

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN *ENGKLEK* PADA ANAK KELOMPOK A**

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

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



Oleh
Septi Nugraheni
NIM 11111241039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2015**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN *ENGKLEK* PADA ANAK KELOMPOK A” yang disusun oleh Septi Nugraheni, NIM 1111241039 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Dosen Pembimbing I



Sungkono, M.Pd
NIP. 19611003 198703 1 001

Yogyakarta, Juli 2015
Dosen Pembimbing II



Nelva Rolina, M.Si
NIP. 19800718 200501 2 001



PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN ENKLEK PADA ANAK KELOMPOK A

GROSS MOTOR SKILL ENHANCEMENT THROUGH “ENKLEK” GAME ON CHILD

Oleh: septi nugraheni, PPSD/PGPAUD
septinugraheni93@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan *engklek* pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Puspasiwi 2 Banyurip Marogagung Seyegan Sleman. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Puspasiwi 2 berjumlah 23 anak. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan *engklek* dengan cara anak melempar *gacuk* ke petak pertama, lalu anak berjingkat di petak nomor 1, 2, 3, 6 dan 9 dengan menggunakan satu kaki dan petak nomor 4-5 dan 7-8 untuk menapak menggunakan dua kaki. Peningkatan keterampilan motorik kasar anak dapat ditunjukkan dari data keterampilan motorik kasar pada kondisi awal kriteria BSH dan BSB mencapai 32,62% (8 anak), pada Siklus I meningkat menjadi 47,83% (11 anak) dan pada Siklus II meningkat menjadi 82,61% (19 anak).

Kata kunci: *keterampilan motorik kasar, permainan engklek*

Abstract

The research aims to improve gross motor skill through “engklek” game on child group A of TK Puspasiwi 2 Banyurip Margoagung Seyegan Sleman. This research is a collaborative classroom action research. The subjects were children in group A TK Puspasiwi 2 amounted to 23. Methods of data collection through observation and documentation. Analysis techniques performed by descriptive qualitative and quantitative. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the gross motor skills can be enhanced through “engklek” game with kids throwing gacuk way to plot first, then the child hop plot number 1,2, 3, 6 and 9 and plot number 4-5 and 7-8 to tread using two legs. Increased gross motor skills a child can be shown from the data gross motor skills in the intial conditions BSH criteria and BSB reached 32,62% (8 children), in the firs cycle in increased to 47,83% (11 children) and the second cycle increased to 82,61% (19 children).

Keywords: *gross motor skill, engklek game*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia di bawah delapan tahun seperti yang dikemukakan oleh NAEYC. *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)* dalam Soemiarti Patmonodewo (2003: 43) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Sofia Hartati (2005: 1) berpendapat bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan sangat penting

bagi kehidupan selanjutnya. Pendidikan bagi mereka merupakan hal yang penting untuk memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka pada masa itu. Jadi pendidikan bagi anak usia dini diperlukan untuk mendampingi proses perkembangan itu agar dapat berkembang secara optimal.

Menurut Slamet Suyanto (2005a: 1) pendidikan anak usia dini adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan juga bangsa. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 ayat (14) menyebutkan bahwa

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia dini atau sering disebut PAUD adalah suatu proses pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dini, atau sering juga disebut dengan istilah anak usia prasekolah. Jasa Ungguh Muliawan (2009: 5) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini atau prasekolah, terdiri dari dua jenis, yaitu kelompok bermain atau *play group* dan taman kanak-kanak (TK) atau *kindergarten*.

Taman kanak-kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan setelah *play group* dan sebelum sekolah dasar. Kemdiknas (2010: 3) menyatakan bahwa taman kanak-kanak adalah satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai dengan usia enam tahun. Melalui lembaga tersebut anak-anak dapat belajar untuk mengembangkan bakat dan kemampuan serta potensi yang mereka miliki agar menjadi lebih optimal, karena pada hakikatnya menurut Soemiarti Patmonodewo (2003: 58) taman kanak-kanak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak didiknya, memupuk sifat dan kebiasaan yang baik bagi mereka. Aspek perkembangan anak meliputi perkembangan bahasa, kognitif, sosial emosional, nilai moral dan agama, serta perkembangan fisik dan motorik.

Yudha dan Rudyanto (2005: 117) menyatakan bahwa motorik kasar merupakan kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Kegiatan anak dalam beraktivitas sangat dipengaruhi

kemampuan motorik kasar yang dimilikinya. Aktivitas anak seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, menangkap, menendang merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya. Apabila kemampuan ini tidak dimiliki oleh anak maka aktivitas anak akan terhambat. Jika kemampuan anak dalam beraktivitas terhambat maka akan mempengaruhi aspek perkembangan anak yang lain.

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar untuk kelompok usia 4-<5 tahun (kelompok A) dalam Permendiknas No.58 tahun 2009 diantaranya yaitu, mampu menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dan sebagainya; mampu melakukan gerakan menggelayut (bergelayut); mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi; mampu melempar sesuatu secara terarah; mampu menangkap sesuatu secara tepat; mampu melakukan gerakan antisipasi; mampu menendang sesuatu secara terarah; mampu memanfaatkan alat permainan di luar kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman, untuk aspek perkembangan kognitif, nilai agama dan moral, sosial emosional, dan bahasa anak sudah menunjukkan perkembangan yang baik. Namun untuk aspek perkembangan motorik, terutama motorik kasar anak kelompok A di TK PUSPASIWI 2 Sleman masih rendah. Saat kegiatan baris-berbaris anak diminta untuk melempar bola ke dalam keranjang tetapi banyak anak yang belum bisa melempar ke arah bawah. Pada saat jam istirahat beberapa anak bermain ular lompat yang dibeli dari penjual depan sekolah namun banyak anak yang belum bisa melempar kepada teman lain dengan baik. Kemudian saat kegiatan menari pada hari jum'at ada gerakan melompat, ternyata masih banyak anak kesulitan saat melakukan gerakan melompat dengan satu kaki. Saat jam istirahat di hari yang berbeda ada beberapa anak yang memainkan permainan lempar tangkap bola dan kebanyakan dari mereka kesulitan melempar

bola kepada teman lain dengan tepat karena lengan tidak di depan tubuh dan jari-jari tidak mengarah ke tujuan. Saat kegiatan melompat, anak melompati keramik di sekolah dengan jarak satu keramik dari tempat anak itu berdiri, namun banyak anak yang belum mampu melompat dengan badan tegak dan kaki belum sejajar dengan permukaan tanah. Banyak metode dan media yang bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

Metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran TK ada banyak diantaranya metode bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, dan pemberian tugas (Moeslichatoen R, 2004: 24). Metode yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar di TK PUSPASIWI 2 Sleman yaitu pemberian tugas untuk mengikuti perintah yang guru berikan seperti, menirukan gerakan binatang, menggerak-gerakan tangan ke atas, lompat-lompat, jalan-jalan keliling sekolah, kegiatan menari setiap hari jum'at dan kegiatan baris-berbaris. Namun kenyataannya kegiatan tersebut belum mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelas A di TK PUSPASIWI 2 Sleman.

Sedangkan media untuk pengembangan motorik kasar yang digunakan dalam pembelajaran di TK PUSPASIWI 2 Sleman adalah alat permainan yang ada di luar kelas. Alat permainan itu antara lain ayunan, perosotan, dan panjatan, alat tersebut belum mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak secara optimal. Anak dipersilahkan untuk bermain bebas pada waktu istirahat namun tidak semua anak memainkan alat permainan *out door* yang tersedia di area sekolah. Sehingga keterampilan motorik kasar anak kurang mendapat perhatian yang khusus dalam pembelajaran sehari-hari. Hasilnya keterampilan motorik anak berkembang secara alami sesuai kematangan masing-masing anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan mengupayakan perbaikan dalam hal keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman. Berdasarkan kesepakatan guru dan peneliti maka perbaikan

yang akan dilakukan menggunakan metode bermain karena metode ini masih belum dirancang khusus dalam pembelajaran guna meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Peneliti akan menggunakan metode bermain menggunakan permainan *engklek* untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak tersebut. Permainan ini belum pernah digunakan oleh guru kelas untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman. Diharapkan dengan diterapkannya permainan *engklek* ini di kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman maka keterampilan motorik kasar anak akan meningkat. Melalui permainan *engklek* anak akan berlatih untuk melempar pecahan genting atau *kereweng* ke kotak dan berlatih melompat dari kotak satu ke kotak selanjutnya. Setelah anak diberikan tindakan dengan melakukan permainan *engklek* diharapkan keterampilan motorik kasar anak akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara kolaboratif yaitu adanya kerjasama antara guru dan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Pembelajaran dilaksanakan oleh guru sedangkan peneliti bertugas untuk mengamati proses dan hasil dari tindakan. Seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2010: 59) dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berpola kolaboratif, guru bertugas untuk melaksanakan tindakan seperti yang telah dirancang oleh tim peneliti.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada 20 April sampai 6 Mei 2015. Penelitian ini dilaksanakan di kelas A TK PUSPASIWI 2 Sleman yang beralamat di Banyuurip, RT 03, RW VI Margoagung, Seyegan, Sleman, Yogyakarta.

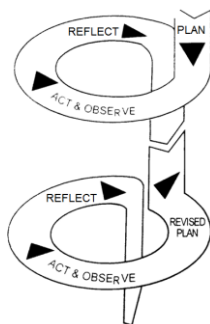
Target/Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman yang berjumlah 23 anak, terdiri dari 13 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Menurut Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2010: 21). Model penelitian ini berupa untaian-untai dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu, perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflection*). Keempat komponen tersebut merupakan satu untaian kegiatan yang dinamakan siklus.

Berikut ini bentuk desain peneliti yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart dalam Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2010: 21) :



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart (sumber Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2010: 21)

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak kelompok A di TK PUSPASIWI 2 Sleman. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Guru dan peneliti menetapkan cara meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman melalui permainan *engklek*.

- b. Guru dan peneliti membuat skenario pembelajaran dan perangkat pembelajaran seperti RKH, lapangan permainan, dan instrument penelitian.
 - c. Peneliti menyiapkan lapangan permainan *engklek* berupa kotak-kotak dari spons yang disusun membentuk lapangan permainan *engklek*.
 - d. Peneliti menyiapkan lembar observasi mengenai aktivitas guru dan siswa selama mengikuti pembelajaran.
 - e. Peneliti menyiapkan alat untuk membuat dokumentasi kegiatan yang berupa foto.
- ### 2. Tindakan dan Pengamatan

Tindakan dan pengamatan dilakukan pada waktu yang bersamaan. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh guru sesuai dengan skenario (perencanaan), mengacu pada RKH yang telah disusun. Tindakan penelitian dilaksanakan di luar kelas pada saat kegiatan awal setelah baris-berbaris selama 15 menit. Pelaksanaan tindakan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK PUSPASIWI 2 Sleman dimulai dari kegiatan pertama yaitu pengkondisian anak-anak membentuk barisan, kegiatan kedua yaitu pemanasan yang dipimpin oleh guru kelas, dan kegiatan ketiga yaitu pelaksanaan permainan *engklek*.

Pengamatan dilakukan oleh observer, dalam hal ini adalah peneliti. Pelaksanaan kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan selama anak-anak melakukan permainan *engklek*. Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen pengamatan berupa panduan observasi sudah dipersiapkan. Peneliti mengamati unsur-unsur keterampilan motorik kasar yang ada pada diri anak pada saat melakukan permainan *engklek*. Unsur-unsur yang diamati yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

3. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan oleh guru setelah melakukan tindakan

dan berdiskusi dengan peneliti mengenai data yang telah diperoleh peneliti dari lembar instrument pengamatan. Guru menyampaikan hasil evaluasi dari tindakan yang dilaksanakan, sedangkan peneliti menyampaikan hasil pengamatannya. Kegiatan tersebut menghasilkan kesimpulan mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Apabila ditemukan hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka guru dan peneliti bersama-sama mencari solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Solusi yang dihasilkan merupakan bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman guna pelaksanaan Siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk mengetahui perbedaan keterampilan motorik kasar anak sebelum diberikan tindakan melalui permainan *engklek* dan setelah anak-anak melakukan permainan *engklek*.

Metode dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan RKH, catatan penilaian, dan foto mengenai kegiatan bermain *engklek* yang dilakukan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *check list*. Pencatatan dan pengambilan data mengenai keterampilan motorik anak dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Melalui data tersebut peneliti dapat melihat apakah keterampilan motorik kasar anak telah meningkat atau belum.

Teknik Analisis Data

Data dianalisa menggunakan rumus penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak. Rumus untuk mencari angka persen menurut Anas Sudijono (2010: 43):

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

Keterangan :

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = angka persentase

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya keterampilan motorik kasar anak setelah melakukan permainan *engklek* yaitu keterampilan yang memenuhi unsur-unsur keseimbangan, kekuatan dan kelincahan anak. Peningkatan keberhasilan tersebut dapat diketahui dengan membandingkan dari data keterampilan motorik anak sebelum melakukan permainan *engklek* dan setelah melakukan permainan *engklek*. Kriteria keberhasilan penelitian ini apabila minimal 75% dari seluruh siswa keterampilan motoriknya telah mencapai BSH atau berkembang sesuai harapan. Kriteria tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2005: 44), yang memiliki persentase sebagai berikut:

Jika memiliki kesesuaian 81-100% : sangat baik

Jika memiliki kesesuaian 61-80% : baik

Jika memiliki kesesuaian 41-61% : cukup

Jika memiliki kesesuaian 21-40% : kurang

Jika memiliki kesesuaian 0-20% : kurang sekali

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

No.	Kriteria	Siklus				Jumlah anak
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV	
1	BSB	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
2	BSH	8 (36,95%)	10 (43,48%)	13 (56,52%)	14 (58,70%)	11 (47,83%)
3	MB	14 (58,70%)	12 (52,17%)	10 (43,48%)	9 (41,30%)	11 (47,83%)
4	BB	1 (4,35%)	1 (4,35%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (4,35%)
Jumlah anak		23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)
Angka Ketuntasan (≥ BSH)						11 (47,83%)

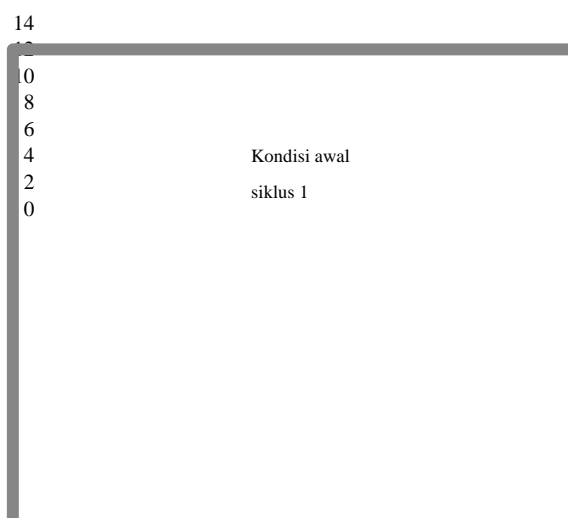
Tabel 1. Hasil Keterampilan Motorik Kasar Anak Siklus I

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan keterampilan motorik kasar anak tiap pertemuan pada Siklus I. Pada Siklus I, kriteria berkembang sangat baik belum menunjukkan adanya peningkatan, sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 11 anak dengan persentase 47,83%, kriteria belum berkembang ada 11 anak dengan persentase 47,83%, dan kriteria belum berkembang ada 1 anak dengan persentase 4,35%.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Keterampilan Motorik Kasar Pada Kondisi Awal dengan SiklusI

No.	Kriteria	Kondisi awal	SiklusI
1	Berkembang sangat baik	0 (0%)	0 (0%)
2	Berkembang sesuai harapan	8 (32,62%)	11 (47,83%)
3	Mulai berkembang	13 (58,69%)	11 (47,83%)
4	Belum berkembang	2 (8,70%)	1 (4,35%)
Angka Ketuntasan (\geq BSH)		8 (32,62%)	11 (47,83%)

Berdasarkan data tersebut maka dapat dilihat perbandingan keterampilan motorik kasar pada kondisi awal dan motorik kasar pada SiklusI. Kriteria berkembang sangat baik pada kondisi awal dan kondisi pada SiklusI tidak mengalami perubahan, sedangkan pada kriteria berkembang sesuai harapan terjadi peningkatan sebanyak 3 anak menjadi 11 anak dengan persentase 47,83%. Kriteria mulai berkembang dan belum berkembang mengalami penurunan masing-masing menjadi 11 anak dengan persentase 47,83% dan 1 anak dengan persentase 4,35%. Sehingga angka ketuntasan pada penelitian SiklusI ini baru mencapai 47,83% yaitu 11 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Untuk lebih jelasnya berikut ini histogram kondisi awal dan SiklusI:



Gambar 2. Histogram Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Kondisi Awal dengan SiklusI

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi tindakan yang dilakukan dalam satu siklus. Berdasarkan hasil observasi yang

dilakukan kepada siswa pada Siklusuatu dan diskusi dengan kolabolorator maka diperoleh hasil refleksi sebagai berikut:

- Pada saat bermain *engklek* banyak anak yang terlihat masih kaku.
- Beberapa anak terburu-buru dalam memulai permainan.
- Pada pertemuan pertama sampai ketiga siswa senang dan antusias mengikuti kegiatan bermain *engklek* namun, pada pertemuan keempat ada beberapa anak laki-laki berlarian dan tidak memperhatikan temannya.
- Hasil observasi pada Siklusuatu menunjukkan bahwa keterampilan motorik anak belum mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan kolabolorator terdapat beberapa solusi dari hambatan tersebut yaitu :

- Kegiatan pemanasan diberi tambahan waktu sedikit lebih lama terutama pada gerakan kaki.
- Pada saat memulai permainan guru menghitung “satu, dua, tiga” untuk memberikan aba-aba kepada anak.
- Guru memberikan hadiah berupa stiker bintang kepada anak yang mau melakukan permainan dengan baik dan tertib.
- Guru memberikan kesempatan dua kali dalam melakukan permainan *engklek*, dan membuat lapangan *engklek* menjadi dua agar sekali bermain dua anak sekaligus untuk mengefisienkan waktu juga membuat anak lebih termotivasi.

Dari hasil perbandingan antara kondisi awal keterampilan motorik kasar dan hasil observasi pada SiklusI maka dapat dilihat adanya peningkatan, namun belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, sehingga peneliti merencanakan kembali tindakan pembelajaran keterampilan motorik kasar pada SiklusII disertai adanya perbaikan sesuai dengan refleksi yang telah dibuat.

Tabel 3. Hasil Keterampilan Motorik Kasar Anak SiklusII

No.	Kriteria	SiklusII				Jumlah anak
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV	
1	BSB	0 (0%)	1 (4,35%)	1 (4,35%)	2 (8,70%)	1 (4,35%)
2	BSH	16 (69,57%)	18 (78,26%)	19 (82,61%)	20 (86,95%)	18 (78,26%)
3	MB	7 (30,43%)	4 (17,39%)	3 (13,04%)	1 (4,35)	4 (17,39%)
4	BB	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Jumlah anak		23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)
Angka Ketuntasan (\geq BSH)						19 (82,61%)

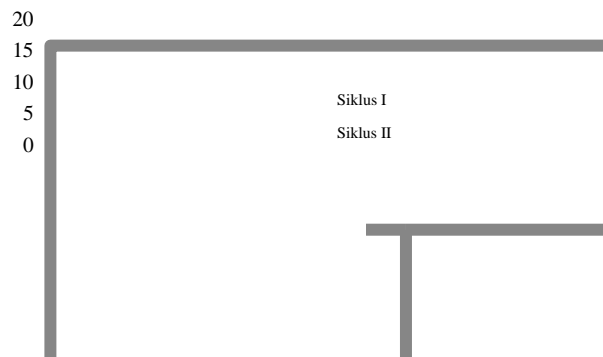
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan keterampilan motorik kasar anak tiap pertemuan pada Sikluskedua. Pada Sikluskedua ini kriteria berkembang sangat baik mencapai 4,35% yaitu 1 anak, sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 18 anak dengan persentase 78,26%, kriteria belum berkembang ada 4 anak dengan persentase 17,39%, dan tidak ada anak dengan kriteria belum berkembang.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Keterampilan Motorik Kasar SiklusI dengan Siklus II

No.	Kriteria	SiklusI	SiklusII
1	Berkembang sangat baik	0 (0%)	1 (4,35%)
2	Berkembang sesuai harapan	11 (47,83%)	18 (78,26%)
3	Mulai berkembang	11 (47,83%)	4 (17,39%)
4	Belum berkembang	1 (4,35%)	0 (0%)
Angka Ketuntasan (\geq BSH)		11 (47,83%)	19 (82,61%)

Berdasarkan data tersebut maka dapat dilihat perbandingan keterampilan motorik kasar pada kondisi awal dan motorik kasar pada SiklusII. Kriteria berkembang sangat baik meningkat pada Sikluskedua menjadi 1 anak dengan persentase 4,35%, sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 18 anak dengan persentase 78,26%. Kriteria mulai berkembang dan belum berkembang mengalami turun menjadi 4 anak dengan persentase 17,39%. Sedangkan kriteria belum berkembang mencapai 0% atau tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang. Sehingga angka ketuntasan pada penelitian

SiklusII ini telah mencapai 19 anak atau 82,61% yaitu 1 anak dengan kriteria berkembang sangat baik dan 18 anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan. Berikut adalah histogram perbandingan data SiklusI dan SiklusII.



Gambar 3. Histogram Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar SiklusI dengan SiklusII

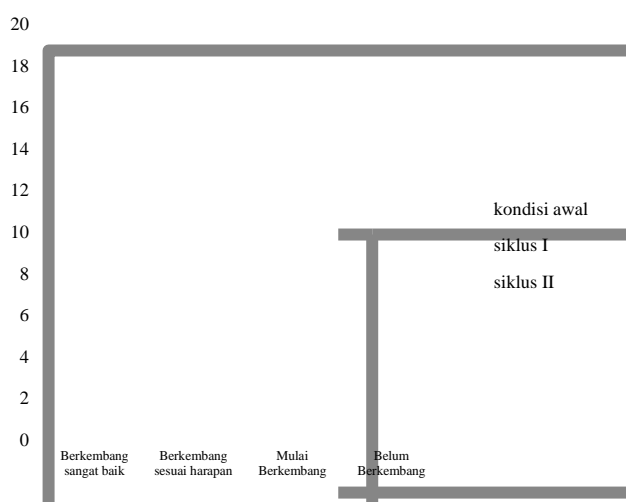
Histogram tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar pada SiklusII. Berikut ini adalah perbandingan keterampilan motorik kasar apada kondisi awal, SiklusI dan SiklusII.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Keterampilan Motorik Kasar pada Kondisi Awal, SiklusI, dan SiklusII

No.	Kriteria	Kondisi awal	SiklusI	SiklusII
1	Berkembang sangat baik	0 (0%)	0 (0%)	1 (4,35%)
2	Berkembang sesuai harapan	8 (32,62%)	11 (47,83%)	18 (78,26%)
3	Mulai Berkembang	13 (58,69%)	11 (47,83%)	4 (17,39%)
4	Belum Berkembang	2 (8,70%)	1 (4,35%)	0 (0%)
Angka Ketuntasan (\geq BSH)		8 (32,62%)	11 (47,83%)	19 (82,61%)

Berdasarkan data tersebut maka dapat dilihat perbandingan keterampilan motorik kasar pada kondisi awal, SiklusI dan SiklusII. Kriteria berkembang sangat baik meningkat pada kondisi awal dan SiklusI belum menunjukkan adanya peningkatan namun pada Sikluskedua meningkat 1 anak dengan persentase 4,35%, sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan pada kondisi awal ada 8 anak dengan persentase 32,62%, pada

Siklus I meningkat 3 anak menjadi 11 anak dengan persentase 47,83% dan pada Siklus II meningkat 7 anak menjadi 18 anak dengan persentase 78,26%. Kriteria mulai berkembang pada kondisi awal 13 anak dengan persentase 58,69%, pada Siklus I turun 2 anak menjadi 11 anak dengan persentase 47,83% dan pada Siklus II turun menjadi 4 anak dengan persentase 17,39%. Sedangkan kriteria belum berkembang pada kondisi awal 2 anak dengan persentase 8,70%, pada siklus I turun menjadi 1 anak dengan persentase 4,35%, dan Siklus II turun hingga 0% atau tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang. Berikut adalah histogram perbandingan data kondisi awal, Siklus I dan Siklus II.



Gambar 4. Histogram Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di TK Puspasiwi 2 adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua Siklus yaitu Siklus pertama dan Siklus kedua. Satu Siklus terdiri dari empat kali tindakan atau pertemuan. Berikut ini rekapitulasi peningkatan keterampilan motorik kasar yang terjadi pada kelompok A TK Puspasiwi 2.

Menurut Sumantri (2005: 19), keterampilan motorik kasar pada anak usia empat tahun telah memiliki keterampilan yang lebih baik, namun pada kondisi awal baru ada delapan anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan.

Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak di kelompok A tersebut masih perlu adanya stimulasi tambahan agar motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik. Menurut Hurlock (1978; 154) salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik antara lain rangsangan, dorongan dan kesempatan yang diberikan kepada anak. Oleh karena itu, anak kelompok A TK Puspasiwi 2 diberikan stimulasi tambahan berupa permainan *engklek*.

Menurut Sukirman Dharmamulya (2005: 145) permainan *engklek* dapat meningkatkan keterampilan seperti olahraga pada umumnya. Ahmad Salehudin (2008) juga berpendapat bahwa permainan ini dapat meningkatkan motorik kasar anak. Sehingga stimulasi yang diberikan pada anak kelompok A berupa permainan *engklek*. Dalam penelitian ini permainan dilakukan dengan secara perseorangan sesuai dengan pendapat Dr. Smpuck dalam Dekdikbud (1998: 20). Lapangan yang digunakan dalam permainan ini adalah karpet segi empat yang ditata seperti lapangan *engklek* hal ini sependapat dengan Rae (2012: 139). Kemudian *gacuk* yang dilempar terbuat dari pecahan genting sesuai pendapat A.Husna M (2009:37).

Anak terlihat senang dan antusias dalam melakukan permainan *engklek* tersebut karena memang permainan akan membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat hal itu sejalan dengan pendapat M. Fadillah, dkk (2014: 25). Setelah diberi stimulasi melalui permainan *engklek* selama delapan kali pertemuan atau dua Siklus penelitian maka keterampilan motorik kasar anak dapat berkembang menjadi lebih baik. Pada Siklus terakhir dapat diperoleh data bahwa sembilan belas anak telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan namun masih ada empat anak yang berada pada kriteria belum berkembang. Hal tersebut dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor. Menurut Hurlock (1978: 154) ada faktor gizi yang diberikan akan mendorong perkembangan motorik menjadi lebih cepat, pada kenyataan anak tersebut belum sarapan dari rumah dan lebih memilih jajan di luar sekolah sehingga kebutuhan gizi anak di pagi

hari kurang tercukupi. Selain itu menurut Rosmala Dewi (2005: 4) mengungkapkan bahwa perkembangan motorik anak salah satunya bergantung pada kematangan otot dan syaraf. Anak yang belum mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dapat disebabkan oleh faktor kematangan karena laju perkembangan setiap anak berbeda-beda tergantung pada tingkat kematangan otot dan syaraf masing-masing anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada kelompok A di TK Puspasiwi II selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan *engklek* dengan cara anak melempar *gacuk* ke petak pertama, lalu anak berjingkat di petak nomor 1, 2, 3, 6 dan 9 dengan menggunakan satu kaki dan petak nomor 4-5 dan 7-8 untuk menapak menggunakan dua kaki. Peningkatan keterampilan motorik kasar anak dapat ditunjukkan dari data keterampilan motorik kasar pada kondisi awal kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) mencapai 32,62% (8 anak), pada Siklus I meningkat menjadi 47,83% (11 anak) dan pada Siklus II meningkat menjadi 82,61% (19 anak).

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Perlu memberikan pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan sumber daya alam dan media yang ada untuk digunakan sebagai alat permainan yang menarik.

2. Bagi Guru

- Permainan *engklek* bisa digunakan sebagai alternatif untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak.
- Permainan *engklek* bisa divariasikan dengan bentuk lapangan yang beraneka ragam dan cara bermain yang bervariasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Permainan *engklek* ini dapat dikaitkan dengan upaya peningkatan aspek perkembangan anak lainnya seperti kognitif atau rasa percaya diri anak.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Husna M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ahmad Salehudin. (2008). *Permainan Ingkling*. Diakses dari <http://melayuonline.com/ind/culture/dig/2260/permainan-ingkling> pada tanggal 29 Desember 2014 jam 10.15 WIB.
- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Direktorat Permuseuman.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zakarsih). Jakarta: Erlangga.
- Jasa Ungguh Muliawan. (2009). *Managemen Play Group & Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kemdiknas. (2010). *Kurikulum Taman Kanak-Kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan dsr. Menengah Direktorat Pembinaan TK.
- M. Fadillah, Lilif M.K.F, Wantini, Eliyyil A, & Syifa F. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009*. Diakses dari http://www.paudni.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2012/08/permen_58_2009_ttg:Standar-PAUD.pdf pada tanggal 29 Desember 2014 jam 10.15 WIB

- Moeslichatoen R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pica, Rae. (2012). *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak*. (Alih Bahasa: Elna Waldemar). Jakarta: Indeks.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publisihing.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukirman Dharmamulya. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kepel Press.
- Sumantri. (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 No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Sisdiknas. Bandung: Citra Umbara.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.