



**APLIKASI PERMAINAN ENGGLEK BERCAHAYA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA INDRIA 1
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh

**Ujang Fauzi
NIM 120210205100**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**



**APLIKASI PERMAINAN ENGGLEK BERCAHAYA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA INDRIA 1
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

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

Ujang Fauzi
NIM 120210205100

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**

PERSEMBAHAN

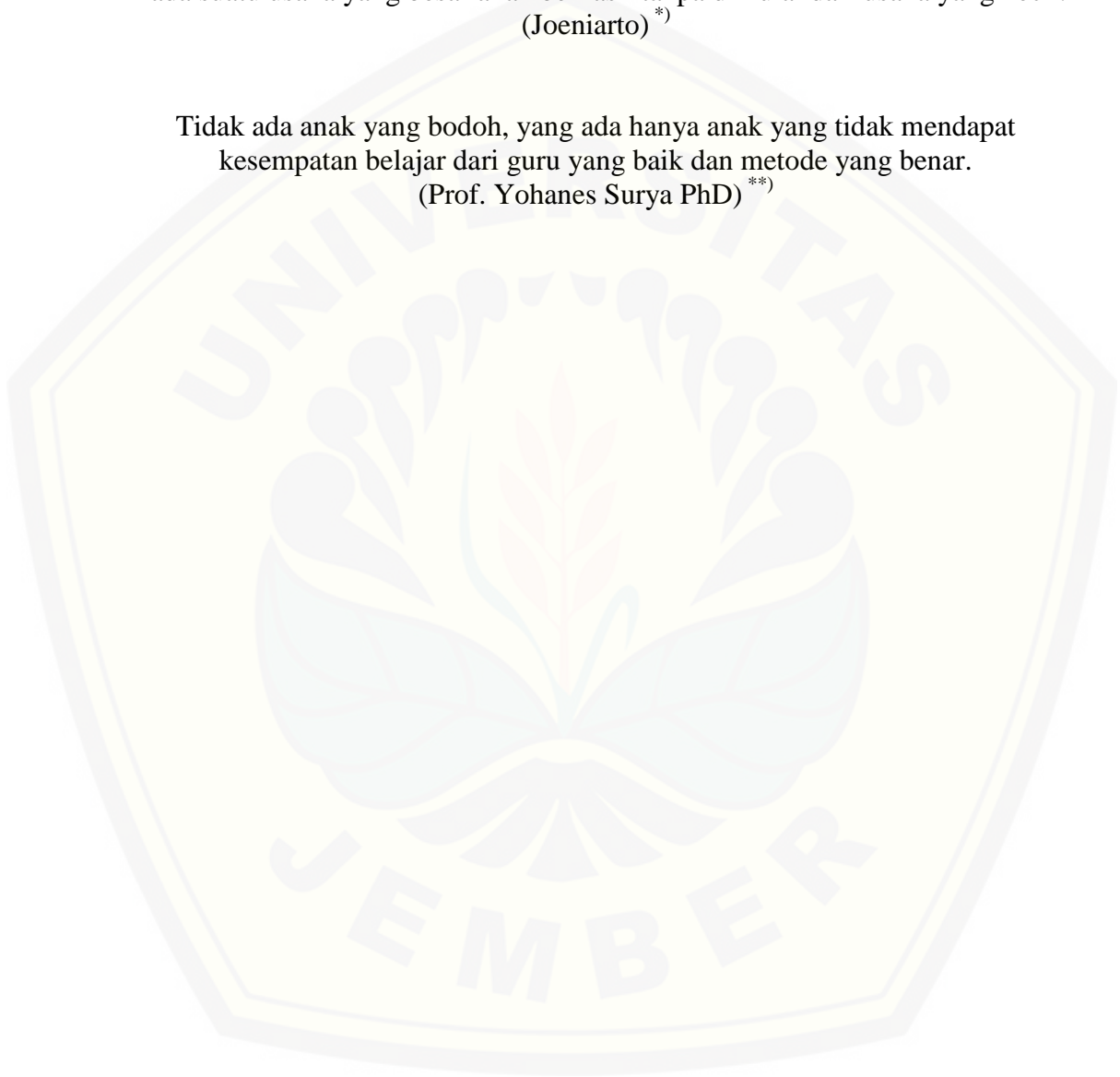
Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1) Ibu Siti Aisah dan Bapak Bejo tercinta, orang tua asuhku, Ibu Gimah dan Bapak Miseri 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 bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ujang Fauzi

NIM : 120210205100

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab 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 mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 25 Mei 2016
Yang menyatakan,

Ujang Fauzi
NIM 120210205100

SKRIPSI

**APLIKASI PERMAINAN ENKLEK BERCAHAYA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA INDRIA 1
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

**Ujang Fauzi
NIM 120210205100**

Pembimbing

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

Pembimbing II: Agustiningsih, S.Pd, M.Pd.

PENGAJUAN

**APLIKASI PERMAINAN ENKLEK BERCAHAYA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA INDRIA 1
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

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 : Ujang Fauzi
NIM : 120210205100
Angkatan : Tahun 2012
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 22 Mei 1993
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 195508131981031003

Agustiningsih, S.Pd, M.Pd.
NIP 198308062009122006

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jumat, 25 Mei 2016

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.
NIP 196107291988022001

Agustiningsih, S.Pd, M.Pd.
NIP 198308062009122006

Anggota I,

Anggota II,

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP 195610031982122001

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.
NIP 195508131981031003

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP 195405011983031005

RINGKASAN

Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016; Ujang Fauzi; 120210205100; 57 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu 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 Dharma Indria 1 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 30 anak, sedangkan sisanya 23 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 bercahaya. Melalui aplikasi permainan engklek bercahaya diharapkan kemampuan motorik kasar anak akan meningkat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah penerapan permainan engklek bercahaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang

Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?; dan 2) Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan penerapan permainan engklek bercahaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016; dan 2) Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan engklek bercahaya di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

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 bercahaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek bercahaya dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata pada pra siklus 41,25 siklus I 65,52, dan pada siklus II meningkat menjadi 82,74.

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 dikenali dan dimainkan kembali oleh anak sehingga 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 kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 kecamatan Patrang kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru 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) Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan selaku Dosen Penguji I;
- 4) Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) dan selaku Dosen Penguji II;
- 5) Drs. Misno A. Lathif, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, dan Agustiningih, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
- 6) Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa;
- 7) Ibu Rohatun, S.Pd., selaku kepala sekolah TK Dharma Indria 1 yang telah memberikan izin penelitian;
- 8) Ibu Deasylia Ike Apriati, S.Pd., selaku guru kelompok B yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;

- 9) Kedua orang tuaku Ibu Siti Aisah dan Bapak Bejo yang senantiasa mendoakan saya, dan memperjuangkan hidup saya dari kecil hingga saat ini;
- 10) Kedua orang tua asuhku, Ibu Gimah dan Bapak Miseri yang telah merawatku dari kecil, selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan doa sepenuh hati hingga saat ini;
- 11) Pemerintah Kabupaten Banyuwangi, yang sudah memberikan kesempatan kepada saya berupa beasiswa penuh sehingga saya dapat kuliah.
- 12) Saudara-saudara saya yang selalu memberikan semangat untuk segera lulus;
- 13) Sahabat saya Esti Puspitaning Pratiwi yang selalu mendampingi saya kapanpun dan dimanapun saya butuhkan;
- 14) Teman-teman terbaik saya Desy, Hendra, Rika, Iin Munfaati, Nikmah, Retno, Indira, Putri, Sabet, Sugondo, Arga, Faisol;
- 15) Teman-teman angkatan pertama PG PAUD, terimakasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama masa kuliah ini;
- 16) Miftakhul Munir adikku yang selama ini sudah menjadi motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi;
- 17) 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.

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

Jember, Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

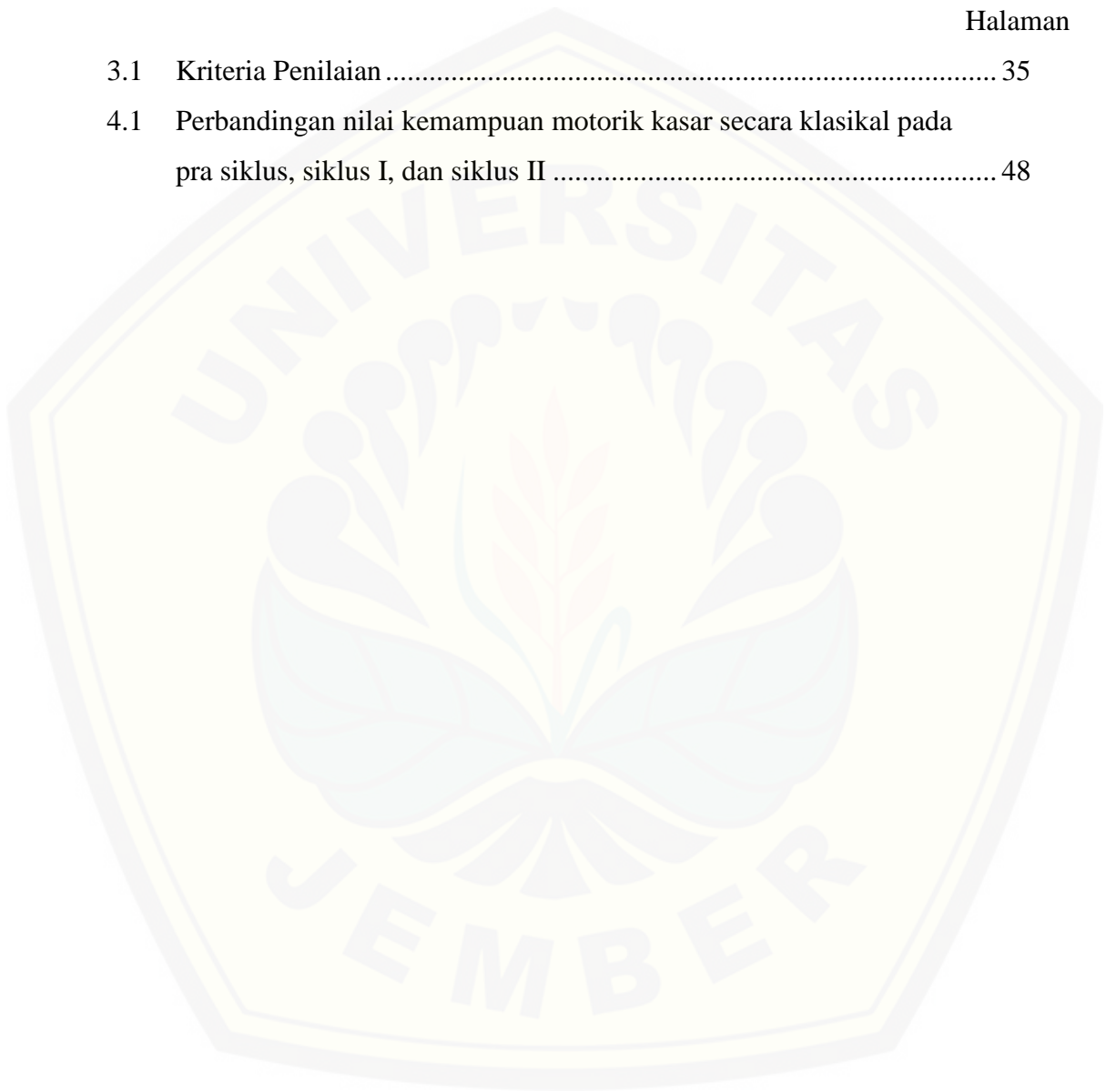
	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGAJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Perkembangan kemampuan Motorik Kasar Anak	7
2.1.1 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Anak	7
2.1.2 Pentingnya Perkembangan Kemampuan Motorik Anak	8
2.2 Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar	9

2.2.1	Pengertian Motorik Kasar	9
2.2.2	Aspek Pengembangan Motorik Kasar	10
2.2.3	Tujuan Pengembangan Motorik Kasar	11
2.3	Bermain dan Permainan	12
2.3.1	Pengertian Bermain dan Permainan	12
2.3.2	Manfaat Bermain dan Permainan	12
2.4	Permainan Tradisional	13
2.4.1	Pengertian Permainan Tradisional.....	13
2.4.2	Manfaat Permainan Tradisional	14
2.5	Permainan Tradisional Engklek.....	14
2.5.1	Pengertian Permainan Tradisional Engklek	14
2.5.2	Manfaat Permainan Tradisional Engklek	16
2.5.3	Peraturan dan Cara Bermain Engklek	17
2.6	Pemberian Warna pada Media Permainan Engklek.....	19
2.7	Implementasi Permainan Engklek Bercahaya	20
2.7.1	Rancangan dan Pembuatan Permainan Engklek Bercahaya.....	20
2.7.2	Peraturan dan Cara Bermain Engklek Becahaya.....	21
2.8	Hubungan Motorik Kasar dengan Permainan Engklek	22
2.9	Penelitian yang Relevan.....	22
2.10	Kerangka Berfikir	24
2.11	Hipotesis Penelitian.....	25
BAB 3.	METODE PENELITIAN	26
3.1	Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	26
3.2	Definisi Operasional	26
3.2.1	Kemampuan Motorik Kasar	26
3.2.2	Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya	27
3.3	Jenis dan Rancangan Penelitian	27
3.4	Prosedur Penelitian.....	29
3.4.1	Pra Siklus.....	29
3.4.2	Siklus 1	30

3.5 Metode Pengumpulan Data	32
3.5.1 Observasi.....	32
3.5.2 Wawancara.....	32
3.5.3 Dokumentasi.....	33
3.5.4 Tes (Unjuk Kerja).....	33
3.6 Teknik Analisis Data	33
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Gambaran Umum Sekolah	36
4.2 Hasil dan Pembahasan Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	36
4.2.1 Hasil dan Pembahasan Siklus.....	36
4.2.2 Hasil dan Pembahasan siklus II.....	43
4.3 Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	48
4.4 Temuan Penelitian	50
BAB 5. PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kriteria Penilaian	35
4.1 Perbandingan nilai kemampuan motorik kasar secara klasikal pada pra siklus, siklus I, dan siklus II	48



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Petak/Arena Permainan Engklek Berbentuk Gunungan	18
2.2 Petak/Arena Permainan Engklek Berbentuk Menara.....	19
2.3 Petak/Arena Permainan Engklek Berbentuk Gunungan	20
2.4 Kerangka Berfikir.....	24
3.1 Model Bagan Penelitian Tindakan Kelas	29
4.1 Grafik perbandingan ketuntasan belajar dan nilai rata-rata kelas anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 pada pra siklus, siklus I, dan siklus II	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A Matrik Penelitian.....	58
B Pedoman Pengumpulan Data	60
C Pedoman dan Hasil Observasi.....	62
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru.....	62
C.1.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Sebelum Penelitian	62
C.1.2 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Selama Penelitian	63
C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak.....	64
C.2.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak Sebelum Penelitian	64
C.2.2 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak Selama Penelitian.....	65
C.3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru.....	66
C.3.1 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Sebelum Penelitian	66
C.3.2 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Selama Penelitian siklus I.....	68
C.3.3 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Selama Penelitian siklus II	70
C.4 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak.....	72
C.4.1 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak Sebelum Penelitian	72
C.4.2 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak Selama Penelitian Siklus I.....	74

	C.4.3 Hasil Observasi Aktivitas Anak Selama Penelitian Siklus II.....	76
D	Pedoman dan Hasil Wawancara	78
	D.1 Pedoman Wawancara Guru	78
	D.1.1 Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Penelitian	78
	D.1.2 Pedoman Wawancara dengan Guru Sesudah Penelitian	79
	D.2 Pedoman Wawancara Anak.....	80
	D.2.1 Pedoman Wawancara Anak Sesudah Penelitian.....	80
	D.3 Hasil Wawancara Guru.....	81
	D.3.1 Hasil Wawancara Guru Sebelum Penelitian.....	81
	D.3.2 Hasil Wawancara Guru Sesudah Penelitian Siklus I....	82
	D.3.3 Hasil Wawancara Guru Sesudah Penelitian Siklus II... 83	
	D.4 Hasil Wawancara Anak	84
	D.4.1 Hasil Wawancara Anak Sesudah Penelitian Siklus I... 84	
	D.4.2 Hasil Wawancara Guru Sesudah Penelitian Siklus II... 85	
E	Dokumentasi.....	86
	E.1 Profil Sekolah	86
	E.2 Daftar Nama Guru dan Kepala Sekolah	87
	E.3 Daftar Nama Anak.....	87
F	Perangkat Pembelajaran	88
	F.1 Rencana Kegiatan Harian Pra Siklus.....	88
	F.2 Rencana Kegiatan Harian Siklus I.....	90
	F.3 Rencana Kegiatan Harian Siklus II	92
	Pedoman Penilaian	94
	G.1 Pedoman Penilaian Kemampuan Motorik Kasar	94
	G.2 Pedoman Penilaian Tes Unjuk Kerja.....	96
H	Nilai Hasil Belajar Anak	100

H.1	Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016 Sebelum Penelitian (Pra Siklus).....	100
H.2	Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016 Siklus I	105
H.3	Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016 Siklus II	110
I	Foto Pelaksanaan Penelitian Pelaksanaan Pembelajaran	115
J	Surat Izin Penelitian	119
K	Surat Keterangan Kepala Sekolah.....	120
L	Biodata	121

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain merupakan kegiatan yang bersifat spontanitas dan menyenangkan bagi setiap anak, dengan bermain setiap anak akan merasa rileks, senang dan tidak tertekan (Montolalu, 2011:1.2). Kegiatan bermain bagi seorang anak secara alamiah akan memberi kepuasan dan kesenangan. Kegiatan bermain dapat dilakukan di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Kegiatan bermain di rumah yang dilakukan bersama anggota keluarga dan teman sebayanya, biasa dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bermain di lingkungan sekolah dapat bermanfaat sebagai media dalam pembelajaran dan stimulus/rangsangan yang bertujuan meningkatkan kemampuan seluruh aspek perkembangan anak usia dini (Mansur, 2007:115).

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 penyampai pesan dan informasi. Pendekatan yang diterapkan di TK (Taman Kanak-kanak) adalah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar.

“Sesuai dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal di sekolah maupun non formal” (Hariwijaya, 2011:44).

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 dalam 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 (Athey dan Hendrick dalam Montolalu, 2011:1.14-1.15).

Keterampilan penguasaan dan keseimbangan badan untuk kemampuan motorik yang diharapkan dari 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, 2011:9). Kondisi ini sesuai dengan hasil observasi dalam Pembelajaran, yang dilakukan di TK Dharma Indria 1 kelompok B pada tahun ajaran 2015/2016. Tenaga pengajar 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 buku LKS. Kegiatan bermain yang bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan termasuk kemampuan motorik kasar anak kurang mendapat perhatian, yang berakibat anak-anak menjadi lebih pasif, berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan diperoleh data 23 anak dari 30 atau 76,67% anak di kelompok B 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 B TK Dharma Indria 1 masih rendah, dan hanya 7 atau 23,33% anak yang kemampuan motorik kasarnya mampu mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan, sehingga perlu ditingkatkan dengan menggunakan kegiatan bermain yang aplikatif dan menyenangkan untuk dikembangkan dan di optimalkan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang meyenangkan dan aplikatif dapat dikembangkan melalui permainan tradisional yang memiliki berbagai bentuk dan jenis serta pola permainan: seperti bermain dan bernyanyi atau dialog, bermain dan olah pikir serta bermain dan adu ketangkasan yang memberi arti dan makna bermain (Dharmamulya, 2008:35). Kelebihan permainan tradisional yaitu permainan yang dilakukan bersama membuat anak bergerak aktif, dan menggunakan motoriknya secara optimal. Permainan engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan kegiatan aktifitas fisik yang menyenangkan. Permainan ini dinamakan engklek atau ingkling karena dilakukan “engklek”, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Permainan engklek dilakukan dengan cara berjalan melompat dengan satu kaki yang dapat meningkatkan keseimbangan, kelincahan anak, dan kemampuan motorik kasarnya (Dharmamulya, 2008:145).

Permainan tradisional engklek bercahaya yang menyenangkan dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Permainan engklek bercahaya adalah kegiatan permainan tradisional yang sudah mengalami modifikasi alat dengan penambahan lampu tetapi masih menggunakan cara bermain seperti permainan engklek biasa yaitu dengan cara

melompat, meloncat, dan melempar gacu dengan tambahan aturan apabila saat melompat dan meloncat pada petak, petak yang dilompati dan diloncati tidak menyala maka pemain 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 badan untuk kemampuan motorik yang diharapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang tersebut, maka dalam penyusunan karya ilmiah ini dilakukan penelitian dengan judul “Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan permainan engklek bercahaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan engklek bercahaya di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk.

- 1.3.1 Mendeskripsikan penerapan permainan engklek bercahaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.
- 1.3.2 Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan engklek bercahaya di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, maka diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat yaitu.

- 1.4.1 Manfaat Bagi Anak TK Dharma Indria 1
 - a. Mengenalkan kembali permainan tradisional dan memainkan permainan tradisional “engklek” bercahaya.
 - b. Merasakan pengalaman yang menyenangkan dalam permainan engklek bercahaya.
 - c. Membantu anak dalam mengenal atau memahami gerak tubuh.
 - d. Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- 1.4.2 Manfaat Bagi Guru
 - a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam memilih metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
 - b. Dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.
 - c. Dapat menambah pengetahuan guru untuk bisa menciptakan suatu variasi pembelajaran yang menyenangkan.

- d. Sebagai bahan evaluasi bagi guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

1.4.3 Manfaat Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan acuan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan anak.
- b. Sebagai bahan evaluasi dalam usaha memperbaiki proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- c. Memberikan kontribusi pada sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

1.4.4 Manfaat Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan mengenai cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui permainan engklek bercahaya.
- 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.
- e. Memberikan ide untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat anak usia dini.
- f. Melestarikan permainan tradisional dengan inovasi yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- g. Menambah wawasan mengenai PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

1.4.5 Manfaat Bagi Peneliti Lain

- a. Sebagai bahan referensi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dengan tema yang sama.
- b. Dapat memberikan kontribusi secara positif bagi peneliti, sebagai bahan perbandingan antara teori dan bukti empiris yang ada.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak

2.1.1 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Anak

Setiap individu pasti akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung selama masa hidupnya. Anak TK (Taman Kanak-kanak) berada pada usia emas masa perkembangan atau yang sering disebut *golden age*, sehingga perkembangan yang terjadi pada anak usia TK lebih pesat daripada orang dewasa.

Pertumbuhan (*growth*) berkaitan dengan perubahan dalam besar, jumlah, ukuran, atau dimensi tingkat sel, organ yang bisa di ukur dengan ukuran berat (gram, pound, kilogram), ukuran panjang (cm, meter), umur tulang dan keseimbangan metabolik (retensi kalsium dan nitrogen tubuh). Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Disini menyangkut adanya proses difrensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih, 1995:1).

Pertumbuhan sebagai suatu peningkatan jumlah dan ukuran sedangkan perkembangan menitik beratkan pada perubahan yang terjadi secara bertahap dari tingkat yang paling rendah ke tingkat yang paling tinggi dan kompleks melalui proses maturasi dan pembelajaran (Supartini, 2004:49). Kemudian menurut Hurlock (1990:2) perkembangan ialah suatu rangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Pendapat lain menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembangnya kemampuan gerak seorang anak, setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak (Hidayati, 2010:61).

2.1.2 Pentingnya Perkembangan Kemampuan Motorik Anak

Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan individu dan mempengaruhi kemampuan anak dalam penguasaan motorik dirinya. Pengembangan motorik perlu dilaksanakan sejak dini dengan stimulus yang baik dan menarik, karena pada usia 4-6 tahun merupakan usia yang paling optimal dalam kemampuan motorik. Menurut Hurlock (1990:3) perkembangan fisik sangat penting dipelajari karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Secara langsung, perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan dalam bergerak sedangkan secara tidak langsung penerimaan lingkungan terhadap anak akan semakin baik.

Sujiono (2005:1.5-1.6) mengemukakan pentingnya perkembangan kemampuan motorik anak usia TK yang mempengaruhi aspek perkembangan lainnya, yaitu: (1) peran kemampuan motorik untuk perkembangan fisiologis anak; (2) peran kemampuan motorik untuk perkembangan sosial dan emosional anak; (3) peran kemampuan motorik untuk kognitif anak.

a. Peran kemampuan motorik untuk perkembangan fisiologis anak

Dari segi fisiologis pentingnya anak bergerak atau berolah raga akan membuat peningkatan sirkulasi darah dan pernapasan sehingga kondisi jantungnya akan tetap stabil.

b. Peran kemampuan motorik untuk perkembangan sosial dan emosional anak

Seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik yang baik, anak mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, lingkungan akan mendukung dan menerima anak yang memiliki kemampuan motorik atau gerak lebih baik, dan anak yang tidak memiliki kemampuan motorik atau gerak yang baik akan kurang diterima temannya.

c. Peran kemampuan motorik untuk kognitif anak

Aktivitas fisik yang lebih banyak dilakukan akan meningkatkan rasa keingintahuan anak, gerakan yang dilakukan waktu bermain bermanfaat untuk membuat fungsi belahan otak kanan dan kiri seimbang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan ialah suatu proses perubahan secara berurutan dan progresif yang terjadi karena kematangan dan pengalaman yang berlangsung mulai konsepsi sampai meninggal dunia. Pertumbuhan mempunyai dampak terhadap aspek fisik sedangkan perkembangan berkaitan dengan pematangan fungsi organ dan aspek kemampuan/keterampilan. Kedua peristiwa itu terjadi secara sinkron pada setiap individu. Oleh karena itu kemampuan motorik anak sangat penting dikembangkan, karena mempengaruhi aspek perkembangan lain dalam kehidupannya. Kemampuan motorik pada setiap anak diharapkan dapat berkembang dengan optimal dan dikembangkan sejak usia dini, perkembangan kemampuan motorik mempengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Semakin baik kemampuan motorik seorang anak maka semakin baik pula penerimaan lingkungan terhadap anak tersebut.

2.2 Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar

2.2.1 Pengertian Motorik Kasar

Perkembangan motorik meliputi perkembangan badan dan otot kasar (*gross muscle*) yang disebut motorik kasar serta otot halus (*fine muscle*), yang disebut motorik halus. Menurut Decaprio (2013:18) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri, kemampuan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar seperti berjalan, berlari, melompat, memukul dan menendang. Perkembangan motorik kasar berarti perkembangan pengendalian gerakan yang kasar. Gerakan motorik kasar melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berlari, berjalan, melompat, meloncat, menangkap, melempar dan sebagainya (Natalia, dkk., 2015).

2.2.2 Aspek Pengembangan Motorik Kasar

Aspek pengembangan 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. Menurut Hidayati (2010: 61) adalah kemampuan yang menggunakan sebagian besar bagian tubuh anak. Kemampuan anak untuk duduk, berlari, dan melompat termasuk dalam perkembangan motorik kasar. Sumantri (dalam Apriani, tanpa tahun:2) mengungkapkan beberapa kemampuan yang diharapkan untuk anak pada aspek motorik kasar, yaitu:

- a. berjalan
- b. berlari
- c. mendaki
- d. meloncat dan berjingkat
- e. mencongklang
- f. menyepak
- g. melempar
- h. menangkap
- i. memantulkan bola
- j. memukul.

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 meningkat dan hampir menyerupai orang dewasa.
- b. Kemampuan berlari juga meningkat 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 kurang lebih 25 cm, dengan arah lompatan ke depan, samping dan lompatan ke arah belakang.
- d. Kemampuan memanjat berupa menuruni tangga yang tinggi dengan kaki bergantian.

Pada pengembangan aspek motorik kasar yang dikembangkan adalah kemampuan anak dalam melempar benda tepat sasaran, meloncat dengan menggunakan satu kaki dan melompat dengan menggunakan kedua kaki mendarat bersamaan, dengan tetap berdiri tegak dengan arah loncatan dan lompatan sejauh 25 cm dengan arah loncatan serta lompatan ke depan.

2.2.3 Tujuan Pengembangan Motorik Kasar

Tujuan pengembangan motorik kasar akan memberi manfaat untuk pengembangan dan penguasaan gerak tubuh, seperti pendapat yang diungkapkan oleh Sujiono (2005:2.10) tujuan pembelajaran motorik kasar untuk anak TK kelompok B, diharapkan anak mampu:

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

Menurut Ramli (2012: 50) manfaat perkembangan motorik bagi anak adalah sebagai berikut:

- a. anak berkesempatan melakukan kegiatan atau gerakan-gerakan yang membuat tubuh anak akan sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b. anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan.
- c. anak akan lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit.
- d. sebagai dasar untuk mengembangkan bakat di bidang olah raga dan siap menekuni bidang olah raga tertentu pada usia berikutnya.
- e. anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga anak merasa tidak gelisah.

Kesimpulan dari perkembangan kemampuan motorik yaitu perkembangan motorik dibagi menjadi kemampuan motorik kasar dan halus. Kemampuan gerakan motorik kasar membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar seperti kegiatan berjalan, melompat, memukul, menendang, berlari, serta melompat. Tujuan dari pengembangan kemampuan motorik agar tubuh anak menjadi sehat dan gerakannya terkoordinasi, lentur, dan lincah.

2.3 Bermain dan Permainan

2.3.1 Pengertian Bermain dan Permainan

Dunia anak merupakan dunia bermain dengan bermain anak-anak dapat merasa senang serta dapat mengoptimalkan aspek perkembangan. Bermain adalah kata kerja sedangkan permainan merupakan kata benda untuk memberi sebutan pada sesuatu yang dilakukan dengan baik dan akan membuat senang hati pelaku (Hamzuri, 1998:1). Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya (Permana, 2013:5). Mansyur (200:149) juga mengemukakan bahwa permainan merupakan hal spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain, mencakup keterlibatan aktif dari pemain. Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Yus, 2005). Menurut Permana, (2013:5) bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk menimbulkan kesenangan. Pengertian ini membedakan antara bermain dengan bekerja, yang memiliki tujuan tertentu dan tidak harus menimbulkan kesenangan.

Berdasarkan dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa permainan dan bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak baik sendirian maupun berkelompok dengan menggunakan alat permainan untuk menimbulkan kesenangan dan dilakukan secara spontan dan suka rela.

2.3.2 Manfaat Bermain dan Permainan

Bermain dan permainan mempunyai manfaat yang sangat besar untuk tahap perkembangan anak, kegiatan bermain merupakan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi anak, seperti pendapat yang diungkapkan oleh Montolalu (2011:1.18-1.22) bermain mempunyai manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak sebagai berikut:

- a. bermain memicu kreativitas.
- b. bermain bermanfaat mencerdaskan otak.
- c. bermain bermanfaat menanggulangi konflik.

- d. bermain bermanfaat untuk melatih empati.
- e. bermain bermanfaat mengasah panca indra.
- f. bermain sebagai media terapi (pengobatan).
- g. bermain itu melakukan penemuan.
- h. bermain mengembangkan kemampuan motorik.

Menurut Suyanto (2005:124) bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya, saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan, sehingga anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dan permainan yang dilakukan oleh anak akan memberikan berbagai manfaat yang dapat menunjang dan mengoptimalkan perkembangan anak.

2.4 Permainan Tradisional

2.4.1 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah tercipta pada masa lalu dan akulturasi budaya Indonesia, kemudian dimainkan kembali di masa kini sehingga disebut permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi dan nilai.

Menurut Cahyani (2014:1) permainan tradisional Indonesia adalah permainan yang berasal dari tradisi dan kebudayaan di setiap daerah di Indonesia. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional mereka sendiri. Beberapa permainan tradisional Indonesia menjadi sangat populer dimainkan di daerah lain dan bahkan di seluruh Indonesia karena permainan tersebut sangat menyenangkan dan sangat mudah untuk dimainkan; misalnya engklek, congklak, ular naga, dan petak umpet. Permainan tradisional Indonesia mengandung nilai-nilai yang sangat berguna dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Menurut Pratiwi dan Kristanto, (Tanpa Tahun). Permainan tradisional adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan hasil penggalan budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun menurun dari nenek moyang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak masa lalu, berasal dari tradisi dan kebudayaan di setiap daerah di Indonesia, dengan cara yang mudah dan sederhana serta menyenangkan dalam kegiatan bermain, permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari.

2.4.2 Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kebudayaan Indonesia. Permainan tradisional memiliki manfaat untuk mengajarkan anak berkreasi, sesuai dengan hasil penelitian Kurniati (dalam Nur, 2013:80) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Menurut Cahyani (2014:2) permainan tradisional bermanfaat untuk mengembangkan nilai-nilai kejujuran, kerjasama, kepemimpinan dan sportivitas.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan tradisional adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati dengan mempergunakan alat sederhana yang memberi manfaat bagi anak sebagai stimulus untuk mengontrol diri dan bersosialisasi kepada orang lain.

2.5 Permainan Tradisional Engklek

2.5.1 Pengertian Permainan Engklek

Engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan salah satu permainan tradisional yang dipengaruhi oleh budaya lokal. Engklek mempunyai sebutan yang berbeda-beda di setiap daerah.

Menurut Iswinarti (Tanpa Tahun:6-7) ada beberapa nama untuk permainan engklek atau dalam bahasa Inggris *hopscotch*. Nama-nama tersebut antara lain engklek (Jawa), Asinan/Gala Asin (Kalimantan), Intingan (Sampit), Tengge-tengge (Gorontalo), Cak Lingking (Bangka), Dengkleng, Teprok (Bali), Gili-gili (Merauke), Deprok (Betawi), Gedrik (Banyuwangi), Bak-baan, engkle

(Lamongan), Bendang (Lumajang), Engkleng (Pacitan), Sonda (Mojokerto), Tepok Gunung (Jawa Barat).

Permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak dan dilakukan di halaman. Permainan dapat dimulai dengan menggambar kotak-kotak di pelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat tersambung vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat (Apriyani, Tanpa Tahun:4). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Ilham (2011:22) permainan engklek merupakan permainan berjalan, atau melompat dengan menggunakan satu kaki pada bidang datar dengan peraturan yang disederhanakan dan disepakati oleh pemainnya, sebelum engklek dimainkan terlebih dahulu membuat arena main dengan cara membuat petak-petak menyerupai palang merah yang dibagi-bagi menjadi 5 (lima) kotak dan ditambah 2 (dua) kotak sebagai tangga. Alat pendukung yang dibutuhkan adalah pecahan genting atau bata sebagai umpan. Umpan ini biasa disebut 'gacuk/kreweng' dalam bahasa Jawa, atau "kokojo" (dalam bahasa Sunda) dan "kuju" dalam bahasa Jambi.

Menurut Dharmamulya (2008: 145) permainan ini dinamakan engklek atau ingkling karena dilakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Permainan engklek dilakukan dengan cara berjalan melompat dengan satu kaki yang dapat meningkatkan keseimbangan, kelincahan anak, dan kemampuan motorik kasarnya. Pendapat lain dipaparkan oleh Mulyadi (dalam Pratiwi dan Kristanto, Tanpa Tahun:28) dinamakan engklek karena bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya “engklek”. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Laki-laki juga dapat bergabung dan bermain. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 anak. Tempat bermain tidak memerlukan pekarangan/halaman yang luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah.

Berdasarkan uraian diatas 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 Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Permainan engklek dapat mengembangkan beberapa kecerdasan, Rahmawati (2013:9) mengemukakan manfaat permainan engklek sebagai berikut:

1. kinestetik, permainan ini dilakukan dengan cara melompat dengan satu maupun dua kaki, maju mundur di dalam kotak yang terbatas dan melatih keseimbangan.
2. spiritual, pada permainan ini anak belajar mengikuti aturan main dan menerima tanggung jawab apabila melakukan kesalahan (sportivitas).
3. linguistik, permainan engklek dilakukan secara berkelompok sehingga anak dilatih untuk berbicara dan mendengarkan temannya (komunikasi).
4. logika matematik, melalui permainan ini anak dilatih untuk menghitung jarak antara pijakan pertama dengan kotak berikutnya dan memperkirakan ayunan tangan yang tepat untuk melempar kojo agar tepat sasaran.
5. intrapersonal, permainan engklek melatih anak bersikap sabar, tidak memaksa kehendak, bersikap tenang, serta merasa nyaman dan terbiasa dalam kelompok.
6. interpersonal, permainan engklek dilakukan secara berpasangan/kelompok sehingga anak dilatih untuk memiliki rasa toleransi dan empati terhadap perasaan temannya.
7. visual-spasial, pada permainan ini anak belajar menghitung jarak lempar, memperkirakan luas bidang yang ada sehingga lemparan kojo tidak keluar.
8. natural, alat permainan engklek dibuat dari benda-benda yang ada disekitar. aktivitas ini mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu dengan alam.

Menurut Permana (2013:6) manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini antara lain sebagai berikut:

1. kemampuan fisik menjadi kuat karena dalam permainan engklek di haruskan untuk melompat–lompat.
2. mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
3. dapat menaati aturan–aturan permainan yang telah disepakati bersama.

4. mengembangkan kecerdasan logika. permainan engklek melatih untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
5. dapat menjadi lebih kreatif. permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
6. sebagai nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah.

Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek yang utama adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik kasarnya, kemampuan motorik kasar menjadi lebih kuat karena dalam permainan engklek dilakukan dengan cara melompat dengan satu kaki dan melompat dengan menggunakan dua kaki, dalam petak-petak terbatas. Manfaat lain yang diperoleh adalah untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, sportivitas, logika matematik dan kreativitas anak.

2.5.3 Peraturan dan Cara Bermain Engklek

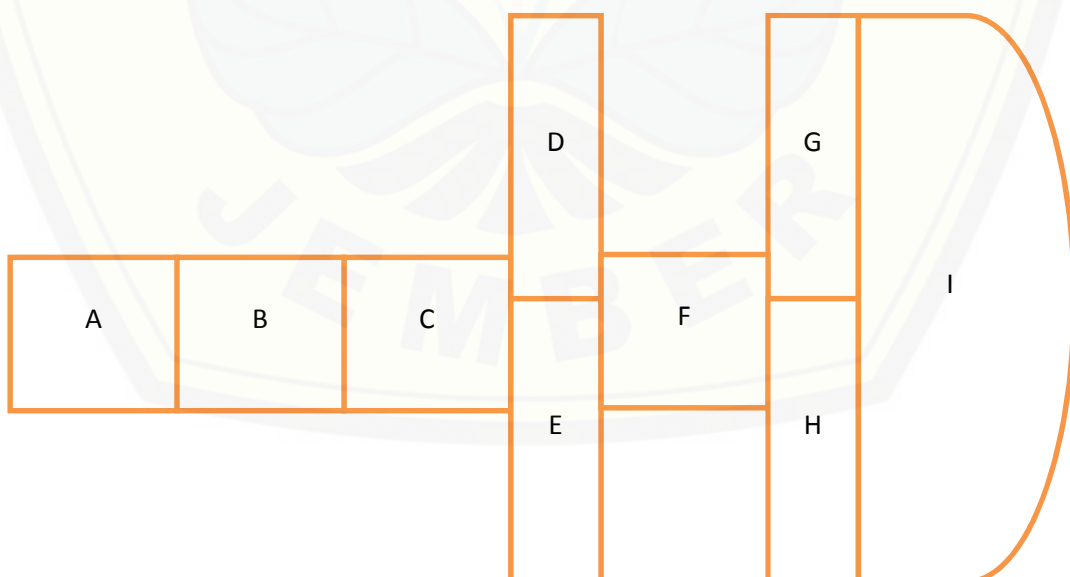
Prana (2010:55) mengemukakan peraturan dan cara permainan engklek, berikut ini peraturan permainan engklek.

- a) Peraturan permainan engklek
 1. Setiap anak akan bermain berdasarkan nomor urut yang telah ditentukan sebelumnya.
 2. Pada tahap awal permainan, setiap pemain akan memulai permainan dengan meletakkan gacuk pada petak awal A.
 3. Setiap pemain harus melewati petak-petak yang ada, mulai dari petak awal A menuju petak akhir I dan kembali lagi ke petak awal.
 4. Pemain akan bergantian/bergiliran ke pemain berikutnya bila pemain sebelumnya melakukan kesalahan.
 5. Jika pemain berhasil bermain tanpa rintangan atau kesalahan, mulai dari petak awal menuju petak ahir dan kembali lagi ke petak awal, maka pemain berhak mendapatkan sawah dengan cara melempar gacuk ke dalam petak, tetapi dengan posisi membelakang petak.

b) Cara Bermain Engklek

1. Para pemain melakukan undian untuk menentukan urutan bermain dengan cara hom pim pah atau suit, pemain yang menang dalam hom pim pah atau suit mendapat urutan pertama untuk bermain.
2. Pemain yang mendapat giliran pertama dapat memulai dengan meletakkan gacuk di petak pertama A dengan bertumpu di salah satu kaki (kaki sebelah ditekuk ke belakang atau engklek) pada saat mendarat di petak B. Kemudian dilanjutkan meloncat sampai di kotak terakhir dan pada saat berada di petak terakhir I kedua kaki mendarat di petak secara bersamaan.
3. Bila pemain dapat meloncat dari satu petak ke petak berikutnya dan berhasil mengambil gacuk untuk kemudian keluar petak ke posisi semula tanpa ritangan, maka pemain dapat melanjutkan permainan dengan meletakkan atau melemparkan gacuk ke petak B.
4. Jika dalam bermain, kaki pemain mengenai/menginjak garis pada petak, keluar petak, atau kakinya menyentuh gacuk ataupun salah dalam menempatkan gacuk pada petak yang dituju, maka pemain dinyatakan kalah dan harus bergantian dengan pemain berikutnya.

Berikut ini merupakan contoh petak/arena dalam permainan engklek dalam bentuk gunungan yang dipergunakan untuk bermain ditunjukkan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Petak/arena permainan engklek berbentuk gunungan
(Sumber: Prana, 2010: 54)

Menurut Dharmamulya (2008:148) peraturan bermain dimulai dengan pemain melakukan engklek dari petak pertama menuju petak terakhir dan waktu kembali menuju petak pertama, pemain harus menutup mata dan berjalan biasa (bukan engklek) dan setiap langkah menuju petak pertama pemain mengucapkan kata 'dhuk' apabila saat berjalan pemain menginjak garis, maka lawan pemain berteriak 'mati'. Pemain membuka mata untuk memeriksa apakah ucapan lawan benar. Apabila pemain memang benar menginjak garis, maka pemain dinyatakan 'mati' dan lawan menggantikan permainan. Berikut ini merupakan contoh petak/arena dalam permainan engklek yang berbentuk menara yang dipergunakan dalam permainan engklek ditunjukkan pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Petak/arena permainan engklek berbentuk menara
(Sumber: Dharmamulya, 2008: 148)

2.6 Pemberian Warna pada media permainan engklek

Ada beberapa manfaat pemberian warna pada media permainan engklek diantaranya sebagai berikut:

1. stimuli, warna berperan sebagai stimuli (rangsangan), dengan menggunakan warna-warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian seperti merah, kuning, orange pada sarana pembelajaran akan merangsang anak untuk beraktivitas dan berimajinasi.
2. evaluasi perkembangan anak, warna merupakan sebuah elemen penting untuk mengevaluasi perkembangan anak, misalnya anak-anak diberi benda-benda dengan bentuk sama tetapi warna berbeda atau sebaliknya bentuk beda dan warna sama, puzzles, berbagai figur, dan sebagainya.
3. memfokuskan dan mengalihkan perhatian, bila ingin memfokuskan anak pada sesuatu, berilah warna yang menarik perhatian dan sebaliknya bila ingin mengalihka perhatian, berilah warna-warna yang tidak menarik perhatian anak, seperti warna coklat, abu-abu (Sari 2004: 33).

Menurut Mastija dan Widajati, (Tanpa Tahun) mengemukakan bahwa warna pada media bermain anak memiliki manfaat untuk mengembangkan kecerdasan, mengasah kemampuan mengingat, imajinatif, artistik, pemahaman ruang, serta pola berpikir kreatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian warna pada media permainan engklek dapat memberi manfaat untuk menarik perhatian anak, serta memfokuskan perhatian mereka pada permainan yang akan mereka mainkan.

2.7 Implementasi Permainan Engklek Bercahaya

2.7.1 Rancangan dan Pembuatan Permainan Engklek Bercahaya

Bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah petak-petak yang terbuat dari matras dan beralaskan teriplek dengan penambahan lampu untuk membuat permainan ini lebih menarik dan membuat fokus pemain sehingga peningkatan motorik kasar anak berkembang dengan optimal. Ukuran pada setiap petak yang digunakan dalam permainan ini sebesar 45cm x 45cm yang berjumlah 8 dengan puncak engklek yang berbentuk setengah lingkaran berdiameter 45cm. Gacuk yang digunakan terbuat dari triplek dengan ukuran 5cm x 5cm.

Berikut ini merupakan desain petak/arena yang dipergunakan dalam permainan engklek ditunjukkan pada gambar 2.3



Gambar 2.3 Petak/arena permainan engklek berbentuk gunung
(Sumber: Peneliti)

2.7.2 Peraturan dan Cara Bermain Engklek Bercahaya

Peraturan dan cara dalam bermain engklek bercahaya dengan langkah penelitian sebagai berikut:

1. anak menentukan urutan bermain dengan melakukan suit/hompimpah.
2. anak yang melewati garis/mengenai garis saat melempar, meloncat dan melompat dinyatakan kalah dan harus diganti oleh pemain berikutnya.
3. lemparan, loncatan, lompatan, harus dilakukan dengan benar yaitu dengan memposisikan gacuk dan kaki di tengah petak saat bermain.
4. loncatan, lompatan, yang benar yaitu dengan memposisikan kaki di angkat satu dan meloncat serta melompat di tengah petak saat bermain maka petak menyala.
5. pemain yang berhasil bermain tanpa rintangan atau kesalahan, mulai dari petak awal menuju petak ahir dan kembali lagi ke petak awal, maka pemain berhak mendapatkan sawah dengan cara melempar gacuk ke dalam petak.
6. anak yang memiliki sawah paling banyak dinyatakan sebagai pemenang

Cara dalam bermain engklek bercahaya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. semua gacuk (alat bantu/umpan) pemain diletakkan di petak no 1.
2. pemain yang mendapat urutan pertama memulai dengan meloncat ke petak no 2 dan 3, kemudian melompat dengan meletakkan kaki pada petak 4 dan 5, meloncat di petak no 6, dan melompat lagi dengan meletakkan kaki pada petak 7 dan 8, pada petak no 9 pemain melakukan lompatan dengan ke dua kaki menginjak petak no 9 tepak di tengah.
3. pemain kembali menuju petak awal/1, dengan melompat pada petak no 7 dan 8, dan meloncat pada petak no 6, melompat kembali pada petak no 4 dan 5, kemudian di petak 3 dan 2 anak meloncat. Pada petak no 2 anak berhenti untuk mengambil gacu pada petak no 1 tapi tetap dengan mengangkat satu kaki, kemudian melompati petak no 1.
4. anak yang berhasil melaukan permainan dengan benar dari awal hingga ahir dapat mengambil gacu di petak no 1 dan melemparkan ke petak berikutnya untuk dijadikan sawah miliknya.

5. kegiatan permainan diulang-ulang hingga semua petak telah menjadi sawah dan menyatakan anak yang memiliki sawah paling banyak sebagai pemenang.

2.8 Hubungan Motorik Kasar dan Permainan Engklek

Bermain engklek adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dengan bermain engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini didasarkan pada pendapat Decaprio (2013: 25) yang mengatakan bahwa gerakan motorik kasar perlu dikenalkan dan dilatihkan pada masa anak pra sekolah dan pada masa sekolah awal melalui permainan, agar anak-anak dapat melakukan gerakan-gerakan dengan benar, dan yang terpenting dalam hal ini adalah menjadi bekal awal untuk mendapatkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan dipergunakan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan yang lebih khusus. Sesuai dengan film *taare zameen par* kemampuan anak akan berkembang lebih optimal apabila pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan berbagai media bermain yang menarik (Khan:2007).

2.9 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas peningkatan kemampuan dan keterampilan motorik kasar anak, melalui permainan tradisional engklek. Pratiwi dan Kristanto (Tanpa Tahun) melakukan penelitian yang didasarkan pada data pra tindakan yang masih tergolong rendah yaitu sebesar 53,33%. Hasil penelitian pada siklus I dengan kriteria cukup dengan nilai rata-rata persentase yang diperoleh anak sebesar 65,33% dan pada siklus II diperoleh data sebesar 83,17% terdapat peningkatan dengan kriteria baik.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Apriani (Tanpa Tahun) penelitian tersebut didasarkan pada data pra tindakan yang masih tergolong rendah dengan nilai sebesar 33%. Hasil penelitian pada siklus I dengan kriteria baik dengan nilai persentase 75% dan penelitian pada siklus II diperoleh data sebesar 91% berarti ada peningkatan yang signifikan dengan kriteria sangat baik.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Herwati., dkk. (Tanpa Tahun) penelitian yang didasarkan pada data pra tindakan yang hanya 20% anak yang

dapat melakukan lompatan secara optimal sesuai dengan kriteria ketuntasan, dan sisanya masih belum dapat melompat secara optimal. Penelitian yang dilakukan dengan II siklus, diperoleh data pada siklus I yang dilakukan dengan tahap perencanaan mencapai 60%, langkah-langkah pembelajaran 65%, dan respon anak mencapai 70% dari siklus ini dinyatakan belum berhasil oleh karena itu dilakukan siklus II adapun hasil dari siklus II diperoleh data perencanaan meningkat menjadi 90%, langkah-langkah pembelajaran 95% dan respon anak mencapai 98%. Jadi penelitian dinyatakan telah mengalami peningkatan secara signifikan.

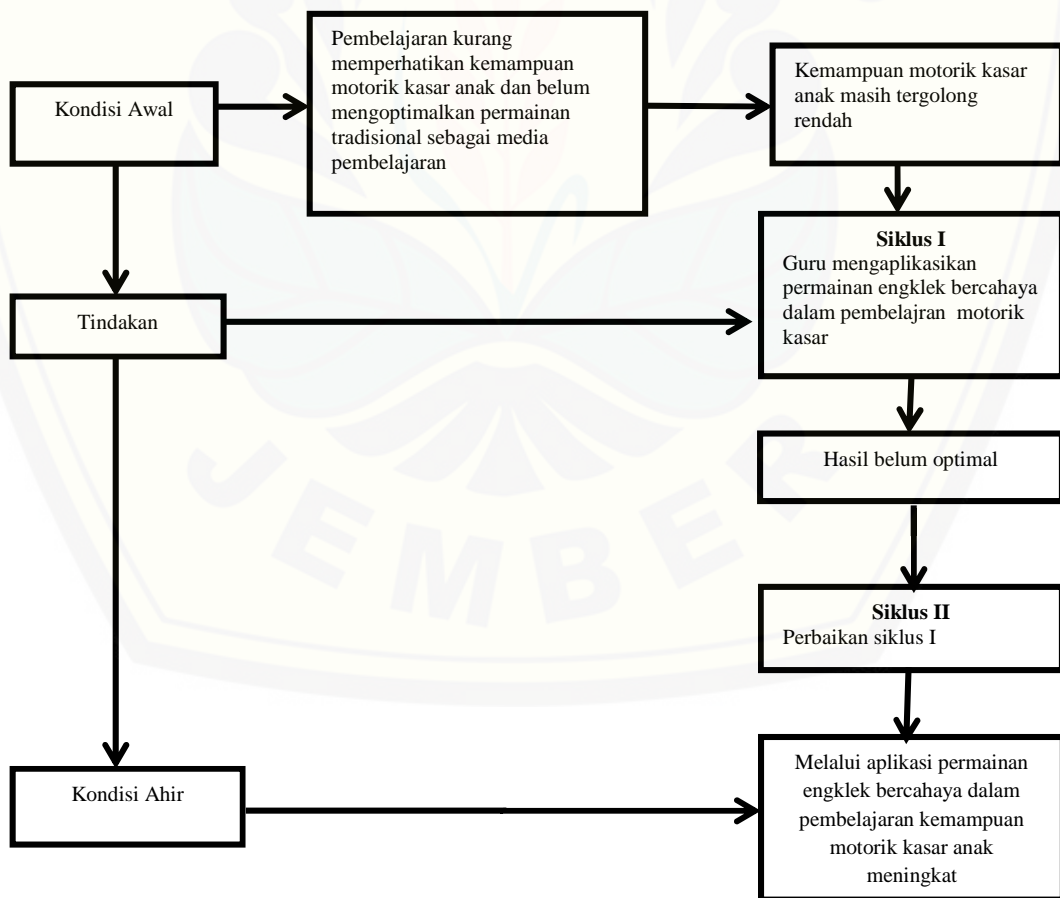
Penelitian keempat dilakukan oleh Margareta (Tanpa Tahun) penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan hasil mean pada pre test 111,25 pada post test 123,56 dengan $p\text{-value}=0,000$. Uji beda pengaruh menggunakan Mann-Wihtney Test didapatkan $p\text{-value}=0,000$. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan engklek terhadap kemampuan loncat pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian yang kelima dilakukan oleh Darmayeti., dkk. Pada siklus I perencanaan mencapai 72,4%, pelaksanaan mencapai 77,37% dan observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak mencapai Berkembang Sesuai harapan (BSH) 70%. Hasil dari siklus I belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai nilai yang diinginkan yaitu 80% maka dilakukanlah refleksi, lalu masuk pada siklus ke II. Adapun hasil dari observasi siklus ke II pada perencanaan mencapai 80%, pelaksanaan mencapai 85,31% dan observasi peningkatan motorik kasar anak mencapai (BSH) mencapai 90%.

Penelitian yang relevan dari kelima penelitian terdahulu mempunyai kesamaan yaitu permainan engklek digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Permainan engklek dari kelima peneliti terdahulu masih menggunakan bentuk engklek yang digambar di atas tanah atau halaman. Sedangkan penelitian yang akan saya terapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember menggunakan media engklek dengan tambahan lampu sehingga engklek menjadi bercahaya.

2.10 Kerangka Berfikir

Keterampilan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember masih tergolong rendah. Hal yang menyebabkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B 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 masih kurang beragam. Kondisi tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang harus diatasi/diselesaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui aplikasi permainan engklek. Kerangka berpikir untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui aplikasi permainan engklek dapat dilihat dari gambar 2.4



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir

2.11 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu jika guru mengaplikasikan permainan engklek dalam pembelajaran, maka kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016 dapat meningkat.



BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember dengan alamat Jalan Jeruk No 10 RT 02/RW 03 Desa/Kelurahan Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Adapun beberapa alasan yang mendasari dilakukannya penelitian di TK Dharma Indria 1 sebagai tempat penelitian di TK Dharma Indria 1 yaitu:

1. Ketersediaan TK Dharma Indria 1 sebagai tempat penelitian;
2. Belum pernah dilakukan penelitian dengan menerapkan/mengaplikasikan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Dharma Indria 1;

Waktu penelitian direncanakan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Selanjutnya subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 30 anak, yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan.

3.2 Definisi Operasional

3.2.1 Kemampuan motorik kasar

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 dalam mengkoordinasikan gerak kaki dan mata untuk melakukan permainan engklek bercahaya sesuai cara dan aturan dengan benar.

3.2.2 Aplikasi permainan engklek bercahaya

Aplikasi permainan engklek adalah penerapan permainan engklek yang dilakukan anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 dalam melompat, meloncat pada petak serta melempar gacuk tepat di tengah kotak tanpa keluar atau menginjak garis dengan akurat.

3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Masyhud (2012:156) menjelaskan bahwa PTK secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Menurut Purnomo., dkk. (2013: 124) PTK adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan percobaan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PTK yang dilaksanakan di TK Dharma Indria 1 pada anak kelompok B tahun pelajaran 2015/2016 bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran dan mengaplikasikan permainan engklek. Harapannya permainan engklek yang diaplikasikan/diterapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas arikunto yaitu sebagai berikut: (lihat gambar 3.1). berdasarkan gambar model tersebut ada beberapa langkah dalam penelitian tindakan kelas, yaitu.

a. Perencanaan

Dalam perencanaan terdapat tiga kegiatan dasar yaitu identifikasi masalah, merumuskan masalah, dan pemecahan masalah. Identifikasi masalah dilakukan dengan cara melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini dengan menyiapkan lembar observasi. Setelah masalah ditemukan maka dilakukan analisis penyebab masalah supaya dapat merumuskan masalah yang terjadi. Kegiatan terakhir yang dilakukan yaitu memecahkan masalah yang telah dirumuskan dengan membuat perencanaan kegiatan untuk pemecahan masalah tersebut

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan yaitu menerapkan apa yang sudah direncanakan dengan melakukan tindakan di dalam kelas. Misalnya praktek pembelajaran melaksanakan program belajar mengajar yang telah disusun dengan menggunakan kegiatan pembelajaran yang menarik agar pembelajaran bisa lebih menarik dan efektif.

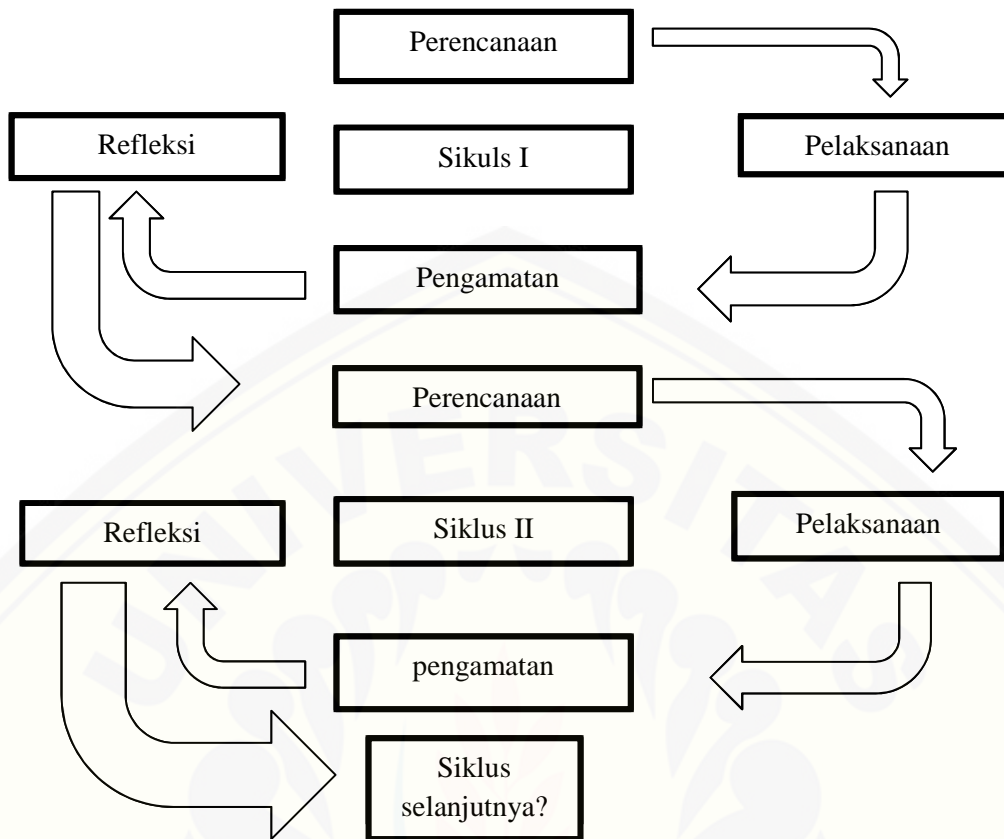
c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama jalannya tindakan yang berfungsi untuk mengamati seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Pengamatan dilakukan oleh seorang pengamat yang akan mengamati setiap peristiwa yang berkaitan dengan tindakan guru dalam mengajar.

d. Refleksi

Tahap terakhir dalam penelitian tindakan kelas yaitu refleksi. Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali tindakan apa yang telah dilakukan. Refleksi baru bisa dilakukan setelah tindakan selesai dilakukan.

Pada penelitian tindakan kelas biasanya terdiri lebih dari I siklus. Apabila tindakan yang digunakan pada siklus I telah berhasil maka langsung dapat ditarik kesimpulan, apabila tindakan yang dilakukan masih perlu perbaikan maka dilakukan rencana selanjutnya atau siklus II, demikian seterusnya secara berulang hingga tindakan yang digunakan benar-benar berhasil. Model bagan penelitian untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui aplikasi permainan engklek bercahaya dapat dilihat dari gambar 3.1 Model bagan Penelitian tindakan kelas.



Gambar bagan 3.1 Model bagan penelitian tindakan kelas oleh Arikunto
(Sumber: Sanjaya, 2013)

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Jika dalam pelaksanaan siklus pertama tindakan yang dilakukan dianggap belum mencapai ketuntasan bermain permainan engklek/belajar yang diharapkan, maka dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Tiap-tiap siklus yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan; (3) observasi; dan (4) refleksi.

3.4.1 Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan sebelum tindakan, dengan melakukan observasi, dan wawancara dengan guru kelas kelompok B tentang pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak TK Dharma Indria

1 tahun pelajaran 2015/2016. Setelah melakukan wawancara dan observasi maka peneliti memperoleh data tentang hasil belajar anak kelompok B mengenai kemampuan motorik kasarnya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 masih rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan perbaikan praktik pembelajaran dan variasi kegiatan pembelajaran yang lain. Peneliti memilih aplikasi permainan engklek bercahaya untuk mengatasi masalah tersebut. Harapannya, aplikasi permainan engklek bercahaya dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 dan dapat membuka wawasan guru kelompok B untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan kegiatan pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang sesuai.

3.4.2 Siklus I

Siklus I merupakan pelaksanaan tindakan yang dipilih peneliti yaitu aplikasi permainan engklek bercahaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Pelaksanaan siklus I bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria 1 melalui aplikasi permainan engklek bercahaya. Siklus I terdiri dari beberapa tahap yaitu.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilakukan, antara lain sebagai berikut.

- 1) Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan berdiskusi bersama guru kelas kelompok B TK Dharma Indria 1;
- 2) Menyusun RKH (Rencana Kegiatan Harian) termasuk di dalamnya melaksanakan aplikasi permainan engklek bercahaya dalam proses pembelajaran dan tes unjuk kerja;
- 3) Menyiapkan permainan engklek bercahaya untuk di aplikasikan dalam bermain;

- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan anak, pedoman wawancara terhadap guru dan anak, serta pedoman tes unjuk kerja anak yang akan digunakan pada siklus I;

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran melalui aplikasi permainan engklek bercahaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016. Siklus I dilaksanakan dalam 1 hari pembelajaran dengan tema tanah airku dengan sub tema kehidupan di desa dan sub-sub tema permainan permainan tradisional engklek dengan alokasi waktu selama 120 menit.

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 bercahaya 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 bercahaya, apabila belum mencapai hasil yang diharapkan, maka hasil analisis dan 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, dokumentasi, wawancara dan tes. Berikut uraian mengenai masing-masing metode pengumpulan data tersebut.

3.5.1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan mengamati, tidak hanya melihat tetapi juga merekam, mencatat, menghitung dan mengukur. (Gulo, 2002:115). Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati aktivitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran pada saat pelaksanaan tindakan dan kegiatan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan terhadap kegiatan guru pada saat pelaksanaan tindakan di setiap siklus dan observasi terhadap kegiatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Observasi bertujuan untuk memperoleh data kemampuan motorik kasar anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1. 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 Wawancara

Metode wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal (Gulo, 2002:119). Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data secara langsung dan lebih detail dari narasumber mengenai proses pembelajaran kemampuan motorik kasar yang dilaksanakan oleh guru kelompok B selama ini. Wawancara dalam penelitian dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara sebelum tindakan bertujuan untuk memperoleh data sejauh mana pembelajaran kemampuan motorik kasar yang dilaksanakan guru kelompok B selama ini serta untuk memperoleh jawaban guru kelompok B mengenai kegiatan yang pernah dilakukan sebelumnya.

Wawancara setelah tindakan bertujuan untuk memperoleh tanggapan guru kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

3.5.3 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 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. 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. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016.

3.6 Teknis 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 mengelola skor hasil tes anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 pada saat pra siklus, siklus I dan siklus II ketika siklus I

belum berhasil. Hasil analisis tes yang diperoleh melalui analisis data deskriptif kuantitatif juga dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, hal ini digunakan untuk menggambarkan kualitas angka yang diperoleh.

Pengolahan skor kemampuan motorik kasar anak melalui aplikasi permainan engklek bercahaya menggunakan tes ujuk kerja, untuk mengukur tingkat keberhasilan anak skor yang diperoleh kemudian diolah. Pengolahan 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. Pengolahan skor rata-rata menggunakan rumus Magsun., dkk. (1992)

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

Keterangan:

M = Mean

X = Nilai

N = Banyak anak

Menurut Masyhud (2014:289) kriteria penilaian kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek dengan menggunakan persentase ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal dapat dilihat pada tabel berikut:

Kriteria Penilaian

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

Kriteria keberhasilan dari proses meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek bercahaya baik secara individu maupun klasikal yaitu:

1. Apabila nilai tes unjuk kerja yang diperoleh anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/016 secara individu mencapai 61, maka anak tersebut dapat dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek bercahaya; dan
2. Apabila persentase nilai tes yang diperoleh suatu kelas mencapai 61%, maka pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil. Artinya aplikasi permainan engklek bercahaya dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 .

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek bercahaya selama 2 siklus, serta hasil analisis dan refleksi maka dapat diperoleh kesimpulan yang menggambarkan keseluruhan hasil penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016. Kesimpulan yang dimaksud adalah antara lain.

- 5.1.1 Aplikasi permainan engklek bercahaya dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik Kasar dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan menjelaskan dan memberi contoh kepada anak cara bermain dengan benar agar hasil loncatan, lompatan dan lemparan gacuk yang didapatkan maksimal. Siklus II yang dilakukan hampir sama dengan siklus I, tetapi pada siklus II dalam bermain ada tambahan aturan dan cara yaitu ketika kembali ke petak pertama setelah dari puncak petak tertinggi pemain ditutup matanya agar permainan lebih menarik dan anak berkonsentrasi dalam bermain sehingga hasilnya bisa maksimal.
- 5.1.2 Melalui aplikasi permainan engklek bercahaya, nilai kemampuan motorik kasar anak pada anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016 meningkat. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 41,25, siklus I 65,52, dan pada siklus II meningkat menjadi 82,74.

5.2 Saran

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

5.2.1 Untuk Guru

- a. Hendaknya melakukan variasi kegiatan dalam pembelajaran motorik kasar.
- b. Hendaknya mencoba melakukan kegiatan permainan tradisional agar anak lebih tertarik dalam pembelajaran dan permainan tradisional dikenali dan dimainkan kembali oleh anak sehingga permainan tradisional tidak punah.

5.2.2 Untuk kepala Sekolah

- a. Hendaknya menciptakan variasi kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media permainan tradisional.
- b. 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.

5.2.3 Untuk Anak

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

5.2.4 Untuk Peneliti Lain

- a. Hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, D. (Tanpa Tahun). “Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik”. <http://ejournal.unesa.ac.id/article/1369/19/article.pdf>. [18 januari 2016].
- Cahyani, N. P. D. 2014. “Permainan Tradisional Media Pembelajaran di Dalam Kelas BIPA”. <http://www.ialf.edu/asile/NiPutuDianCahyaniPermainanTradisional.pdf>. [19 Januari 2016].
- Darmayeti, Endang, B., dan Halida. (Tanpa Tahun). “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. http://download.portalgaruda.org/article.php?article=147568&val=2338&title=_PENINGKATAN%20KEMAMPUAN%20MOTORIK%20KASAR%20MELALUI%20PERMAINAN%20ENGGLEK%20PADA%20ANAK%20USIA%205-6%20TAHUN. [28 maret 2016].
- Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Dharmamulya, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Cetakan III: Yogyakarta: Kepel Press.
- Ermawati, E. dan Zahraini, D. A. “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Balap Karung Estafet Pada Kelompok B1 Paud Supriyadi Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”. <http://ejurnal.upgrismg.ac.id/index.php/paudia/article/download/822/739>. [19 Januari 2016].
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Hamzuri. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Departemen Jenderal Kebudayaan.
- Hariwijaya. 2011. *Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahardhika Publishing.

- Herwanti, Fadillah, dan Halida (Tanpa Tahun). "Peningkatan Kemampuan Melompat Melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 4-5 Tahun". <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=158135&val=2338&title=PENINGKATAN%20KEMAMPUAN%20MELOMPAT%20MELALUI%20PERMAINAN%20ENKLEK%20PADA%20ANAK%20USIA%204-5%20TAHUN>. [28 Maret 2016].
- Hidayati, Z. 2010. *Anak Saya Tidak Nakal Kok*. Yogyakarta: B First.
- Hurlock, E. B. 1990. *Psikologi Perkembangan*. Edisi V: Jakarta: Erlangga.
- Ilham. 2011. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Lompat Jauh Tanpa Awalan Siswa Sekolah Dasar Negeri No. 52/Iv Kota Jambi". https://dl.dropboxusercontent.com/content_link/0cfIWilEdKS5dtCPyjSbG3zpX8ZfkdvIUIngRNvxCfZ2t8n2BsRcwTBfLhphmMYc/file?duc_id=pY8NC6bZ5rCnqscRO8lo1cCXZBDovgWGWntKDsHeXyyBwCTJUUVIvpXlkyWTAUZwX. [19 februari 2016].
- Iswinarti. (Tanpa Tahun). "Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional *Engklek* Pada Anak Usia Sekolah Dasar". <http://rires2.umm.ac.id/publikasi/lama/Iswinarti%20PDK%2009-10.pdf>. [19 Februari 2016].
- Izzaty, R.E. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Joeniarto. 1967 *Pengantar Filsafat*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya
- Jonathan. 2012. Prof. Yohanes Surya PhD Carikan Saya Anak Paling Bodoh. <https://www.maxmanroe.com/category/tokoh> [3 Mei 2016]
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 tahun 2014*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Khan, A., & Gupte, A. (Director). 2007. *Taare zameen par: Like Stars On Earth* [Film]. (Disney Internasional DVD, Indian Education Drama).
- Magsun, H., Sofwan, Haitami, dan Lathif, Misno A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember.

- Mansur, 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 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].
- Mastija, Dan Wijadati, W. (Tanpa Tahun). “Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Warna Melalui Permainan Edukatif Dengan *Styrofoam* Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di Tk Islam Al Fajar Surabaya”
<Http://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Article/1724/19/Article.Pdf>. [28 Maret 2016].
- Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Tindakan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Montolalu, B.E.F. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Cetakan XIV: Universitas Terbuka.
- Natalia, N. K. D., Parmiti, D. P. Dan Tirtayani, L. A. 2015. “Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Permainan Goak-Goakan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak”. *Jurnal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 3(1).
- Nur, H. 2013. “Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional”.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/1290/1074>. [18 Januari 2016].
- Permana, A. 2013. “Perancangan Multimedia Interaktif Permainan Tradisional Sondah/Engklek”. http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/638/jbptunikompp-gdl-adityaperm-31878-9-unikom_a-i.pdf. [18 Januari 2016].
- Prana, I .A. W. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: PT Intan Parawara.
- Pratiwi, Y. dan Kristanto, M. (Tanpa Tahun). “Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar (keseimbangan tubuh) Anak melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015”.
<http://ejournal.upgrismg.ac.id/index.php/paudia/article/download/513/466>. [15 Januari 2016].
- Purnomo, B. H., dkk. 2013. *Panduan Praktis Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: LeksBang Presindo.

- Rahmawati. 2013. "peran perkemangan motorik pada anak usia dini". <http://sites/default/files/penelitian/Dr.%20Lismadiana,%20M.Pd./Jurnal%20Ilmiah%20Keolahragaan%20Lismadiana.pdf>. [19 Februari 2016].
- Ramli, A. 2005. *Penilaian perkembangan belajar anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sanjaya, W. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sari. S. M. 2004. "Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-Kanak". <http://dimensiinterior.petra.ac.id/index.php/int/article/download/16244/16236>. [19 Februari 2016].
- Siantayani, Y. 2011. *Persiapan Membaca Bagi Balita*. Yogyakarta: Kriztea Publisher.
- Soetjningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran Egc.
- Sudijono, A. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sujiono, B. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supartini, Y. 2004. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran Egc.
- Suyato, S. 2005. *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Yus, A. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah penerapan permainan engklek bercahaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016? 2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan engklek bercahaya di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan engklek bercahaya 2. Kemampuan motorik kasar 	<ol style="list-style-type: none"> 1 Permainan engklek bercahaya <ol style="list-style-type: none"> a. Bahan yang digunakan dalam permainan b. Ukuran petak dalam permainan engklek c. Cara bermain engklek d. Peraturan permainan engklek 2 Kemampuan motorik kasar: <ol style="list-style-type: none"> a. Melempar gacuk pada petak b. Melompat pada petak c. Meloncat pada petak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek penelitian: Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 2. Informan Penelitian : Kepala sekolah, guru dan anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 3. Dokumen 4. Literature/ Kepustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penentuan daerah: TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember 2. Jenis penelitian: Penilitin tindakan kleas 3. Metode pengumpulan data: Observasi Wawancara Dookumentasi Tes 4. Analisis data: <ol style="list-style-type: none"> a. Skor individu Rumus: $Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$ Keterangan Pi = prestasi individu Srt = skor riil tercapai Si = skor ideal yang dicapai individu 100 = Konstanta <p>(Sumber: Masyhud, 2014)</p>	Jika dalam pembelajaran guru mengaplikasikan permainan engklek bercahaya maka kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang kabupaten Jember dapat meningkat

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
	Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2012/2016?			yang relevan.	<p>b. Persentase ketuntasan belajar</p> <p>Rumus:</p> $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan:</p> <p>P = Frekuensi relatif f = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu (Sumber: Sudijono, 2014)</p> <p>c. Nilai rata-rata kelas</p> <p>Rumus:</p> $M = \frac{\sum X}{N}$ <p>Keterangan:</p> <p>M = Mean X = nilai N = banyak anak (Sumber: Magsun, dkk., 1992)</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 B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember
2	Kegiatan anak selama mengikuti proses pembelajaran kemampuan motorik kasar dengan unjuk kerja pada bermain sepak bola	Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016
3	Kemampuan motorik kasar anak melalui bermain sepak bola	Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

Tabel 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 bercahaya pada setiap siklus	Peneliti yang bertindak sebagai guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016
2	Kegiatan anak selama mengikuti proses pembelajaran kemampuan motorik kasar dengan unjuk kerja melalui bermain engklek bercahaya	Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016
3	Kemampuan motorik kasar anak melalui aplikasi permainan engklek bercahaya yang dilakukan pada setiap siklus.	Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

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 kelas selama ini	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016
2	Informasi mengenai media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

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 bercahaya	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016
2	Tanggapan guru mengenai kekurangan aplikasi permainan engklek bercahaya yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Data yang diambil	Sumber data
	kasar anak	
3	Tanggapan guru mengenai kelebihan aplikasi permainan engklek bercahaya yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016
4	Saran guru mengenai aplikasi permainan engklek bercahaya yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

B.2.3 Pedoman Wawancara Anak (Selama Penelitian)

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Tanggapan anak tentang pemebelajaran kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek bercahaya	Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016
2	Tanggapan anak mengenai kesulitan dalam bermain engklek bercahaya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar	Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

B.3 Pedoman Dokumentasi

B.3.1 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Profil sekolah TK Dharma Indria 1	Dokumen
2	Daftar nama guru TK Dharma Indria 1	Dokumen
3	Daftar nama anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016	Dokumen
4	Perangkat pembelajaran TK Dharma Indria 1	Dokumen
5	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar (sebelum tindakan)	Dokumen
6	Daftar perolehan nilai hasil belajar kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui aplikasi permainan engklek bercahaya (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 bercahaya	Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

LAMPIRAN C. PEDOMAN DAN HASIL OBESERVASI**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 kriteia '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 (berbaris 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 total

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 bercahaya		
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 total

100% = konstanta

Jember,
 Pengamat,

.....

C.2 Pedoman Observasi kegiatan Belajar Anak

C.2.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak Sebelum Penelitian

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang () pada kolom keterlaksanaan kriteia ‘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	Berbaris dan pemanasan		
2	Menjawab salam pembuka		
3	Berdo’a 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 total
- 100% = konstanta

Jember,
 Pengamat,

.....

C.2.2 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak Selama Penelitian

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang () pada kolom keterlaksanaan kriteia ‘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	Berdo’a 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 bercahaya		
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 total

100% = konstanta

Jember,
 Pengamat,

.....

C.3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran 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 (berbaris 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		9	4

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

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh, yaitu:

- Jawaban 'Ya' = $\frac{9}{13} \times 100\% = 69,23\%$

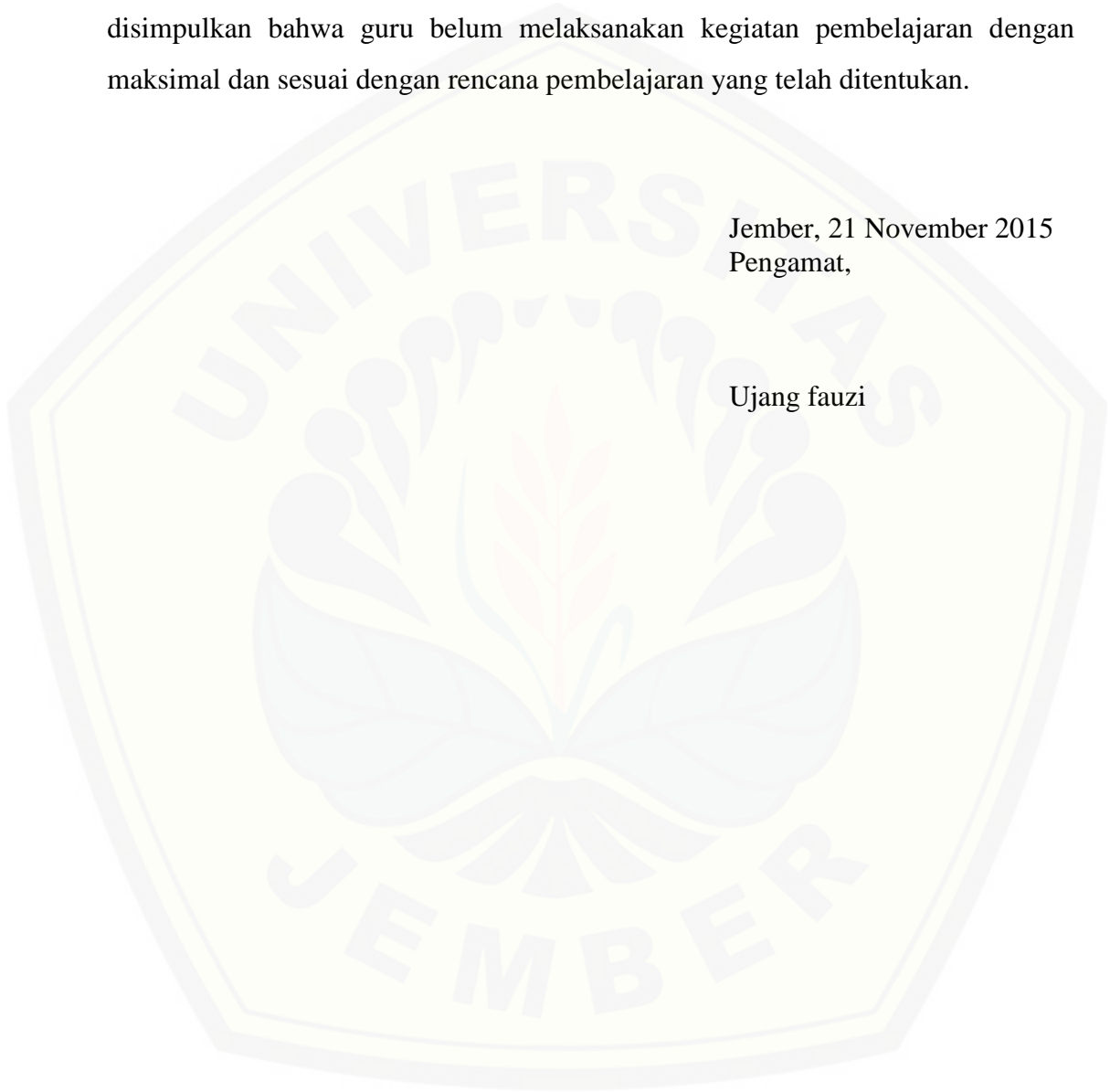
- Jawaban 'Tidak' = $\frac{4}{13} \times 100\% = 30,76\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 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 ditentukan.

Jember, 21 November 2015
Pengamat,

Ujang fauzi



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 (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 bercahaya		
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 total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh, yaitu:

$$1. \text{ Jawaban 'Ya'} = \frac{13}{13} \times 100\% = 100\%$$

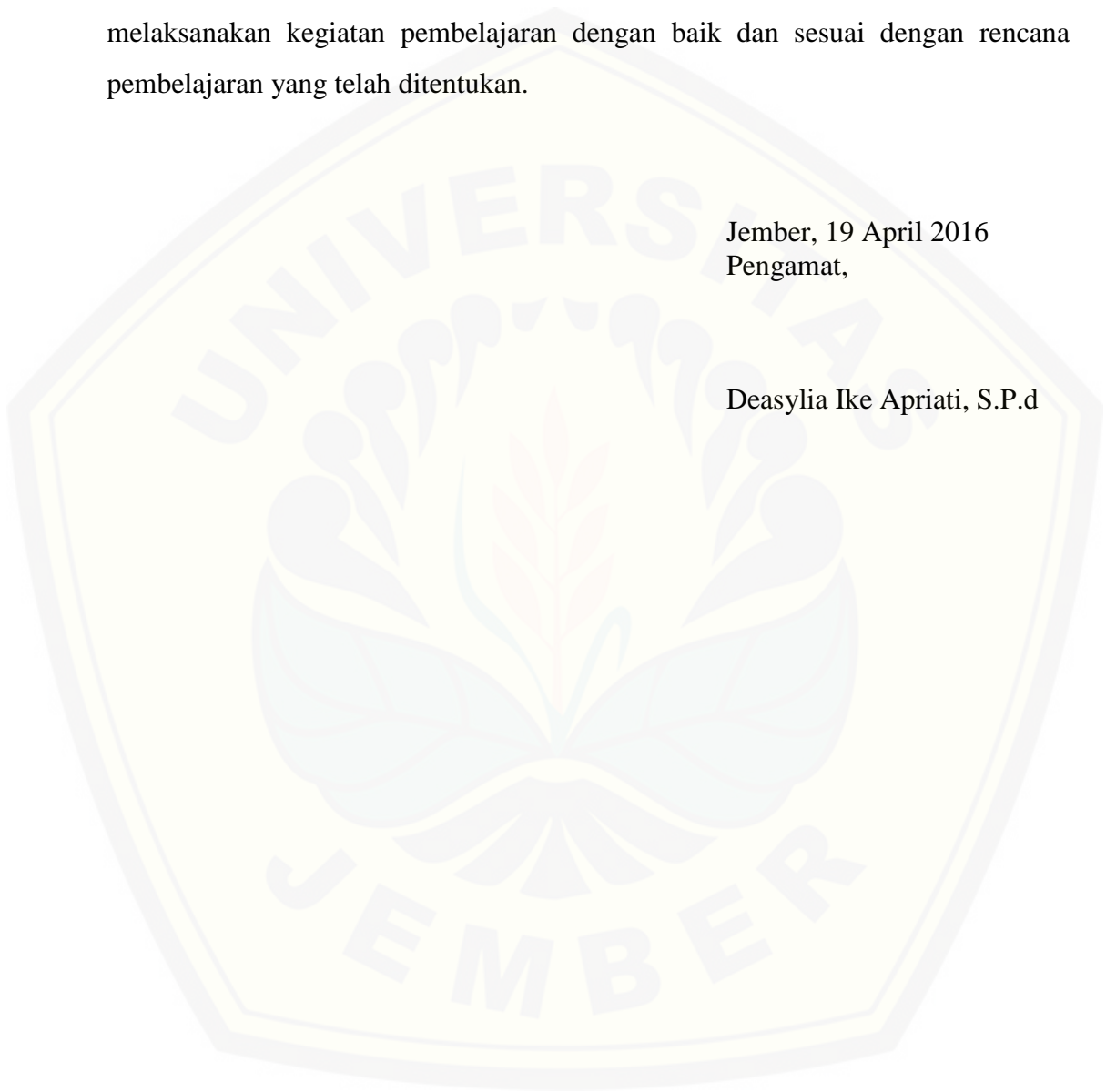
$$2. \text{ Jawaban 'Tidak'} = \frac{0}{13} \times 100\% = 0\%$$

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.

Jember, 19 April 2016
Pengamat,

Deasylia Ike Apriati, S.P.d



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 (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 bercahaya		
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 total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh, yaitu:

- Jawaban 'Ya' = $\frac{13}{13} \times 100\% = 100\%$

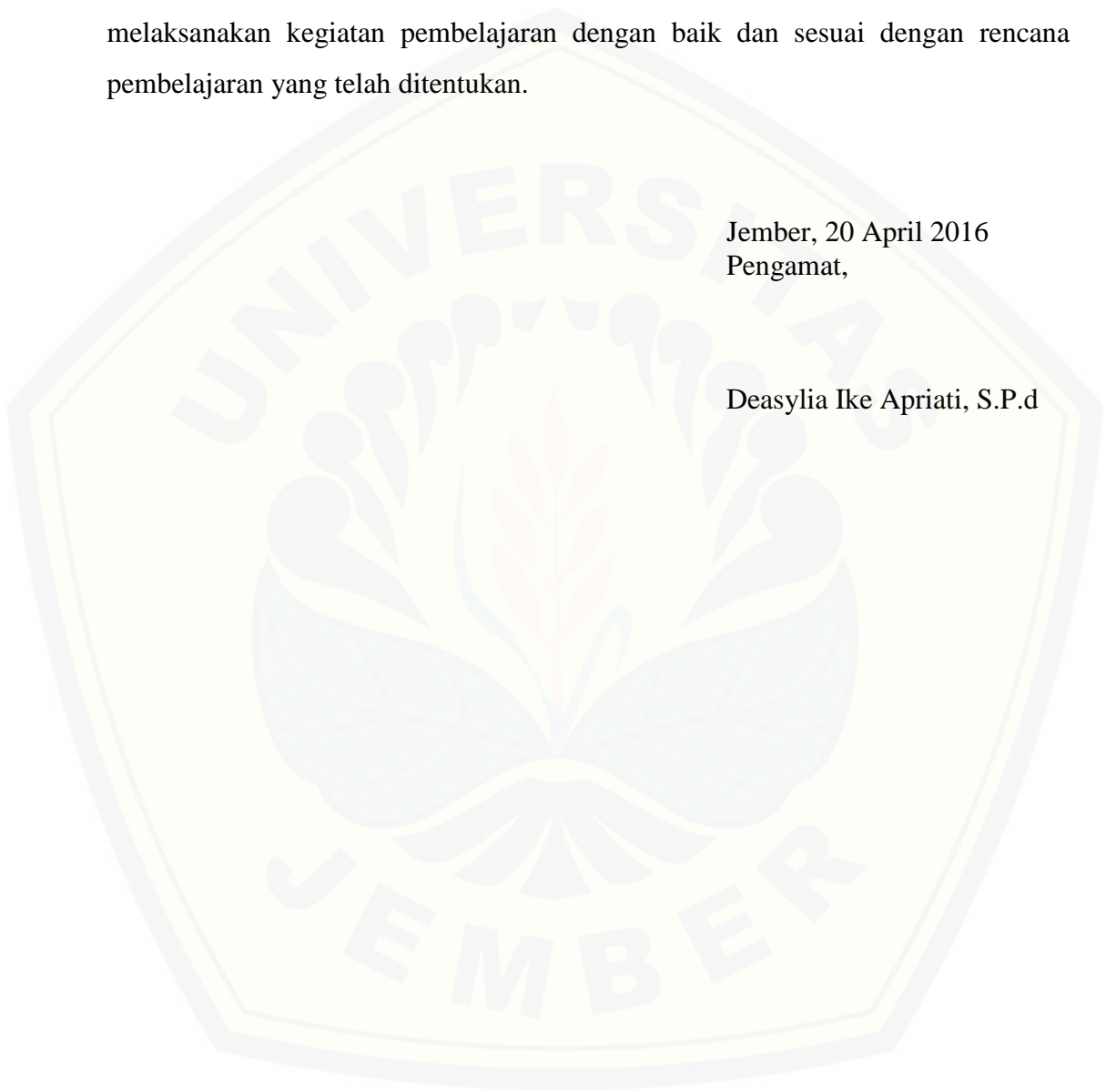
- Jawaban 'Tidak' = $\frac{0}{13} \times 100\% = 0\%$

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.

Jember, 20 April 2016
Pengamat,

Deasylia Ike Apriati, S.P.d



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	Berbaris dan pemanasan		
2	Menjawab salam pembuka		
3	Berdo'a 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 total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh, yaitu:

$$1. \text{ Jawaban 'Ya'} = \frac{8}{12} \times 100\% = 66,66\%$$

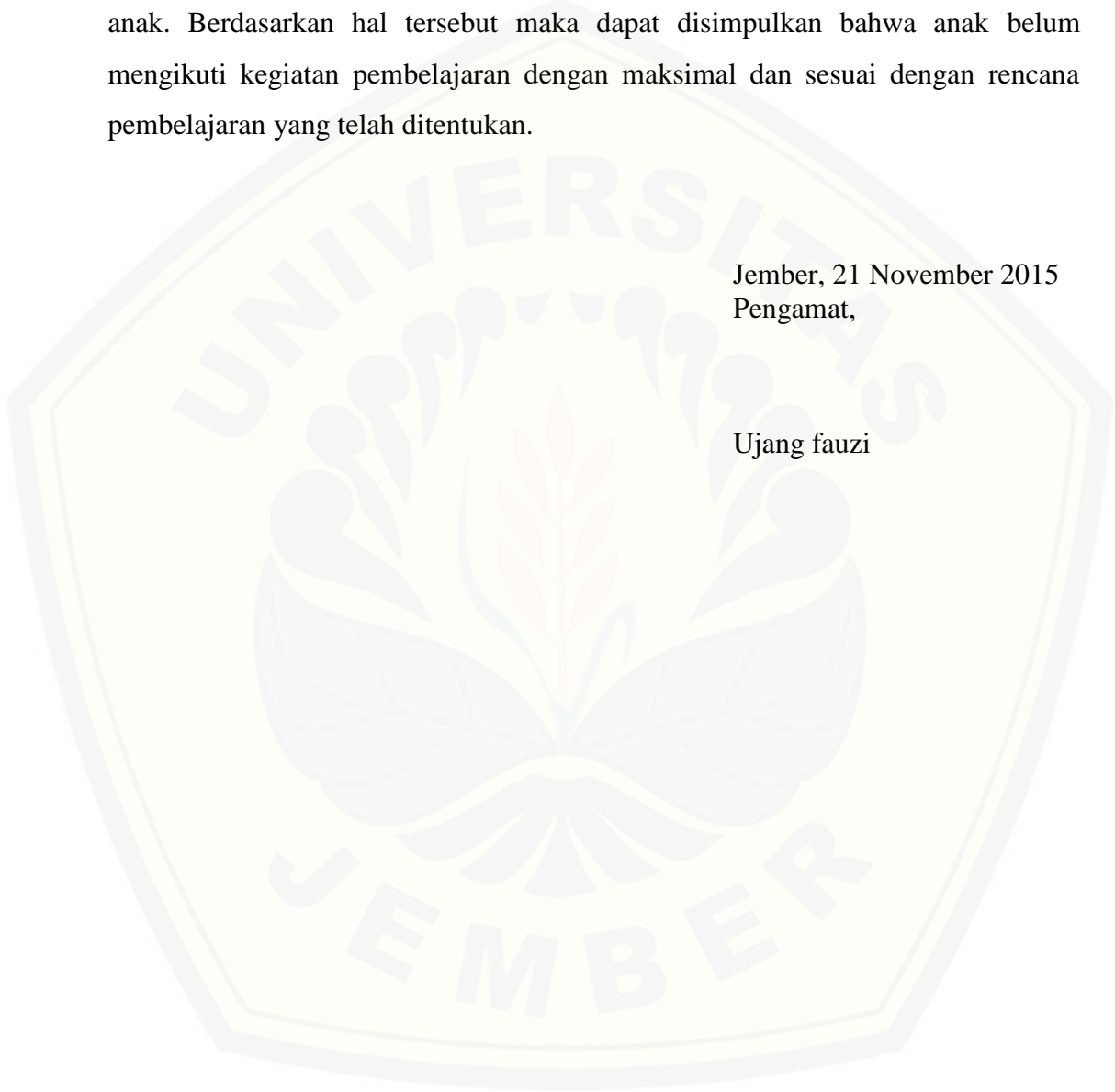
$$2. \text{ Jawaban 'Tidak'} = \frac{4}{12} \times 100\% = 33,33\%$$

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 dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 21 November 2015
Pengamat,

Ujang fauzi



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 bercahaya		
9	Bermain dengan cara dan aturan yang benar		
Kegiatan penutup			
10	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan		
11	Berdoa 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 total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh, yaitu:

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

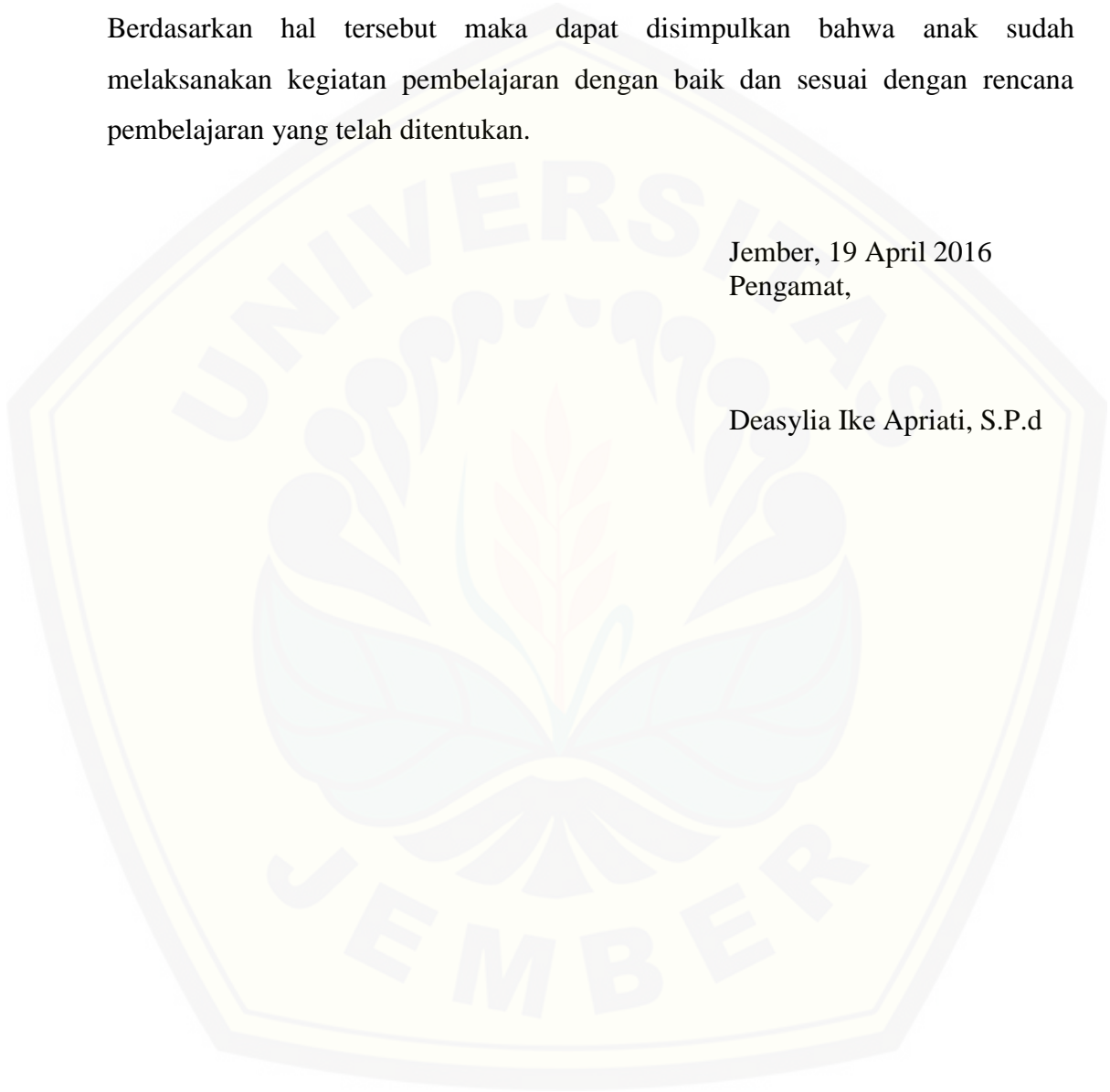
$$2. \text{ Jawaban 'Tidak'} = \frac{2}{12} \times 100\% = 16,66\%$$

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.

Jember, 19 April 2016
Pengamat,

Deasylia Ike Apriati, S.P.d



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 bercahaya		
9	Berkelompok menunggu urutan bermain		
10	Bermain dengan cara dan aturan yang benar		
Kegiatan penutup			
11	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan		
12	Berdoa sesudah belajar		
13	Menjawab salam penutup		
Jumlah		12	1

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

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh, yaitu:

- Jawaban 'Ya' = $\frac{12}{13} \times 100\% = 92,30\%$

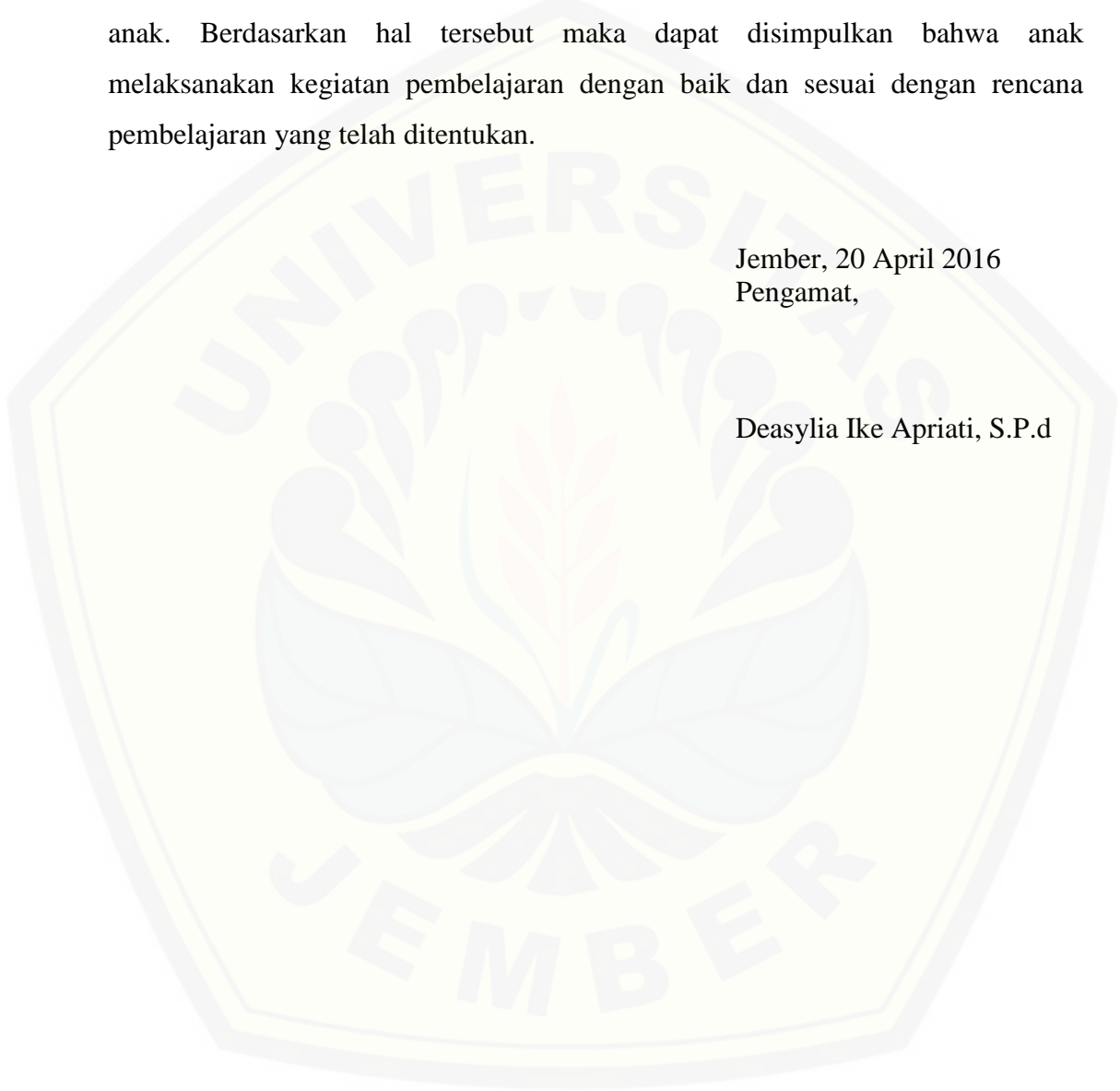
- Jawaban 'Tidak' = $\frac{1}{13} \times 100\% = 7,69\%$

Kesimpulan:

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

Jember, 20 April 2016
Pengamat,

Deasylia Ike Apriati, S.P.d



LAMPIRAN D. PEDOAN 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 B selama ini.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

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 bercahaya 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 bercahaya.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama :

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

Narasumber, Jember,
 Pewawancara,

.....

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

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak terhadap pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan melalui permainan engklek bercahaya.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Anak kelompok B TK Dharma Indria1 Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama :

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

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 B selama ini.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama : Deasylia Ike A. S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran motorik kasar yang diterapkan oleh ibu selama ini?	Tentu saja saya melaksanakan pembelajaran sesuai indikator yang ada. Biasanya anak lebih sering saya beri tugas untuk mengerjakan tugas-tugas yang ada di buku paket, seperti mewarna, mengitung gambar, menebali kata. Selama ini memang guru dituntut untuk memberikan materi dari majalah dan buku paket yang sudah ada. Jadi saya lebih sering menggunakan buku-buku tersebut.
2	Apa saja media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar?	Bermain bola itu dilakukan setiap sabtu saja.
3	Apabila permainan engklek bercahaya di aplikasikan dalam pembelajaran motorik kasar apakah menurut ibu anak-anak akan senang mengikuti pembelajaran?	Saya rasa anak-anak tertarik dan senang karena mereka akan bermain dan menikmati pembelajaran.

Jember, 21 November 2015

Narasumber,

Pewawancara,

Deasylia Ike Apriati, S.P.d.

Ujang Fauzi

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 bercahaya.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama : Deasylia Ike A. S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu mengenai aplikasi permainan engklek bercahaya dalam pembelajaran motorik kasar yang baru saja dilaksanakan?	Menurut saya pembelajaran yang dilakukan sudah bagus, anak-anak terlihat sangat senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Namun, ketika guru menjelaskan cara bermain, anak-anak terlihat tidak begitu memperhatikan. Akan lebih baik jika guru menerapkan cara lain yang lebih menarik dalam menjelaskan cara bermain kepada anak, dan cara bermain jangan hanya meloncat, melompat dan melempar gacuk saja biar tidak bosan anak-anaknya adakan variasi.
2	Menurut ibu Apa saja kekurangan aplikasi permainan engklek bercahaya yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran motorik kasar hari ini?	Kurang ada hiasan yang lebih pada bagian gunung yang ada di atas jadi masih terlihat kosong dan kurang ada warnanya. Anak-anak ingin segera bermain sehingga tampak terburu-buru dan menggagu temannya yang sedang bermain
3	Menurut ibu Apa saja kelebihan aplikasi permainan engklek bercahaya yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran motorik kasar?	Menurut saya kelebihanannya bahan yang digunakan untuk bermain ukurannya besar, matrasnya lebih tebal sehingga anak lebih aman dalam bermain dan tidak mudah rusak dan ada tambahan lampu sehingga terlihat menarik.
4	Apa saran ibu kaitannya dengan pengaplikasian permainan engklek bercahaya dalam pembelajaran motorik kasar?	Saran saya sebaiknya peneliti selalu mengingatkan bahaya listrik kepada anak di awal pembelajaran sehingga anak berhati-hati dalam bermain, membagi anak menjadi kelompok agar lebih teratur lagi dalam bermain dan sebaiknya dilakukan pengulangan kegiatan bermain agar kegiatan yang dilakukan benar-benar efektif dalam pembelajaran.

Narasumber

Deasylia Ike A. S.Pd

Jember, 19 April 2016

Pewawancara,

Ujang Fauzi

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 bercahaya.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama : Deasylia Ike A. S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu mengenai aplikasi permainan engklek bercahaya dalam pembelajaran motorik kasar yang baru saja dilaksanakan?	Aplikasi permainan engklek bercahaya yang dilakukan hari ini berjalan lancar dan sangat baik, meskipun pengulangan dari kegiatan kemarin, anak-anak tetap antusias dalam bermain engklek bercahaya
2	Menurut ibu Apa saja kekurangan aplikasi permainan engklek bercahaya yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran motorik kasar hari ini?	Kekurangan yang ada sudah di perbaiki pada pembelajran hari ini, anak-anak juga sudah terbagi menjadi kelompok-kelompok sehingga tampak teratur dan tertib dalam bermain dan tidak lagi mengganggu temannya yang sedang bermain
3	Menurut ibu Apa saja kelebihan aplikasi permainan engklek bercahaya yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran motorik kasar?	Menurut saya kelebihan pada pembelajaran hari ini selain medianya sudah sesuai dan lebih menarik lagi, peneliti juga menerapkan cara tambahan dalam bermain engklek bercahaya yaitu dengan menutup mata saat kembali menuju petak pertama dar puncak petak atau gunung sehingga anak-anak lebih konsentrasi lagi dalam bermain.
4	Apa saran ibu kaitannya dengan pengaplikasian permainan engklek bercahaya dalam pembelajaran motorik kasar?	Saran saya sebaiknya peneliti selalu kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada anak terutama ketika sudah menjadi pendidik atau guru.

Jember, 20 April 2016

Narasumber

Pewawancara,

Deasylia Ike A. S.Pd

Ujang Fauzi

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 permainan engklek bercahaya.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Anak kelompok B TK Dharma Indria1 Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama : Arjuna Naraya P.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kamu suka dan senang bermain engklek bercahaya?	Suka karena ada lampunya waktu diinjak bisa menyala dan warna di setiap kotaknya beda
2	Apa kamu bisa bermain engklek bercahaya dengan benar?	Bisa kan mudah caranya tinggal melompat-lompat dan melempar gacuk
3	Kesulitan apa saja yang kamu alami selama bermain engklek bercahaya?	Waktu melempar gacuk

Nama : Melati Cahyaningtyas

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kamu suka dan senang bermain engklek bercahaya?	Suka
2	Apa kamu bisa bermain engklek bercahaya dengan benar?	Bisa
3	Kesulitan apa saja yang kamu alami selama bermain engklek bercahaya?	Gak bisa loncat

Jember, 19 April 2016

Pewawancara,

Ujang Fauzi

D.4.2 Hasil Wawancara Anak Sesudah Penelitian Siklus II

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak terhadap pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan melalui permainan engklek bercahaya.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Anak kelompok B TK Dharma Indria1 Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama : Aprilio Jovaroni

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kamu suka dan senang bermain engklek bercahaya?	Suka karena ada lampunya waktu diinjak bisa menyala dan warna di setiap kotaknya beda juga ada angka-angka dan hiasannya
2	Apa kamu bisa bermain engklek bercahaya dengan benar?	Bisa kan mudah caranya tinggal melompat-lompat dan melempar gacuk tapi pas waktu balik haarus tutup mata
3	Kesulitan apa saja yang kamu alami selama bermain engklek bercahaya?	Pas waktu balik kan harus hati-hati biar gak salah dan jatuh

Nama : Dini Oktamiarti

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kamu suka dan senang bermain engklek bercahaya?	Suka karena main lompat-lompatan
2	Apa kamu bisa bermain engklek bercahaya dengan benar?	Bisa
3	Kesulitan apa saja yang kamu alami selama bermain engklek bercahaya?	Sulit pas tutup mata itu

Jember, 20 April 2016

Pewawancara,

Ujang Fauzi

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

Nama lembaga : TK DHARMA INDRIA 1
Jenis Program : TK
Tahun berdiri : 1975

Alamat lengkap
Jalan : JL Jeruk NO 10
RT/RW/Dusun : RT 02 RW 03
Desa/ Kelurahan : Patrang
Kecamatan : Patrang
Kabupaten/ Kota : Jember
Provinsi : Jawa Timur

Penanggung Jawab Kelembagaan
Nama : Ny. PRIWAHYU HARTANTI
Jabatan : Ketua Yayasan
No Telp/hp :

Penanggung jawab pengelolaan/kepala
Nama : ROHATUN, S.Pd
Jabatan : KEPALA TK
No Telp/hp : 085292211226

Ijin kelembagaan/ yayasan
Dikeluarkan : DINAS PENDIDIKAN
Nomor : 421.1/4393/436.316/2007
Tgl/Bln/Tahun : 1 NOPEMBER 2007

NPWP Lembaga
Nomor : 03.197.667.3-626.000
Nama Lembaga yang tertera
di NPWP : TK DHARMA INDRIA 1

Rekening Bank An. Lembaga
Nama Bank : BRI UNIV JEMBER
No Rekening : 0872-01-019835-53-0
Nama Lembaga di Rekening : TK DHARMA INDRIA 1
Alamat : JL Jeruk No 10

E.2 Daftar Nama Guru dan Kepala Sekolah

Daftar Guru TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun
Pelajaran 2015/2016

No	Nama	NIP	Jabatan
1	Rohatun, S. Pd.	196807192008012007	Kepala Sekolah
2	Tutik Purwantini, S. Pd.	197105052006042039	Guru
3	Imanah	-	Guru
4	Deasylia Ike A., S. Pd.	-	Guru

E.3 Daftar Nama Anak

Daftar Nama Anak Kelompok B TK Dharma Indria 1
Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	M. Luiz Marchel		
2	Sabria Adiguna P.		
3	Riski Akbar		
4	Azzulaycka X.		
5	Raikhan Alief		
6	Fenny Frazzety		
7	Ichsan Muharromi		
8	Melati Cahyaningtyas		
9	Rista Aufa Atiqah		
10	Hadin Putra P.		
11	Amirah Jasmine K.		
12	Arjuna Nararya P.		
13	Satria Diris S.		
14	Hafizh Juan F.		
15	Dini Oktamiarti		
16	Danita Salsa P		
17	Azizah Azalia B.P		
18	Dewi Wahyufitri D.		
19	Rakha Winna A.		
20	Nabila Cahya N.		
21	Satria Adiguna D.		
22	Aprillio Jovaroni		
23	Rafael Zainur S.		
24	Lala		
25	Asyraf Zain Naji S.		
26	Agil		
27	Putri		
28	Rama		
29	Elsa		
30	Via		
Jumlah Anak		15	15

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

Usia	: 5 – 6 Tahun
Semester/Minggu	: I / 7
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Keluarga/ Profesi Keluarga/ Kakakku Pemain Sepak Bola
Hari/Tanggal	: Sabtu, 21 November 2015

Kompetensi Dasar (KD): (1.2,2.1,2.5,2.7),(3.3,4.3),(3.7,4.7),(3.11,4.11)

Tujuan Pembelajaran

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

Media/ Sumber belajar

- Bola, botol aqua bekas.

Langkah Kegiatan**I. Pembukaan**

- Standar Operasional Pembelajaran (SOP)
- Bercakap-cakap tentang sepak bola

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 sehari
- SOP

Kegiatan Pengaman

- Permainan ayunan, seluncuran, panjatan

Rencana Evaluasi

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

Jember, 21 November 2015

Mengetahui:

Kepala TK Dharma Indria 1

Guru Kelompok B

Rohatun, S.Pd.
NIP.196807192008012007

Deasylia Ike Apriati, S.Pd.

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

Usia : 5 – 6 Tahun
 Semester/Minggu : II / 13
 Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Tanah Airku/ kehidupan di desa/
 Permainan Tradisional Engklek
 Hari/Tanggal : Sabtu, 26 September 2015

Kompetensi Dasar (KD) : (1.2,2.5,2.7),(3.3,4.3),(3.7,4.7),(3.11,4.11)

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, bermainbebas, makan minum

IV. penutupan

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

Kegiatan Pengaman

- Permainan tepuk semangat

RencanaEvaluasi

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

Jember, 19 April 2016

Guru Kelompok B

Peneliti

Deasylia Ike Apriati,S.Pd.

Ujang Fauzi

Mengetahui:

Kepala TK Dharma Indria 1

Rohatun, S.Pd.

NIP.196807192008012007

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

Usia : 5 – 6 Tahun
 Semester/Minggu : II / 13
 Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Tanah Airku/ kehidupan di desa/ bermain Engklek
 Hari/Tanggal : Sabtu, 26 September 2015

Kompetensi Dasar (KD) : (1.2,2.5,2.7),(3.3,4.3),(3.7,4.7),(3.11,4.11)

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**V. Pembukaan**

- SOP
- Bercakap-cakap tentang permainan engklek

VI. 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 melakukan undian dengan suit/ hompimpah.

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.

VII. Istirahat.

- SOP, bermainbebas, makan minum

VIII. penutupan

- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- Menyanyi lagu dolanan yang berjudul padhang bulan
- SOP

Kegiatan Pengaman

- Permainan tepuk semangat

RencanaEvaluasi

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

Jember, 20 April 2016

Guru Kelompok B

Peneliti

Deasylia Ike Apriati,S.Pd.

Ujang Fauzi

Mengetahui:

Kepala TK Dharma Indria 1

Rohatun, S.Pd.

NIP.196807192008012007

LAMPIRAN G. PEDOMANAN PENILAIAN**Lampiran G.1 Pedomanan Penilaian Kemampuan motorik kasar**

1. Pedoman penilaian kemampuan motorik kasar anak:

Indikator Penilaian	Aplikasi permainan engklek	Skor
Kemampuan meloncat pada petak dengan cara yang benar 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 tetapi lampu tidak menyala	3
	Anak mampu meloncat dan tepat di tengah petak hingga lampu yang terdapat pada engklek menyala	4
Kemampuan melompat pada petak yang benar	Anak belum mampu melompat dengan benar	1
	Anak mampu melompat benar dengan arahan/ bantuan guru	2
	Anak mampu melompat dengan benar tetapi lampu tidak menyala	3
	Anak mampu melompat dan tepat di tengah petak hingga lampu yang terdapat pada engklek menyala	4
Kemampuan melempar gacu pada petak dengan cara yang benar	Anak belum mampu melempar gacu dengan benar	1
	Anak mampu melempar gacu benar dengan arahan/ bantuan guru	2
	Anak mampu melempar gacudengan benar tetapi tidak tepat di tengah petak	3
	Anak mampu melempar gacu dan tepat di tengah petak	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 Magsun., dkk. (1992)

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

Keterangan:

- M = Mean
 x = Nilai
 N = Banyak anak

Pedoman kriteria penilaian kemampuan motorik kasar.

Kriteria Penilaian

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 Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/016 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 61%, maka pembelajaran kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 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	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	M. Luiz Marchel																					
2	Sabria Adiguna P.																					
3	Riski Akbar																					
4	Azzulaycka X.																					
5	Raikhhan Alief																					
6	Fenny Frazzety																					
7	Ichsan Muharromi																					
8	Melati Cahyaningtyas																					
9	Rista Aufa Atiqah																					
10	Hadin Putra P.																					
11	Amirah Jasmine K.																					

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	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
24	Lala																					
25	Asyraf Zain Naji S.																					
26	Agil																					
27	Putri																					
28	Rama																					
29	Elsa																					
30	Via																					
		Jumlah																				
		Rata-rata nilai kelas																				

1. Pedoman pengolahan skor secara individu menggunakan rumus

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

2. Pedoman pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

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

3. Pedoman pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus

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

Pedoman kriteria penilaian 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

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 Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/016 secara individu mencapai 61, maka anak tersebut dapat dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik kasar melalui aplikasi permainan engklek bercahaya; dan
2. Apabila persentase nilai tes yang diperoleh suatu kelas mencapai 61%, maka pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil. Artinya aplikasi permainan engklek bercahaya dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 .

LAMPIRAN H. NILAI HASIL BELAJAR ANAK**H.1 Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016
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	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4									
1	M. Luiz Marchel									5	62,5							
2	Sabria Adiguna P.									4	50							
3	Riski Akbar									6	75							
4	Azzulaycka X.									4	50							
5	Raikhana Alief									2	25							
6	Fenny Frazzety									2	25							
7	Ichsan Muharromi									5	62,5							
8	Melati Cahyaningtyas									2	25							
9	Rista Aafa Atiqah									2	25							
10	Hadin Putra P.									2	25							

No.	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar								Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Melempar bola dengan benar				Menendang bola mengenai target						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4									
11	Amirah Jasmine K.									3	37,5							
12	Arjuna Nararya P.									7	87,5							
13	Satria Diris S.									4	50							
14	Hafizh Juan F.									2	25							
15	Dini Oktamiarti									2	25							
16	Danita Salsa P									2	25							
17	Azizah Azalia B.P									5	62,5							
18	Dewi Wahyufitri D.									2	25							
19	Rakha Winna A.									2	25							
20	Nabila Cahya N.									4	50							
21	Satria Adiguna D.									2	25							
22	Aprillio Jovaroni									7	87,5							
23	Rafael Zainur S.									7	87,5							
24	Lala									2	25							

No.	Nama	Penilaian Indikator Kemampuan Motorik Kasar								Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Melempar bola dengan benar				Menendang bola mengenai target						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4									
25	Asyraf Zain Naji S.									3	37,5							
26	Agil									2	25							
27	Putri									2	25							
28	Rama									2	25							
29	Elsa									3	37,5							
30	Via									2	25							
Jumlah										99	1237,5	3	4	4	19	-	7	23
Rata-rata nilai kelas										-	41,25	-	-	-	-	-	-	-

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:

Penghitungan dilakukan kepada 30 anak

2. Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

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

- a. Persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{7}{30} \times 100\% = 23,33\%$$

- b. Persentase anak tidak tuntas belajar

$$P = \frac{23}{30} \times 100\% = 76,66\%$$

3. Hasil pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{1237,5}{30} = 41,25$$

kreteria penilaian 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

Kesimpula kriteria keberhasilan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar baik secara individu maupun klasikal yaitu:

1. Secara individu terdapat 7 anak yang memperoleh nilai 61, sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 23,33 dan terdapat

23 anak yang memperoleh nilai 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 76,66%; dan

2. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 41,25 dan belum mencapai 61 artinya pembelajaran motorik kasar di kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan di kelas dikatakan belum berhasil atau masih rendah sehingga perlu ditingkatkan.

Jember, 21 November 2015

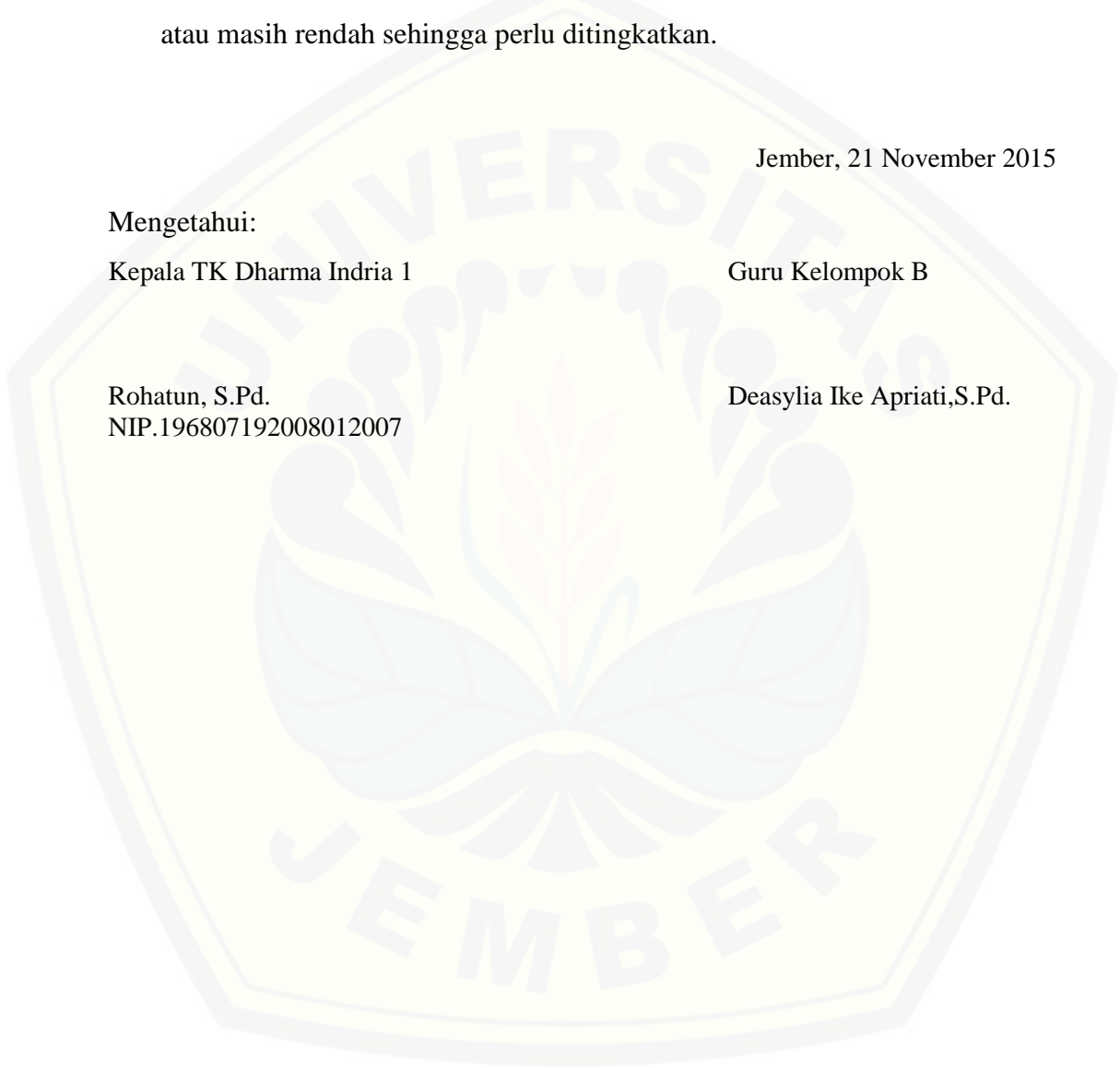
Mengetahui:

Kepala TK Dharma Indria 1

Guru Kelompok B

Rohatun, S.Pd.
NIP.196807192008012007

Deasylia Ike Apriati, S.Pd.



**H.2 Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016
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						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	M. Luiz Marchel													10	83,3							
2	Sabria Adiguna P.													9	75							
3	Riski Akbar													10	83,3							
4	Azzulaycka X.													8	66,6							
5	Raikhana Alief													6	50							
6	Fenny Frazzety													8	66,6							
7	Ichsan Muharromi													9	75							
8	Melati Cahyaningtyas													5	41,6							
9	Rista Aufa Atiqah													6	50							
10	Hadin Putra P.													8	66,6							

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	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
11	Amirah Jasmine K.													9	75							
12	Arjuna Nararya P.													11	91,6							
13	Satria Diris S.													9	75							
14	Hafizh Juan F.													6	50							
15	Dini Oktamiarti													7	58,3							
16	Danita Salsa P													8	66,6							
17	Azizah Azalia B.P													10	83,3							
18	Dewi Wahyufitri D.													9	75							
19	Rakha Winna A.													6	50							
20	Nabila Cahya N.													8	66,6							
21	Satria Adiguna D.													9	75							
22	Aprillio Jovaroni													11	91,6							

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	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
23	Rafael Zainur S.																					
24	Lala																					
25	Asyraf Zain Naji S.																					
26	Agil																					
27	Putri																					
28	Rama																					
29	Elsa																					
30	Via																					
Jumlah														236	1965,6	6	13	10	1	-	19	11
Rata-rata nilai kelas														-	65,52	-		-	-	-	-	-

1. Hasil pengolahan skor secara individu menggunakan rumus

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

Keterangan:

Penghitungan dilakukan kepada 30 anak

2. Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

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

- a. Persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{19}{30} \times 100\% = 63,33\%$$

- b. Persentase anak tidak tuntas belajar

$$P = \frac{11}{30} \times 100\% = 36,66\%$$

3. Hasil pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{1965,6}{30} = 65,52$$

kreteria penilaian 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 aplikasi permainan engklek bercahaya baik secara individu maupun klasikal yang dilakukan pada siklus 1 yaitu:

1. Secara individu terdapat 19 anak yang memperoleh nilai 61, sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 63,33 dan terdapat 11 anak yang memperoleh nilai 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 36,66%; dan
2. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 65,52 dan mencapai 61 artinya pembelajaran motorik kasar dengan menggunakan aplikasi permainan engklek bercahaya di kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan di kelas dikatakan berhasil tetapi perlu ditingkatkan.

Jember, 19 April 2016

Pengamat 1

Pengamat 2

Silvia Firdausi

Iin Munfaati

Guru Kelompok B

Peneliti

Deasylia Ike Apriati, S.Pd.

Ujang Fauzi

Mengetahui:

Kepala TK Dharma Indria 1

Rohatun, S.Pd.

NIP.196807192008012007

**H.3 Nilai Hasil Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Dharma Indria 1 Tahun Pelajaran 2015/2016
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	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	M. Luiz Marchel													12	100							
2	Sabria Adiguna P.													10	83,3							
3	Riski Akbar													11	91,6							
4	Azzulaycka X.													9	75							
5	Raikhana Alief													10	83,3							
6	Fenny Frazzety													10	83,3							
7	Ichsan Muharromi													12	100							
8	Melati Cahyaningtyas													7	58,3							
9	Rista Aufa Atiqah													8	66,6							
10	Hadin Putra P.													10	83,3							

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	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
11	Amirah Jasmine K.													11	91,6							
12	Arjuna Nararya P.													12	100							
13	Satria Diris S.													11	91,6							
14	Hafizh Juan F.													8	66,6							
15	Dini Oktamiarti													10	83,3							
16	Dianita Salsa P													11	91,6							
17	Azizah Azalia B.P													12	100							
18	Dewi Wahyufitri D.													11	91,6							
19	Rakha Winna A.													9	75							
20	Nabila Cahya N.													10	83,3							
21	Satria Adiguna D.													11	91,6							
22	Aprillio Jovaroni													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						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
23	Rafael Zainur S.													12	100							
24	Lala													10	83,3							
25	Asyraf Zain Naji S.													8	66,6							
26	Agil													9	75							
27	Putri													6	50							
28	Rama													8	66,6							
29	Elsa													11	91,6							
30	Via													7	58,3							
		Jumlah												298	2482,3	20	7	3	-	-	27	3
		Rata-rata nilai kelas												-	82,74		-	-	-	-	-	-

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:

Penghitungan dilakukan kepada 30 anak

2. Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

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

- a. Persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{27}{30} \times 100\% = 90\%$$

- b. Persentase anak tidak tuntas belajar

$$P = \frac{3}{30} \times 100\% = 10\%$$

3. Hasil pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{2482,3}{30} = 82,74$$

kreteria penilaian 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 aplikasi permainan engklek bercahaya baik secara individu maupun klasikal yang dilakukan pada siklus 2 yaitu:

1. Secara individu terdapat 27 anak yang memperoleh nilai 61, sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 90 dan terdapat 3 anak yang memperoleh nilai 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 10%; dan
2. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 82,74 dan mencapai 61 artinya pembelajaran motorik kasar dengan menggunakan aplikasi permainan engklek bercahaya di kelompok B TK Dharma Indria 1 tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan di kelas dikatakan berhasil.

Jember, 20 April 2016

Pengamat 1

Pengamat 2

Silvia Firdausi

Iin Munfaati

Guru Kelompok B

Peneliti

Deasylia Ike Apriati, S.Pd.

Ujang Fauzi

Mengetahui:

Kepala TK Dharma Indria 1

Rohatun, S.Pd.
NIP.196807192008012007

LAMPIRAN I. FOTO PENELITIAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

I.1 Foto Penelitian Pelaksanaan Pembelajaran



Gambar 1. Guru menjelaskan cara dan peraturan bermain engklek bercahaya



Gambar 2. Guru mencontohkan cara melempar gacuk



Gambar 3. Guru mencontohkan cara meloncat



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 lompatan dengan arahan guru

LAMPIRAN J. SURAT IZIN 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 2672 /UN25.1.5/LT/2016
Lampiran :-
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

15 APR 2016

Yth. Kepala TK Dharma Indria I
Patrang- Jember

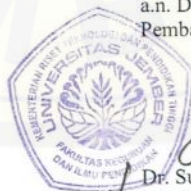
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Ujang Fauzi
NIM : 120210205100
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016" 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.



a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M. Pd.
NIP 19640123 1998812 1 001

LAMPIRAN K. SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH



TK DHARMA INDRIA I

NSS : 00.2.05.24.18.019

TERAKRIDITASI : A

Alamat : Jl. Jeruk No. 10 Perum Dosen Patrang – Jember

SURAT KETERANGAN
Nomor : 050/TK. DH I/413.01.019/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rohatun, S.Pd.
NIP : 196807192008012007
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ujang Fauzi
NIM : 120210205100
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melaksanakan penelitian tentang “Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya unuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” pada bulan April 2016.

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 02 Mei 2016

Kepala Tk Dharma Indria I



Rohatun, S.Pd.

NIP.196807192008012007

LAMPIRAN L. BIODATA

BIODATA MAHASISWA



Nama : Ujang Fauzi
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 22 Mei 1993
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat Asal : Dsn. Bongkoran RT/RW 005/002, Ds. Parijatah
Wetan, Kecamatan Srono, Kabupaten Banyuwangi
Alamat Tinggal : Jl. Moch. Seruji II No. 24, Kelurahan Patrang,
Kabupaten Jember.
Telepon : 085257079062
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Riwayat Pendidikan : 1. TK PERTIWI
2. SD NEGERI 3 PARIJATAH WETAN
3. SMP NEGERI 1 SRONO
4. SMK NEGERI 1 BANYUWANGI