : Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui permainan *Bowling* pada Siswa Kelompok A 1 TK AN Nur II STAN Maguwoharjo Depok

Demikian perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dy. Haryanto, M.Pd.  
NIP 19600902 198702 1 0014

Tembusan Yth:  
Dekan (sebagai laporan)  
Wakil Dekan I FIP  
Ketua Jurusan PPSD FIP  
Subbag TU  
Subbag Pendidikan FIP  
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

070/3689N/4/2013

Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 2629/UN34.11/PL/2013  
Tanggal : 25 April 2013 Perihal : Pemohonan Ijin Penelitian

- Dasar : 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.

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

- : EKA NUR RAHMAWATI KURNIALITA NIP/NIM : 09111244029  
: KARANGMALANG, YOGYAKARTA  
: MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA SISWA KELOMPOK A1 TK AN NUR II STAN MAGUWO HARJO DEPOK  
: TK AN NUR II STAN MAGUWO HARJO Kec. DEPOK, Kota/Kab. SLEMAN  
: 29 April 2013 s/d 29 Juli 2013

**Ketentuan**

1. Berikan 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. Berikan 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](http://adbang.jogjaprov.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;  
3. Ijin hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di kegiatan;  
4. Penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhirnya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://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 29 April 2013  
A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Sekretaris Daerah dan Pembangunan



Hendar Sulistyawati, SH  
NIP. 195801201985032 003

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);  
Sleman c/q Bappeda  
Kantor Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY  
Fak. Ilmu Pendidikan UNY  
Korespondensi



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800  
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

**SURAT IZIN**

Nomor : 070 / Bappeda / 1505 / 2013

**TENTANG  
PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.  
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta  
Nomor : 070/3689/V/4/2013 Tanggal : 29 April 2013  
Hal : Izin Penelitian

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
Nama : EKA NUR RAHMAWATI KURNIALITA  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09111244029  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Alamat Rumah : Tapanrejo RT 09 RW 33 Maguwoharjo, Depok, Sleman, D.I. Yogyakarta  
No. Telp / HP : 0857 2971 1906  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN BOWLING PADA SISWA KELOMPOK AI TK AN NUR II STAN MAGUWOHARJO, DEPOK, SLEMAN, D.I. YOGYAKARTA  
Lokasi : TK An Nur II Stan Maguwoharjo, Depok  
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 29 April 2013 s/d 29 Juli 2013

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Wajah melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajah menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajah menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajah menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 29 April 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M  
Pembina, IV/a  
NIP 19630112 198903 2 003

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Depok
6. Kepala Desa Maguwoharjo, Depok
7. TK An Nur II Stan Maguwoharjo
8. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY.
9. Yang Bersangkutan

**Surat Keterangan**

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala TK An Nur II Stan Maguwoharjo Depok menerangkan bahwa :

Nama : Eka Nur Rahmawati Kurnialita

NIM : 09111244029

Prodi/Jurusan : PG PAUD/PPSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bahwa nama tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas di TK An Nur II Stan Maguwoharjo Depok pada semester II tahun ajaran 2012/2013 dalam rangka menyusun Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Meningkatkan kemampuan Motorik Kasar melalui permainan bowling pada siswa kelompok A1 TK An Nur II Stan Maguwoharjo Depok", dengan baik

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

Depok, 30 Mei 2013



**SURAT KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : BANU SETYO ADI, M.Pd  
NIP : 19810920 200604 1 003  
Jabatan : Dosen FIP Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama : EKA NUR RAHMAWATI KURNIALITA  
NIM : 091112440029  
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 Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bowling Di Kelompok A1 TK An Nur II Stan Maguwoharjo"

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

Yogyakarta, April 2013

Validator

  
BANU SETYO ADI, M.Pd  
NIP. 19810920 200604 1 003

Minggu : XVIII  
 Kelompok : A  
 Tema : Alam Semesta  
 Sub Tema : Bencana Alam  
 Hari / Tanggal : Kamis , 16 Mei 2013

Indikator	Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar
- Melempar dengan berbagai media ( F.17)	Disiplin	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris, doa bersama,salam, presensi</li> <li>• Hafalan</li> <li>• PL. Bermain Bowling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku absen</li> <li>• Buku panduan agama</li> <li>• Alat permainan bowling</li> </ul>
- Menunjuk benda ke dalam kelompok yang sama (K.16) - Menghubungkan gambar/benda dengan lambang huruf (K.36) - Menciptakan 2 bentuk dari kepingan geometri (FM.45)	Kreatif  Mandiri  Kreatif	Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• PT. Memberi warna pada gambar benda sejenis</li> <li>• PT . Menghubungkan gambar benda dengan tulisan yang sesuai</li> <li>• PT. Membuat bentuk gunung dari bentuk geometri segitiga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LKA</li> <li>• Majalah</li> <li>• Bentuk-bentuk geometri</li> </ul>
		Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain bebas didalam/ diluar kelas</li> <li>• Cuci tangan,doa, makan,minum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat bermain bebas didalam/ diluar</li> </ul>

		Bekal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Air, serbet, sabun, makanan, minuman</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghubungkan gambar/benda dengan kata(B.32)</li> </ul>	Gemar membaca	Kegiatan Akhir ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• TJ. Tentang kata-kata yang ada dalam buku cerita</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Doa, pesan , salam , pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku cerita gambar</li> <li>• Kegiatan hari ini</li> <li>• Doa</li> </ul>

Depok, 16 Mei 2013



Guru Kelompok A1

Waljiyem, S.Pd

NIP.1970120420081

Peneliti

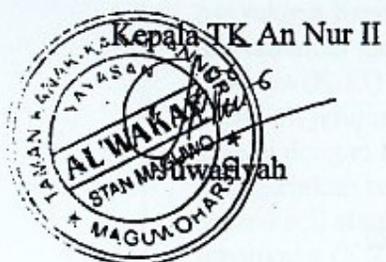
Eka Nur Rahmawati K

Minggu : XIX  
 Kelompok : A  
 Tema : Alam Semesta  
 Sub Tema : Matahari, Bulan, Bintang, Bumi  
 Hari / Tanggal : Sabtu, 18 Mei 2013

Indikator	Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar
- Melempar dengan berbagai media ( F.17)	Disiplin	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris, doa bersama, salam, presensi</li> <li>• Hafalan</li> <li>• PL. Bermain Bowling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku absen</li> <li>• Buku panduan agama</li> <li>• Alat permainan bowling</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal terjadinya banjir (K.9)</li> <li>- Menghubungkan gambar/benda dengan kata (B.32)</li> <li>- Saling membantu sesama teman (NAM.30)</li> <li>- Membuat berbagai bentuk menggunakan playdough/tanah liat (F.41)</li> </ul>	Rasa ingin tahu Gemar membaca Peduli sosial kreatif	Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• PT. Memberi tanda (√) pada gambar yang bisa menyebabkan banjir</li> <li>• PT . Menghubungkan gambar benda dengan tulisan yang sesuai</li> <li>• PT. Memberi tanda ( b) pada gambar anak yang membantu teman yang jatuh</li> <li>• PT. membuat bentuk bintang, matahari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LKA</li> <li>• Majalah</li> <li>• Buku paket</li> <li>• Playdough</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain bebas didalam/ diluar kelas</li> <li>Cuci tangan,doa, makan,minum bekal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alat bermain bebas didalam/ diluar</li> <li>Air, serbet, sabun, makanan, minuman</li> </ul>
- Senang bila mendapat sesuatu (SE.16)	Cinta damai	Kegiatan Akhir ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>Bercakap-cakap tentang anak yang senang bila mendapatkan sesuatu</li> <li>Diskusi</li> <li>Doa, pesan , salam , pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku cerita gambar</li> <li>Kegiatan hari ini</li> <li>Doa</li> </ul>

Depok, 18 Mei 2013



Guru Kelompok A1

Waljiyem, S.Pd

NIP.1970120420081

Peneliti

Eka Nur Rahmawati K.

Minggu : XIX  
 Kelompok : A  
 Tema : Alam Semesta  
 Sub Tema : Matahari, Bulan, Bintang, Bumi  
 Hari / Tanggal : Selasa, 21 Mei 2013

Indikator	Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar
- Melempar dengan berbagai media ( F.17)	Disiplin	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris, doa bersama, salam, presensi</li> <li>• Hafalan</li> <li>• PL. Bermain Bowling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku absen</li> <li>• Buku panduan agama</li> <li>• Alat permainan bowling</li> </ul>
- Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan dan tanaman menurut jenisnya (K.13) - Menjahit jelujur 10 lubang dengan tali (F.35) - Mengurutkan benda dari besar-kecil atau sebaliknya (K.22)	Kreatif  Mandiri  Kreatif	Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• PT. Memberi tanda (√) pada gambar benda-benda di langit</li> <li>• PT . Menjahit bentuk bintang</li> <li>• PT. Menempelkan potongan kertas dari pendek ke kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LKA</li> <li>• Pola bintang, tali</li> <li>• Lem, pola, kertas</li> </ul>

		Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain bebas didalam/ diluar kelas</li> <li>Cuci tangan,doa, makan,minum bekal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alat bermain bebas didalam/ diluar</li> <li>Air, serbet, sabun, makanan, minuman</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyanyi lagu anak (B.19)</li> <li>Menyanyi 15 lagu anak-anak ( F.48)</li> </ul>	Menghargai prestasi	Kegiatan Akhir ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyanyi lagu . bintang kecil, bintang kejora, bulan purnama</li> <li>Diskusi</li> <li>Doa, pesan , salam , pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan hari ini</li> <li>Doa</li> </ul>

Depok, 21 Mei 2013



Guru Kelompok A1

Waljiyem, S.Pd

NIP.1970120420081

Peneliti

Eka Nur Rahmawati K.

Minggu : XIX  
 Kelompok : A  
 Tema : Alam Semesta  
 Sub Tema : Matahari, Bulan, Bintang, Bumi  
 Hari / Tanggal : Kamis, 23 Mei 2013

Indikator	Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar
- Melempar dengan berbagai media ( F.17)	Disiplin	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris, doa bersama, salam, presensi</li> <li>• Hafalan</li> <li>• PL. Bermain Bowling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku absen</li> <li>• Buku panduan agama</li> <li>• Alat permainan bowling</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengelompokkan benda yang berpasangan dengan dua versi (K.18)</li> <li>- Melukis dengan jari (F.47)</li> <li>- Menunjuk lambing lurus di lingkungan anak (K.35)</li> </ul>	Kreatif  Kerja keras Mandiri	Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• PT. Mengelompokkan benda sesuai dengan potongan</li> <li>• PT. Melukis dengan jari</li> <li>• PT. Menunjuk huruf yang bertuliskan bumi dengan menghubungkan garis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LKA</li> <li>• Cat air, kertas</li> <li>• Majalah</li> </ul>

		Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain bebas didalam/ diluar kelas</li> <li>Cuci tangan,doa, makan,minum bekal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alat bermain bebas didalam/ diluar</li> <li>Air, serbet, sabun, makanan, minuman</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar secara sederhana (B.30)</li> <li>Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana (B.7)</li> </ul>	Gemar membaca	Kegiatan Akhir ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>TJ. Tentang cerita sederhana dari guru</li> <li>Diskusi</li> <li>Doa, pesan , salam , pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan hari ini</li> <li>Doa</li> </ul>

Depok, 21 Mei 2013



Guru Kelompok A1

Waljiyem, S.Pd

NIP.1970120420081

Peneliti

Eka Nur Rahmawati K

Minggu : XX  
 Kelompok : A  
 Tema : Alam Semesta  
 Sub Tema : Gunungku  
 Hari / Tanggal : Selasa, 28 Mei

Indikator	Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar
- Melempar dengan berbagai media ( F.17)	Disiplin	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris, doa bersama,salam, presensi</li> <li>• Hafalan</li> <li>• PL. Bermain Bowling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku absen</li> <li>• Buku panduan agama</li> <li>• Alat permainan bowling</li> </ul>
- Mengelompokkan benda yang sejenis (K.17) - Melakukan 2-3 perintah secara bersama (B.5) - Menyebutkan ciptaan- ciptaan Tuhan, misalnya manusia,bumi, langit, tanaman ,hewan (NAM.1) -	Kreatif  Disiplin  Religius	Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• PT. Mengelompokkan tanaman pegunungan dengan cara memberi warna</li> <li>• PT. Menjiplak warna, mewarnai dan menggunting pola / gambar</li> <li>• PT. Memberi tanda (T) pada gambar ciptaan Tuhan dan tanda (O) pada gambar ciptaan manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LKA</li> <li>• Kertas, pensil, crayon, gunting</li> <li>• Majalah</li> </ul>

		Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain bebas didalam/ diluar kelas</li> <li>Cuci tangan,doa, makan,minum bekal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alat bermain bebas didalam/ diluar</li> <li>Air, serbet, sabun, makanan, minuman</li> </ul>
- Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan (SE.28)	Disiplin	Kegiatan Akhir ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>PT. Mengembalikan mainan yang digunakan</li> <li>Diskusi</li> <li>Doa, pesan , salam , pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mainan dalam kelas</li> <li>Kegiatan hari ini</li> <li>Doa</li> </ul>

Depok, 28 Mei 2013

Kepala TK An Nur II



Guru Kelompok A1

Waljiyem, S.Pd

NIP.1970120420081

Peneliti

Eka Nur Rahmawati K

Minggu : XX  
 Kelompok : A  
 Tema : Alam Semesta  
 Sub Tema : Gunungku  
 Hari / Tanggal : Kamis 30 Mei 2013

Indikator	Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar
- Melempar dengan berbagai media ( F.17)	Disiplin	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baris, doa bersama,salam, presensi</li> <li>• Hafalan</li> <li>• PL. Bermain Bowling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku absen</li> <li>• Buku panduan agama</li> <li>• Alat permainan bowling</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membilang dengan menunjuk benda (K.29)</li> <li>- Meniru membuat garis (F.29)</li> <li>- Bermain dengan alat permainan diluar(F.25)</li> </ul>	Kreatif  Tanggung jawab  Kreatif	Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>• PT. Membilang benda lalu memberi angka dengan tepat</li> <li>• PT. meniru membuat huruf “lahar”</li> <li>• PT. Membuat bentuk gardu pandang daribentuk geometri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LKA</li> <li>• Buku tulis, pensil</li> <li>• Bentuk-bentuk geometri</li> </ul>

		Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain bebas didalam/ diluar kelas</li> <li>Cuci tangan,doa, makan,minum bekal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alat bermain bebas didalam/ diluar</li> <li>Air, serbet, sabun, makanan, minuman</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca buku cerita bergambaryang memilki kalimat sederhana &amp; menceritakan isi buku dengan menunjuk beberapa kata (B.23)</li> </ul>	gemar membaca	Kegiatan Akhir ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> <li>TJ. Tentang kata/kalimat yang ada dalam buku certita bergambar</li> <li>Diskusi</li> <li>Doa, pesan , salam , pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku cerita bergambar</li> <li>Kegiatan hari ini</li> <li>Doa</li> </ul>

Depok, 30 Mei 2013



Guru Kelompok A1

Waljiyem, S.Pd

NIP.1970120420081

Peneliti

Eka Nur Rahmawati K

# **Lampiran 3**

## **Hasil Observasi**

Hasil Observasi Awal Sebelum Dilaksanakan Tindakan

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Total skor
		Koordinasi			Ketepatan			keseimbangan			
		SB	B	BB	SB	B	BB	SB	B	BB	
1.	AFD			√			√			√	3
2.	NSA			√			√			√	3
3.	NDA			√			√			√	3
4.	APT			√			√		√		4
5.	ARY			√			√			√	3
6.	VND			√			√			√	3
7.	VKA			√			√			√	3
8.	LHA			√			√			√	3
9.	ERG			√		√				√	4
10.	VAN		√				√			√	4
11.	GST		√		√				√		7
12.	ILH		√				√		√		4
13.	KYL			√			√			√	3
14.	KYZ			√		√			√		5
15.	LTH			√			√			√	3
16.	LNA			√			√			√	3
17.	ADN		√			√		√			7
18.	NKL			√			√		√		2
19.	FRL			√		√				√	4
20.	RDT			√			√			√	3
21.	DWA		√		√				√		7
22.	AMY			√			√			√	3
23.	ULF			√			√			√	3
24.	IRY		√				√		√		4
Total skor SB:3 anak(12,5%) B : 8 anak(33,33%) KB:13 anak(54,1%)											

Keterangan : Sangat Baik, jumlah skor 7-9

Baik, jumlah skor 4-7

Belum baik, jumlah skor 0-3

Hasil Observasi Pertemuan I Siklus I

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Total skor
		Koordinasi			Ketepatan			keseimbangan			
		SB	B	BB	SB	B	BB	SB	B	BB	
1.	AFD			√			√			√	3
2.	NSA			√			√			√	3
3.	NDA			√			√			√	3
4.	APT			√			√		√		4
5.	ARY			√			√			√	3
6.	VND			√			√			√	3
7.	VKA			√			√			√	3
8.	LHA			√			√			√	3
9.	ERG			√		√				√	4
10.	VAN		√				√			√	4
11.	GST	√			√					√	7
12.	ILH		√			√			√		6
13.	KYL			√			√			√	3
14.	KYZ			√		√			√		5
15.	LTH			√			√			√	3
16.	LNA			√			√		√		4
17.	ADN			√	√			√			7
18.	NKL		√		√				√		7
19.	FRL		√		√				√		7
20.	RDT			√			√			√	3
21.	DWA		√		√			√			7
22.	AMY			√			√			√	3
23.	ULF			√			√			√	3
24.	IRY			√	√				√		6
Total skor SB:5 anak(20,83%) B : 7 anak(29,16%) BB: 12 anak(50%)											

Keterangan : Sangat Baik, jumlah skor 7-9

Baik, jumlah skor 4-7

Belum baik, jumlah skor 0-3

Hasil Observasi Pertemuan II Siklus I

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Total skor
		Koordinasi			Ketepatan			keseimbangan			
		SB	B	BB	SB	B	BB	SB	B	BB	
1.	AFD		√				√			√	4
2.	NSA			√			√			√	3
3.	NDA			√			√			√	3
4.	APT			√			√			√	5
5.	ARY			√			√			√	3
6.	VND			√			√			√	3
7.	VKA			√			√			√	3
8.	LHA			√			√			√	3
9.	ERG		√			√			√		6
10.	VAN			√			√		√		5
11.	GST		√		√				√		7
12.	ILH		√			√		√			7
13.	KYL			√			√			√	3
14.	KYZ		√			√		√			7
15.	LTH			√			√			√	3
16.	LNA		√				√			√	4
17.	ADN	√			√				√		8
18.	NKL		√		√				√		7
19.	FRL		√		√				√		7
20.	RDT			√			√			√	3
21.	DWA	√			√				√		8
22.	AMY			√			√			√	3
23.	ULF			√		√				√	4
24.	IRY			√	√				√		6
Total skor SB: 7 anak (29,16%) B :7 anak (29,16%) BB: 10 anak(41,66%)											

Keterangan : Sangat Baik, jumlah skor 7-9

Baik, jumlah skor 4-7

Belum baik, jumlah skor 0-3

Hasil Observasi Pertemuan III Siklus I

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Total skor
		Koordinasi			ketepatan			keseimbangan			
		SB	B	BB	SB	B	BB	SB	B	BB	
1.	AFD		√		√			√			7
2.	NSA			√		√				√	4
3.	NDA			√			√			√	3
4.	APT		√		√					√	6
5.	ARY			√			√			√	3
6.	VND			√			√			√	3
7.	VKA			√			√			√	3
8.	LHA			√			√			√	3
9.	ERG		√			√			√		6
10.	VAN			√	√				√		6
11.	GST		√		√			√			8
12.	ILH			√	√			√			7
13.	KYL			√			√			√	3
14.	KYZ	√				√			√		7
15.	LTH			√			√			√	3
16.	LNA			√			√			√	3
17.	ADN	√				√		√			8
18.	NKL		√			√		√			7
19.	FRL		√		√			√			8
20.	RDT			√			√			√	3
21.	DWA	√				√			√		7
22.	AMY			√			√			√	3
23.	ULF		√				√		√		5
24.	IRY		√		√				√		7
Total skor SB: 9 anak(37,5%) B : 6 anak(25%) BB: 9 anak(37,5%)											

Keterangan : Sangat Baik, jumlah skor 7-9

Baik, jumlah skor 4-7

Belum baik, jumlah skor 0-3

Hasil Observasi Pertemuan I Siklus II

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Total skor
		Koordinasi			ketepatan			keseimbangan			
		SB	B	BB	SB	B	BB	SB	B	BB	
1.	AFD	√				√		√			7
2.	NSA		√		√				√		7
3.	NDA			√			√			√	3
4.	APT		√		√				√		7
5.	ARY			√			√			√	3
6.	VND			√		√				√	4
7.	VKA			√			√			√	3
8.	LHA			√			√			√	3
9.	ERG	√				√			√		7
10.	VAN		√		√			√			8
11.	GST	√			√			√			9
12.	ILH			√	√			√			7
13.	KYL			√	√					√	5
14.	KYZ		√			√		√			7
15.	LTH			√			√			√	3
16.	LNA		√			√				√	4
17.	ADN	√			√				√		8
18.	NKL	√			√				√		8
19.	FRL		√		√			√			8
20.	RDT			√			√			√	3
21.	DWA	√			√				√		8
22.	AMY		√				√		√		5
23.	ULF		√		√			√			8
24.	IRY		√		√				√		7
Total skor SB: 14 anak(58,33%) B : 4 anak (16,67%) BB:6 anak (25%)											

Keterangan : Sangat Baik, jumlah skor 7-9

Baik, jumlah skor 4-7

Belum baik, jumlah skor 0-3

Hasil Observasi Pertemuan II Siklus II

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Total skor
		Koordinasi			ketepatan			keseimbangan			
		SB	B	BB	SB	B	BB	SB	B	BB	
1.	AFD	√			√			√			8
2.	NSA	√			√					√	7
3.	NDA			√			√		√		4
4.	APT	√				√			√		4
5.	ARY			√	√					√	4
6.	VND		√		√				√		7
7.	VKA			√			√			√	3
8.	LHA			√			√			√	3
9.	ERG	√				√			√		7
10.	VAN		√		√			√			8
11.	GST	√			√			√			9
12.	ILH	√			√				√		8
13.	KYL		√		√				√		7
14.	KYZ		√		√			√			8
15.	LTH			√			√			√	3
16.	LNA		√		√			√			8
17.	ADN	√			√			√			9
18.	NKL		√		√			√			8
19.	FRL	√			√			√			9
20.	RDT			√			√			√	3
21.	DWA	√			√			√			9
22.	AMY		√			√			√		6
23.	ULF		√		√			√			8
24.	IRY	√			√				√		8
Total skor SB:17 anak(70,83%) B : 3 anak (12,5%) BB:4 anak (16,67%)											

Keterangan : Sangat Baik, jumlah skor 7-9

Baik, jumlah skor 4-7

Belum baik, jumlah skor 0-3

Hasil Observasi Pertemuan III Siklus II

No.	Nama anak	Aspek yang diamati									Total skor
		Koordinasi			Ketepatan			Keseimbangan			
		SB	B	BB	SB	B	BB	SB	B	BB	
1.	AFD	√			√			√			9
2.	NSA		√		√			√			8
3.	NDA	√				√			√		7
4.	APT	√			√			√			9
5.	ARY		√		√				√		7
6.	VND		√		√			√			8
7.	VKA			√		√				√	4
8.	LHA		√				√			√	4
9.	ERG	√			√			√			9
10.	VAN	√			√				√		8
11.	GST	√			√			√			9
12.	ILH		√		√			√			8
13.	KYL		√		√				√		8
14.	KYZ	√			√			√			9
15.	LTH		√		√				√		7
16.	LNA	√			√				√		8
17.	ADN	√			√			√			9
18.	NKL	√			√			√			9
19.	FRL	√			√			√			9
20.	RDT		√				√		√		5
21.	DWA	√			√			√			9
22.	AMY		√			√		√			7
23.	ULF	√			√			√			9
24.	IRY	√			√			√			9
Total skor SB: 21 anak(87,5%) B :3 anak(12,5%) BB: 0 %											

Keterangan : Sangat Baik, jumlah skor 7-9

Baik, jumlah skor 4-7

Belum baik, jumlah skor 0-3

Hasil peningkatan skor yang diperoleh anak pada Siklus I

No.	Nama	Pra tindakan	Siklus I			Keterangan
			Pert I	Pert II	Pert III	
1	AFD	3	3	4	7	SB
2	NSA	3	3	3	4	BB
3	NDA	3	3	3	3	BB
4	APT	4	4	5	6	B
5	ARY	3	3	3	3	BB
6	VND	3	3	3	3	BB
7	VKA	3	3	3	3	BB
8	LHA	3	3	3	3	BB
9	ERG	4	4	6	6	B
10	VAN	4	4	5	6	B
11	GST	7	7	7	8	SB
12	ILH	4	6	7	7	SB
13	KYL	3	3	3	3	BB
14	KYZ	5	5	7	7	SB
15	LTH	3	3	3	3	BB
16	LNA	3	4	4	3	BB
17	ADN	7	7	8	8	SB
18	NKL	2	7	7	7	SB
19	FRL	4	7	7	8	SB
20	RDT	3	3	3	3	BB
21	DWA	7	7	8	7	SB
22	AMY	3	3	3	3	BB
23	ULF	3	3	4	5	B
24	IRY	4	6	6	7	SB
Jumlah anak dengan kriteria Sangat baik					9	

Hasil peningkatan skor yang diperoleh anak pada Siklus II

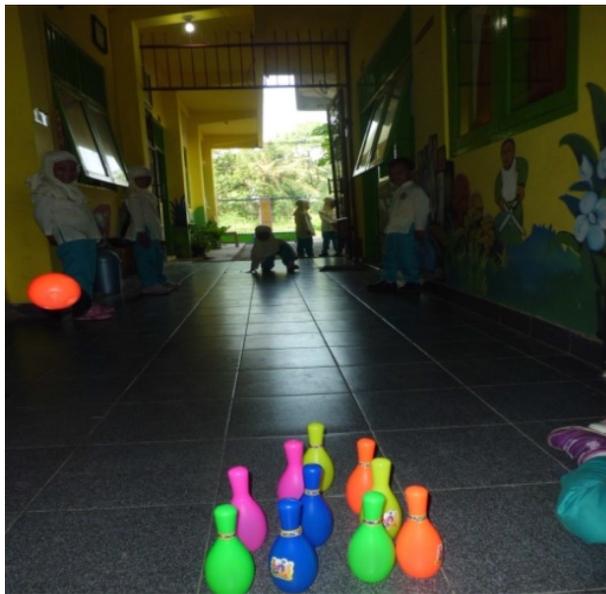
No.	Nama	Pra tindakan	Siklus I			Siklus II			Keterangan
			Pert I	Pert II	Pert III	Pert I	Pert II	Pert III	
1	AFD	3	3	4	7	7	8	9	SB
2	NSA	3	3	3	4	7	7	8	SB
3	NDA	3	3	3	3	3	4	7	SB
4	APT	4	4	5	6	7	4	9	SB
5	ARY	3	3	3	3	3	4	7	SB
6	VND	3	3	3	3	4	7	8	SB
7	VKA	3	3	3	3	3	3	4	B
8	LHA	3	3	3	3	3	3	4	B
9	ERG	4	4	6	6	7	7	9	SB
10	VAN	4	4	5	6	8	8	8	SB
11	GST	7	7	7	8	9	9	9	SB
12	ILH	4	6	7	7	7	8	8	SB
13	KYL	3	3	3	3	5	7	8	SB
14	KYZ	5	5	7	7	7	8	9	SB
15	LTH	3	3	3	3	3	3	7	SB
16	LNA	3	4	4	3	4	8	8	SB
17	ADN	7	7	8	8	8	9	9	SB
18	NKL	2	7	7	7	8	8	9	SB
19	FRL	4	7	7	8	8	9	9	SB
20	RDT	3	3	3	3	3	3	5	B
21	DWA	7	7	8	7	8	9	9	SB
22	AMY	3	3	3	3	5	6	7	SB
23	ULF	3	3	4	5	8	8	9	SB
24	IRY	4	6	6	7	7	8	9	SB
Jumlah anak dengan kriteria Sangat baik								21	

# **Lampiran 4**

## **Foto Kegiatan**



Kegiatan bermain bowling pada Siklus I Pertemuan I



Setelah anak melempar bola anak belum dapat menjaga Keseimbangan badan sehingga anak terjatuh.



Guru memberikan motivasi kepada anak ketika anak akan bersiap melempar bola.



Anak sudah mulai dapat menjatuhkan pin gada walaupun posisi kaki masih melewati batas garis permainan.



Anak-anak yang lain memberikan semangat  
Kepada temannya yang sedang bermain bowling.



Guru membimbing anak yang sama  
sekali belum mau ikut bermain dengan  
memberikan penjelasan yang berulang-ulang.