

# **PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN *BOY-BOYAN* PADA ANAK KELOMPOK B TK PUTRA HARAPAN**

## ***IMPROVEMENT OF CHILDREN GROSS MOTOR SKILLS THROUGH BOY-BOYAN GAMES***

Oleh: Rizqi Nur Ika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, e-mail: [rizqi.nur2015@student.uny.ac.id](mailto:rizqi.nur2015@student.uny.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui Permainan Boy-boyan dengan metode penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 16 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar meningkat melalui Permainan Boy-boyan. Kegiatan pembelajaran pada Siklus I dilakukan melalui pengenalan mengenai permainan Boy-boyan kepada anak, kemudian guru memberikan contoh bermain Boy-boyan. Pada Siklus II pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan pada pemecahan permasalahan yang muncul pada Siklus I seperti pemberian reward, motivasi dan bimbingan yang lebih kepada anak agar kegiatan pembelajaran melalui permainan Boy-boyan dapat lebih meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang akan dicapai. Hal ini terlihat dari hasil observasi pada pratindakan, Siklus I, Siklus II dengan kriteria sangat baik masing-masing: 2 anak (12,5%), 6 anak (37,5%) dan (81,25%).

Kata kunci: motorik kasar, Permainan *Boy-boyan*

### **Abstract**

*The research is aimed to improve the skills of gross motor child through the game Boy- boyan. The subjects of this study was 16 children in group B consisted of 6 children of men and 10 children of women. Results of the study showed that the ability of gross motor increased through the game Boy-boyan. Activity learning on cycle I do through the introduction of first advance to the child about the game Boy-boyan, then the teacher gives an example of playing Boy- boyan to the child. In Cycle II implementation of actions carried out based on solving the problems that arise in Cycle I like giving reward, motivation and guidance that is more special to the child so that the activities of learning through game Boy-boyan can be increased in accordance with the indicators of success that will be achieved. This can be seen from the results of observations in pre-action, Cycle I , Cycle II by very good criteria fo each: 2 children (12.5%), 6 children (37.5%), and 13 children (81.25%).*

Keywords: gross motor, game *Boy- boyan*

## **PENDAHULUAN**

Proses pendidikan sendiri diawali sejak manusia dilahirkan. Pendidikan dasar seorang anak yaitu diawali dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penyelenggaraan PAUD bertujuan untuk memberikan stimulasi anak secara konsisten. Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa PAUD didefinisikan sebagai upaya pembinaan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan

lebih lanjut. Sedangkan PAUD sangatlah penting karena pada masa ini disebut dengan *golden age* atau masa keemasan (NAEYC dalam Suyanto, 2005: 6). Dimana 80% dari otak anak sudah bekerja yang ditandai dengan perubahan pada perkembangan anak secara cepat baik fisik, kognitif, sosial emosional, nilai moral agama, dan bahasa. Sejalan dengan Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida (2014: 48) *golden age* adalah masa-masa keemasan seorang anak, yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Di masa ini anak banyak memperoleh pengetahuan dasar. Agar anak tidak kehilangan masa tersebut pada tahap perkembangannya diperlukan berbagai

stimulus yang dapat membantu anak mengembangkan tiap aspek perkembangan pada anak. PAUD harus memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki setiap anak untuk dikembangkan secara optimal melalui cara yang menyenangkan, bergembira, penuh perhatian dan kasih sayang, sabar dan ikhlas (Harun, 2009: 48).

Menurut B.E.F. Montalalu, Dian Arrahmi, dan Sri Setiana (2009: 9.11) setiap anak memiliki gaya belajar, kepribadian, minat, dan kemampuan yang unik. Oleh karena itu, sebagai pendidik harus dapat memberikan rangsangan-rangsangan atau stimulasi yang tepat bagi anak. Dengan stimulasi yang tepat maka anak dapat berkembang lebih baik, sedangkan apabila pendidik salah dalam memberikan stimulasi maka perkembangan anak dapat terhambat. Selain mengalami perkembangan, anak juga memiliki karakteristik yang unik. Karakter tersebut yaitu bekal kebaikan, suka meniru, suka bermain, dan rasa ingin tahu yang tinggi (Fadlillah, M. dan Khorida, L.M, 2014: 82).

Salah satu kunci dari PAUD yaitu pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya. Kunci tersebut yang akan sangat membantu dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak dengan usia, kebutuhan, dan kondisi masing-masing, baik secara intelektual, emosional, dan sosial. PAUD juga penting untuk menyiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Bukan hanya itu, PAUD juga memiliki peran penting dalam pertumbuhan fisik-motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa, dan kreativitas. Sejalan dengan pendapat Partini (2010: 6) yaitu penyelenggaraan PAUD menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Potensi penting yang perlu dikembangkan dan ditumbuhkan dalam PAUD diantaranya potensi kognitif, agama, sosial emosional, fisik motorik dan bahasa. Kelima aspek perkembangan

tersebut akan bertumpu pada dua alat atau organ fisik utama yaitu pendengaran dan penglihatan sehingga tumbuh kembangnya kelima aspek tersebut sangat tergantung terhadap optimalisasi pemanfaatan kedua alat utama itu (Harun, 2009: 53). Sehubungan dengan hal tersebut maka PAUD perlu diberikan dengan benar dan sesuai dengan tingkat usia anak. Pendidikan yang diberikan haruslah mencakup ke dalam semua aspek bidang pengembangan agar kemampuan anak dapat berkembang dengan maksimal dan menyeluruh. Salah satu bidang yang dikembangkan dalam PAUD adalah perkembangan motorik.

Perkembangan motorik anak usia dini sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam melakukan gerakan fisik. Perkembangan fisik-motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978: 150). Perkembangan tersebut terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang berkoordinasi dengan otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik.

Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar. Guru maupun pendidik dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar untuk anak usia dini melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Salah satu aktivitas yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu melalui aktivitas yang melibatkan kaki, tangan, dan keseluruhan anggota badan (Hurlock, 1978: 151). 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. Gracia seorang *neuroscience* terapan

dari *Smart Brain Energy* (Republika dalam Syari'ati, 2014: 2) mengungkapkan bahwa banyak gerak bisa membuat anak cerdas karena gerakan dapat membuat anak terlatih, dan "semakin sering dilatih maka fungsi otak akan berkembang". Senada dengan pendapat di atas Dr. dr. Yetty Ramli, SpSK dari Departemen *Neurologi* FKUI-RSCM (Republika, Syari'ati, 2014: 2) mengungkapkan bahwa anak yang kemampuan motoriknya berkembang secara maksimal ditandai dari keseimbangan tubuhnya. Jika keseimbangan tubuhnya baik, maka anak akan mampu berkembang ketingkat yang lebih tinggi.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui aktivitas atau kegiatan yang melibatkan gerak tubuh. Melalui permainan bisa menjadi cara untuk mengembangkan motorik kasar anak karena melibatkan gerak tubuh anak. Gerakan-gerakan yang dilakukan akan melatih motorik kasar anak. Sehingga motorik kasar anak akan berkembang dengan baik karena terlatih melalui permainan tersebut. Anak usia dini ini pada hakekatnya senang bermain, maka dari itu dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini dapat dilakukan dengan permainan yang memiliki banyak gerakan seperti berlari, melompat, melempar, menendang dan sebagainya. Gerakan-gerakan tersebut apabila dilakukan secara berulang dan diarahkan dengan baik dapat melatih perkembangan motorik kasar anak.

Anak usia taman kanak-kanak pada umumnya sangat aktif, anak memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Oleh karena itu orang tua atau guru perlu menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk melakukan kegiatan yang dapat melatih otot kasar anak serta menyediakan barang-barang dan peralatan bagi anak yang bisa didorong, diangkat, dilempar atau dijinjing. Seiring dengan pertumbuhan otak, maka pertumbuhan jasmani penting untuk diperhatikan. Ketidakseimbangan pertumbuhan jasmani akan mengganggu anak dalam melakukan aktivitas dan kemampuan fisik motorik.

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. 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). Melihat kenyataan bahwa pentingnya peningkatan motorik kasar pada anak usia dini, sudah seharusnya PAUD memaksimalkan perannya untuk turut mengembangkan beragam kebutuhan anak didik dalam proses peningkatan motorik kasar. Tetapi pada kenyataannya tidak sederhana apa yang tertuang dalam berbagai teori. Banyak sebab yang menjadikan upaya pengembangan motorik kasar pada anak kurang optimal. Berbagai hambatan sebagaimana yang dimaksud adalah seperti yang peneliti temukan yaitu berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TK Putra Harapan Rajek Wetan, Tlogoadi, Mlati, Sleman terkait dengan kemampuan motorik kasar masih memerlukan stimulasi dikarenakan kurangnya kegiatan yang berkaitan dengan motorik kasar.

TK Putra Harapan Tlogoadi, Mlati, Sleman, sebagai lembaga PAUD, berusaha memberikan layana pendidikan yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Akan tetapi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum terarah pada unsur yang terkandung dalam pembelajaran motorik yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Seperti bermain untuk melatih ketepatan, kelincahan, dan kecepatan anak. Hal tersebut nampak terlihat ketika anak mengikuti kegiatan pembelajaran melalui bermain melempar bola. Sebanyak 14 anak dari 16 jumlah anak kelompok B belum dapat melempar secara terarah, sehingga bola

tidak dapat tertuju pada sasarannya dan ketika anak berlari terdapat 13 anak yang belum dapat merubah arah secara cepat dan tepat sehingga anak terkena lemparan bola dari teman yang berjaga. Dan terdapat 14 anak yang belum mampu menyusun benda secara cepat. Pada unsur kebugaran ketepatan anak seharusnya sudah dapat melempar mengenai sasaran, tetapi masih banyak anak yang belum dapat melempar mengenai sasaran. Kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu memberikan kontrol saat mengawali gerakan, berhenti dan berputar dengan cepat serta mampu menggunakan keterampilan berlari secara efektif di dalam aktivitas bermain (Sumantri, 2005: 75). Namun pada kenyataannya anak kelompok di TK Putra Harapan masih terdapat anak yang belum lincah pada saat berlari. Masih terdapat anak yang belum secara cepat menyusun mainan, dikarenakan saat kegiatan yang diminta menyusun anak mengobrol dengan teman lain dan malas untuk kegiatan tersebut.

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. Steven mengungkapkan melalui kegiatan bermain dengan berbagai variasi mainan, anak dirangsang secara umum tahap perkembangan berfikirnya, bahasanya, komunikasinya, pergaulannya dan serta seluruh motoriknya (Rasyid, 2009: 89). Selain itu pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya memberikan kesempatan dan

melibatkan aktivitas gerak anak dalam rangka melatih dan meningkatkan unsur ketepatan anak dalam melempar sesuatu ke arah sasaran, kelincahan dalam berlari untuk menghindari bahaya, dan kecepatan dalam menyusun sesuatu pada saat mengikuti pembelajaran melalui bermain.

Dalam proses pembelajarannya, pembelajaran yang dilakukan jarang dilakukan melalui bermain sebagai pendukung proses kegiatan pembelajaran. 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 unsur kebugaran jasmani yaitu ketepatan, kelincahan, dan kecepatan 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 metode 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 keterampilan motorik kasar adalah dengan menggunakan Permainan *Boy-boy*.

Pemilihan kegiatan bermain yaitu dengan Permainan *Boy-boy* untuk anak-anak khususnya di kelas B dilakukan karena Permainan *Boy-boy* dinilai mampu melatih keterampilan motorik kasar diantaranya adalah

ketepatan, kelincuhan dan kecepatan disamping itu permainan tersebut mempunyai keunggulan seperti: mudah dilakukan oleh anak-anak karena menggunakan alat permainan yang sudah disesuaikan dengan kondisi pemain dan mudah di dapat, aturan permainan dibuat sederhana agar anak dapat memahaminya, pembelajaran dengan menggunakan Permainan *Boy-boyan* 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 *Boy-boyan* ini dapat memberikan stimulus dan pelayan pengembangan dalam aspek keterampilan motorik kasar anak usia dini, khususnya pada unsur yang mendukung kebugaran jasmani yaitu ketepatan, kelincuhan, dan kecepatan dalam melakukan kegiatan permainan, sehingga kegiatan pembelajaran tersebut dapat menjadi lebih baik.

Permainan *Boy-boyan* ini dilakukan oleh dua tim, satu tim bertahan dan satu tim yang lain menjadi tim penyerang. Tim penyerang, secara bergantian melempar bola ke arah menara genteng supaya roboh kemudian langsung berusaha menyusunnya kembali. Tim yang berjaga berusaha menghalangi tim yang bermain menyusun menara dengan cara melemparkan bola ke tim penyerang. Apabila pemain dari tim penyerang ada yang terkena bola maka pemain tersebut dianggap gugur. Tim penyerang harus mendirikan menara dengan orang yang tersisa. Apabila pemain dari tim penyerang itu terkena semua sebelum menara berdiri maka dianggap kalah, akan tetapi apabila berhasil mendirikan menara maka tim penyerang dianggap menang.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian

Tindakan Kelas atau sering juga disebut *classroom action research* merupakan penelitian tindakan kelas yang kegiatannya lebih diarahkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui penerapan langsung di kelas. Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif dan partisipatif dengan melibatkan mahasiswa sebagai peneliti dan guru kelas TK Kelompok B sebagai kolaborator sekaligus pengajar. Penelitian yang dilakukan ini mengacu pada model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Mc Taggart menggunakan siklus yang dimulai dengan rencana, tindakan, observasi dan refleksi, perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu ancap-ancang pemecahan permasalahan (Arikunto, 2010: 132).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020, yaitu pada Bulan September hingga Oktober 2019. Penelitian ini dilaksanakan di TK Putra Harapan yang terletak di Dusun Rajek Wetan, Desa Tlogoadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa Kelompok B TK Putra Harapan tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 16 siswa dengan 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Kelas kelompok B ini diampu oleh satu guru yang juga menjabat sebagai kepala TK tersebut.

### **Prosedur**

Peneliti ini menggunakan desain penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart.. Model ini dikembangkan dari pemikiran Kurt Lewin (dalam Arikunto, 2010: 132) yang menggambarkan penelitian tindakan sebagai serangkaian langkah yang membentuk spiral. Model penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Proses pengulangan dilakukan untuk mendapatkan hasil yang optimal atau bisa dikatakan dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran sesuai kriteria yang

ditetapkan. Setelah satu siklus selesai kemudian dilanjutkan siklus selanjutnya apabila indikator keberhasilan belum tercapai. Dalam setiap siklus terdapat 4 tahapan yang perlu dilakukan yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana pelaksanaan tindakan tersebut dilakukan. Dalam rencana tindakan ini, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran (RPPH), media, instrument penelitian dan alat-alat pendukung penelitian lainnya. Pada tahap tindakan, peneliti melaksanakan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang. Peneliti juga perlu melakukan pemantauan bersama dengan guru dan teman sejawat. Pengamatan dilaksanakan oleh peneliti selama proses kegiatan berlangsung terhadap aktivitas siswa. Pengamatan dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan. Selanjutnya Refleksi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan dengan mengungkapkan hasil kegiatan pada waktu tindakan yang dilakukan siswa. Hasil refleksi ini dapat dijadikan perbaikan pada siklus berikutnya.

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

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 150) metode yang digunakan untuk mengumpulkan data ada dua yaitu tes dan non tes. Data dalam penelitian ini melalui observasi dan dokumentasi. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan suatu objek dengan sistematis fenomena yang diselidiki (Sukandarrumidi, 2002: 69). Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data yang berisi aspek penelitian, indikator penelitian dan deskripsi disajikan dalam Tabel 1. yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Motorik Kasar

Aspek	Indikator
Ketepatan	Anak dapat melempar bola tepat sasaran
Kelincahan	Anak dapat bergerak cepat untuk berpindah posisi menghindari lemparan bola lawan
Kecepatan	Anak dapat menyusun pecahan genting secara cepat

### **Teknik Analisis Data**

Sanjaya (2010: 106), menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data ataupun informasi yang terkumpul dengan tujuan agar data yang tersebut menjadi bermakna sesuai dengan tujuan penelitiannya. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Perhitungan data kuantitatif dihitung berdasarkan persentase yang diperoleh anak dalam satu kelas selama dilakukan penelitian berdasarkan lembar observasi yang telah digunakan. Analisis data yang digunakan dari penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Menurut Arikunto (2008, 251) rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi siswa pada hasil belajar tertentu

N = Jumlah seluruh siswa

Data hasil observasi dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil skor pada lembar observasi yang digunakan. Perolehan skor selanjutnya akan diolah menjadi persentase yang diakumulasi pada setiap Siklus. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui perolehan rata-rata persentase keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar.

Berikut adalah pedoman dalam mengetahui persentase yang diambil dari Yoni (2010: 175):

Tabel 2. Kualifikasi Persentase Kemampuan Motorik Kasar

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat tinggi
51% - 75%	Tinggi
26% - 50%	Sedang
0% - 25%	Rendah

Berdasarkan tabel penelitian di atas, peneliti menganggap penelitian ini berhasil apabila kemampuan pemahaman mengenai ketepatan, kelincuhan, dan kecepatan mengalami peningkatan sebesar 80% dari jumlah seluruh anak yang memiliki rata-rata skor pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui Permainan *Boy-boy* tersebut dikriteriakan dalam tiga indikator keberhasilan, antara lain: anak dapat melempar bola tepat sasaran, Anak dapat bergerak cepat untuk berpindah posisi menghindari lemparan bola lawan, dan Anak dapat menyusun pecahan genting secara cepat.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini dilakukan di TK Putra Harapan yang beralamat di Dusun Rajek Wetan, Desa Tirtoadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pada kelompok B dengan jumlah 16 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu melalui pengamatan awal berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui keadaan awal keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Putra Harapan. Dari hasil pengamatan maupun observasi diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Pratindakan.

No.	Kriteria	Pra Tindakan	
		Jumlah Anak	P (%)
1.	BSB	2	12,5%
2.	BSH	3	18,75%
3.	MB	4	25%
4.	BB	7	43,75%

Dari rekapitulasi data pemahaman konsep bilangan di atas diperoleh data bahwa terdapat 2 anak yang mencapai pada kriteria berkembang sangat baik. Pada kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 3 anak. Pada kriteria mulai berkembang terdapat 4 anak dan pada kriteria belum berkembang terdapat 7 anak. Hal itu menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak masih belum berkembang dengan baik. Sehingga diperlukan adanya tindakan untuk meningkatkan keterampilan anak kelompok B. Penelitian tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 1 Oktober, Kamis tanggal 3 Oktober, dan Senin tanggal 7 Oktober 2019. Tema yang digunakan pada siklus I adalah lingkungan. Setelah tahap perencanaan, tindakan/observasi pada siklus I pertemuan 1,2, dan 3 dilaksanakan maka diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I.

No.	Kriteria	Siklus I	
		Jumlah Anak	P (%)
1.	BSB	6	37,5%
2.	BSH	4	25%
3.	MB	3	18,75%
4.	BB	3	18,75%

Pada Siklus I sudah mulai adanya peningkatan pada kriteria berkembang sangat baik yaitu 6 anak dengan persentase 37,5%. Pada kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 4

anak dengan persentase 25%. Pada kriteria mulai berkembang sebanyak 3 anak dengan persentase 18,75% dan pada kriteria belum berkembang terdapat 3 anak dengan persentase 18,75%. Walaupun demikian, berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I apabila dibandingkan dengan hasil yang diperoleh sebelum tindakan telah terlihat adanya peningkatan. Pada siklus I keterampilan motorik kasar anak pada kategori BSB meningkat sampai 37,5%. Dari hasil pengamatan yang dilakukan selama siklus I ditemukan beberapa kendala yang menyebabkan hasil keterampilan motorik kasar anak masih perlu ditingkatkan. Kendala tersebut antara lain yaitu guru belum menggunakan media yang menarik untuk anak, terdapat beberapa anak yang sama sekali tidak mau ikut dalam kegiatan bermain *Boy-boyan*, Fokus perhatian yang diberikan guru belum maksimal, sehingga suasana kegiatan pembelajaran kurang kondusif, dan Anak berebut ingin terus melempar bola ke menara genting. Maka dari itu untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak perlu dilakukan siklus II. Siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I. Pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I yaitu 3 kali pertemuan. Setelah melakukan perencanaan dan tindakan/observasi maka diperoleh data pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus II

No.	Kriteria	Siklus II	
		Jumlah Anak	P (%)
1.	BSB	13	81,25%
2.	BSH	1	6,25%
3.	MB	2	12,25%
4.	BB	0	0

Dari data diatas dapat dilihat sudah ada anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik terdapat 13 anak. Pada kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 1 anak. Pada kriteria mulai berkembang terdapat 2 anak dan tidak ada anak yang termasuk pada kriteria belum berkembang. Berdasarkan hal tersebut, maka diperoleh hasil dari pelaksanaan siklus I apabila dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada

siklus II telah terlihat adanya peningkatan. Peningkatan motorik kasar ditunjukkan dengan data dari hasil penelitian, dimana anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik sebesar 12,5% saat Pratindekan dan Siklus I dengan persentase 37,5%. Kemudian mengalami peningkatan dari siklus I pada kriteria berkembang sangat baik yaitu 6 anak dengan presentase 37,5% dan mengalami peningkatan yang signifikan pada Siklus II untuk kriteria berkembang sangat baik yaitu 13 anak dengan persentase 81,25% serta telah memenuhi indikator kriteria keberhasilan penelitian 80% dari jumlah seluruh anak berada pada kriteria berkembang sangat baik. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa melalui Permainan *Boy-boyan* dapat meningkatkan keterampilan pada anak kelompok B TK Putra Harapan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok B di TK Putra Harapan, Rajek Wetan, Tlogoadi, Mlati, Sleman dapat meningkat melalui Permainan *Boy-boyan*. Unsur motorik kasar yang meningkat ialah ketepatan, kelincahan, dan ketepatan. Dalam melaksanakan tindakan penelitian Permainan *Boy-boyan*, peneliti bersama kolaborator menyiapkan bahan yaitu menara dari pecahan genting dan bola kasti atau bola tenis, yaitu untuk melempar menara dan untuk melempar musuh. Selain itu, dalam melakukan permainan anak diputar video contoh bermain *Boy-boyan* sehingga anak tidak merasa kebingungan lagi serta jarak antara garis lempar. Guru juga memberikan *reward* terhadap anak yang semangat dalam mengikuti kegiatan bermain *Boy-boyan*.

### Saran

Bagi Pendidik Permainan *Boy-boyan* dapat dijadikan metode pembelajaran terutama untuk pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar. Permainan *Boy-boyan* ini dilakukan dengan menggunakan menara yang



terbuat dari pecahan genting dan bola serta dalam bermain anak dibagi menjadi 2 kelompok.

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 pecahan genting dan bola serta Dalam bermain anak dibagi menjadi 2 kelompok.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acep, Yoni. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Arikunto, Suharsimi,. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.ed.rev.* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, Muhammad dan Lilif Muallifatu Khorida. (2014). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Harun, dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan Anak*. Terjemahan: dr. Med Meitasari Tjandrasa & Dra. Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.

Montolalu, Dian Arrahmi, & Sri Setiana. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Partini. (2010). *Pengantar PAUD*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.

Sumantri, MS.. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

## BIODATA PENULIS

Penulis bernama Rizqi Nur Ika merupakan mahasiswa PG PAUD angkatan 2015. Lahir di Sleman tanggal 28 Maret 1996. Bertempat tinggal di Desa Triharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman. Riwayat pendidikan penulis meliputi jenjang TK ABA Sleman pada tahun 2002, SD Muhammadiyah Sleman lulus pada tahun 2008, SMP N 1 Sleman lulus pada tahun 2011, SMA N 1 Seyegan lulus pada tahun 2014, dan diterima di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2015 pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.