



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK
B1 MELALUI PERMAINAN ENKLEK WARNA-WARNI DI TK KEMALA
BHAYANGKARI 28 SITUBONDO
KECAMATAN PATOKAN KABUPATEN SITUBONDO
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh

**Irma Dewi Saputri
NIM 140210205030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK
B1 MELALUI PERMAINAN ENKLEK WARNA-WARNI DI TK KEMALA
BHAYANGKARI 28 SITUBONDO
KECAMATAN PATOKAN KABUPATEN SITUBONDO
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anan Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

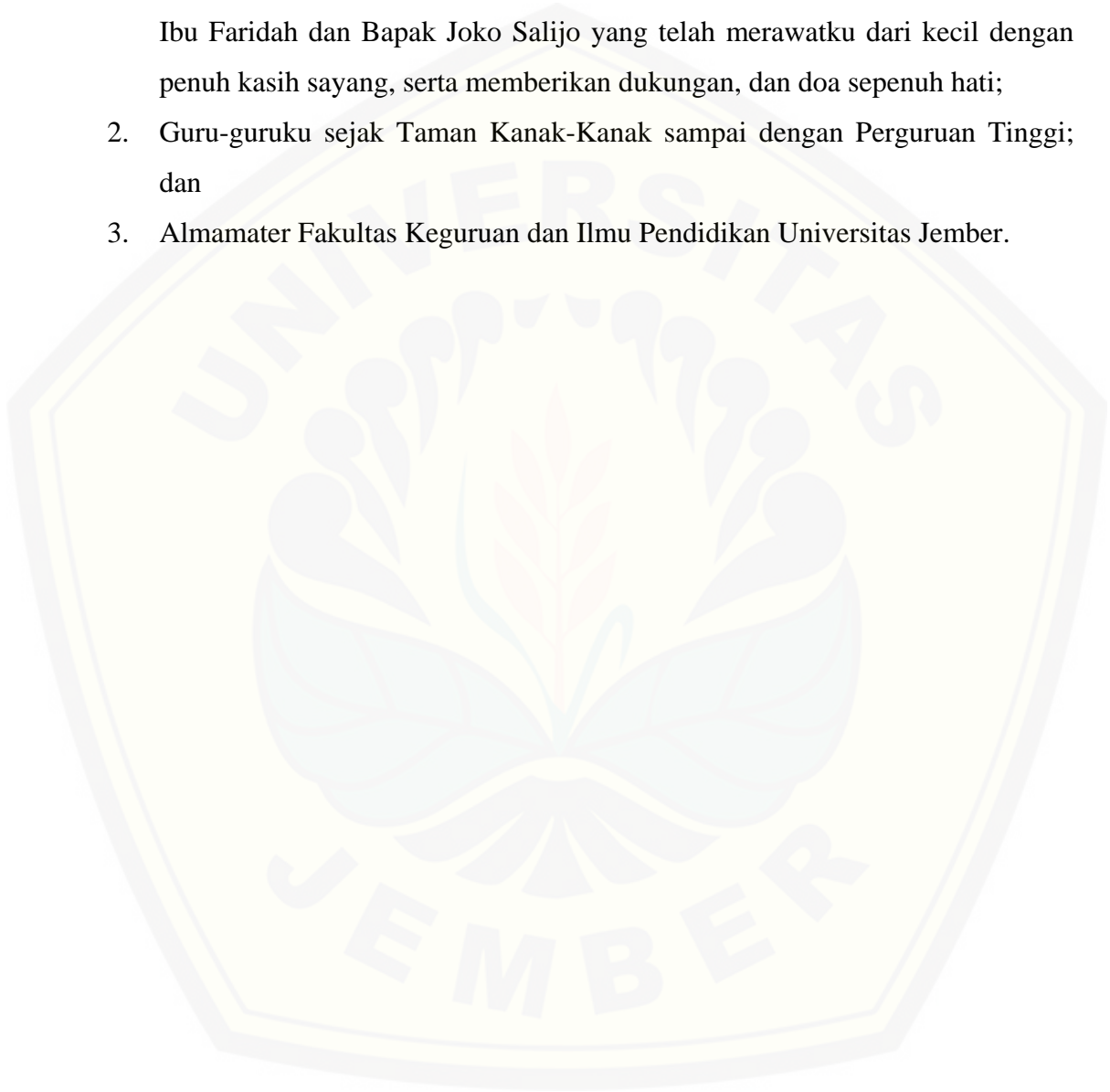
**Irma Dewi Saputri
NIM 140210205030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

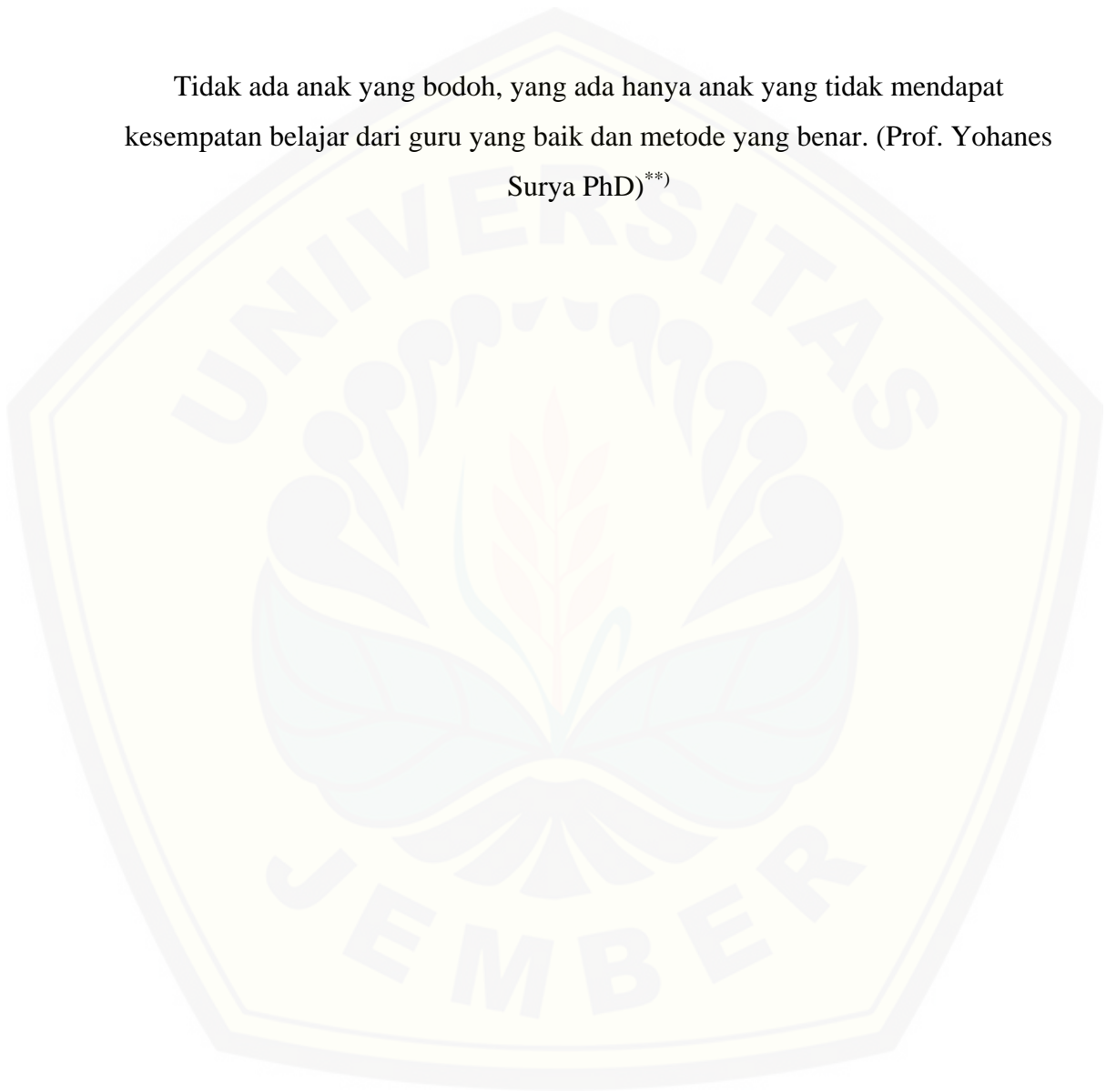
1. Ibu Sapta Ningrum dan Bapak Agus Dermawan ercinta, orang tua asuhku, Ibu Faridah dan Bapak Joko Salijo yang telah merawatku dari kecil dengan penuh kasih sayang, serta memberikan dukungan, dan doa sepenuh hati;
2. Guru-guruku sejak Taman Kanak-Kanak sampai dengan Perguruan Tinggi; dan
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



MOTTO

Tiada suatu usaha yang besar akan berhasil tanpa dimulai dari usaha yang kecil.
(Joeniarto)^{*)}

Tidak ada anak yang bodoh, yang ada hanya anak yang tidak mendapat kesempatan belajar dari guru yang baik dan metode yang benar. (Prof. Yohanes Surya PhD)^{**)}



^{*)} Jonathan. 2012. Prof. Yohanes Surya PhD Carikan Saya Anak Paling Bodoh. <https://www.maxmanroe.com/category/tokoh> [3 Mei 2016]

^{**)} Joeniarto. 1967 *Pengantar Filsafat*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Irma Dewi Saputri

NIM : 140210205030

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Engklek Warna-Warni Di Tk Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018 ” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Situbondo, Januari 2018

Yang menyatakan,

Irma Dewi Saputri

NIM 140210205030

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B1 MELALUI PERMAINAN ENKLEK WARNA-WARNI
DI TK KEMALA BHAYANGKARI 28 SITUBONDO KECAMTAN
PATOKAN KABUPATEN SITUBONDO TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh

**Irma Dewi Saputri
NIM 140210205030**

Pembimbing

Pembimbing I : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

Pembimbing II: Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

PENGAJUAN

**APLIKASI PERMAINAN ENKLEK WARNA-WARNI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B DI TK KEMALA BHAYANGKARI 28 SITUBONDO
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Irma Dewi Saputri
NIM : 140210205030
Angkatan : Tahun 2014
Daerah Asal : Situbondo
Tempat/ Tanggal Lahir : Situbondo, 31 Januari 1995
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd
NIP. 19550813 198103 1 003

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP. 19800718 201504 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Warna-Warni Di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Rabu, 14 Febuari 2018

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

NIP. 19550813 198103 1 003

Penguji I,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP. 19800718 201504 2 001

Penguji II,

Drs Nuriman. Ph. D

NIP. 19650601 199302 1 001

Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd

NIP. 19800718 201504 2 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Drs. Dafik, M. Sc., Ph.D

NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Engklek Warna-Warni Di Tk Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018, Irma Dewi Saputri; 140210205030; halaman; Program Study Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Dunia anak adalah dunia bermain dengan bermain seluruh aspek perkembangan akan berkembang dengan optimal, kemampuan yang dapat dioptimalkan dan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan pada Taman Kanak-kanak adalah kemampuan motorik kasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Rendahnya kemampuan motorik kasar anak disebabkan oleh kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar yang dilakukan kurang bervariasi dan lebih mengutamakan kemampuan kognitif saja, yaitu berpusat pada kegiatan membaca, menulis dan berhitung dengan menggunakan LKS. Hanya 7 anak yang kemampuan motorik kasarnya berkembang dengan baik dari 23 anak, sedangkan sisanya 16 anak lainnya masih belum berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya kegiatan pembelajaran yang menerapkan kegiatan bermain dengan menggunakan permainan tradisional untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar, kegiatan yang dimaksud yaitu aplikasi permainan engklek warna-warni. Melalui aplikasi permainan engklek warna-warni diharapkan motorik kasar anak akan meningkat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah penerapan permainan engklek warna-warni untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018; dan 2) Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran

2017/2018? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan penerapan permainan engklek warna-warni untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018; dan 2) Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan engklek warna-warni di TK Kemala Bhayangkari Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Aplikasi permainan engklek warna-warni untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek warna-warni dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata pada pra siklus 59,23 siklus I 72,09, dan pada siklus II meningkat menjadi 87,19

Saran untuk guru: (1) hendaknya melakukan variasi kegiatan dalam pembelajaran motorik kasar; dan (2) hendaknya mencoba melakukan kegiatan permainan tradisional agar anak lebih tertarik dalam pembelajaran dan permainan tradisional tidak punah. Saran untuk sekolah: (1) hendaknya menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal. Saran untuk anak, (1) kembangkan kreativitas dan kemampuan motorikmu melalui permainan tradisional.

PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Engklek Warna-Warni Di Tk Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- 1) Prof. Drs Dafik, M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Jember sekaligus;
- 3) Dra. Khutobah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
- 4) Drs. Misno A. Lathif, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, dan Dr. Nanik Yuliati, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
- 5) Zaini, S.Pd, M.Pd. selaku kepala sekolah TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo yang telah memberikan izin penelitian;
- 6) Diah Kusumawati, S.Pd. selaku guru kelompok B yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
- 7) Kedua orang tuaku Ibu Sapta Ningrum dan Bapak Agus Dermawan yang senantiasa mendoakan saya, dan memperjuangkan hidup saya dari kecil hingga saat ini;
- 8) Kedua orang tua asuhku Ibu Faridah Dherehem dan Bapak Joko Saliyo yang telah merawatku dari kecil, selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan doa sepenuh hati hingga saat ini;
- 9) Pemerintah Kabupaten Situbondo yang sudah memberikan kesempatan kepada saya berupa beasiswa penuh sehingga saya dapat kuliah.

- 10) Saudara-saudara saya yang selalu memberikan semangat untuk segera lulus;
- 11) Sahabat saya Luluk Nur Irawati yang selalu mendampingi saya kapanpun dan dimanapun saya butuhkan;
- 12) Teman-teman terbaik saya Yuliana, Mike Rahmawati, Ferika, Citra Maha Riski;
- 13) Teman-teman angkatan pertama PG PAUD, terima kasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama masa kuliah ini;
- 14) Basryyanto yang selama ini sudah menjadi motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi;
- 15) Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih banyak.

Sungguh saya dapat menyelesaikan skripsi ini semata-mata karena pertolongan Allah melalui mereka. Hanya Allah lah yang mampu membalas dan hanya Allah lah sebaik-baiknya pemberi balasan.

Penulisan juga menerima segera segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Situbondo, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGAJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar	8
2.1.1. Pengertian Motorik Kasar	8
2.1.2. Aspek Perkembangan Motorik Kasar	9
2.1.3. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar	10
2.2. Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak	11
2.2.1. Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Anak	11

2.2.2. Pentingnya Perkembangan Kemampuan Motorik Anak	12
2.3. Bermain Bagi Anak Usia Dini	13
2.3.1. Pengertian Bermain	13
2.3.2. Fungsi Bermain	14
2.4. Permainan Tradisional	14
2.4.1. Pengertian Permainan Tradisional	14
2.4.2. Manfaat Permainan Tradisional	15
2.4.3. Macam-macam Permainan Tradisional	16
2.5. Permainan Tradisional Engklek	17
2.5.1. Pengertian Permainan Engklek	17
2.5.2. Alat yang Digunakan	17
2.5.3. Pemain dan Tempat Bermain	18
2.5.4. Cara Bermain	18
2.6. Implementasi Permainan Engklek	20
2.7. Penelitian yang Relevan	21
2.8. Kerangka Berfikir	22
2.9. Hipotesis Penelitian	23
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	25
3.2. Definisi Operasional	25
3.2.1. Permainan Engklek Warna-warni	25
3.2.2. Kemampuan Motorik Kasar	26
3.2.3. Aplikasi Permainan Engklek Warna-warni	26
3.3. Jenis Penelitian	26
3.4. Prosedur Penelitian	28
3.4.1. Tahap Pra Siklus	28
3.4.2. Tahap Siklus I	28
3.5. Metode Pengumpulan Data	30
3.5.1. Metode Observasi	30
3.5.2. Metode Wawancara	31

3.5.3. Metode Dokumentasi	31
3.5.4. Metode Tes Unjuk Kerja	31
3.6. Teknik Analisis Data	32
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Gambaran Umum Sekolah	35
4.2. Permainan Engklek Warna-warni Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak	35
4.2.1. Hasil dan Pembahasan Siklus I	36
4.2.2. Hasil dan Pembahasan Siklus II	42
4.3. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak	47
4.4. Temuan Penelitian	48
BAB 5. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	50
5.2. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1. Kriteria Penilaian	33
4.1. Perbandingan nilai kemampuan motorik kasar secara kelompok	47



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1. Pecahan Genteng	18
2.2. Bidang Engklek	18
2.3. Tangan Hompimpah	19
2.4. Anak Sedang Bermain Engklek	19
2.5. Permainan Engklek Warna-warni	21
2.6. Permainan Engklek Warna-warni Kreasi sendiri	21
2.8. Kerangka Berfikir	23
3.1. Model Bagan Penelitian Tindakan Kelas	27
4.1. Grafik perbandingan ketuntasan belajar dan nilai rata-rata kelas	48

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	54
B. Pedoman Pengumpulan Data	56
C. Pedoman Dan Hasil Observasi	58
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru	58
C.1.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Sebelum Penelitian	58
C.1.2 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Selama Penelitian	60
C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak	61
C.2.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak Sebelum Penelitian	61
C.2.2 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak Selama Penelitian	62
C.3 Hasil Obsevasi Kegiatan Pemebelajaran Guru	63
C.3.1 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Sebelum Penelitian	63
C.3.2 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Selama Penelitian Siklus I	65
C.3.3 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Selama Penelitian Siklus II	67
C.4 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak	69
C.4.1 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak Sebelum Penelitian	69
C.4.2 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak Selama Penelitian Siklus I	71
C.4.3 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak Selama Penelitian Siklus II	73

D.	Pedoman dan Hasil Wawancara	75
D.1	Pedoman Wawancara Guru	75
D.1.1	Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian	75
D.1.2	Pedoman Wawancara Guru Sesudah Penelitian	76
D.2	Pedoman Wawancara Anak	77
D.2.1	Pedoman Wawancara Anak Sesudah Penelitian	77
D.3	Hasil Wawancara Guru	78
D.3.1	Hasil Wawancara Guru Sebelum Penelitian	78
D.3.2	Hasil Wawancara Guru Sesudah Penelitian Siklus I	79
D.3.3	Hasil Wawancara Guru Sesudah Penelitian Siklus II	81
D.4	Hasil Wawancara Anak	82
D.4.1	Hasil Wawancara Anak Sesudah Penelitian Siklus I	82
D.4.2	Hasil Wawancara Anak Sesudah Penelitian Siklus II	83
E.	Dokumentasi	84
E.1	Profil Sekolah	84
E.2	Daftar Nama Guru dan Kepala Sekolah	85
E.3	Daftar Nama Anak	85
F.	Perangkat Pembelajaran	87
F.1	Rencana Perangkat Pembelajaran Harian Pra Siklus	87
F.2	Rencana Perangkat Pembelajaran Harian Siklus I	89
F.3	Rencana Perangkat Pembelajaran Harian Siklus II	91
G.	Pedoman Penilaian	93
G.1	Pedoman Penilaian Kemampuan motorik kasar	93
G.2	Pedoman Penilaian Tes Unjuk Kerja	96
H.	Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak	101
H.1	Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak (Pra Siklus) ..	101
H.2	Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak (Siklus I)	105
H.3	Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak (Siklus II).....	110
I.	Foto Penelitian Pelaksanaan Pembelajaran	115
J.	Surat Izin Penelitian	120

K. Surat Keterangan Kepala Sekolah	121
L. Biodata	122



BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan mengenai: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Definisi anak usia dini menurut *National Association for the Education Young Children* (dalam Susanto, 2017:01) merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan kareakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.

Stimulus/rangsangan untuk mengoptimalkan Pendidikan Anak Usia Dini, Dalam melaksanakan proses belajar dan mengajar selalu menggunakan permainan sebagai media dan sarana untuk menstimulasi dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Baik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, moral agama maupun kreativitas, serta penyampaian pesan dan informasi. Pendekatan yang diterapkan di TK (Taman Kanak-kanak) adalah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar.

Menurut Susanto (2017:14) pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2014 pasal 1 ayat (2), Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini selanjutnya disebut STTPPA yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral fisik motorik, kognitif, bahasa, social emosio-nal, serta seni.

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) secara umum adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir sampai dengan berusia enam tahun bertujuan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu kemampuan anak usia dini yang penting untuk dikembangkan yaitu kemampuan motorik. Kemampuan motorik berhubungan dengan kemampuan bergerak anak. Setiap anak ingin bergerak dan menggunakan fisiknya. Anak-anak sangat aktif bergerak bermain, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, melempar, mendorong, berayun, meluncur dan meniti. Bermain bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan motorik anak. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut akan memberikan manfaat berupa rasa percaya diri dan rasa aman sehingga anak memperoleh keterampilan, penguasaan dan keseimbangan badan, keterampilan, penguasaan dan keseimbangan badan sangat diperlukan dalam kehidupan selanjutnya (Montolalu, 2011:114-115)

Keterampilan penguasaan dan keseimbangan badan untuk kemampuan motorik yang diharapkan dari kurikulum kurikulum 2013 untuk anak usia 4-6 tahun, kompetensi dasar mengenai perkembangan motorik kasar anak yaitu mengenal anggota tubuh, fungsi dan menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar anak dengan indikator melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol seimbang dan lincah, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan, serta melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, berlari serta melempar sesuatu secara terarah dan terkoordinasi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

TK (Taman Kanak-kanak) merupakan salah satu pendidikan formal untuk Anak Usia Dini yang didalamnya ada pendidikan yang bertujuan mengembangkan 5 aspek kemampuan yaitu moral dan agama, kognitif, bahasa, motorik dan sosial emosional. Penyelenggaraan pendidikan bagi Anak Usia Dini di TK saat ini hanya lebih bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya saja sebagai suatu persiapan kesuksesan di Sekolah Dasar (Siantayani, 2011:09). Kondisi ini sesuai

dengan hasil observasi dalam pembelajaran, yang dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kelompok B1 pada tahun 2017/2018. Tenaga memfokuskan pembelajaran pada kegiatan membaca, menulis, menghitung menjadi kegiatan utama untuk mempersiapkan anak-anak masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar dan media/sarana yang digunakan tenaga pengajar masih sebatas LKS. Kegiatan bermain yang bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan termasuk kemampuan motorik kasar anak kurang mendapat perhatian, yang berakibat anak-anak menjadi pasif, berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan diperoleh data 17 anak dari 23 atau 73,91% anak di kelompok B1 tidak semangat belajar dan kemampuan motorik kasarnya tidak berkembang sesuai harapan, terlihat anak-anak tidak segera mengerjakan tugas yang harus diselesaikan dan mereka diam serta bermain sendiri. Dapat disimpulkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo masih rendah dan hanya 6 atau 26,08% anak yang kemampuan motorik kasarnya mampu mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan, sehingga perlu ditingkatkan dengan menggunakan kegiatan bermain yang aktif dan menyenangkan untuk dikembangkan dan di optimalkan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang menyenangkan dan aplikatif dapat dikembangkan melalui permainan tradisional yang memiliki berbagai bentuk dan jenis serta pola permainan: seperti bermain dan adu ketangkasan yang memberi arti dan makna bermain. Kelebihan permainan tradisional yang dilakukan bersama membuat anak bergerak aktif, dan menggunakan motoriknya secara optimal.

Pengertian Motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Maka dari itu, setiap gerakan sederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Menurut Decaprio (2013:18) pengertian motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang di terkontrol oleh otak.

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Masyarakat di masa lalu yang bisa dibidang tidak mengenal dunia luar, telah mengarahkan dan menuntut mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi.

Permainan tradisional menurut Ismail (dalam Mulyani, 2016:105-110) merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya.

Permainan Engklek adalah permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak yang berumur 6-12 tahun. Di beberapa daerah lain disebut juga permainan taplak (taplak gunung, taplak meja), teklek, ingkling, sundamanda, sundah mandah dan lain-lain. Permainan ini dapat dimainkan dengan beberapa anak. Biasanya mencapai 5 anak dengan menunggu giliran masing-masing. Tempat bermain biasanya di halaman rumah yang membutuhkan lahan yang luas. Engklek biasa dimainkan pada waktu pagi sampai sore hari.

Permainan tradisional engklek warna-warni yang menyenangkan dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Permainan engklek warna-warni adalah kegiatan permainan tradisional yang sudah mengalami modifikasi alat dengan penambahan kain flanel yang berwarna-warni tetapi masih menggunakan cara bermain seperti permainan engklek biasa yaitu dengan cara melompat, meloncat, dan melempar gacuk dengan tambahan aturan apabila saat melompat pada petak, petak yang dilompati dan diloncati ketika menginjak garis maka dinyatakan kalah, sehingga permainan menjadi lebih menarik dan lebih memberi tantangan untuk anak supaya dalam meloncat dan melompat lebih terkoordinasi dan akurat, tepat terarah pada petak yang menjadi tujuan lompatan dan loncatan, sehingga kemampuan motorik kasar

anak berkembang lebih optimal dan mencapai keterampilan penguasaan dan keseimbangan untuk kemampuan motorik yang diharapkan dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil paparan pada latar belakang masalah, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1.2.1 Bagaimanakah penerapan permainan engklek warna-warni untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018?

1.2.2 Bagaimanakah peningkatan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan engklek warna-warni di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1.3.1 Mendeskripsikan penerapan permainan engklek warna-warni untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018.

1.3.2 Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan engklek warna-warni di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak yang terkait.

1.4.1 Manfaat Bagi Guru

- a. Sebagai masukan dalam pemilihan kegiatan dalam peningkatan keterampilan motorik kasar anak.
- b. Memperoleh pengalaman dalam mengembangkan pembelajaran motorik kasar yang tepat untuk anak.
- c. Membantu meningkatkan keterampilan guru dalam memberikan pembelajaran motorik kasar kepada anak.

1.4.2 Bagi anak

- a. Dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak terutama di kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo.
- b. Anak-anak memperoleh tambahan pengalaman langsung mengenai permainan engklek.

1.4.3 Bagi sekolah

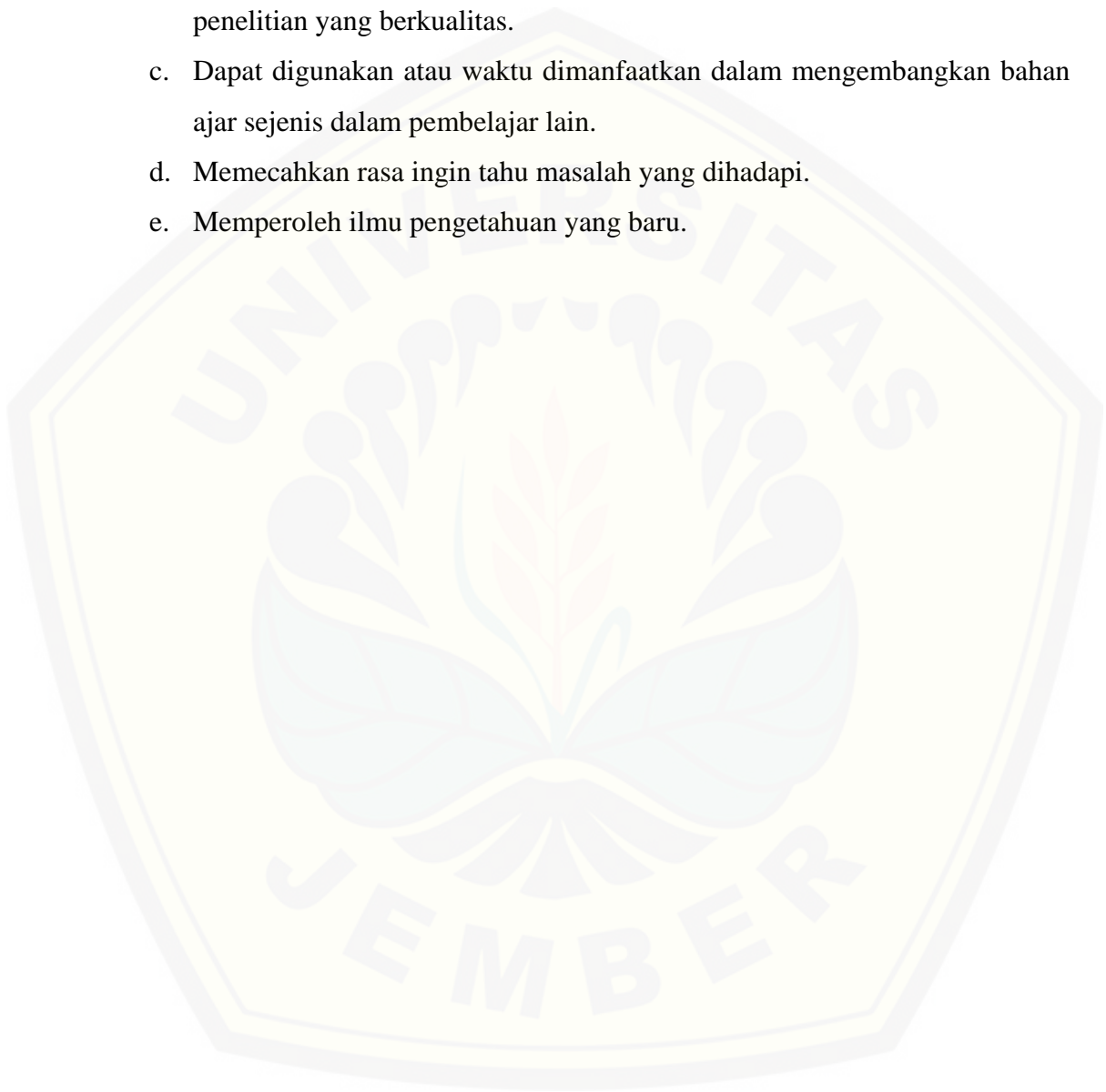
- a. Memberikan kontribusi pada sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
- b. Sebagai bahan evaluasi dalam usaha memperbaiki proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

1.4.4 Bagi peneliti

- a. Menambah pengetahuan mengenai cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan engklek.
- b. Mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak Taman Kanak-kanak kelompok B.
- c. Memberi pengetahuan mengenai berbagai metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.
- d. Menambah pengetahuan mengenai penerapan media bermain yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

1.4.5 Bagi peneliti lain

- a. Sebagai bahan referensi selanjutnya dalam melakukan penelitian dengan tema yang sama.
- b. Memberikan kontribusi secara positif untuk melakukan dan menghasilkan penelitian yang berkualitas.
- c. Dapat digunakan atau waktu dimanfaatkan dalam mengembangkan bahan ajar sejenis dalam pembelajaran lain.
- d. Memecahkan rasa ingin tahu masalah yang dihadapi.
- e. Memperoleh ilmu pengetahuan yang baru.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut mencakup (1) perkembangan kemampuan motorik kasar; (2) Perkembangan Motorik Kasar Anak; (3) Bermain Bagi Anak Usia Dini; (4) Permainan Tradisional; (5) Permainan Tradisional Engklek; (6) Implementasi Permainan Engklek; (7) Penelitian yang relevan. Berikut masing-masing uraiannya.

2.1 Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar

Pembahasan mengenai kemampuan motorik halus berturut-turut diuraikan sebagai berikut: (1) pengertian motorik kasar; (2) perkembangan kemampuan motorik kasar; (3) perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

2.1.1 Pengertian Motorik Kasar

Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsure kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu dan hanya melibatkan sebagian kecil otot tubuh. Gerakan ini tidak memerlukan tenaga, tapi perlu adanya koordinasi antara mata dan tangan. Gerak motorik halus merupakan hasil latihan dan belajar dengan memperhatikan kematangan fungsi organ motoriknya.

Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apapun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol otak.

Aktivitas anak terjadi di bawah control otak. Secara simultan dan berkesinambungan, otak terus mengolah informasi yang ia terima. Bersamaan dengan itu, otak bersama jaringan syaraf yang membenntuk system syaraf pusat yang mencakup lima pusat control, akan mendiktekan setiap gerak anak. Pada kaitannya dengan perkembangan motorik anak, perkembangan motorik berhubungan dengan perkembangan kemampuan gerak anak. Gerak merupakan unsure utama dalam perkembangan motorik anak.

Sejak kecil anak harus diberikan berbagai kegiatan fisik yang bervariasi yang memungkinkan mereka untuk bergerak, juga seorang anak berhasil melakukan suatu aktivitas fisik atau gerakan maka selanjutnya ia mau berpartisipasi dalam kegiatan tersebut kembali. Namun, sedari kecil seorang anak perlu dibiarkan menemukan sendiri aktivitas fisik yang sesuai dan cocok dengan kemampuannya.

Menurut Gallahue (dalam Yulianto, 2010:5) motorik berasal dari kata "motor" yang merupakan suatu dasar biologis atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (movement) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses gerak motorik.

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandankan kematangan dalam koordinasi, berbagai gerakan motorik kasar yang di capai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak, seperti, merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang.

2.1.2 Aspek Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Mely (2013:05) aspek perkembangan motorik kasar untuk anak kelompok B usia 4-6 tahun, kemampuan yang diharapkan berkembang dengan optimal dengan capaian yang harus dipenuhi pada tahap perkembangan usia ini.

Usia 4-5 Tahun

1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb.
2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut).

3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi.
4. Melempar sesuatu secara terarah
5. Menangkap sesuatu secara tepat
6. Melakukan gerakan antisipasi.
7. Menendang sesuatu secara terarah
8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.

Menurut Izzaty (2005:54) kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun, yaitu: (1) berjalan; (2) berlari; (3) melompat; dan (4) memanjat.

- a. Kemampuan berjalan meningkatkan dan hampir menyerupai orang dewasa.
- b. Kemampuan berlari juga meningkatkan seperti kemampuan orang dewasa dalam mengendalikan diri ketika berlari, ketika berhenti, mulai berlari dan berbalik arah.
- c. Kemampuan melompat dari ketinggian kurang lebih 60-70 cm dengan kedua kaki mendarat bersama, mampu berdiri dan melompat sejauh dan kurang lebih 25 cm, dengan arah lompatan ke depan, samping dan lompatan arah kebelakang .
- d. Kemampuan memanjat berupa menuruni tangga yang tinggi dengan kaki bergantian.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan aspek motorik kasar yang dikembangkan adalah kemampuan melempar benda tepat sasaran, meloncat dengan menggunakan satu kaki dan melompat dengan menggunakan dua kaki mendarat bersamaan, dengan tetap berdiri tegak dengan arah loncatan dan lompatan sejauh 25 cm dengan arah loncatan serta lompatan ke depan.

2.1.3 Tujuan Pengembangan Motorik Kasar:

Menurut Mely (2013:10) tujuan pengembangan motorik kasar akan memberi manfaat untuk pengembangan dan penguasaan gerak tubuh.

1. Untuk keseimbangan tubuh anak.
2. Melentur kan otot-otot anak.
3. Mengembangkan kecerdasan anak karena dapat merangsang otak melalui gerakan aliran atau peredaran darah yang lancar yang dapat mengalirkan oksigen ke otak sehingga syaraf-syaraf otak dapat berkembang.
4. Untuk kelincahan gerakan anak
5. Sebagai alat untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

6. Meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat.

Menurut Sujiono (2005:210) tujuan pembelajaran motorik kasar untuk anak TK kelompok B, diharapkan anak mampu;

- a. Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi dengan menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.
- b. Melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian.

Kesimpulan dari perkembangan kemampuan motorik yaitu perkembangan motorik dibagi menjadi dua kemampuan motorik kasar dan halus. Kemampuan gerakan motorik kasar membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar seperti berjalan, melompat, memukul, menendang, berlari, serta melompat.

2.2 Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak

2.2.1 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Anak

Pertumbuhan merupakan proses kuantitatif yang menunjukkan perubahan yang dapat diamati secara fisik, pertumbuhan diamati melalui penimbangan berat badan, pengukuran tinggi badan, lingkar kepala (Hurlock, Elizabeth B. 1993).

Hurlock (1978:159) ”menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak”.

Menurut Endang (2007:15) bahwa perkembangan motorik adalah sesuatu proses kemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses penerapan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan dan proses penerapan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan keterampilan motorik dari lahir sampai umur lima tahun yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan keterampilan motorik.

Berdasarkan dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik meliputi perkembangan badan dan otot kasar (gross muscle) yang disebut motorik kasar serta otot halus (fine muscle), yang disebut motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian otot besar di bagian tubuh maupun semua anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri, kemampuan gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar seperti berjalan, berlari, melompat, memukul dan menendang.

2.2.2 Pentingnya Perkembangan Kemampuan Motorik Anak

Pengembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk tampil menggerakkan anggota tubuh. Moeslichatoen. (1999:02) menggolongkan tiga keterampilan motorik anak, yaitu:

1. Keterampilan lokomotorik: berjalan, berlari, melompat, meluncur.
2. Keterampilan nonlokomotorik (menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat): mengangkat, mendorong, melengket, berayun, menarik;
3. Keterampilan memproyeksi dan menerima/menangkap benda: menangkap, melempar.
4. Dalam mengembangkan kemampuan motoriknya, anak juga mengembangkan kemampuan mengamati, mengingat hasil pengamatannya dan pengalamannya.

Menurut Thomshon (dalam Yusuf, 2002:10) mengemukakan bahwa perkembangan fisik individu meliputi empat aspek, yaitu :

1. Sistem syaraf yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi.
2. Otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik.
3. Kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan yang sebagian anggotanya terdiri atas lawan jenis.
4. Struktur fisik/tubuh yang meliputi tinggi, berat dan proporsi.

Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

2.3 Bermain Bagi Anak Usia Dini

2.3.1 Pengertian Bermain

Menurut Hurlock (dalam Mulyani, 2016:24) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain, bermain dilakukan secara suka rela tanpa adanya paksaan dari orang lain. Sementara itu, Bettelheim menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain, kecuali yang ditetapkan pemain.

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Sofia Hartati (2005:85) bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal karena memiliki pengaruh terhadap perkembangan. Bermain dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Meskipun sama-sama mengandung aktivitas, bermain dibedakan dengan bekerja. Kegiatan dalam bermain menimbulkan efek kesenangan bagi anak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mengembangkan aspek perkembangan pada diri anak yang bersifat sukarela, dan dapat dilakukan secara bebas baik dalam kelompok maupun tunggal.

2.3.2 Fungsi Bermain

Menurut Hartley (dalam Mulyani, 2016:27) menyebutkan delapan fungsi bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut.

1. Menirukan sesuatu yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak, dokter mengobati orang sakit, ibu berjalan ke pasar, ayah memperbaiki motor yang rusak, dan sebagainya.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, seperti guru mengajar di kelas, sopir mengemudi bus atau truk, petani sedang mencangkul di sawah, dan lainnya.
3. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk air, dan lainnya.
4. Untuk kilas balik peran-peran yang bisa dilakukan, seperti mandi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan lainnya.

Menurut Santrock (1998:19) bermain merupakan faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran di mana bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini. Menjelaskan bahwa fungsi bermain pada saat ini secara terus menerus yang memberikan pengalaman menekan pada anak. Beberapa nilai yang terkandung dalam bermain yang berfungsi bagi perkembangan anak adalah nilai fisik dan kesehatan, dimana melalui bermain anak dapat melatih dan mengembangkan otot-ototnya dan bagian tubuh lainnya yang selanjutnya akan memberi efek sehat dan bugar pada diri anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain pada anak memang begitu beragam. Anak akan menemukan perkembangan fisik serta mental yang ia miliki. Melalui permainan pula, seorang anak akan mampu mempelajari begitu banyak hal bahkan anak mendapatkan sistem pemecahan masalah yang jauh lebih baik daripada anak-anak yang tidak banyak bermain.

2.4 Permainan Tradisional

2.4.1 Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Misbach (dalam Mulyani, 2016 : 46) menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian,

dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Depdikbud (1998:1) mengungkapkan bahwa permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi anak.

Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

Jadi dapat disimpulkan Permainan tradisional adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang.

2.4.2 Manfaat Permainan Tradisional

Menurut Cahyono (dalam Mulyani 2016:48) juga mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak antara lain sebagai berikut.

1. Pertama, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreatifitas yang tinggi.
2. Kedua, permainan tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak.
3. Ketiga, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan moral-moral tertentu, seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (jika kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Menurut Subagiyo (dalam Mulyani 2016:49) permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut ini.

1. Anak menjadi lebih kreatif.
2. Bisa digunakan sebagai terapisthadap anak.

3. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
4. Mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak.
5. Mengembangkan kecerdasan logika anak.
6. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.
7. Mengembangkan kecerdasan natural anak.
8. Mengembangkan kecerdasan spasial anak.
9. Mengembangkan kecerdasan musikal anak.
10. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan tradisional yang pertama adalah untuk mengembangkan motorik kasarnya, kemampuan motorik kasar menjadi lebih kuat karena dalam permainan engklek dilakukan dengan cara meloncat dengan satu kaki dan melompat dengan satu kaki, dalam petak-petak terbatas.

2.4.3 Macam-macam Permainan Tradisional Menurut Mulyani (2016:12)

- a. Petak Umpet.
- b. Congklak.
- c. Lompat tali.
- d. Main Kelereng.
- e. Benteng atau Jaga Tiang.
- f. Egrang.
- g. Boy-boyan.
- h. Gatrik atau Benthik.
- i. Ular Naga.
- j. Engklek.

Macam-macam Permainan Tradisional menurut Azzamaviero (2016:03)

- a. Abc Lima Dasar.
- b. Balap Karung.
- c. Benteng.
- d. Boy-boyan.
- e. Bola Bekel.
- f. Congklak.
- g. Enggrang.
- h. Engklek.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli dan macam-macam permainan tradisional saya menyimpulkan bahwa permainan engklek sangat

cocok untuk diterapkan di kelompok B usia 4-6 tahun karena permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar anak secara baik.

2.5 Permainan Tradisional Engklek

2.5.1 Pengertian Permainan Engklek

Menurut Montolalu (2005:34) permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat–lompatan pada bidang–bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

Menurut Dharmamulya (2008:145) permainan ini dinamakan engklek atau ingkling karena dilakukan engklek, yaitu berjalan dengan satu kaki. Permainan engklek dilakukan dengan cara berjalan melompat dengan satu kaki yang dapat meningkatkan keseimbangan, kelincahan, anak dan kemampuan motorik kasarnya.

Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah. Namun bukan dengan saling sruduk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat berpinjak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek adalah permainan tradisional yang mempunyai sebutan jenis/bentuk yang berbeda di setiap daerah, dengan menggunakan media dan alat sederhana yang berupa gambar persegi empat atau petak yang digambar di lantai ataupun di tanah yang datar, dengan cara bermain melompati garis dengan satu kaki.

2.5.2 Alat yang Digunakan

Menurut Mulyani (2016:112) alat yang digunakan dalam permainan ini adalah pecahan genting, pecahan keramik, atau batu yang berbentuk datar, dan sebagainya. Sarana permainan ini adalah sebuah tanah yang tidak merumput dan sedikit berdebu.



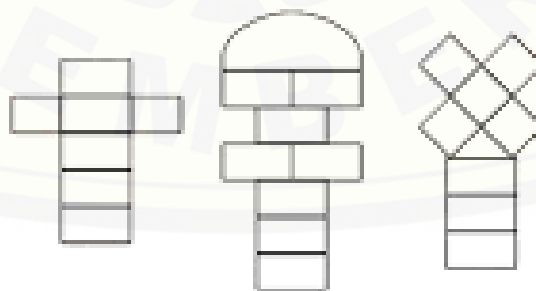
Gambar 2.1 Pecahan Genteng
(Sumber www.kompasiana.com)

2.5.3 Pemain dan Tempat Bermain

Menurut Mulyani (2016:113) Permainan ini dimainkan biasanya berjumlah 2-5 orang atau sesuai dengan jumlah anak, permainan engklek sangat baik untuk pertumbuhan anak. Anak menjadi sehat karena bermain harus selalu aktif bergerak. Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas misalnya pekarangan rumah, kebun, atau di tanah kosong sehingga akan lebih nyaman jika dimainkan. Engklek biasa dimainkan pada waktu pagi sampai sore hari. Permainan ini dimainkan biasanya berjumlah 2-5 orang atau sesuai dengan jumlah anak, permainan engklek sangat baik untuk pertumbuhan anak. Anak menjadi sehat karena bermain harus selalu aktif bergerak.

2.5.4 Cara Bermain (dalam Mulyani 2016:113)

- a. Gambar bidang engklek. Bidang ini banyak variasi.



Gambar 2.2 Bidang Engklek
(Sumber www.wordpress.com)

- b. Anak Melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.



Gambar 2.3 Tangan Hompimpa
(Sumber www.tokopedia.com)

- c. Untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai, ataupun batu yang datar.
- d. Anak harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak/petak-petak bidang yang telah digambarkan sebelumnya di tanah.
- e. Gacuk dilempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain.



Gambar 2.4 Anak Sedang Bermain Engklek
(Sumber www.mediaindonesia.com)

- f. Pemain tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacuk melebihi kotak atau petak yang telah disediakan.

- g. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak gunung, mengambil gajuk dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh.
- h. Apabila pemain berhasil mengambil gajuk di gunung, maka ia harus melemparkannya keluar dari bidang engklek.
- i. Jika pemain berhasil bermain tanpa rintangan atau kesalahan, mulai dari petak awal menuju petak akhir dan kembali lagi ke petak awal, maka pemain berhak mendapatkan sawah dengan cara melempar gacuk kedalam petak, tetapi dengan posisi membelakangi petak.

2.6 Implementasi Permainan Engklek

Bahan yang digunakan aman bagi anak dan tahan lama untuk digunakan karena sudah di lapiasi plastik di atas kain flanel dalam permainan ini adalah petak-petak yang terbuat dari kertas karton dan benar, beralaskan kain flanel dan penambahan kain berwarna warni di setiap kotak diberi angka berurutan untuk membuat permainan ini lebih menarik dan membuat fokus pemain sehingga motorik kasar anak berkembang dengan optimal. Permainan ini sudah saya sesuaikan dengan umur anak maka dari itu saya mengambil anak kelas B1 untuk di gunakan sebagai objek yang akan saya teliti. Ukuran pada setiap petak yang digunakan dalam permainan ini sebesar 50cm x 50cm yang berjumlah 8 dengan puncak engklek yang berbentuk setengah lingkaran berdiameter 50cm. Gacuk yang digunakan terbuat dari termbikar yang dibuat dengan beraneka warna dan berbentuk segi empat, lingkaran, segi tiga dengan ukuran 5cm x 5cm. Berikut ini merupakan desain petak/arena yang dipergunakan dalam permainan engklek warna-warni ditunjukkan pada gambar 2.4.



Media 2.5 Permainan Engklek Warna-warni
(Sumber www.bukaklapak.com)



Media 2.6 Permainan Engklek Warna-warni
(Sumber Kreasi Sendiri)

2.7 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Fahmi Ujang bulan Agustus tahun 2016, yang berjudul “Permainan Engklek Bercahaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak di TK Dharma Indria Kecamatan Patrang Kabupaten Jember”. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas peningkatan kemampuan dan keterampilan motorik kasar anak, melalui permainan tradisional engklek. Melalui aplikasi permainan engklek bercahaya, nilai kemampuan motorik kasar anak pada anak kelompok B1 di TK Dharma Indriya 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 meningkat. Nilai rata-rata kelas pada prasiklus 41,25 siklus 1 65,52 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 82,74.

Pratiwi dan Kristanto (tanpa tahun) melakukan penelitian yang didasarkan pada data pratindakan yang masih tergolong rendah yaitu sebesar 53,33 %. Hasil penelitian siklus 1 dengan kriteria cukup dengan nilai rata-rata persentasi yang diperoleh anak sebesar 65,33 % dan siklus 2 diperoleh data sebesar 83,17 % terdapat peningkatan dengan kriteria baik.

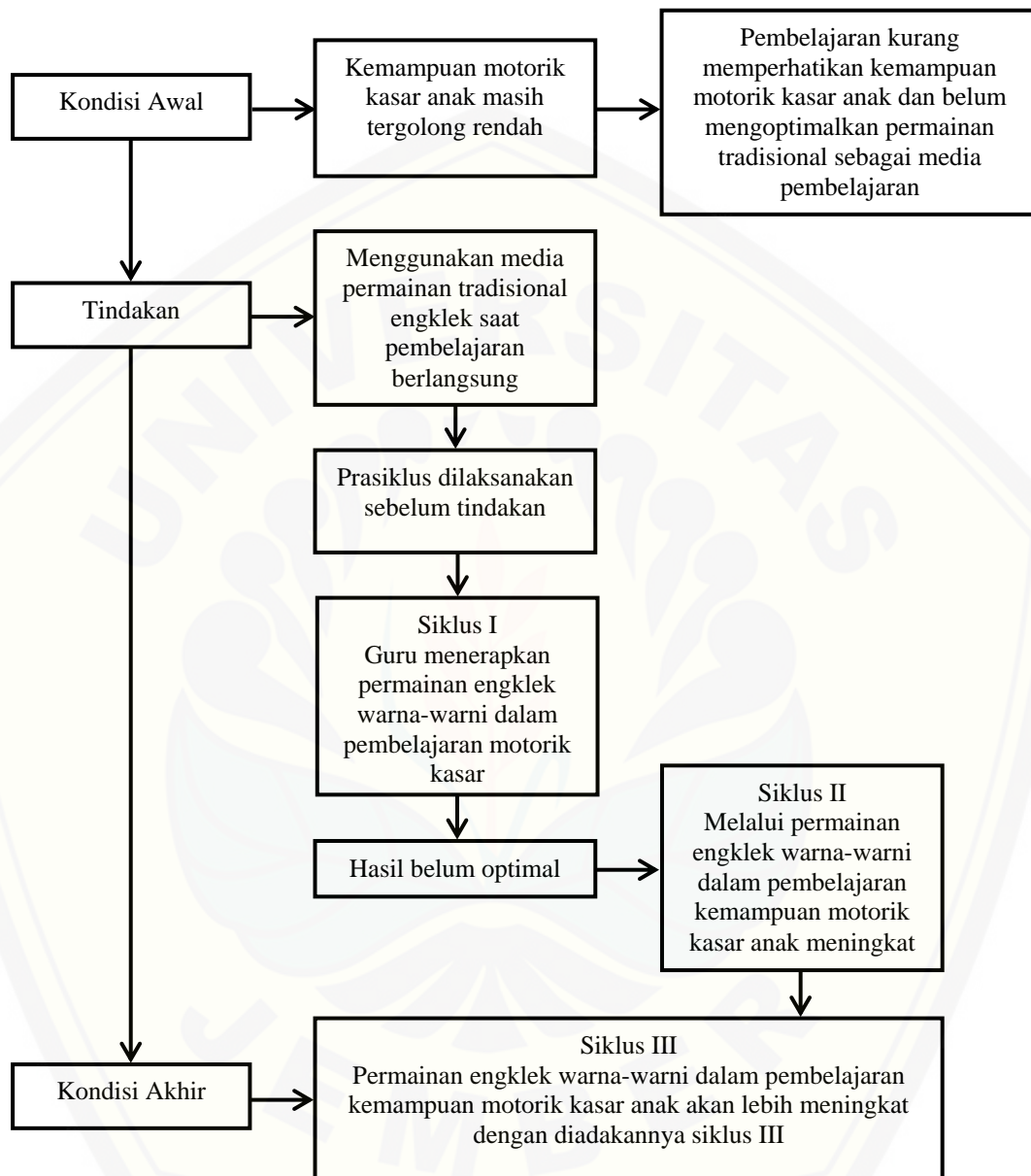
Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Margareta (tanpa tahun) penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan hasil mean pada pretes 111,25 pada postes 123,56 dengan $p - \text{value} = 0,000$. Uji beda pengaruh menggunakan Mann Withitney, tes didapatkan $p - \text{value} = 0,000$. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan engklek terhadap kemampuan loncat pada anak usia 4-5 tahun.

Beberapa peneliti yang relevan yang terdahulu memiliki kesimpulan yang sama yaitu permainan engklek digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar usia dini, permainan engklek dari kedua peneliti terdahulu masih menggunakan bentuk engklek yang gambar di atas tanah atau di halaman.

Sedangkan penelitian yang saya terapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, anak di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo menggunakan media engklek dengan tambahan kain flanel yang berwarna-warni diberi angka 1-9, maka dari itu engklek warna-warni menjadi menarik.

2.8 Kerangka Berfikir

Keterampilan motorik kasar anak kelompok B di TK Kemala Bhayangkari kecamatan patokan kabupaten Situbondo masih tergolong rendah, misalnya anak belum mampu melempar gacuk dengan tepat pada petak, anak belum mampu meloncat pada petak dengan benar dan ada juga anak yang belum bisa mengkoordinasikan mata,tangan dan kaki. Hal yang menyebabkan motorik kasar anak kelompok B1 masih rendah dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih kurang efektif yang menekankan pada pengembangan kemampuan kognitif saja, dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar kurang beragam. Kondisi tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang harus diselesaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui permainan engklek. Kerangka berpikir untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan engklek dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir

2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu jika guru menerapkan permainan engklek dalam pembelajaran, maka kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Kemala

Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018 akan meningkat.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini mencakup: (1) tempat, waktu dan subjek penelitian; (2) definisi operasional; (3) jenis penelitian; (4) rancangan penelitian; (5) prosedur penelitian; (6) metode pengumpulan data; dan (7) teknik analisis data.

3.1 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo yang berada di Jl. PB Sudirman No 24, Kecamatan Patokan, Kabupaten Situbondo.

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Ada beberapa pertimbangan melakukan penelitian di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo antara lain, karena sudah mengetahui situasi dan kondisi tempat penelitian, sehingga memudahkan penelitian dan terdapat masalah yang sesuai dengan subjek yang akan diteliti.

Subjek penelitian ini yaitu seluruh anak Kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan jumlah keseluruhan terdapat 23 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

3.2 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah yang terkait dengan judul atau kajian dalam penelitian, maka perlu adanya penjelasan terkait definisi operasional penelitian. Definisi operasional yang dimaksud adalah sebagai berikut.

3.2.1 Permainan Engklek Warna-warni

Permainan engklek adalah permainan engklek yang dilakukan kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018 dalam melompat, meloncat pada petak warna-warni serta melempar gacuk tepat ditengah kotak tanpa keluar dan tidak menginjak garis.

3.2.2 Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018 dalam mengkoordinasikan gerak kaki, mata, ketepatan meloncat pada petak dan ketepatan melempar gacuk pada petak untuk melakukan permainan engklek warna-warni dengan cara dan aturan dengan benar.

Perkembangan anak didalamnya ada perkembangan fisik motorik, fisik motorik kasar dan fisik motorik halus. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dapat kita deteksi melalui berbagai macam permainan karena anak usia dini belajar seraya bermain dalam hal ini melihat fisik motorik kasar anak dapat melalui permainan engklek.

3.2.3 Aplikasi Permainan Engklek Warna-warni

Aplikasi permainan engklek adalah penerapan permainan engklek yang dilakukan anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018 dalam melompat, meloncat pada petak serta melempar gacuk tepat ditengah kotak tanpa keluar dan menginjak garis dengan akurat.

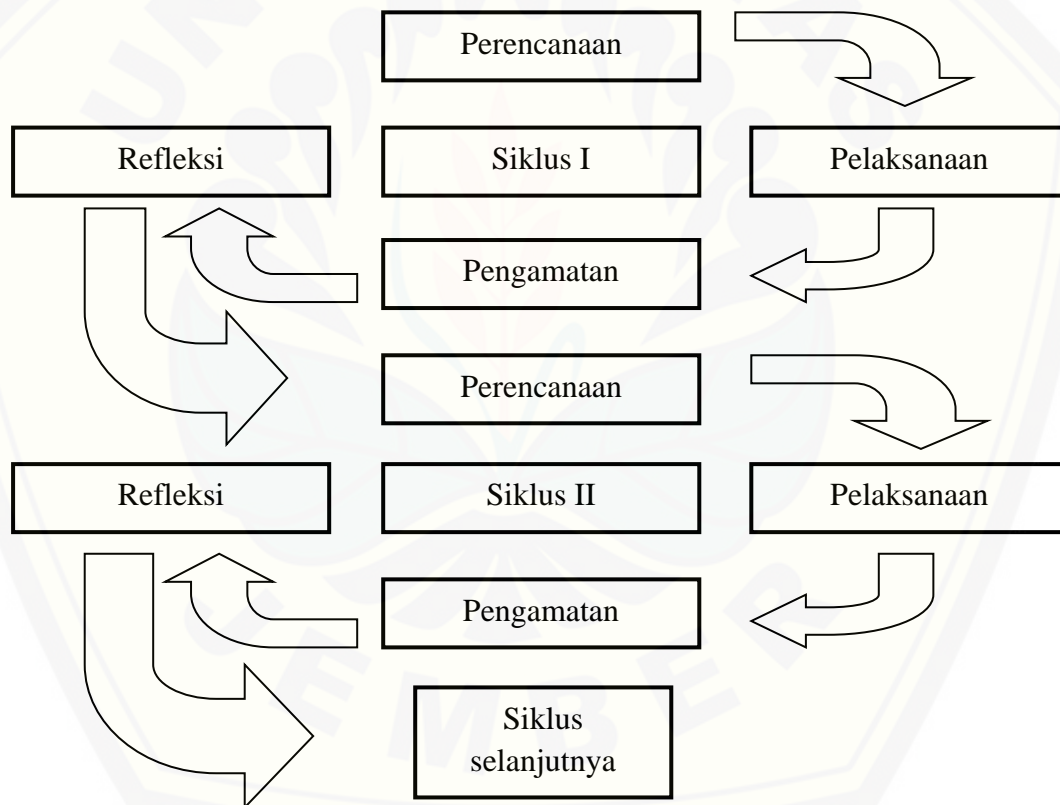
3.3 Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inquiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Hopkins dalam Rochiati, 2006: 11). Secara ringkas, penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Kasbolah (1999:2) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan salah satu usaha untuk memperbaiki mutu pendidikan yang secara langsung menyentuh masalah lapangan, yaitu masalah yang ada di kelas. Untuk lebih mengenal apa yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas kita perlu

mengetahui ciri-ciri atau karakteristik dari PTK itu sendiri. Mengetahui ciri-ciri yang ada pada penelitian tindakan kelas diharapkan pengertian tentang jenis penelitian tindakan akan menjadi lebih jelas.

Beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PTK yang dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo pada anak kelompok B tahun pelajaran 2017/2018 bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran dan penerapan permainan engklek. Harapannya permainan engklek yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018.



Gambar bagan 3.1 Model Bagan Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto (sumber Sanjaya, 2013)

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu rangkaian siklus yang berkelanjutan, artinya penelitian akan dilakukan minimal sebanyak dua kali, karena apabila hanya dilakukan satu kali hasilnya kurang optimal dan belum tuntas. Diantara siklus-siklus tersebut terdapat informasi sebagai balikan (*feedback*) terhadap apa yang telah dilakukan. Siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut (Mulyasa, 2009:73).

3.4.1 Tahap Pra Siklus

Tahap pra siklus dilaksanakan sebelum tindakan, dengan melakukan observasi, wawancara dengan guru kelompok B1 tentang pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018. Setelah melakukan wawancara dan observasi maka peneliti memperoleh data tentang hasil belajar anak kelompok B1 mengenai motorik kasarnya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018 masih rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan perbaikan praktik pembelajaran dan variasi kegiatan pembelajaran yang lain. Peneliti memilih permainan engklek warna-warni untuk mengatasi masalah tersebut. Harapannya, permainan engklek warna-warni dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018 dan dapat membuka wawasan guru kelompok B1 untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan kegiatan pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang sesuai.

3.4.2 Tahap Siklus I

Pada tindakan pra siklus diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo masih kurang, oleh karena itu dilakukan siklus I. penerapan siklus I ini bertujuan untuk mengetahui adanya

peningkatan kemampuan motorik kasar melalui teknik permainan engklek pada kegiatan engklek. Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk menyiapkan segala yang dibutuhkan dalam melakukan tindakan sebagai solusi dari masalah yang telah ditentukan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan dengan berdiskusi bersama guru kelas kelompk B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan tema pembelajaran: Tema: Rekreasi dan Sub Tema: Permainan di tempat rekreasi.
- 3) Mengenalkan media pembelajaran untuk kegiatan permainan engklek dengan teknik permainan engklek pada guru kelas;
- 4) Menyiapkan permainan engklek warna-warni untuk di aplikasikan dalam bermain
- 5) Menyusun lembar observasi untuk guru.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran melalui aplikasi permainan engklek warna-warni untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajar 2017/2018. Siklus I dilaksanakan dalam 1 hari dengan tema tanaman dengan sub tema tumbuhan dan sub-sub tema permainan tradisional engklek dengan alokasi waktu 120 menit terdiri dari pembukaan sampai penutup

c. Observasi

Ketika tahap pelaksanaan tindakan berlangsung, didalamnya dilaksanakan observasi sesuai dengan lembar observasi kegiatan guru dan anak. Kaitannya dengan hal tersebut, guru kelompok B dan teman sejawat yang akan bertindak sebagai observer.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian kemampuan anak selama aplikasi permainan engklek warna-warni dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I. Hasil pengamatan dan penilaian tersebut dianalisis untuk selanjutnya dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I. Berdasarkan hasil refleksi akan diketahui seberapa besar peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui aplikasi permainan engklek warna-warni apabila belum mencapai hasil yang diharapkan, maka hasil refleksi pada siklus I inilah yang kemudian dijadikan sebagai acuan dalam merencanakan pelaksanaan siklus berikutnya.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes unjuk kerja. Berikut masing-masing uraian mengenai metode pengumpulan data.

3.5.1 Metode Observasi

Metode observasi atau pengamatan adalah satu cara yang digunakan untuk memperoleh data, bisa dengan wawancara langsung, bisa dengan pengamatan ke obyek dari percobaan yang dilakukan atau pada obyek survei. Observasi dilakukan terhadap kegiatan guru pada saat pelaksanaan tindakan di setiap siklus dan observasi terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Observasi bertujuan untuk memperoleh data kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo. Observasi ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Lembar observasi digunakan sebagai alat bantu pada saat pelaksanaan observasi. Lembar observasi berupa check list kegiatan guru dan siswa pada saat tindakan dilakukan.

3.5.2 Metode Wawancara

Menurut Sanjaya (dalam Asih, 2016:33) metode wawancara dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka maupun melalui saluran media tertentu.

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data secara langsung dan lebih detail dari narasumber mengenai proses pembelajaran kemampuan motorik kasar yang dilaksanakan guru kelompok B selama ini. Wawancara dalam penelitian dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara sebelum tindakan bertujuan untuk memperoleh data sejauh mana pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan guru kelompok B selama ini serta memperoleh jawaban guru kelompok B mengenai kegiatan yang pernah dilakukan sebelumnya. Wawancara setelah tindakan bertujuan untuk memperoleh tanggapan guru kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018 mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

3.5.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data penelitian yang berupa catatan tertulis (Gulo, 2002:123). Metode dokumentasi diperlukan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai sumber informasi dalam penelitian. Data tersebut antara lain sebagai berikut: (1) profil sekolah; (2) daftar nama guru; (3) daftar nama siswa; dan (4) RKH; (5) daftar perolehan hasil belajar siswa dalam pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar, baik sebelum dilakukan tindakan maupun sesudah dilakukan tindakan.

3.5.4 Metode Tes Unjuk Kerja

Tes merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran (Sanjaya, 2015:99). Jenis tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tes perbuatan adalah tes dalam bentuk peragaan yang cocok digunakan ketika guru ingin mengetahui kemampuan dan keterampilan siswa mengenai sesuatu, misalkan keterampilan mengoprasikan suatu alat. Metode tes dalam penelitian ini

digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018.

Menurut Sanjaya (2015:101) tes perbuatan adalah tes dalam bentuk peragaan yang cocok digunakan ketika guru ingin mengetahui kemampuan dan keterampilan siswa mengenai sesuatu, misalkan keterampilan mengoperasikan suatu alat.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis lembar wawancara dan lembar observasi sebelum dan sesudah tindakan, sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengelolah skor hasil tes anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pembelajaran 2017/2018 pada saat prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III ketika siklus II Belum berhasil. Hasil analisis tes yang diperoleh melalui analisis deskriptif kualitatif, hal ini digunakan untuk menggambarkan kualitas angka yang diperoleh.

Pengelolaan skor kemampuan motorik kasar anak melalui permainan engklek warna-warni menggunakan tes unjuk kerja, untuk mengukur tingkat keberhasilan anak skor yang diperoleh kemudian diolah. Pengelolaan skor hasil tes unjuk kerja anak dibedakan menjadi 3. Yaitu secara individu, klasikal dan ketuntasan hasil belajar.

1. Pengolahan skor secara individu menggunakan rumus Masyhud (2014:284).

$$P_i = \frac{\sum S_{rt}}{\sum S_i} \times 100$$

Keterangan:

P_i = Prestasi Individu

S_{rt} = Skor riil tercapai

S_i = Skor ideal yang dicapai individu

100 = Konstanta

2. Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus Sudijono (2014:43).

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persennya

N = Number of case (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

3. Pengelolaan skor rata-rata menggunakan rumus Magsun, dkk (1992)

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

X = Nilai

N = Banyak anak

Kriteria dalam penilaian ini adalah skor hasil tes unjuk kerja yang diperoleh anak mencapai 0-20 maka nilai anak tersebut dikualifikasikan nilai sangat kurang, skor anak yang memperoleh 21-40 maka nilai anak dikualifikasikan sebagai kurang. Skor 41-60 dikualifikasikan nilai cukup. Skor 61-80 dikualifikasikan sebagai nilai baik, dan untuk skor 81-100 dapat dikualifikasikan sebagai nilai sangat baik. Berikut ini adalah kualifikasi penilaian kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan presentase, baik secara individual maupun kelompok kelas.

Tabel 3.1 Kriteria perkembangan kemampuan motorik halus anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	81-100
Baik	61-80
Cukup baik	41-60
Kurang baik	21-40
Sangat kurang baik	0-20

(Sumber Masyud, 2014:289)

Kriteria keberhasilan dari proses kemampuan motorik kasar anak melalui aplikasi permainan engklek warna-warni baik secara individu maupun klasikal yaitu:

1. Apabila nilai tes unjuk kerja yang diperoleh anak kelompo B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018 secara individu mencapai ≥ 61 , maka anak tersebut dapat dikatakan berhasil dan mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik kasar melauai aplikasi permainan engklek warna-warni; dan
2. Apabila persentase nilai tes yang diperoleh suatu kelas mencapai $\geq 61\%$, maka pembelajaran dikelas dapat dikatakan berhasil. Artinya aplikasi permainan engklek warna-warni dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan engklek warna-warni selama 2 siklus, serta hasil analisis dan refleksi maka diperoleh kesimpulan yang menggambarkan keseluruhan hasil penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok B1 di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo tahun pelajaran 2017/2018. Kesimpulan yang dimaksud adalah antara lain.

5.1.1 Setelah dilakukan penelitian dengan II siklus dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat secara signifikan dibandingkan sebelum dilakukan penelitian kemampuan motorik kasar anak:

- Meloncat: adalah gerakan yang diawali dengan satu kaki tumpuan untuk pindah tempat.
- Keseimbangan: kemampuan untuk mempertahankan kesetimbangan tubuh ketika ditempatkan diberbagai posisi.
- Melempar: gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang akan dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Untuk Sekolah

- a. Hendaknya mencoba menerapkan kegiatan permainan tradisional agar anak lebih menarik dalam pembelajaran dan permainan tradisional dikenali dan dimainkan kembali oleh anak sehingga permainan tradisional tidak punah.

- b. Hendaknya melakukan variasi kegiatan dalam pembelajaran motorik kasar.
- c. Hendaknya menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.
- d. Hendaknya menciptakan variasi kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media permainan tradisional.

5.2.2 Untuk Anak

- a. Bahagialah dengan bermain permainan tradisional.
- b. Kenali dan mainkan kembali permainan tradisional.
- c. Kembangkan kreativitas dan kemampuan motorikmu melalui bermain permainan tradisional.

5.2.3 Untuk Peneliti Lain

- a. Dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- b. Dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan penelitian sejenis selanjutnya.
- c. Dapat dijadikan bahan pertimbangan yang dikembangkan lebih lanjut khususnya kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih. 2016. *Metodelogi Tindakan Kelas*. Jember: Universitas Terbuka.
- Azzamaviero. 2016. *Macam-macam Permainan Tradisional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdikbud. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Direktorat Permuseuman.
- Decaprio. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik*. Sampang Gg. Perkutut No.325-B.
- Dharmamulya, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Cetakan III: Yogyakarta: Kepel Press.
- Endang. 2007. *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: Fik UNY.
- Fahmi. 2016. *Penelitian yang Relevan*. Fkip Jember.
- Gambar bidang engklek. Sumber : www.wordpress.com
- Gambar pecahan genteng. Sumber : www.kompasiana.com
- Gambar tangan hompimpa. Sumber : www.tokopedia.com
- Hopkins. 2006. *Metode penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: UNY.
- Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Terjemahan: Meitasari Tjandrasa bad Muchlihah Zarkasih). Jakarta; PT. Gelora Aksara.
- Hurlock. 1993. *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Izzaty. 2005. *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kasbolah. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No 146 Tahun 2014*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

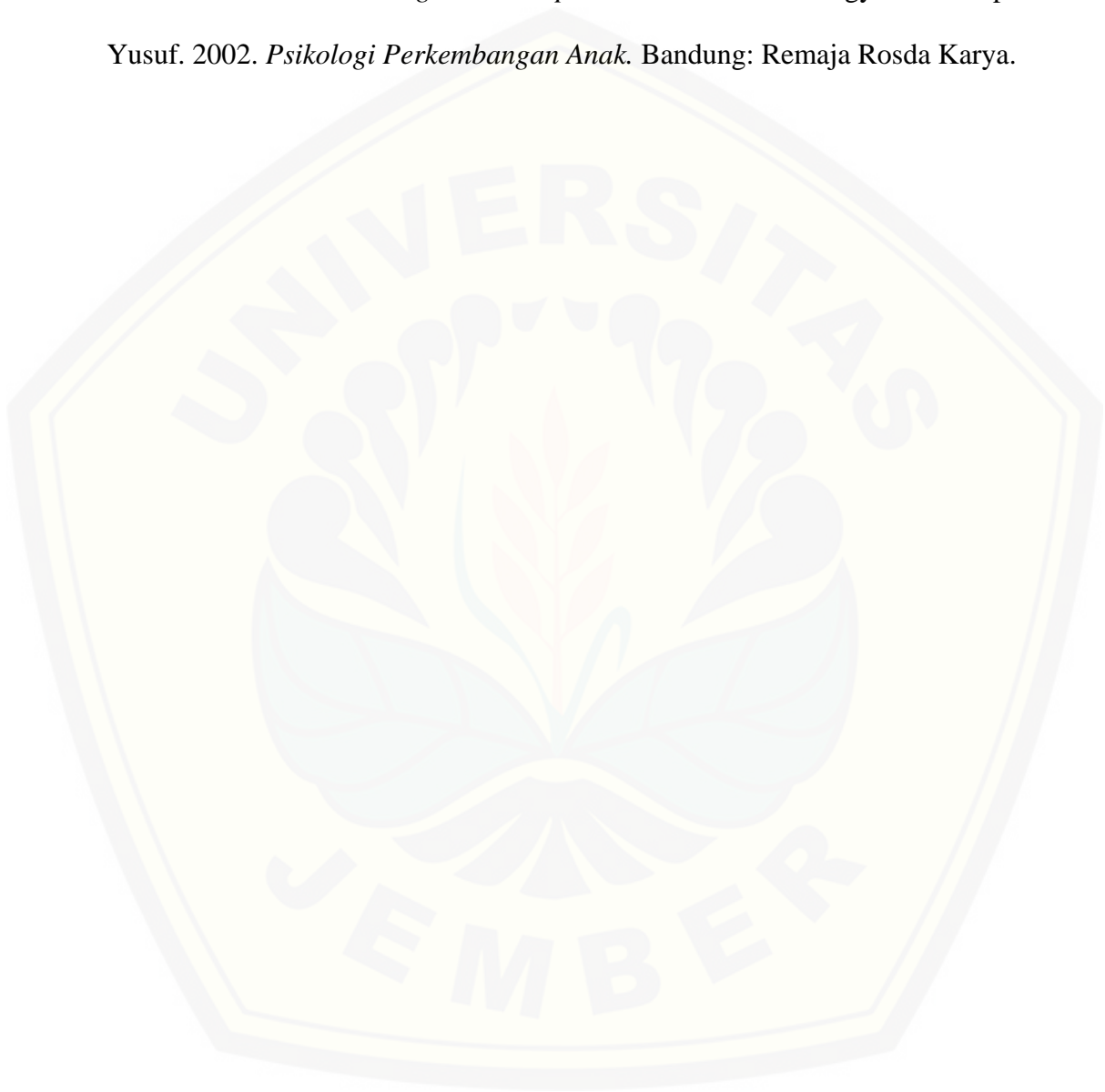
- Margareta, A. G. (tanpa tahun) “Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Loncat Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Pkk Semanding Dan Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Pabelan”. <http://Eprints.Ums.ac.id/36765/1/naskah%20publikasi.pdf>. [28 maret 2016].
- Masyhud. 2014. *Metode Penelitian Tindakan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Media permainan engklek warna-warni. Sumber : www.bukaklapak.com
- Mely. 2013. *Aspek Perkembangan Motorik Kasar*. melyloelhabox.blogspot.co.id/2013/05/fase-tahap-prinsip-dan-aspek-aspek.html. (29 Mei 2013).
- Moeslichatoen R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Cetakan XIV: Universitas.
- Mulyani. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Sampang Gg. Perkutut Diva Press.
- Mulyasa. 2009. *Manajemen Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. <http://journal.uny.ac.id/indek.php/jpka/artikel/download/1290/1074>. [18 Januari 2016].
- Pratiwi, Y dan Kristanto, N. (tanpa tahun) “Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar atau keseimbangan tubuh” anak melalui permainan tradisional engklek kelompok B Tunas Rimba II tahun ajaran 2014/2015”. <http://ejurnal.upgrismg.ac.id/index.php/paudia/article/download/513/466>. [15 januari 2016].
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Santrock. 1998. *Fungsi Bermain*. Jakarta: Erlangga.
- Siantayani. 2011. *Persiapan Membaca Bagi Balita*. Yogyakarta: Kriztea Publisher.
- Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Sudijono. 2014. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Rajawali Pres.

Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yulianto. 2010. *Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar*. Yogyakarta: Ikip.

Yusuf. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja Rosda Karya.



LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B 1 melalui permainan engklek warna-warni di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017- 2018.	<p>1. Bagaimanakah penerapan permainan engklek warna-warni untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2017-2018?</p> <p>2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan</p>	<p>1. Permainan Engklek warna-warni</p> <p>2. Kemampuan Motorik kasar</p>	<p>1. Permainan Engklek warna-warni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bahan yang digunakan dalam permainan - Ukuran petak dalam permainan engklek - Alat yang digunakan - Tempat bermain - Pemain - Cara bermain - Aturan cara bermain engklek <p>2. Kemampuan Motorik Kasar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melempar gacuk pada 	<p>1. Subjek penelitian Anak kelompok B1 di Tk Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017-2018</p> <p>2. Informasi penelitian Kepala sekolah, guru dan anak kelompok B1 di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017-2018</p> <p>3. Dokumen</p> <p>4. Literatur/ Kepustakaan yang relevan</p>	<p>1. Penelitian daerah : TK Kemala Bhayangkari kecamatan patokan kabupaten situbondo</p> <p>2. Jenis penelitian : Penelitian tindakan kelas</p> <p>3. Metode pengumpulan data :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Wawancara - Dokumentasi - Tes <p>4. Analisis data :</p> <p>a. Skor individu</p> <p>Rumus :</p> $P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$ <p>Keterangan :</p> <p>P_i = Prestasi individu</p> <p>S_{rt} = Skor riil tercapai</p> <p>S_i = Skor Ideal yang dicapai individu</p> <p>100 = Konstanta</p>	<p>Jika guru menerapk anpembel ajaranper mainan tradisiona l engklek, makakem ampuanm otorikkasa ranakpada kelompok B1 di TK Kemala Bhayangk ari 28 Situbondo tahunpelaj aran 2017- 2018 akanmeni ngkat.</p>

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
	engklek warna-warni di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2017-2018?		petak - Melompat pada petak - Meloncat pada petak		<p>b. Persentase ketuntasan belajar Rumus : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$</p> <p>Keterangan : P = Frekuensi relatif F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu</p> <p>c. Nilai rata-rata kelas Rumus : $M = \frac{\sum x}{N}$</p> <p>Keterangan : M = Mean X = Nilai N = Banyak anak</p>	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi****B.1.1 Pedoman Observasi (Sebelum Penelitian)**

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran kemampuan motorik kasar melalui bermain sepak bola	Guru kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo
2	Kegiatan anak selama mengikuti proses pembelajaran kemampuan motorik kasar dengan unjuk kerja pada bermain sepak bola	Anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018
3	Kemampuan motorik kasar anak melalui bermain sepak bola	Anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018

B.1.2 Pedoman Observasi (Selama Penelitian)

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Kegiatan peneliti yang bertindak sebagai guru dalam pelaksanaan pembelajaran kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek warna-warni pada setiap siklus	Peneliti yang bertindak sebagai guru kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018
2	Kegiatan anak selama mengikuti proses pembelajaran kemampuan motorik kasar dengan unjuk kerja melalui bermain engklek warna-warni	Anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018
3	Kemampuan motorik kasar anak melalui aplikasi permainan engklek warna-warni yang dilakukan pada setiap siklus	Anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018

B.2 Pedoman Wawancara**B.2.1 Pedoman Wawancara Guru (Sebelum Penelitian)**

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Informasi tentang pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yang dilakukan guru selama ini	Guru kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018
2	Informasi mengenai media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018

B.2.2 Pedoman Wawancara Guru (Selama Penelitian)

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Tanggapan guru tentang pembelajaran kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek warna-warni	Guru kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018
2	Tanggapan guru mengenai kekurangan aplikasi permainan engklek warna-warni yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018
3	Tanggapan guru mengenai kelebihan aplikasi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018
4	Saran guru mengenai aplikasi permainan engklek warna-warni yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018

B.2.3 Pedoman Wawancara Anak (Selama Penelitian)

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Tanggapan anak tentang pembelajaran kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek warna-warni	Anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018
2	Tanggapan anak mengenai kesulitan dalam bermain engklek warna-warni untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar	Anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018

B.3 Pedoman Dokumentasi

B.3.1 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Profil sekolah TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo	Dokumen
2	Daftar nama guru TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo	Dokumen
3	Daftar nama anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018	Dokumen
4	Perangkat pembelajaran TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo	Dokumen
5	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar (sebelum tindakan)	Dokumen

6	Daftar perolehan nilai hasil belajar kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018 melalui aplikasi permainan engklek warna-warni (setelah dilakukan tindakan)	Dokumen
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------

B.4 Pedoman Tes (Unjuk Kerja)

B.4.1 Pedoman Tes (Unjuk Kerja)

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Skor hasil tes peningkatan kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek warna-warni	Anak kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018

LAMPIRAN C. PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI

C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru

C.1.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Sebelum

Penelitian

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan kriteria 'tidak' jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan pembuka			
2	Mempersiapkan dan mengkondisikan anak (berbasis dan pemanasan)		
3	Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam		
4	Berdo'a sebelum memulai kegiatan		
5	Memberikan apersepsi		
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
Kegiatan inti			
7	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran		
8	Guru melakukan tanya jawab dengan anak		
9	Guru memulai permainan melempar bola kepada guru dan dilanjutkan dengan melempar serta menendang bola pada sasaran berupa botol aqua bekas		

10	Guru menjelaskan cara dan aturan bermain dengan benar kepada anak		
Kegiatan penutup			
11	Review kegiatan selama satu hari		
12	Menyampaikan tema esok hari		
13	Berdo'a sesudah belajar		
Jumlah			

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi

100% = konstanta

Jember,

Pengamat,

.....

C.1.2 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Selama

Penelitian

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan kriteria 'tidak' jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan pembuka			
2	Mempersiapkan dan mengkondisikan anak (duduk di tempatnya masing-masing)		
3	Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam		
4	Berdo'a sebelum memulai kegiatan		
5	Memberikan apersepsi		
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
Kegiatan inti			
7	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran		
8	Guru melakukan tanya jawab dengan anak		
9	Guru mengaplikasikan permainan engklek warna-warni		
10	Guru menjelaskan cara dan aturan bermain dengan benar kepada anak		
Kegiatan penutup			
11	Review kegiatan selama satu hari		
12	Menyampaikan tema esok hari		
13	Berdo'a sesudah belajar		
Jumlah			

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi

100% = konstanta

Jember,

Pengamat,

.....

C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak

C.1.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak Sebelum

Penelitian

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan kriteria 'tidak' jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan pembuka			
1	Berbasis dan pemanasan		
2	Menjawab salam pembuka		
3	Berdoa sebelum kegiatan		
4	Menjawab pertanyaan apersepsi		
5	Semangat mengikuti pembelajaran		
Kegiatan inti			
6	Mendengarkan penjelasan guru		
7	Menjawab pertanyaan guru yang diajukan secara klasikal		
8	Memperhatikan dan memahami cara dan aturan permainan melempar bola kepada guru dan dilanjutkan dengan melempar serta menendang bola pada sasaran berupa botol aqua bekas		
9	Bermain dengan cara dan aturan yang benar		
Kegiatan penutup			
10	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan		
11	Berdo'a sesudah belajar		
12	Menjawab salam penutup		
Jumlah			

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi

100% = konstanta

Jember,

Pengamat,

.....

C.2.2 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak Selama Penelitian

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan kriteria 'tidak' jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan pembuka			
1	Duduk di tempatnya masing-masing		
2	Menjawab salam pembuka		
3	Berdoa sebelum kegiatan		
4	Menjawab pertanyaan apersepsi		
5	Semangat mengikuti pembelajaran		
Kegiatan inti			
6	Mendengarkan penjelasan guru		
7	Menjawab pertanyaan guru yang diajukan secara klasikal		
8	Memperhatikan dan memahami cara dan aturan bermain engklek warna-warni		
9	Bermain dengan cara dan aturan yang benar		
Kegiatan penutup			
10	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan		
11	Berdo'a sesudah belajar		
12	Menjawab salam penutup		
Jumlah			

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi

100% = konstanta

Jember,
Pengamat,

.....

C.3 Hasil Obsevasi Kegiatan Pemebelajaran Guru

C.3.1 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Sebelum

Penelitian

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan kriteria 'tidak' jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1	Menyiapkan media pembelajaran	✓	
Kegiatan pembuka			
2	Mempersiapkan dan mengkondisikan anak (berbasis dan pemanasan)	✓	
3	Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	1	
4	Berdo'a sebelum memulai kegiatan	✓	
5	Memberikan apersepsi		✓
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran		✓
Kegiatan inti			
7	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran	✓	
8	Guru melakukan tanya jawab dengan anak	✓	
9	Guru memulai permainan melempar bola kepada guru dan dilanjutkan dengan melempar serta menendang bola pada sasaran berupa botol aqua bekas	✓	
10	Guru menjelaskan cara dan aturan bermain dengan benar kepada anak	✓	
Kegiatan penutup			
11	Review kegiatan selama satu hari		✓
12	Menyampaikan tema esok hari		✓
13	Berdo'a sesudah belajar	✓	
Jumlah		9	4

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh, yaitu:

1. Jawaban “Ya” = $\frac{9}{13} \times 100 = 69,23\%$
2. Jawaban “Tidak” = $\frac{4}{13} \times 100 = 30,76\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh 69,23%. Artinya dari 13 kegiatan yang sudah direncanakan, 9 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru belum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah di tentukan.

Situbondo, 24 Januari 2018
Pengamat,

Irma Dewi Saputri

C.3.2 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Selama Penelitian Siklus I

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan kriteria 'tidak' jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1	Menyiapkan media pembelajaran	✓	
Kegiatan pembuka			
2	Mempersiapkan dan mengkondisikan anak (berbasis dan pemanasan)	✓	
3	Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓	
4	Berdo'a sebelum memulai kegiatan	✓	
5	Memberikan apersepsi	✓	
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
Kegiatan inti			
7	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran	✓	
8	Guru melakukan tanya jawab dengan anak	✓	
9	Guru memulai permainan melempar bola kepada guru dan dilanjutkan dengan melempar serta menendang bola pada sasaran berupa botol aqua bekas	✓	
10	Guru menjelaskan cara dan aturan bermain dengan benar kepada anak	✓	
Kegiatan penutup			
11	Review kegiatan selama satu hari	✓	
12	Menyampaikan tema esok hari	✓	
13	Berdo'a sesudah belajar	✓	
Jumlah		13	

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh, yaitu:

1. Jawaban “Ya” = $\frac{13}{13} \times 100 = 100$
2. Jawaban “Tidak” = $\frac{0}{13} \times 100 = 0$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru yang diperoleh sebesar 100%. Artinya dari 13 kegiatan yang sudah direncanakan, semua telah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Situbondo, 24 Januari 2018
Pengamat,

Diah Kusumawati, S.Pd.

C.3.3 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Selama

Penelitian Siklus II

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan kriteria 'tidak' jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1	Menyiapkan media pembelajaran	✓	
Kegiatan pembuka			
2	Mempersiapkan dan mengkondisikan anak (berbasis dan pemanasan)	✓	
3	Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓	
4	Berdo'a sebelum memulai kegiatan	✓	
5	Memberikan apersepsi	✓	
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
Kegiatan inti			
7	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran	✓	
8	Guru melakukan tanya jawab dengan anak	✓	
9	Guru memulai permainan melempar bola kepada guru dan dilanjutkan dengan melempar serta menendang bola pada sasaran berupa botol aqua bekas	✓	
10	Guru menjelaskan cara dan aturan bermain dengan benar kepada anak	✓	
Kegiatan penutup			
11	Review kegiatan selama satu hari	✓	
12	Menyampaikan tema esok hari	✓	
13	Berdo'a sesudah belajar	✓	
Jumlah		13	

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh, yaitu:

1. Jawaban “Ya” = $\frac{13}{13} \times 100 = 100$
2. Jawaban “Tidak” = $\frac{0}{13} \times 100 = 0$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru yang diperoleh sebesar 100%. Artinya dari 13 kegiatan yang sudah direncanakan, semua telah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Situbondo, 26 Januari 2018
Pengamat,

Diah Kusumawati, S.Pd.

C.4 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak

C.4.1 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak Sebelum Penelitian

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan kriteria ‘ya’ jika aspek yang diamati muncul dan kriteria ‘tidak’ jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan pembuka			
1	Berbasis dan pemanasan	✓	
2	Menjawab salam pembuka	✓	
3	Berdoa sebelum kegiatan	✓	
4	Menjawab pertanyaan apersepsi		✓
5	Semangat mengikuti pembelajaran		✓
Kegiatan inti			
6	Mendengarkan penjelasan guru	✓	
7	Menjawab pertanyaan guru yang diajukan secara klasikal	✓	
8	Memperhatikan dan memahami cara dan aturan permainan melempar bola kepada guru dan dilanjutkan dengan melempar serta menendang bola pada sasaran berupa botol aqua bekas	✓	
9	Bermain dengan cara dan aturan yang benar		✓
Kegiatan penutup			
10	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan		✓
11	Berdo'a sesudah belajar	✓	
12	Menjawab salam penutup	✓	
Jumlah		8	4

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

- P = frekuensi relatif
 f = frekuensi yang dicari persentasenya
 N = frekuensi
 100% = konstanta

Maka Persentase yang diperoleh, yaitu:

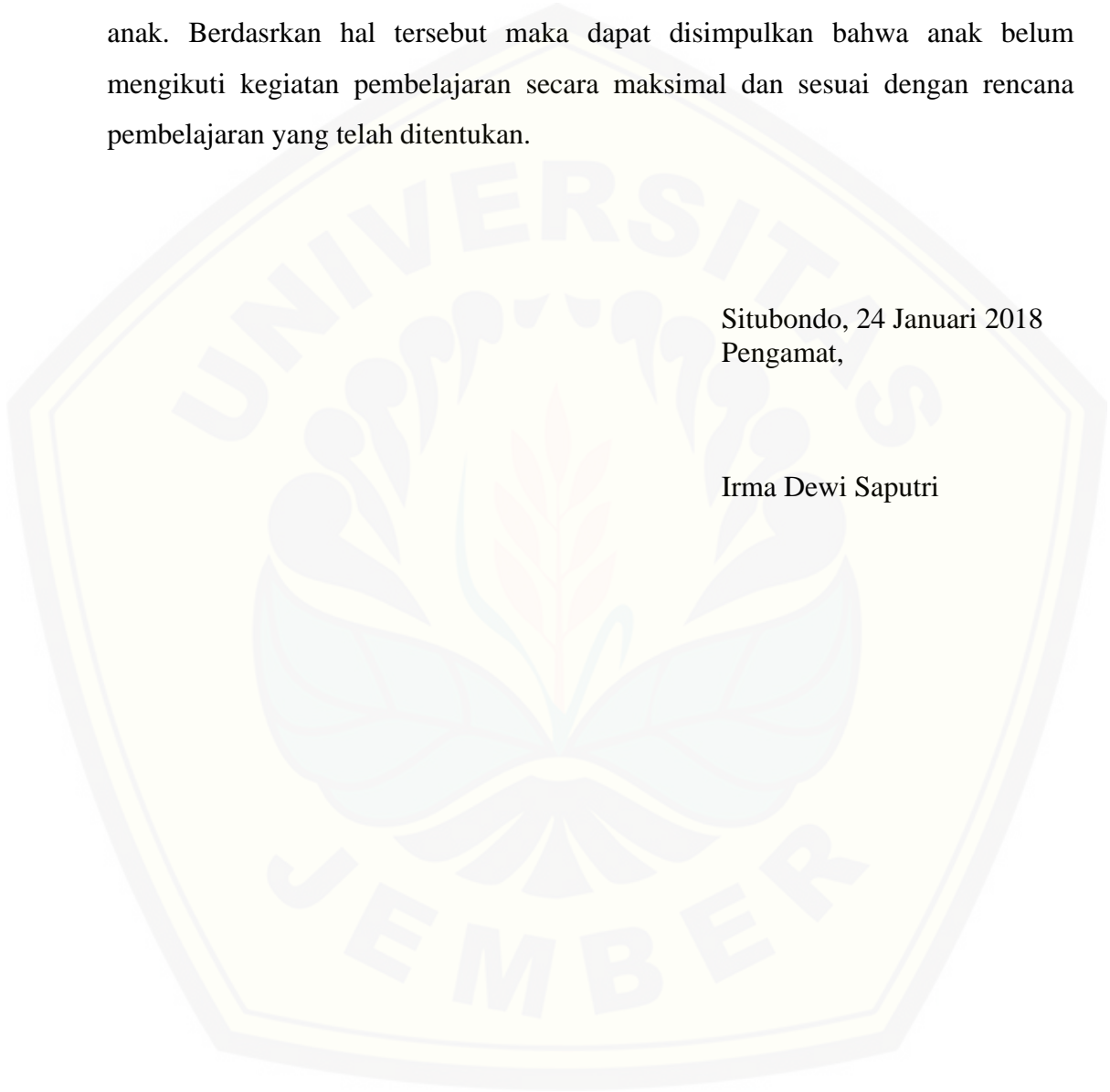
- Jawaban “Ya” = $\frac{8}{12} \times 100 = 66,66$
- Jawaban “Tidak” = $\frac{4}{12} \times 100 = 33,33$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan yang seharusnya dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh data sebesar 66,66%. Artinya dari 12 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak, ada 4 kegiatan yang masih belum dilakukan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak belum mengikuti kegiatan pembelajaran secara maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Situbondo, 24 Januari 2018
Pengamat,

Irma Dewi Saputri



C.4.2 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak Selama Penelitian

Siklus I

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan kriteria 'tidak' jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan pembuka			
1	Duduk di tempatnya masing-masing	✓	
2	Menjawab salam pembuka	✓	
3	Berdoa sebelum kegiatan	✓	
4	Menjawab pertanyaan apersepsi	✓	
5	Semangat mengikuti pembelajaran	✓	
Kegiatan inti			
6	Mendengarkan penjelasan guru		✓
7	Menjawab pertanyaan guru yang diajukan secara klasikal	✓	
8	Memperhatikan dan memahami cara dan aturan bermain engklek warna-warni	✓	
9	Bermain dengan cara dan aturan yang benar	✓	
Kegiatan penutup			
10	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan		✓
11	Berdo'a sesudah belajar	✓	
12	Menjawab salam penutup	✓	
Jumlah		10	2

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh, yaitu:

1. Jawaban "Ya" = $\frac{10}{12} \times 100 = 83,33$

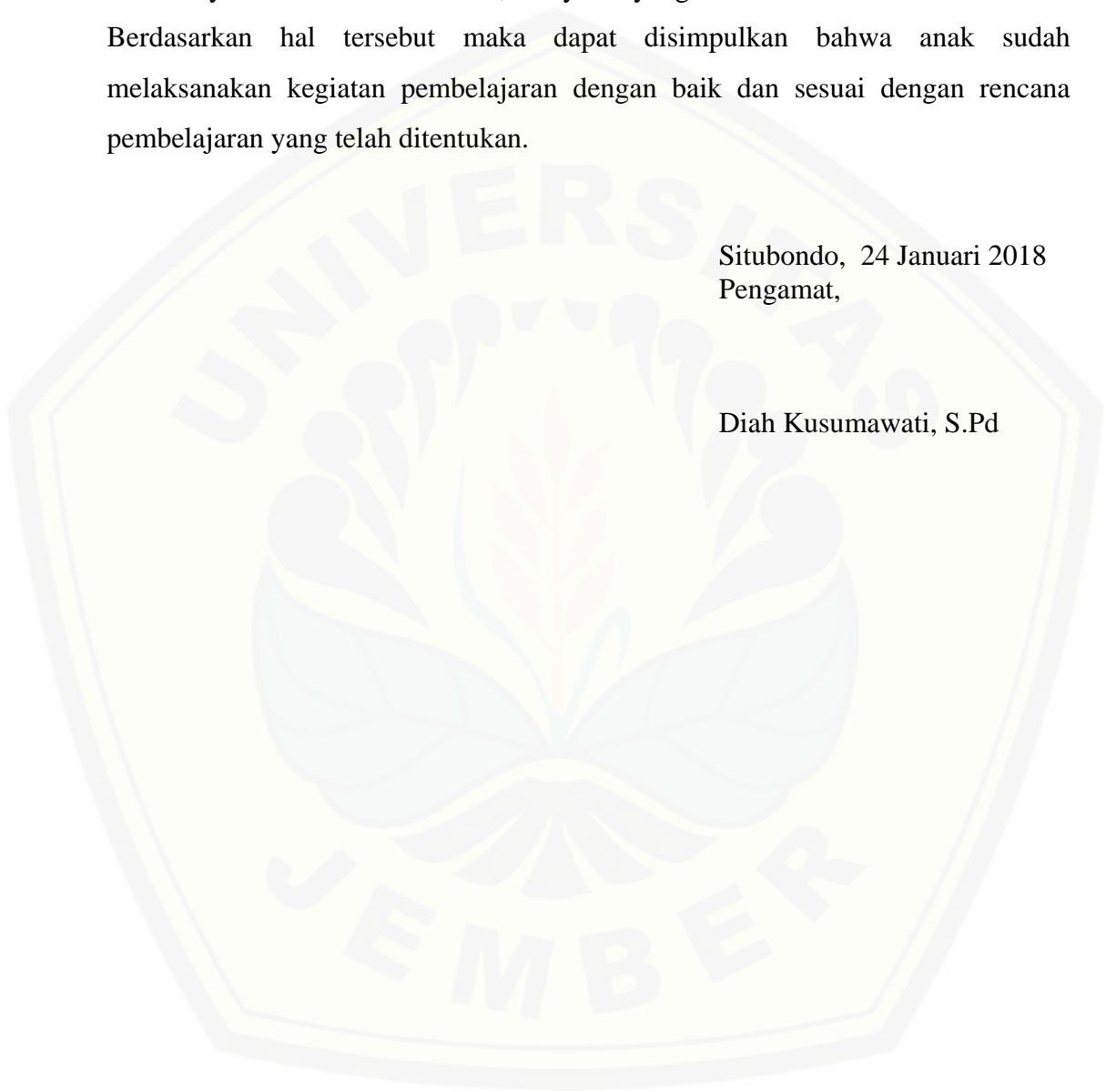
2. Jawaban "Tidak" = $\frac{2}{12} \times 100 = 16,66$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan yang seharusnya dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh sebesar 83,33%. Artinya dari 12 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak, hanya 2 yang tidak dilaksanakan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Situbondo, 24 Januari 2018
Pengamat,

Diah Kusumawati, S.Pd



C.4.3 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak Selama Penelitian

Siklus II

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan kriteria ‘ya’ jika aspek yang diamati muncul dan kriteria ‘tidak’ jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan pembuka			
1	Duduk di tempatnya masing-masing		✓
2	Menjawab salam pembuka	✓	
3	Berdoa sebelum kegiatan	✓	
4	Menjawab pertanyaan apersepsi	✓	
5	Semangat mengikuti pembelajaran	✓	
Kegiatan inti			
6	Mendengarkan penjelasan guru	✓	
7	Menjawab pertanyaan guru yang diajukan secara klasikal	✓	
8	Memperhatikan dan memahami cara dan aturan bermain engklek warna-warni	✓	
9	Bermain dengan cara dan aturan yang benar	✓	
Kegiatan penutup			
10	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan	✓	
11	Berdo'a sesudah belajar	✓	
12	Menjawab salam penutup	✓	
Jumlah		11	1

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

1. Jawaban “Ya” = $\frac{11}{13} \times 100 = 92,30$

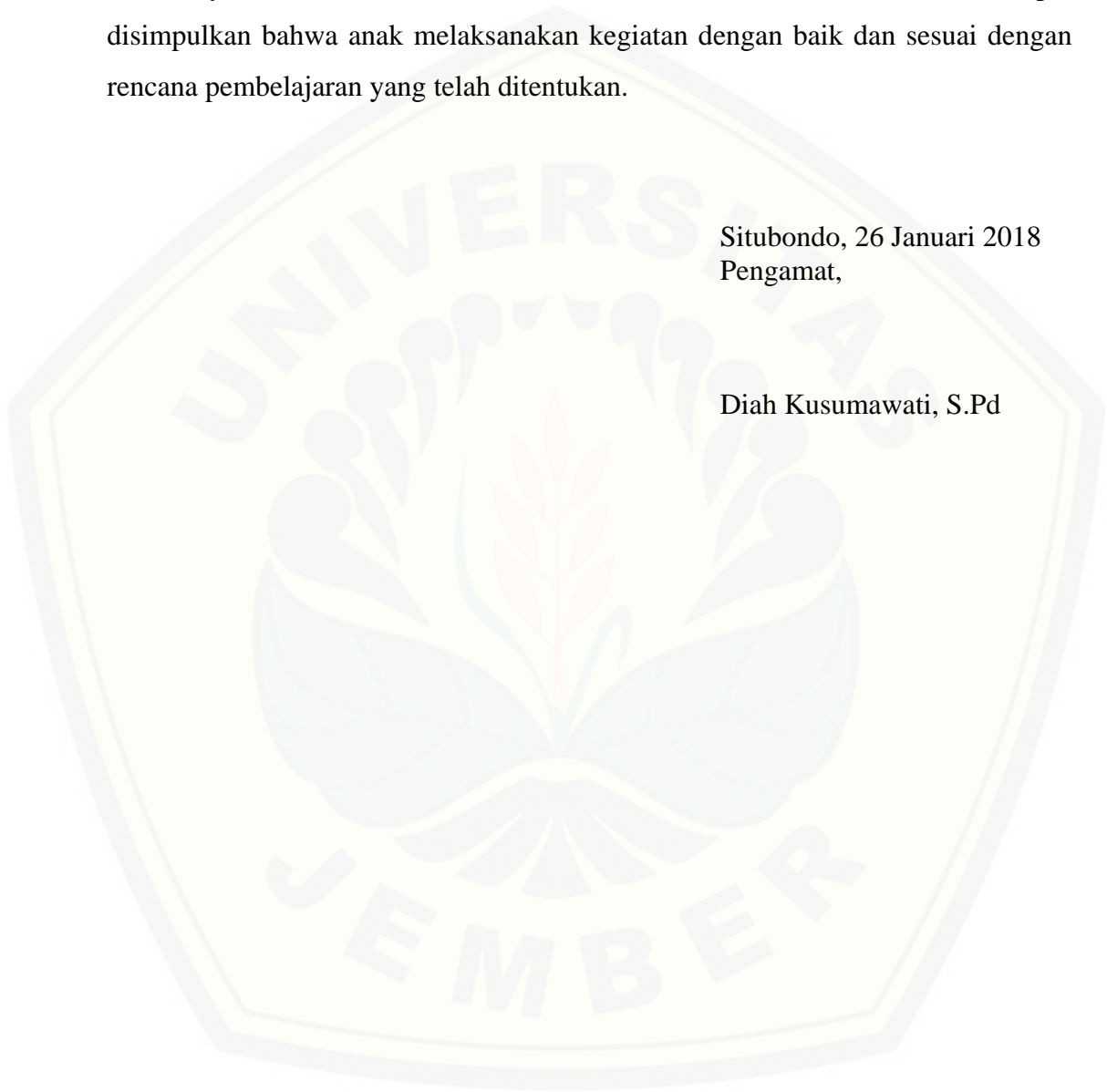
2. Jawaban “Tidak” = $\frac{1}{13} \times 100 = 7,69$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan yang seharusnya dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh sebesar 92,30%. Artinya dari 13 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak melaksanakan kegiatan dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Situbondo, 26 Januari 2018
Pengamat,

Diah Kusumawati, S.Pd



LAMPIRAN D. PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA**D.1 Pedoman Wawancara Guru****D.1.1 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan oleh guru kelompok B1 selama ini

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo
Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran motorik kasar yang diterapkan oleh ibu selama ini?	
2	Apa saja media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar?	
3	Apabila permainan engklek warna-warni di aplikasikan dalam pembelajaran motorik kasar apakah menurut ibu anak-anak akan senang mengikuti pembelajaran?	

Narasumber, Jember,
Pewawancara,

.....

D.1.2 Pedoman Wawancara Guru Sesudah Penelitian

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan melalui aplikasi permainan engklek warna-warni

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo
Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu mengenai aplikasi permainan engklek warna-warni dalam pembelajaran motorik kasar yang baru saja dilaksanakan?	
2	Menurut ibu Apa saja kekurangan aplikasi permainan engklek warna-warni yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran motorik kasar hari ini?	
3	Menurut ibu Apa saja kelebihan aplikasi permainan engklek warna-warni yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran motorik kasar?	
4	Apa saran ibu kaitannya dengan pengaplikasian permainan engklek warna-warni dalam pembelajaran motorik kasar?	

Narasumber,

Jember,

Pewawancara,

.....

.....

D.2 Pedoman Wawancara Anak**D.2.1 Pedoman Wawancara Anak Sesudah Penelitian**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan melalui aplikasi permainan engklek warna-warni

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo
Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kamu suka dan senang bermain engklek warna-warni?	
2	Apa kamu bisa bermain engklek warna-warni dengan benar?	
3	Kesulitan apa saja yang kamu alami selama bermain engklek warna-warni?	

Jember,

Pewawancara,

.....

D.3 Hasil Wawancara Guru

D.3.1 Hasil Wawancara Guru Sebelum Penelitian

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan oleh guru kelompok B1 selama ini

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo
Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama : Zaini, S.Pd,M.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran motorik kasar yang diterapkan oleh ibu selama ini?	Tentu saja saya melaksanakan pembelajara sesuai dengan indikator yang ada. Biasanya anak lebih sering saya beri tugas-tugas yang ada di buku paket, seprti mewarna, menghitung gambar, menebali kata. Selama ini memang guru dituntut untuk memberikan materi dari majalah atau buku paket yang sudah ada. Jadi saya lebih sering menggunakan buku-buku tersebut.
2	Apa saja media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar?	Bola, Holahop, Menaiki dan menuruni tangga, Papan tirian dan Tangga majemuk.
3	Apabila permainan engklek warna-warni di aplikasikan dalam pembelajaran motorik kasar apakah menurut ibu anak-anak akan senang mengikuti pembelajaran?	Iya senang, karena permainan baru dan medianya juga berbeda dengan yang ada di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo

Situbondo, 24 Januari 2018

Narasumber,

Pewawancara,

Zaini, S.Pd,M.Pd.
NIP. 19720602 200501 2 012

Irma Dewi Saputri

D.3.2 Hasil Wawancara Guru Sesudah Penelitian Siklus I

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan melalui aplikasi permainan engklek warna-warni

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo
Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama : Diah Kusumawati, S.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu mengenai aplikasi permainan engklek warna-warni dalam pembelajaran motorik kasar yang baru saja dilaksanakan?	Anak-anak menjadi antusias dalam permainan tersebut karena dalam permainan itu mengembangkan fisik motorik juga terdapat karakter diantaranya anak-anak mau antri bergiliran serta adanya perkembangan kognitif yaitu dalam mengenal warna dan angka
2	Menurut ibu Apa saja kekurangan aplikasi permainan engklek warna-warni yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran motorik kasar hari ini?	Terlalu polos dan kurang menarik
3	Menurut ibu Apa saja kelebihan aplikasi permainan engklek warna-warni yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran motorik kasar?	Bisa di bawah kemana-mana, kreatif dan bisa bermain di tempat yang tidak terlalu luas tidak hanya mengembangkan fisik motorik saja tetapi juga seni dan karakter
4	Apa saran ibu kaitannya dengan pengaplikasian permainan engklek warna-warni dalam pembelajaran motorik kasar?	Lebih dikreasikan lagi ketika peraturan permainan ketika anak-anak ingin bermain tidak hanya melempar gacuk tetapi peneliti juga menyediakan kertas lipat yang berwarna untuk di jadikan tebak warna sebelum permainan di lakukan agar bermain engklek nya lebih menarik

Narasumber,

Situbondo, 24 Januari 2018

Pewawancara,

Zaini, S.Pd,M.Pd.
NIP. 19720602 200501 2 012

Irma Dewi Saputri



D.3.3 Hasil Wawancara Guru Sesudah Penelitian Siklus II

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan melalui aplikasi permainan engklek warna-warni

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo
Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama : Diah Kusumawati, S.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu mengenai aplikasi permainan engklek warna-warni dalam pembelajaran motorik kasar yang baru saja dilaksanakan?	Sangat kreatif, sehingga anak-anak senang dalam bermain engklek warna-warni
2	Menurut ibu Apa saja kekurangan aplikasi permainan engklek warna-warni yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran motorik kasar hari ini?	Aturan permainan yang sudah dikembangkan dimodifikasi lagi sehingga anak-anak menjadi sangat senang
3	Menurut ibu Apa saja kelebihan aplikasi permainan engklek warna-warni yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran motorik kasar?	Kreatif sehingga anak-anak senang dalam bermain engklek warna-warni
4	Apa saran ibu kaitannya dengan pengaplikasian permainan engklek warna-warni dalam pembelajaran motorik kasar?	Media yang karton sebaiknya disambung dengan isolasi bening agar ketika anak-anak melompat di atas engklek tersebut tidak jatuh

Situbondo, 26 Januari 2018

Narasumber,

Pewawancara,

Zaini, S.Pd,M.Pd.
NIP. 19720602 200501 2 012

Irma Dewi Saputri

D.4 Hasil Wawancara Anak

D.4.1 Hasil Wawancara Anak Sesudah Penelitian Siklus I

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak terhadap pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan melalui aplikasi permainan engklek warna-warni

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Anak Kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo
Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama : Raja

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kamu suka dan senang bermain engklek warna-warni?	Suka dan seru karena memiliki banyak macam-macam warna disetiap petak
2	Apa kamu bisa bermain engklek warna-warni dengan benar?	Bisa kan mudah caranya tinggal melompat-lompat dan melempar gacuk
3	Kesulitan apa saja yang kamu alami selama bermain engklek warna-warni?	Tidak ada kesulitan

Nama : Faisal

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kamu suka dan senang bermain engklek warna-warni?	Suka dan senang karena memiliki banyak macam-macam warna disetiap petak
2	Apa kamu bisa bermain engklek warna-warni dengan benar?	Bisa kan mudah caranya tinggal melompat-lompat dan melempar gacuk tapi pas waktu balik harus tutup mata
3	Kesulitan apa saja yang kamu alami selama bermain engklek warna-warni?	Tidak ada kesulitan

Situbondo, 24 Januari 2018

Pewawancara,

Irma Dewi Saputri

D.4.2 Hasil Wawancara Anak Sesudah Penelitian Siklus II

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak terhadap pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan melalui aplikasi permainan engklek warna-warni

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Anak Kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo
Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama : Aliya

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kamu suka dan senang bermain engklek warna-warni?	Suka,seru dan senang karena memiliki banyak macam-macam warna disetiap petak
2	Apa kamu bisa bermain engklek warna-warni dengan benar?	Bisa kan mudah caranya tinggal melompat-lompat dan melempar gacuk tapi pas waktu balik harus tutup mata
3	Kesulitan apa saja yang kamu alami selama bermain engklek warna-warni?	Tidak ada kesulitan

Nama : Fany

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kamu suka dan senang bermain engklek warna-warni?	Suka, seru karena memiliki banyak macam-macam warna disetiap petak
2	Apa kamu bisa bermain engklek warna-warni dengan benar?	Bisa kan mudah caranya tinggal melompat-lompat dan melempar gacuk tapi pas waktu balik harus tutup mata
3	Kesulitan apa saja yang kamu alami selama bermain engklek warna-warni?	Tidak ada kesulitan

Situbondo, 26 Januari 2018

Pewawancara,

Irma Dewi Saputri

LAMPIRAN E. DOKUMENTASI**E.1 Profil Sekolah**

Nama lembaga	: TK KEMALA BHAYANGKARI 28 SITUBONDO
Nomor statistik sekolah	: 002052303003
Provinsi	: Jawa Timur
Kecamatan	: Situbondo
Desa/Kelurahan	: Patokan
Jalan	: PB. Sudirman No 24
Daerah	: Perotaan
Tahun berdiri	: 1961
Kegiatan belajar mengajar	: Pagi
Bangunan sekolah	: Milik sendiri
Jarak ke pusat kecamatan	: 0,5 km
Jarak ke pusat otoda	: 0,3 km
Terletak pada lintasan	: Kabupaten/kota
Jumlah keanggotaan rayon	: 6 sekolah
Organisasi penyelenggaraan	: Organisasi
Penanggungjawab pengelolaan/Kepala	
Nama	: LILIK INDAHAYANI, S.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah
No. Telp/HP	: -

E. 2 Daftar Nama Guru dan Kepala Sekolah

Daftar Guru TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo

Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Nama	NIP	Jabatan
1	LilikIndayani, S.Pd.	19700311 200801 2 013	Kepala Sekolah
2	Zaini, S.Pd,M.Pd.	19720602 200501 2 012	Guru
3	Suci Aziza	-	Guru
4	Diah Kusumawati,S.Pd	-	Guru
5	Tri Wagiyati,S.Pd	-	Guru
6	EkaSusiyanti, S.Pd	-	Guru
7	IkaSeptiyanW,S.Pd	-	Guru
8	Mukholifah, S.Pd.	-	Guru
9	Uswatun Hasanah,S.Pd.I	-	Guru
10	Ratna Permata Sari	-	Guru

E. 3 Daftar Nama Anak

Daftar Nama Anak Kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo

Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	Aina Mazidah S		✓
2	Alya Prashanti		✓
3	Amelya Afifah		✓
4	Arif Maulana	✓	
5	Arifin Ilham	✓	
6	Avivah Indra		✓
7	Azar Ine C		✓
8	Devina Audy		✓
9	Dodir Faizal H	✓	
10	Gilang A	✓	

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
11	Haula Soraya		✓
12	Kenzi Nagata	✓	
13	Mareta Aurelia		✓
14	M Alfath R	✓	
15	M Fachri I	✓	
16	Hadia Putri K		✓
17	Nugae Vino A	✓	
18	Raja KA N	✓	
19	Rani Sarmina		✓
20	Risqi Sayyidina		✓
21	Sabilah Asfarina		✓
22	Balqis Alfiyah	✓	
23	Fanny H.H		✓
Jumlah Anak		10	13

LAMPIRAN F. PERANGKAT PEMBELAJARAN**F. 1 RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN HARIAN PRA SIKLUS****Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Usia	: 5 – 6 Tahun
Semester/Minggu	: II/3
Tema/Sub Tema	: Profesi Keluarga/ Kakakku Pemain Sepak Bola
Hari/Tanggal	: Rabu, 24 Januari 2018

Komptensi Dasar (KD) :**Tujuan Pembelajaran**

- Menghargai diri sendiri dan orang lain sebagai rasa syukur terhadap Tuhan
- Mengembangkan sikap percaya diri
- Mengenal perilaku sabar dan mau menunggu giliran
- Mengembangkan motorik kasar
- Mengenal lingkungan sosial
- Mengembangkan kemampuan berbahasa

Media/Sumber Belajar

- Bola/ Botol aqua bekas

Langkah Kegiatan

- I. Pembukaan
 - SOP
 - Bercakap-cakap tentang permainan engklek
- II. Inti
 - Mengamati
 - Guru mencontohkan cara melempar bola dan menendang bola sesuai sasaran
 - Anak-anak mengamati langsung cara guru melempar bola dan menendang bola
 - Menanya
 - Guru mendorong anak-anak untuk bertanya apa yang anak-anak ketahui dari apa yang dilihatnya
 - Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
 - Guru bercakap-cakap tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk anak dan guru mempersiapkan untuk mencoba kegiatan yang akan dilaksanakan

Kegiatan 1

- Anak bersiap-siap dengan melakukan gerakan pemanasan (lari-lari kecil lompat)

Kegiatan 2

- Anak-anak melakukan lempar bola dengan guru secara bergantian

Kegiatan 3

- Anak-anak melakukan tendang bola mengenai target berupa botol aqua bekas secara bergiliran

III. Istirahat

- SOP, bermain bebas, makan minum

IV. Penutupan

- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- SOP

Kegiatan Pengaman

- Permainan ayunan, seluncuran dan panjatan

Rencana Evaluasi

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatannya (observasi)

Guru Kelompok B

Situbondo, 24 Januari 2018
Peneliti**DIAH KUSUMAWATI, S.Pd**
NIP. -**IRMA DEWI SAPUTRI**Mengetahui,
Kepala TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo**LILIK INDAHYANI, S.Pd**
NIP. 19700311 200801 2 013

F. 2 RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN HARIAN SIKLUS I**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Usia	: 5 – 6 Tahun
Semester/Minggu	: II/3
Tema/Sub Tema	: Rekreasi/Macam-macam permainan/ Permainan Engklek
Hari/Tanggal	: Rabu, 24 Januari 2018

Komptensi Dasar (KD) :**Tujuan Pembelajaran**

- Menghargai diri sendiri dan orang lain sebagai rasa syukur terhadap Tuhan
- Mengembangkan sikap percaya diri
- Mengenal perilaku sabar dan mau menunggu giliran
- Mengembangkan motorik kasar
- Mengenal lingkungan sosial
- Mengembangkan kemampuan berbahasa

Media/Sumber Belajar

- Permainan Engklek

Langkah Kegiatan**I. Pembukaan**

- SOP
- Bercakap-cakap tentang permainan engklek

II. Inti

- Mengamati
 - Guru memperlihatkan alat permainan engklek
 - Guru mencontohkan cara bermain, melempar gacu, meloncat dan melompat tepat di tengah petak
 - Anak-anak mengamati langsung cara guru melempar gacu, meloncat dan melompat tepat di tengah petak
- Menanya
 - Guru mendorong anak-anak untuk bertanya apa yang anak-anak ketahui dari apa yang dilihatnya
- Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
 - Guru bercakap-cakap tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk anak dan guru mempersiapkan untuk mencoba kegiatan yang akan dilaksanakan

Kegiatan 1

- Anak bersiap-siap dengan melakukan undian dengan suit/hompimpah

Kegiatan 2

- Anak-anak melakukan permainan secara bergantian sesuai urutan

III. Istirahat

- SOP, bermain bebas, makan minum

IV. Penutupan

- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- SOP

Kegiatan Pengaman

- Permainan tepuk semangat

Rencana Evaluasi

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatannya (observasi)

Guru Kelompok B

Situbondo, 24 Januari 2018
Peneliti

DIAH KUSUMAWATI, S.Pd
NIP. -

IRMA DEWI SAPUTRI

Mengetahui,
Kepala TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo

LILIK INDAHYANI, S.Pd
NIP. 19700311 200801 2 013

F. 3 RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN HARIAN SIKLUS II**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Usia	: 5 – 6 Tahun
Semester/Minggu	: II/3
Tema/Sub Tema	: Rekreasi/ Macam-macam permainan/ Permainan Engklek
Hari/Tanggal	: Jumat, 26 Januari 2018

Komptensi Dasar (KD) :**Tujuan Pembelajaran**

- Menghargai diri sendiri dan orang lain sebagai rasa syukur terhadap Tuhan
- Mengembangkan sikap percaya diri
- Mengenal perilaku sabar dan mau menunggu giliran
- Mengembangkan motorik kasar
- Mengenal lingkungan sosial
- Mengembangkan kemampuan berbahasa

Media/Sumber Belajar

- Permainan Engklek

Langkah Kegiatan**I. Pembukaan**

- SOP
- Bercakap-cakap tentang permainan engklek

II. Inti

- Mengamati
 - Guru memperlihatkan alat permainan engklek
 - Guru mencontohkan cara bermain, melempar gacu, meloncat dan melompat tepat di tengah petak
 - Anak-anak mengamati langsung cara guru melempar gacu, meloncat dan melompat tepat di tengah petak
- Menanya
 - Guru mendorong anak-anak untuk bertanya apa yang anak-anak ketahui dari apa yang dilihatnya
- Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
 - Guru bercakap-cakap tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk anak dan guru mempersiapkan untuk mencoba kegiatan yang akan dilaksanakan

Kegiatan 1

- Guru membagi anak menjadi 2 kelompok
- Anak bersiap-siap dengan menebak warna sebelum bermain engklek

Kegiatan 2

- Anak-anak bermain dengan kelompoknya
- Anak-anak melakukan permainan secara bergantian sesuai urutan

Kegiatan 3

- Anak-anak bermain dengan mata tertutup waktu kembali dari puncak gunung ke petak pertama

III. Istirahat

- SOP, bermain bebas, makan minum

IV. Penutupan

- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- Menyanyikan lagu anak-anak
- SOP

Kegiatan Pengaman

- Permainan tepuk semangat

Rencana Evaluasi

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatannya (observasi)

Guru Kelompok B

Situbondo, 26 Januari 2018
Peneliti**DIAH KUSUMAWATI, S.Pd**
NIP. -**IRMA DEWI SAPUTRI**Mengetahui,
Kepala TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo**LILIK INDAHAYANI, S.Pd**
NIP. 19700311 200801 2 013

LAMPIRAN G. PEDOMAN PENILAIAN

Lampiran G.1 Pedoman Penilaian Kemampuan motorik kasar

1. Pedoman penilaian kemampuan motorik kasar anak:

Indikator Penilaian	Permainan engklek	Skor
Kemampuan meloncat pada petak dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak	Anak belum mampu meloncat dengan benar	1
	Anak mampu meloncat benar dengan arahan/bantuan guru	2
	Anak mampu meloncat dengan benar pada petak	3
	Anak mampu meloncat dengan benar dan tidak boleh menginjak gacuk pada saat di dalam petak	4
Kemampuan meloncat pada petak yang benar	Anak belum mampu meloncat dengan benar	1
	Anak mampu meloncat benar dengan arahan/bantuan guru	2
	Anak mampu melompat dengan benar di tengah petak hingga anak mengenal berbagai macam warna	3
	Anak mampu melompat di tengah petak hingga tidak keluar garis dan anak mengenal berbagai macam warna	4
Kemampuan melempar gacuk pada petak dengan cara yang benar	Anak belum mampu melempar gacuk dengan benar	1
	Anak mampu melempar gacuk benar dengan arahan/bantuan guru	2
	Anak mampu melempar gacuk dan tepat di tengah petak	3
	Kemampuan sikap anak dalam balik arah anak menggunakan satu kaki diangkat dan mengambil gacuk dengan satu tangan, tangan satunya untuk menumpuh tubuh	4

1. Pengolahan skor secara individu menggunakan rumus Masyhud (2014:284).

$$P_i = \frac{\sum S_{rt}}{\sum S_i} \times 100$$

Keterangan:

P_i = Prestasi Individu

S_{rt} = Skor riil tercapai

S_i = Skor ideal yang dicapai individu

100 = Konstanta

2. Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus Sudijono (2014:43).

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persennya

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

3. Pengolahan skor rata-rata menggunakan rumus Masyhud (2014:284)

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

x = Nilai

N = Banyak anak

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar

Kualifikasi	Skor
Sangat baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 41
Sangat kurang	0 – 20

(Sumber: Masyhud, 2014:289)

Kriteria keberhasilan proses meningkatkan kemampuan motorik kasar baik secara individu maupun klasikal yaitu:

1. Apabila nilai tes unjuk kerja yang diperoleh anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018 secara individu

mencapai ≥ 61 , maka anak tersebut dapat dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan motoriknya; dan

2. Apabila persentase nilai tes yang diperoleh suatu kelas mencapai $\geq 61\%$, maka pembelajaran kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018 dapat dikatakan berhasil.



Lampiran G.2 Pedoman Penilaian Tes Unjuk Kerja

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar												Skor	Nilai	Kualifikasi			Ketuntasan	
		Kemampuan meloncat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melompat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melempar gacu pada petak umpet dengan cara yang benar						SB	B	C	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
1	Aina Mazidah S																			
2	Alya Prashanti																			
3	Amelya Afifah																			
4	Arif Maulana																			
5	Arifin Ilham																			
6	Avivah Indra																			
7	Azar Ine C																			
8	Devina Audy																			
9	Dodir Faizal H																			

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar												Skor	Nilai	Kualifikasi			Ketuntasan	
		Kemampuan meloncat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melompat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melempar gacu pada petak umpet dengan cara yang benar										
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	T	TT
10	Gilang A																			
11	Haula Soraya																			
12	Kenzi Nagata																			
13	Mareta Aurelia																			
14	M Alfath R																			
15	M Fachri I																			
16	Hadia Putri K																			
17	Nugae Vino A																			
18	Raja KA N																			
19	Rani Sarmina																			
20	Risqi Sayyidina																			
21	Sabilah Asfarina																			

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar												Skor	Nilai	Kualifikasi			Ketuntasan	
		Kemampuan meloncat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melompat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melempar gacu pada petak umpet dengan cara yang benar										
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	T	TT
22	Balqis Alfiyah																			
23	Fanny H.H																			
Jumlah																				
Rata-rata nilai kelas																				

Pedoman pengolahan skor secara individu menggunakan rumus

$$P_i = \frac{\sum S_{rt}}{\sum S_i} \times 100$$

Pedoman pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

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

Pedoman pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Pecapaian Kelas

Kualifikasi	Skor
Sangat baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 41
Sangat kurang	0 – 20

Kriteria keberhasilan proses meningkatkan kemampuan motorik kasar baik secara individu maupun klasikan yaitu:

Apabila nilai tes unjuk kerja yang diperoleh anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018 secara individu mencapai ≥ 61 , maka anak tersebut dapat dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek warna-warni dan apabila persentase nilai tes yang diperoleh suatu kelas mencapai $\geq 61\%$, maka pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil. Artinya aplikasi permainan engklek warna-warni dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan

motorik kasar anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018.



H.1 Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018 Sebelum Penelitian (Pra Siklus)

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar								Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		Melempar bola dengan benar				Menendang bola mengenai target						SB	B	C	K	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4								
1	Aina Mazidah S		✓					✓		5	62,5		✓			✓	
2	Alya Prashanti				✓				✓	8	100	✓				✓	
3	Amelya Afifah			✓				✓		6	75		✓			✓	
4	Arif Maulana		✓					✓		4	50			✓			✓
5	Arifin Ilham				✓				✓	8	100	✓				✓	
6	Avivah Indra	✓				✓				2	25				✓		✓
7	Azar Ine C		✓					✓		5	62,5		✓			✓	
8	Devina Audy	✓				✓				2	25				✓		✓
9	Dodir Faizal H	✓				✓				2	25				✓		✓
10	Gilang A	✓				✓				2	25				✓		✓
11	Haula Soraya		✓			✓				3	37,5				✓		✓
12	Kenzi Nagata			✓					✓	7	87,5	✓				✓	
13	Mareta Aurelia		✓					✓		4	50			✓			✓

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar								Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		Melempar bola dengan benar				Menendang bola mengenai target						SB	B	C	K	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4								
14	M Alfath R				✓				✓	8	100	✓				✓	
15	M Fachri I				✓				✓	8	100	✓				✓	
16	Hadia Putri K	✓				✓				2	25				✓		✓
17	Nugae Vino A			✓			✓			5	62,5		✓			✓	
18	Raja KA N			✓				✓		6	75	✓				✓	
19	Rani Sarmina	✓				✓				2	25				✓		✓
20	Risqi Sayyidina		✓				✓			4	50				✓		✓
21	Sabilah Asfarina	✓				✓				2	25				✓		✓
22	Balqis Alfiyah				✓			✓		7	87,5	✓				✓	
23	Fanny H.H			✓					✓	7	87,5	✓				✓	
Jumlah									10 9	1362, 5	8	4	2	9	12	11	
Rata-rata nilai kelas										59,23				✓			

1. Hasil pengolahan skor secara individu menggunakan rumus

$$P_i = \frac{\sum S_{rt}}{\sum S_i} \times 100 = \frac{5}{8} \times 100 = 62,5$$

Keterangan:

Perhitungan dilakukan kepada 23 anak

2. Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

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

- a. Persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{12}{23} \times 100\% = 52,17\%$$

- b. Persentase anak tidak tuntas belajar

$$P = \frac{11}{23} \times 100\% = 47,82\%$$

- c. Hasil pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{1362,5}{23} = 52,93$$

Kriteria penelitian kemampuan motorik kasar baik secara individu maupun klasikal

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Skor
Sangat baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 41
Sangat kurang	0 – 20

Kesimpulan kriteria keberhasilan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar secara individu maupun klasikal:

1. Secara individu terdapat 12 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 , sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 52,17% dan terdapat 11 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 47,82%; dan

2. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh 52,93 dan belum mencapai ≥ 61 artinya pembelajaran motorik kasar dikelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018 yang dilakukan dikelas dikatakan belum berhasil atau masih rendah, sehingga perlu ditingkatkan

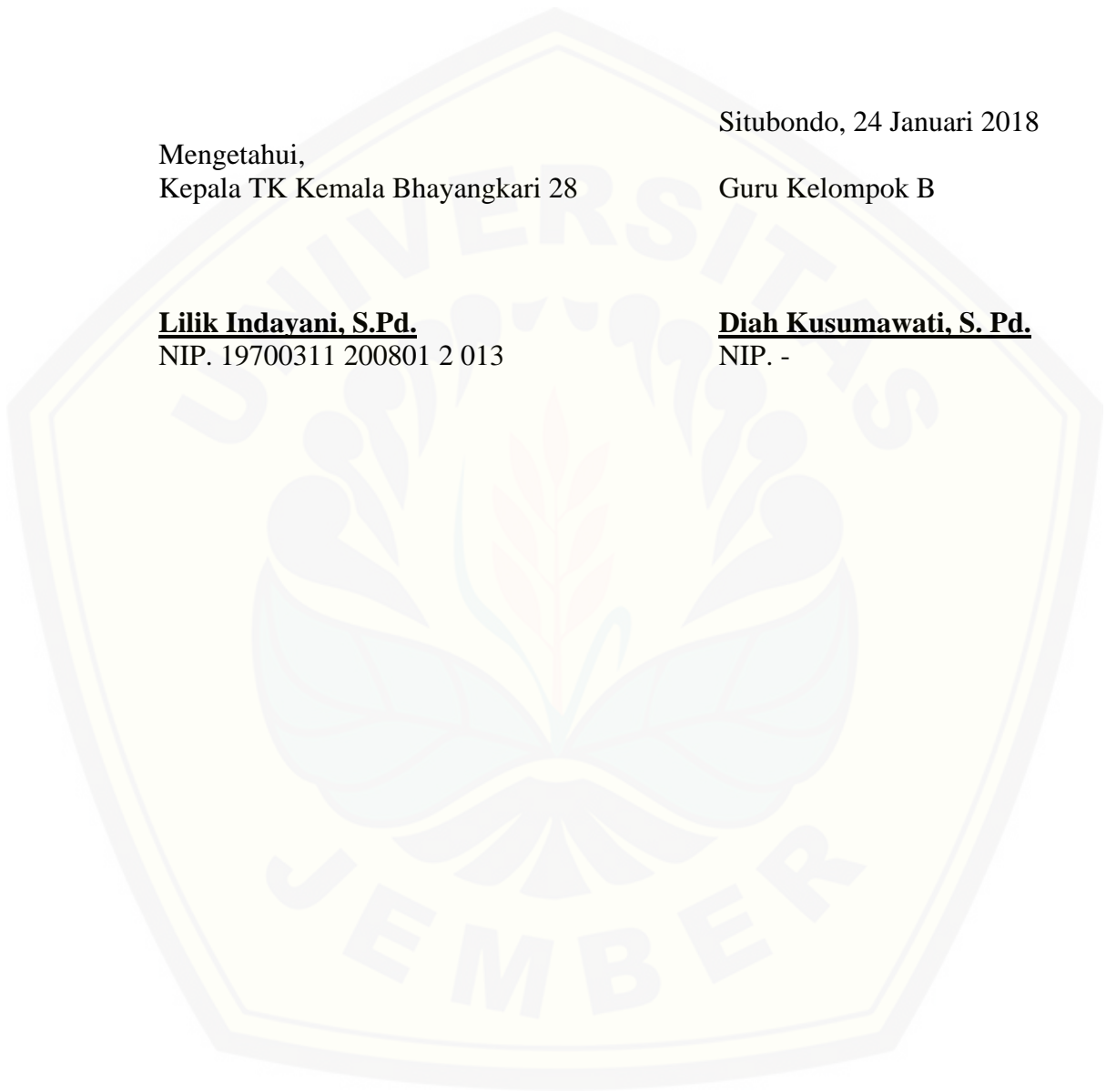
Mengetahui,
Kepala TK Kemala Bhayangkari 28

Situbondo, 24 Januari 2018

Guru Kelompok B

Lilik Indayani, S.Pd.
NIP. 19700311 200801 2 013

Diah Kusumawati, S. Pd.
NIP. -



H.2 Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018

Siklus I

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar												Skor	Nilai	Kualifikasi			Ketuntasan	
		Kemampuan meloncat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melompat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melempar gacu pada petak umpet dengan cara yang benar										
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	T	TT
1	Aina Mazidah S				✓				✓		✓			10	83,33	✓			✓	
2	Alya Prashanti				✓				✓				✓	12	100	✓			✓	
3	Amelya Afifah		✓						✓				✓	10	83,33	✓			✓	
4	Arif Maulana			✓				✓			✓			8	66,66		✓		✓	
5	Arifin Ilham				✓				✓				✓	12	100	✓			✓	
6	Avivah Indra	✓							✓			✓		8	66,66		✓		✓	
7	Azar Ine C			✓				✓				✓		9	75		✓		✓	
8	Devina Audy	✓					✓					✓		5	41,66			✓		✓
9	Dodir Faizal H				✓				✓				✓	12	100	✓			✓	

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar												Skor	Nilai	Kualifikasi			Ketuntasan	
		Kemampuan meloncat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melompat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melempar gacu pada petak umpet dengan cara yang benar										
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	T	TT
10	Gilang A		✓					✓				✓		8	66,66		✓		✓	
11	Haula Soraya			✓				✓				✓		9	75		✓		✓	
12	Kenzi Nagata				✓				✓			✓		11	91,66	✓			✓	
13	Mareta Aurelia			✓				✓				✓		9	75	✓			✓	
14	M Alfath R			✓				✓				✓		9	75	✓			✓	
15	M Fachri I		✓					✓			✓			7	58,33			✓		✓
16	Hadia Putri K		✓					✓				✓		8	66,66		✓		✓	
17	Nugae Vino A			✓				✓					✓	10	83,33	✓			✓	
18	Raja KA N				✓				✓				✓	12	100	✓			✓	
19	Rani Sarmina		✓				✓				✓			6	50			✓		✓
20	Risqi Sayyidina			✓				✓		✓				8	66,66		✓		✓	
21	Sabilah Asfarina			✓				✓				✓		9	75		✓		✓	

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar												Skor	Nilai	Kualifikasi			Ketuntasan	
		Kemampuan meloncat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melompat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melempar gacu pada petak umpet dengan cara yang benar										
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	T	TT
22	Balqis Alfiyah			✓					✓				✓	11	91,66	✓			✓	
23	Fanny H.H			✓					✓				✓	11	91,66	✓			✓	
Jumlah												214	1658,25	12	8	3	20	3		
Rata-rata nilai kelas															✓					

1. Pengolaan skor

$$P_i = \frac{\sum S_{rt}}{\sum S_i} \times 100 = \frac{10}{12} \times 100 = 83,33\%$$

Keterangan:

Penghitungan dilakukan kepada 23 anak

Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

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

a. Persentase anak tuntas belajar

$$P_i = \frac{20}{23} \times 100\% = 86,95\%$$

b. Persentase anak tidak tuntas belajar

$$P_i = \frac{3}{23} \times 100\% = 13,04$$

Hasil pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus

$$M = \frac{\sum X}{N} \times 100 = \frac{1658,25}{23} = 72,69$$

Kreteria penilaian kemampuan motorik kasar baik secara individu maupun klasikal.

Kreteria Penilaian

Kualifikasi	Skor
Sangat baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 41
Sangat kurang	0 – 20

Kesimpulan kriteria keberhasilan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan engklek warna-warni baik secara individu maupun klasikal yang dilakukan pada siklus I, yaitu:

1. Secara individu terdapat 20 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 , sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 86,95 dan terdapat 3

anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 13,04%.

2. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 72,09 dan mencapai ≥ 61 artinya pembelajaran motorik kasar dengan menggunakan permainan engklek warna-warni di kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018 yang dilakukan di kelas dikatakan berhasil tetapi perlu di tingkatkan.

Situbondo, 24 Januari 2018

Pengamat 1

Pengamat 2

Zaini, S.Pd, M.Pd.

Ika Septiyan Wulandari, S.Pd.

Guru Kelompok B

Peneliti

Diah Kusumawati, S.Pd.

Irma Dewi Saputri

Mengetahui,
Kepala TK Kemala Bhayangkari 28

Lilik Indahyani, S.Pd.
NIP. 19700311 200801 2 013

H.3 Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Tahun Pelajaran 2017/2018

Siklus II

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar												Skor	Nilai	Kualifikasi			Ketuntasan	
		Kemampuan meloncat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melompat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melempar gacu pada petak umpet dengan cara yang benar						SB	B	C	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
1	Aina Mazidah S				✓				✓				✓	12	100	✓			✓	
2	Alya Prashanti				✓				✓				✓	12	100	✓			✓	
3	Amelya Afifah				✓				✓			✓		11	91,66	✓			✓	
4	Arif Maulana			✓				✓				✓		9	75		✓		✓	
5	Arifin Ilham				✓				✓			✓		12	100	✓			✓	
6	Avivah Indra			✓				✓				✓		10	83,33	✓			✓	
7	Azar Ine C				✓				✓			✓		12	100	✓			✓	
8	Devina Audy			✓				✓				✓		9	75		✓		✓	
9	Dodir Faizal H				✓				✓			✓		12	100	✓			✓	

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar												Skor	Nilai	Kualifikasi			Ketuntasan	
		Kemampuan meloncat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melompat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melempar gacu pada petak umpet dengan cara yang benar										
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	T	TT
10	Gilang A			✓					✓			✓		10	83,33	✓			✓	
11	Haula Soraya			✓					✓				✓	11	91,66	✓			✓	
12	Kenzi Nagata			✓					✓				✓	9	75		✓		✓	
13	Mareta Aurelia			✓					✓				✓	9	75		✓		✓	
14	M Alfath R				✓				✓				✓	12	100	✓			✓	
15	M Fachri I		✓				✓				✓			6	30,43			✓		✓
16	Hadia Putri K			✓					✓				✓	11	91,66	✓			✓	
17	Nugae Vino A				✓				✓				✓	10	83,33	✓			✓	
18	Raja KA N				✓				✓				✓	12	100	✓			✓	
19	Rani Sarmina				✓				✓				✓	11	91,66	✓			✓	
20	Risqi Sayyidina			✓					✓				✓	10	83,33	✓			✓	
21	Sabilah Asfarina			✓					✓				✓	9	75		✓		✓	

No	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar												Skor	Nilai	Kualifikasi			Ketuntasan	
		Kemampuan meloncat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melompat dengan cara yang benar dan tepat di tengah petak				Kemampuan melempar gacu pada petak umpet dengan cara yang benar						SB	B	C	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
22	Balqis Alfiyah				✓				✓				✓	12	100	✓			✓	
23	Fanny H.H				✓				✓				✓	12	100	✓			✓	
Jumlah												243	200 5,39	20	3	1	22	1		
Rata-rata nilai kelas													87,1 9	✓	-	-	-	-		

1. Hasil pengolahan skor secara individu menggunakan rumus

$$P_i = \frac{\sum S_{rt}}{\sum S_i} \times 100 = \frac{12}{12} \times 100 = 100$$

Keterangan:

Perhitungan dilakukan kepada 23 anak

2. Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

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

- a. Persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{22}{23} \times 100\% = 95,65\%$$

- b. Persentase anak tidak tuntas belajar

$$P = \frac{1}{23} \times 100\% = 4,34\%$$

- c. Hasil pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{2005,39}{23} = 87,19$$

Kriteria penelitian kemampuan motorik kasar baik secara individu maupun klasikal

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Skor
Sangat baik	81 – 100
Baik	61 – 80
Cukup	41 – 60
Kurang	21 – 41
Sangat kurang	0 – 20

Kesimpulan kriteria keberhasilan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan engklek warna-warni baik secara individu maupun klasikal yang dilakukan pada siklus II, yaitu:

1. Secara Individu terdapat 22 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 95,65% dan terdapat 1 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran motorik kasar dengan persentase 4%; dan

2. Nilai rata-rata kelas diperoleh yaitu 89,19 dan mencapai ≥ 61 artinya pembelajaran motorik kasar dengan menggunakan permainan engklek warna-warni di kelompok B TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo tahun pelajaran 2017/2018 yang dilakukan di kelas berhasil.

Pengamat 1

Zaini, S.Pd, M.Pd.

Guru Kelompok B

Diah Kusumawati, S.Pd.

Pengamat 2

Ika Septiyan Wulandari, S.Pd.

Peneliti

Irma Dewi Saputri

Mengetahui,
Kepala TK Kemala Bhayangkari 28

Lilik Indahyani, S.Pd.
NIP. 19700311 200801 2 013

Lampiran I. FOTO PENELITIAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**1.1 Foto Penelitian Pelaksanaan Pembelajaran**

Gambar 1. Guru menjelaskan cara dan peraturan bermain engklek warna-warni





Gambar 2. Guru mencontohkan cara melempar gacuk



Gambar 3. Guru mencontohkan cara melompat



Gambar 4. Anak memulai permainan dengan hompimpah



Gambar 5. Anak mulai bermain sesuai urutan



Gambar 6. Anak melakukan loncatan



Gambar 7. Anak bersiap melakukan lompatan



Gambar 8. Anak melakukan lompatan



Gambar 9. Anak melakukan loncatan dengan arahan guru



Gambar 10. Anak melakukan loncatan dengan arahan guru

LAMPIRAN J SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 0635/UN25.1.5/LT/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

22 J 2018

Yth. Kepala TK Kemala Bhayangkari 28, Patokan
Situbondo

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Irma Dewi Saputri
NIM : 140210205030
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bermaksud melaksanakan Penelitian tentang "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Engklek Warna-warni Di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP.19670625 199203 1 003

LAMPIRAN K. SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH

TK KEMALA BHAYANGKARI 28
NSS: 0020523003
TERAKREDITASI : A
Alamat : JL.PB. SUDIRMAN NO.24

SURAT KETERANGAN

Nomor : 07/TK-Kbhay28/II/2018

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Lilik Indahyani, S.Pd.

NIP : 19700311 20018 2 013

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Irma Dewi Saputri

NIM : 140210205030

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melaksanakan penelitian tentang “Aplikasi Permainan Engklek Warna-Warni Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018” pada bulan Januari 2018

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Situbondo, 26 Januari 2018
Kepala TK Kemala Bhayangkari 28

Lilik Indahyani, S.Pd
NIP. 19700311 200801 2 103

LAMPIRAN L. BIODATA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Irma Dewi Saputri
 Tempat, Tanggal Lahir : Situbondo, 31 Januari 1995
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Jl. Wr. Supratman No.09 Depan Rs. Elizabeth
 Situbondo
 Alamat Tinggal : Jl. Wr. Supratman No.09 Depan Rs. Elizabeth
 Situbondo
 Telepon : 082335554023
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Riwayat Pendidikan

No	Pendidikan	Sekolah	Tahun Lulus
1	TK	TK Al – Irsad	2002
2	SD	SDN 5 Patokan	2008
3	SMP	SMPN 3 Panarukan	2011
4	SMA	SMAN 1 Panarukan	2014