

**PENGUNAAN PERMAINAN BOY-BOYAN UNTUK MENINGKATKAN  
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B  
DI TK MASYITHOH TOBOYO**

ARTIKEL JURNAL

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



Oleh  
Ari Setyawan  
NIM 11105241027

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MEI 2016**

## PERSETUJUAN

Artikel yang berjudul “PENGUNAAN PERMAINAN BOY-BOYAN UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK MASYITHOH TOBOYO” yang disusun oleh Ari Setyawan, NIM 11105241027 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.



Pembimbing I,

Prof. Dr. C. Asri Budiningsih  
NIP. 19560214 198303 2 001

Yogyakarta,

Pembimbing II,

Estu Miyarso, M.Pd.  
NIP. 19770203 200501 1 002

# **PENGUNAAN PERMAINAN BOY-BOYAN UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TK MASYITHOH TOBOYO**

## ***BOY-BOYAN GAME TO IMPROVE CHILDREN GROSS MOTORIC OF B GROUP AT KINDERGARTEN***

Oleh: Ari Setyawan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta  
ariuny04@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dengan menggunakan permainan Boy-boyan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dan partisipasif dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilakukan II siklus, setiap siklus 3 kali pertemuan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi (*checklist*). Setelah dilakukan kegiatan tindakan terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar, yaitu kemampuan berlari kriteria mampu sebanyak 80%, kriteria cukup mampu sebanyak 15%, kriteria kurang mampu sebanyak 5% dan kriteria kurang mampu sebanyak 0%. Pada motorik kasar kemampuan melempar kriteria mampu sebanyak 85%, kriteria cukup mampu sebanyak 10%, kriteria kurang mampu sebanyak 5%, dan kriteria belum mampu sebanyak 0%. Sedangkan kemampuan motorik kasar kemampuan menangkap kriteria mampu sebanyak 80%, kriteria cukup mampu sebanyak 15%, kriteria kurang mampu sebanyak 5%, dan kriteria belum mampu sebanyak 0%.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Motorik kasar, Permainan Boy-boyan.

### **Abstract**

This study aims to improve the early child gross motoric development of b group at *Masyithoh Toboyo* using *Boy-boyan game*. This study is collaborative action research and participatory that using Kemmis model and McTaggart. This study was conducted in II cycles, each cycle consist of 3 meetings. The data collection is using observation technique (*checklist*). After conducted the action activity, it was increased gross motor skills, they were run ability capable criterion is 80%, the quite capable criterion is 15%, the less capable criterion is 5% and less capable criterion is 0%. The gross motoric throw ability capable criterion is 85%, the quite capable criterion is 10%, the less capable criterion is 5%, and incapable criterion is 0%. While, gross motoric catch ability capable criterion is 80%, the quite capable criterion is 15%, the less capable criterion is 5%, and incapable criterion is 0%.

*Keywords: Early Childhood, Gross Motoric, Boy-boyan Game.*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan fisik-motorik pada hakekatnya meliputi perkembangan badan yaitu otot kasar dan otot halus. Otot kasar dan otot halus ini sering disebut sebagai motorik kasar dan motorik halus. Menurut Slamet Suyanto (2005: 50) otot kasar ialah otot-otot badan yang tersusun dari otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang berkoordinasi dengan otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik. Pentingnya mengembangkan motorik kasar bagi anak usia dini adalah untuk menjaga keseimbangan tubuh, sebagai pemacu perkembangan jasmani dan rohani, dapat melatih ketangkasan gerak, dan memaksimalkan gerakan dasar seperti menendang, melempar, memukul dan lain sebagainya.

Perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo masih belum optimal. Hal tersebut berangkat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru yang menemukan bahwa 70% atau 14 anak dari 20 anak perkembangan motorik kasarnya belum optimal. Selain itu hasil observasi juga menemukan beberapa permasalahan perkembangan motorik kasar di TK Masyithoh Toboyo. Permasalahan yang ada yaitu, anak usia dini yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar cenderung pendiam berbeda dengan anak yang perkembangan motoriknya baik, cenderung lebih aktif. Lemahnya perkembangan motorik kasar ini dapat dilihat dari kemampuan dalam hal

kecepatan, ketangkasan, keseimbangan ketika diberikan tugas oleh guru. Banyak anak usia dini yang ketika berlari terjatuh karena keseimbangan yang dimiliki anak usia dini belum optimal. Selain itu ketika melempar benda, benda yang dilempar terkadang tidak terarah ke sasaran yang ada.

Perkembangan motorik kasar yang kurang optimal di TK Masyithoh Toboyo disebabkan juga karena proses pembelajaran yang kurang optimal dalam hal gerak fisik. Kegiatan pembelajaran untuk fisik di TK Masyithoh Toboyo hanya melakukan senam, yang dilakukan pada hari jumat dan sabtu pagi, sehingga metode pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi dan kegiatan pembelajaran tersebut kurang optimal untuk perkembangan motorik kasar.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui aktivitas atau kegiatan yang melibatkan gerak tubuh. Hal ini seperti yang diungkapkan Sumantri (2005: 70) perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota-anggota tubuh. Kegiatan olahraga atau permainan bisa menjadi cara untuk mengembangkan motorik kasar anak karena melibatkan gerak tubuh anak.

Dalam penelitian ini permasalahan motorik kasar diatasi dengan menggunakan permainan Boy-boyan. Permainan Boy-boyan ini dilakukan oleh dua tim, salah satu tim bermain dan tim satunya berjaga. Tim yang bermain pertama melempar menara genteng sampai jatuh

kemudian langsung berusaha menyusunya kembali. Tim yang berjaga berusaha menghalangi tim yang bermain menyusun menara dengan cara melemparkan bola ke tim yang bermain. Apabila pemain dari tim yang bermain ada yang terkena bola maka pemain tersebut dianggap gugur. Tim yang bermain harus mendirikan menara dengan orang yang tersisa. Apabila pemain dari tim yang bermain itu terkena semua sebelum menara berdiri maka dianggap kalah, akan tetapi apabila berhasil mendirikan menara maka tim yang bermain dianggap menang.

Permainan Boy-boyon ini memiliki kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini. Seperti yang disebutkan Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida (2014: 82) anak usia dini memiliki karakter dasar yaitu bekal kebaikan, suka meniru, suka bermain dan rasa ingin tahu tinggi. Dilihat dari salah satu karakteristik anak yaitu suka bermain, permainan Boy-boyon ini cocok diterapkan untuk anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan permainan Boy-boyon ini adalah salah satu kegiatan anak bermain.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dengan menggunakan permainan Boy-boyon.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action*

*research*). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2007: 3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di di TK Masyithoh Toboyo Kelompok B yang beralamat di Toboyo Barat, Plembutan, Playen, Gunungkidul. Pelaksanaan dilakukan pada bulan Oktober 2015.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak usia dini kelompok B TK Masyithoh Toboyo yang berjumlah 20 anak dengan 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan yang berumur 5 sampai 6 tahun.

### **Prosedur**

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini melalui beberapa prosedur. Seperti yang diungkapkan Kemmis dan McTaggart yang ditulis dalam Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010: 21) terdapat empat komponen penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data.**

Instrumen penelitian adalah berupa rubik penilaian motorik kasar yang sudah dibuat dan divalidasi. Teknik dalam pengumpulan data adalah melakukan observasi dengan lembar

observasi (*checklist*), dokumentasi dan unjuk kerja.

Sebelum digunakan untuk penelitian, instrumen penelitian ini telah dikonsultasikan ke guru TK Masyithoh Toboyo Mujiyarti, S.Pd.I dan Opni Priyati, S.Pd. Instrumen penelitian ini juga sudah melewati *professional judgment* yang dilakukan oleh dosen Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Universitas Negeri Yogyakarta Dra. Sudaryanti, M.Pd. Setelah di validasi oleh ahli maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas di lapangan.

Uji validitas jika  $r_{hitung}$  lebih besar daripada  $r_{tabel}$ , maka butir soal tersebut dapat dikatakan valid. Jika sebaliknya maka butir soal tersebut tidak valid. Dalam uji validitas ini, karena sample berjumlah 22 anak maka  $r_{tabel}$  adalah 0,423. Hasil dari perhitungan dari rubik penilaian motorik kasar menggunakan *Statistical Package for Social Science (SPSS) 16.0 for Windows* dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Rubik Penilaian Motorik Kasar

Indikator	$r_{xy}$	$R_{tabel}$ N : 22 : 5%	Ket.
Berlari	0,820		Valid
Melempar	0,763	0,423	Valid
Menangkap	0,874		Valid

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan kepada anak maka diperoleh 3 item valid. Peneliti menggunakan 3 item yang valid tersebut untuk dijadikan rubik penilaian penelitian motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo.

Peneliti melakukan uji reliabilitas untuk rubik penilaian motorik kasar dengan menggunakan program *Statistical Packages for Social Science (SPSS) 16.0 for Windows*. Hasil uji reliabilitas rubik penilaian motorik kasar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Rubik Penilaian Motorik Kasar

Cronbach's Alpha	N of Items
.757	3

V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto (2012: 189) menyatakan bahwa uji reliabilitas dapat dilihat pada nilai *Cronbach Alpha*, jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 kontruk pertanyaan dimensi variabel adalah reliabel. Jadi nilai instrumen penelitian rubik penilaian motorik kasar tersebut lebih besar dari yang telah dipersyaratkan, yaitu lebih besar dari 0,6. Dengan begitu rubik penilaian motorik kasar dapat dikatakan reliabel dan layak digunakan untuk penelitian.

### Teknik Analisis Data

Analisis data ini dilakukan pada setiap siklus dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Sedangkan deskriptif kualitatif dimaksudkan untuk menggambarkan hasil pengamatan penelitian tentang peningkatan kemampuan motorik kasar yang berupa kemampuan berlari, melempar, dan menangkap. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data menurut Anas Sudijono (2012: 43) adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

- f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya.
- N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyak individu).
- P = angka persentase

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini dilakukan dengan melakukan persentase skor yang diperoleh anak sebelum dan sesudah pembelajaran dengan permainan Boy-boyon. Jangkauan atau *range* dapat diketahui dari hasil sebelum dan sesudah pembelajaran atau *range* antar siklus.

Untuk mengetahui tingkat kriteria tersebut, selanjutnya skor yang diperoleh (dalam %) akan diinterpretasikan ke dalam 5 tingkatan menurut Suharsimi Arikunto (2005: 44) adalah sebagai berikut;

1. Jika memiliki kesesuaian 81 – 100% : Sangat Baik
2. Jika memiliki kesesuaian 61 – 80% : Baik
3. Jika memiliki kesesuaian 41 – 60% : Cukup
4. Jika memiliki kesesuaian 21 – 40% : Kurang
5. Jika memiliki kesesuaian 0 – 20% : Kurang Sekali

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila sudah memiliki kesesuaian 80% (baik) dari jumlah anak usia dini kelompok B di TK

Masyithoh Toboyo yang telah memenuhi sejumlah indikator perkembangan motorik kasar dengan mendapat nilai kriteria mampu.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi

Sebelum dilakukan tindakan terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan pra tindakan. Pra tindakan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar awal anak. Hasil observasi pra tindakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Observasi Pra Tindakan Motorik Kasar Kemampuan Berlari

Indikator	Kriteria	Hasil
Berlari	Mampu	2 (10%)
	Cukup Mampu	3 (15%)
	Kurang Mampu	4 (20%)
	Belum Mampu	11 (55%)
Jumlah		20 (100%)

Pada tabel di atas diketahui motorik kasar kemampuan berlari pra tindakan. Hasil observasi motorik kasar kemampuan berlari pada kriteria mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria cukup mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria kurang mampu berjumlah 4 anak (20%), dan kriteria belum mampu berjumlah 11 anak (55%).

Tabel 4. Hasil Observasi Pra Tindakan Motorik Kasar Kemampuan Melempar

Indikator	Kriteria	Hasil
Melempar	Mampu	2 (10%)
	Cukup Mampu	3 (15%)
	Kurang Mampu	3 (15%)
	Belum Mampu	12 (60%)
Jumlah		20 (100%)

Pada tabel di atas diketahui hasil observasi pada kegiatan pra tindakan motorik

kasar kemampuan melempar. Hasil observasi untuk motorik kasar kemampuan melempar pada kriteria mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria cukup mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria kurang mampu berjumlah 3 anak (15%), dan kriteria belum mampu berjumlah 12 anak (60%).

Tabel 5. Hasil Observasi Pra Tindakan Motorik Kasar Kemampuan Menangkap

Indikator	Kriteria	Hasil
Menangkap	Mampu	1 (5%)
	Cukup Mampu	4 (20%)
	Kurang Mampu	3 (15%)
	Belum Mampu	12 (60%)
Jumlah		20 (100%)

Pada tabel di atas diketahui hasil observasi pada kegiatan pra tindakan motorik kasar kemampuan menangkap. Hasil observasi untuk kriteria mampu berjumlah 1 anak (5%), kriteria cukup mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria kurang mampu 5 anak (25%), kriteria belum mampu berjumlah 12 anak (60%).

Setelah melakukan kegiatan pra tindakan maka tahap selanjutnya adalah melakukan siklus 1. Pada siklus 1 terjadi perubahan jumlah kelompok, pada pertemuan pertama kelompok dibagi menjadi 2 kemudian setelah dilakukan evaluasi kelompok diubah menjadi 4 kelompok. Hal ini dilakukan agar anak lebih banyak memperoleh kesempatan untuk melatih motorik kasar. Selain itu perbaikan juga mengganti bola plastik menjadi bola karet. Hal ini dilakukan agar lemparan anak lebih terarah, karena saat menggunakan bola plastik bola terlalu ringan sehingga lemparan menjadi tidak terarah.

Setelah dilakukan tindakan dan perbaikan diketahui hasil observasi pada siklus 1 terjadi

peningkatan kemampuan motorik kasar. Walaupun siklus 1 menunjukkan ada peningkatan kemampuan motorik kasar, akan tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu memiliki kesesuaian 80% (baik) dari jumlah anak usia dini kelompok B di TK Masyithoh Toboyo yang telah memenuhi sejumlah indikator perkembangan motorik kasar dengan mendapat nilai kriteria mampu. Hasil observasi yang dilakukan pada siklus 1 adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Observasi Siklus 1 Motorik Kasar Kemampuan Berlari

Indikator	Kriteria	Hasil
Berlari	Mampu	7 (35%)
	Cukup Mampu	5 (25%)
	Kurang Mampu	7 (35%)
	Belum Mampu	1 (5%)
Jumlah		20 (100%)

Tabel di atas merupakan hasil observasi siklus 1. Hasil observasi pada motorik kasar kemampuan berlari yang masuk kriteria mampu berjumlah 7 anak (35%), kriteria cukup mampu berjumlah 5 anak (25%), kriteria kurang mampu berjumlah 7 anak (35%) dan kriteria belum mampu berjumlah 1 anak (5%).

Tabel 7. Hasil Observasi Siklus 1 Motorik Kasar Kemampuan Melempar

Indikator	Kriteria	Hasil
Melempar	Mampu	7 (35%)
	Cukup Mampu	5 (25%)
	Kurang Mampu	6 (30%)
	Belum Mampu	2 (10%)
Jumlah		20 (100%)

Tabel di atas merupakan hasil observasi siklus 1. Hasil observasi motorik kasar kemampuan melempar yang masuk kriteria mampu berjumlah 7 anak (35%), kriteria cukup

mampu berjumlah 5 anak (25%), kriteria kurang mampu berjumlah 6 anak (30%) dan kriteria belum mampu berjumlah 2 anak (10%)

Tabel 8. Hasil Observasi Siklus 1 Motorik Kasar Kemampuan Menangkap

Indikator	Kriteria	Hasil
Menangkap	Mampu	6 (30%)
	Cukup Mampu	6 (30%)
	Kurang Mampu	7 (35%)
	Belum Mampu	1 (5%)
Jumlah		20 (100%)

Tabel di atas merupakan hasil observasi siklus 1. Hasil observasi motorik kasar kemampuan menangkap yang masuk di kriteria mampu berjumlah 6 anak (30%), kriteria cukup mampu berjumlah 6 anak (30%), kriteria kurang mampu berjumlah 7 anak (35%) dan kriteria belum mampu berjumlah 1 anak (5%).

Keberhasilan siklus 1 menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini mengalami peningkatan dikarenakan dalam kegiatan bermain memiliki manfaat untuk perkembangan fisik dan perkembangan motorik. Hal tersebut seperti yang diungkapkan Mayke S. Tedjasaputra (2005: 39) manfaat bermain diantaranya untuk perkembangan fisik, perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, perkembangan aspek sosial, perkembangan aspek emosi atau kepribadian, perkembangan aspek kognisi, mengasah ketajaman penginderaan, mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Pada kegiatan tindakan dan observasi siklus 2 tidak berbeda jauh dengan siklus 1, hanya ada perbaikan-perbaikan dari siklus 1 yang masih digunakan di siklus 2. Perbedaan

yang ada di siklus 2 adalah kolaborator dan peneliti mulai membebaskan anak dalam bermain dan berperan hanya sebagai pengamat, hal ini dilakukan karena anak dirasa sudah paham dengan permainan yang dilakukannya. Hasil observasi siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Observasi Siklus 2 Motorik Kasar Kemampuan Berlari

Indikator	Kriteria	Hasil
Berlari	Mampu	16 (80%)
	Cukup Mampu	3 (15%)
	Kurang Mampu	1 (5%)
	Belum Mampu	0 (0%)
Jumlah		20 (100%)

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi siklus 2. Diperoleh hasil observasi bahwa motorik kasar kemampuan berlari anak yang masuk kriteria mampu berjumlah 16 anak (80%), kriteria cukup mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak (5%) dan kriteria kurang mampu 0 anak (0%).

Tabel 10. Hasil Observasi Siklus 2 Motorik Kasar Kemampuan Melempar

Indikator	Kriteria	Hasil
Melempar	Mampu	17 (85%)
	Cukup Mampu	2 (10%)
	Kurang Mampu	1 (5%)
	Belum Mampu	0 (0%)
Jumlah		20 (100%)

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi siklus 2. Diperoleh hasil observasi motorik kasar kemampuan melempar yang masuk pada kriteria mampu berjumlah 17 anak (85%), kriteria cukup mampu berjumlah 2 anak (10%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak

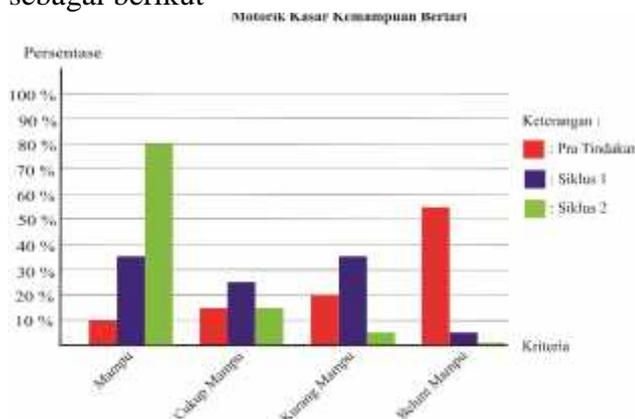
(5%), dan kriteria belum mampu berjumlah 0 anak (0%).

Tabel 11. Hasil Observasi Siklus 2 Motorik Kasar Kemampuan Menangkap

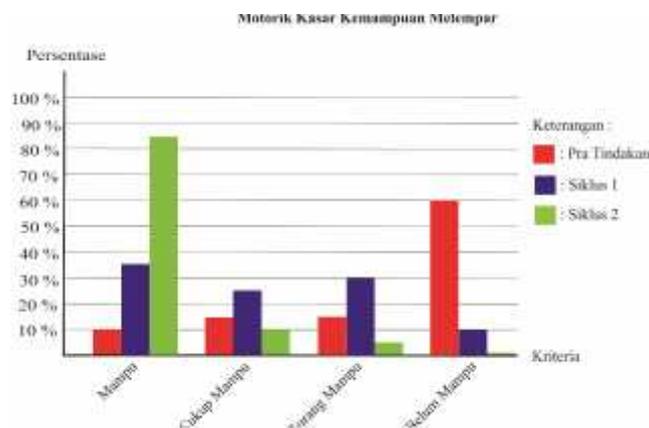
Indikator	Kriteria	Hasil
Menangkap	Mampu	16 (80%)
	Cukup Mampu	3 (15%)
	Kurang Mampu	1 (5%)
	Belum Mampu	0 (0%)
Jumlah		20 (100%)

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi siklus 2. Diperoleh hasil observasi motorik kasar kemampuan menangkap yang masuk kriteria mampu berjumlah 16 anak (80%), kriteria cukup mampu berjumlah 3 anak (15%), kriteria kurang mampu berjumlah 1 anak (5%), dan kriteria belum mampu berjumlah 0 anak (0%).

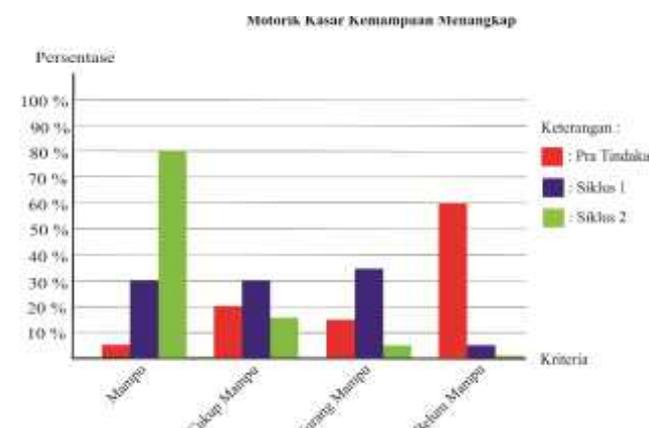
Dari data tersebut menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar tiap siklusnya mulai dari pra tindakan sampai siklus 2. Agar mudah dipahami peningkatan motorik kasar kemampuan berlari, melempar dan menangkap akan disajikan dalam diagram batang. Diagram batang ini menyajikan data dari pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2. Diagram batang peningkatan perkembangan motorik kasar anak disajikan sebagai berikut



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus 1 dan Siklus 2 Motorik Kasar Kemampuan Berlari



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus 1 dan Siklus 2 Motorik Kasar Kemampuan Melempar



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus 1 dan Siklus 2 Motorik Kasar Kemampuan Menangkap

Dari hasil data di atas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah bermain permainan Boy-boyan. Selain itu, pada siklus 2 ini kemampuan motorik kasar sudah memenuhi indikator keberhasilan, yaitu sudah mencapai 80% dari jumlah anak

yang masuk kategori mampu. Hal tersebut sesuai dengan Wira Indra Satya (2006:42) bahwa salah satu manfaat bermain bagi anak adalah mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psiko sosial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi), serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan).

Keberhasilan penelitian ini juga didukung dengan karakter dasar anak usia dini yaitu suka bermain, sehingga permainan Boy-boyan ini sesuai untuk perkembangan motorik kasar anak. Hal tersebut seperti yang diungkapkan Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu khorida (2014: 82) bahwa salah satu karakter dasar anak adalah suka bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, oleh sebab itu dalam pembelajaran dapat menggunakan permainan untuk bermain.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan Boy-boyan dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Masyithoh Toboyo dengan langkah-langkah yang sudah dilakukan. Dalam melaksanakan tindakan penelitian permainan Boy-boyan, peneliti bersama kolaborator menyiapkan bahan yaitu menara yang dibuat dari kayu berbentuk bulat dan dua buah bola, yaitu bola tenis (untuk melempar menara) dan bola karet (untuk melempar musuh). Selain itu, dalam melakukan

permainan anak dibagi menjadi 4 kelompok yang sebelumnya hanya dibagi menjadi 2 kelompok. Hal tersebut dilakukan agar anak dalam bermain lebih banyak memperoleh kesempatan mengembangkan motorik kasar. Dalam melaksanakan tindakan penelitian permainan Boy-boyan, peneliti melakukan 2 siklus, setiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru, Permainan Boy-boyan dapat dijadikan metode pembelajaran terutama untuk pembelajaran dengan tujuan mengembangkan kemampuan motorik kasar. Permainan Boy-boyan ini dilakukan dengan menggunakan menara yang terbuat dari kayu dan berbentuk bulat dan 2 buah bola (bola tenis dan bola karet). Dalam bermain anak dibagi menjadi 4 kelompok.
- b. Bagi peneliti, dari hasil penelitian ini, dapat dijadikan pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti menggunakan permainan Boy-boyan untuk kegiatan pembelajaran terutama meningkatkan kemampuan motorik kasar anak agar berkembang secara optimal. Permainan Boy-boyan ini dilakukan dengan menggunakan menara yang terbuat dari kayu dan berbentuk bulat dan 2 buah bola (bola tenis dan bola karet). Dalam bermain anak dibagi menjadi 4 kelompok.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Anas Sudijono. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

- Mayke S. Tedjasaputra. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- V. Wiratna Sujarweni. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Wira Indra Satya. 2006. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Suharsimi Arikunto. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.