



**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN PETAK UMPET DI TK DHARMA
INDRIA I KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER TAHUN
AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh

Ana Istiana Yamani

NIM 120210205037

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



**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN PETAK UMPET DI TK DHARMA
INDRIA I KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER TAHUN
AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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

Oleh

Ana Istiana Yamani

NIM 120210205037

**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. Kedua orang tua dan suami tercinta, Alm. Bapak Misbakhul Arifin, Ibu Mahwiyah dan Afifur Rahman karena do'a beliau-beliaulah yang selalu menemani setiap langkah saya sehingga bisa menjadi orang yang sukses. Terimakasih atas kasih sayang, dukungan, motivasi, nasihat, dan perjuangan selama ini;
2. Guru-guru saya sejak taman kanak-kanan sampai dengan perguruan tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Sebaik-baiknya manusia adalah yang bermanfaat bagi orang lain (HR.
Thabrani Dan Daruquthni)¹



¹ Askar, S. 2009. Al-Azhar. Jakarta Selatan: Senayan Publishing

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ana Istiana Yamani

NIM : 120210205037

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Petak Umpet di TK Dharma Indria I 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 saja, dan bukan karya jiplakan.

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

Jember, 20 Juni 2016

Yang menyatakan,

Ana Istiana Yamani

NIM. 120210205037

SKRIPSI

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN PETAK UMPET DI TK
DHARMA INDRIA I KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh

Ana Istiana Yamani

NIM. 120210205037

Pembimbing

Pembimbing I : Drs. Misno Al Latief, M.Pd

Pembimbing II : Dra. Khutobah, M.Pd

PENGAJUAN

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK
KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN PETAK UMPET DI TK
DHARMA INDRIA I KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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

Oleh

Nama : Ana Istiana Yamani
NIM : 120210205037
Angkatan : Tahun 2012
Daerah Asal : Sumenep
Tempat/Tanggal Lahir : Sumenep, 19 Februari 1994
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. Misno Al Latief, M.pd
NIP. 19550813 198103 1 003

Dra. Khutobah, M.pd
NIP. 19561003 198212 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Petak Umpet Di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” telah disetujui dan disahkan pada :

Hari, tanggal :

Tempat :

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Nanik Yulianti, M.Pd.
NIP. 19610729 198802 2 001

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP. 19561003 198212 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Prof. Dr. Sulthon Masyhud M.Pd.
NIP. 19590594 198103 1 005

Drs. Misno Al Latief, M.Pd.
NIP. 19550813 198103 1 003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

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

RINGKASAN

Peningkatan Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Petak Umpet di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016; Ana Istiana Yamani; 120210205037; 54 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Keterampilan motorik kasar anak adalah keterampilan menggerakkan otot-otot besar yang ada pada tubuh, motorik kasar merupakan keterampilan yang harus dikembangkan karena motorik kasar membantu daya tahan tubuh anak dari hal-hal yang berhubungan dengan fisik, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016, dapat diketahui bahwa keterampilan motorik anak masih rendah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 07 November 2015, terdapat adanya sejumlah anak yang perkembangan motorik kasarnya kurang berkembang, berjumlah 30 anak pada kelompok B, terdapat lebih 30% yang motorik kasarnya belum berkembang. Hal ini disebabkan dari sebagian anak tersebut belum terbiasa melakukan permainan yang melatih otot, dalam kegiatan berlari atau melompat, anak belum bisa melakukannya dengan baik, adapula sebelum melakukan kegiatan dengan gerakan yang berat anak menangis atau mengeluh karna takut terjatuh.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimanakah Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Dalam Bermain Petak Umpet di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016??. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yaitu : Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan

Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Dalam Bermain Petak Umpet di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian dilakukan di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang kabupaten jember. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember yang berjumlah 30 anak, yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes unjuk kerja. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan permainan petak umpet meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 46,8, siklus I 69,4, dan siklus II meningkat menjadi 86,3.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan permainan petak umpet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016. Saran bagi guru yaitu : 1) Guru, Hendaknya menerapkan permainan petak umpet agar keterampilan motorik kasar anak kelompok B meningkat secara berkelanjutan. 2) hendaknya sangat diperhatikan juga menerapkan permainan petak umpet juga dapat mengembangkan keterampilan lainnya 3) guru hendaknya lebih kreatif dalam pembelajaran agar anak tidak pasif di dalam kelas.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. Atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka Di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

1. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
3. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD;
4. Drs. Misno Al Latief, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama juga sebagai Dosen Pembimbing Anggota dan Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Rohatun, S.Pd., selaku Kepala Sekolah TK Dharma Indria I Jember yang telah memberikan izin penelitian;
6. Deasylia Ike Apriati, S.Pd., selaku guru kelompok B TK Dharma Indria I Jember yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru PAUD;

8. Kedua orangtuaku yang telah senantiasa memberikan kasih sayangnya sejak kecil hingga saat ini serta memberikan doa dan dukungan kepadaku yang tiada hentinya;
 9. Suami tercinta yang selalu memberikan kasih sayang dan semangat dalam setiap langkah.
 10. Saudaraku Rifki Zaki Yamani, Puji Utami Yamani dan Mala Himayatul Maula Yamani yang selalu memberi semangat dan doa kepadaku
 11. Keponakan tersayang Akhtar Fakhruallah Yamani
 12. Sahabat seperjuangan 4 tahun bersama Tsalasiyatur Rohmah, Tsaisatul Mas'udah, Merinda, Hanum, Agus Nanik, Rofidatul Ilma dan Dewi Fakhrunnisa yang selalu menemani dari awal di Universitas Jember sampai saat ini.
 13. Sahabatku Ayu Clarasaty Putri, Qoyumil Hikmah dan Dhita Halimatus Sahda yang selalu membantu dan memberikan semangat
 14. Teman-teman KKMT, Ayu Clarasaty, Qoyyumil Hikmah, Iin munfaati Aliyah, Susi Setyowati, Faizatul Imamah, Luluk Ainun Ain, Yuli Sri, Ujang Fauzi dan Ina Nuriyana
 15. Semua sahabatku dan teman-temanku dari Jurusan Pendidikan Guru PAUD angkatan 2012 yang senantiasa membantu dan memberikan semangat;
 16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
- Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Penulis

Jember, Juni 2016

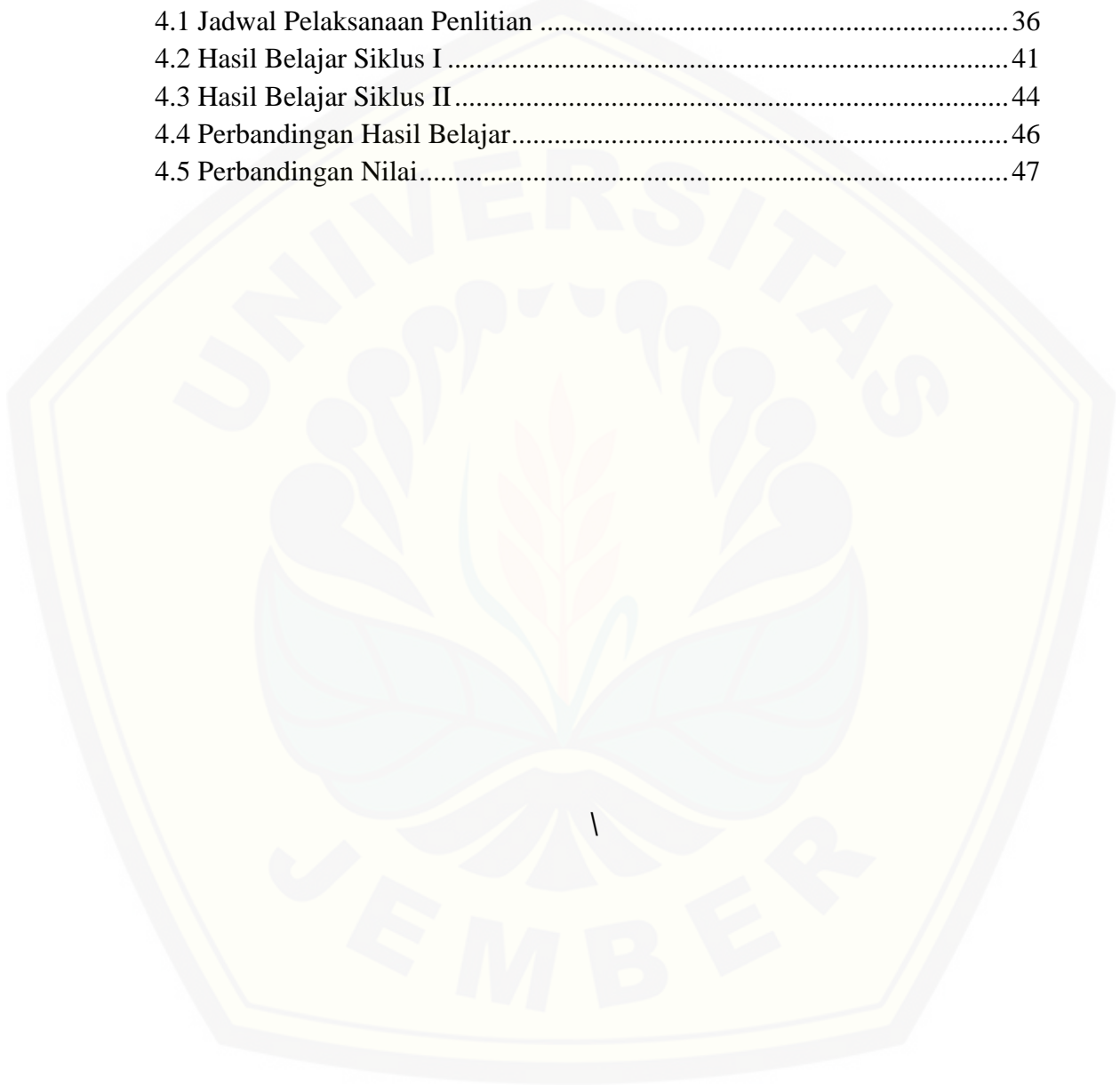
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Rumusan Masalah.....	3
1. 3 Tujuan Penelitian	4
1. 4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak	6
2.1.1 Pengertian Motorik.....	6
2.1.2 Pengertian Motorik Kasar	8
2.1.3 Tujuan Keterampilan Motorik.....	9
2.1.4 Unsur-unsur Keterampilan Motorik	10
2.2 Permainan Petak Umpet.....	12
2.2.1 Pengertian Permainan Petak Umpet.	12
2.2.2 Manfaat Permainan Petak Umpet.....	14
2.2.3 Jalanya Permainan	15
2.2.4 Waktu Permainan	16
2.2.5 Peserta Permainan	17
2.3 Permainan Pada Anak	18
2.3.1 Karakteristik Bermain Bagi Anak	18
2.3.2 Arti Bermain Bagi Anak.....	20
2.3.3 Manfaat Bermain Bagi Anak.....	21
2.4 Permainan Tradisional	22
2.5 Penelitian yang Relevan.....	23
2.6 Kerangka Berfikir	24

2.7 Hipotesis Tindakan	26
BAB 3. METODE PENELITIAN	27
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.2 Subjek Penelitian.....	27
3.3 Definisi Operasional.....	27
3.2.1 Keterampilan Motorik Kasar	28
3.2.2 Permainan Petak Umpet	28
3.4 Desain Penelitian	28
3.5 Prosedur Penelitian	29
3.5.1 Pra-siklus.....	29
3.5.2 Siklus I.....	30
3.5.3 Siklus II	31
3.6 Metode Pengumpulan Data	32
3.6.1 Observasi	32
3.6.2 Wawancara	32
3.6.3 Dokumentasi	33
3.6.4 Metode Unjuk Kerja	33
3.7 Teknik Analisis Data.....	33
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Gambaran Sekolah.....	36
4.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	36
4.3 Pelaksanaan Penelitian	37
4.3.1 Pra Siklus.....	37
4.3.2 Siklus I.....	37
4.3.3 Siklus II	42
4.4 Hasil Penelitian	45
4.5 Temuan Penelitian	60
BAB 5. PENUTUP.....	51
4.1 Kesimpulan	51
4.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	55

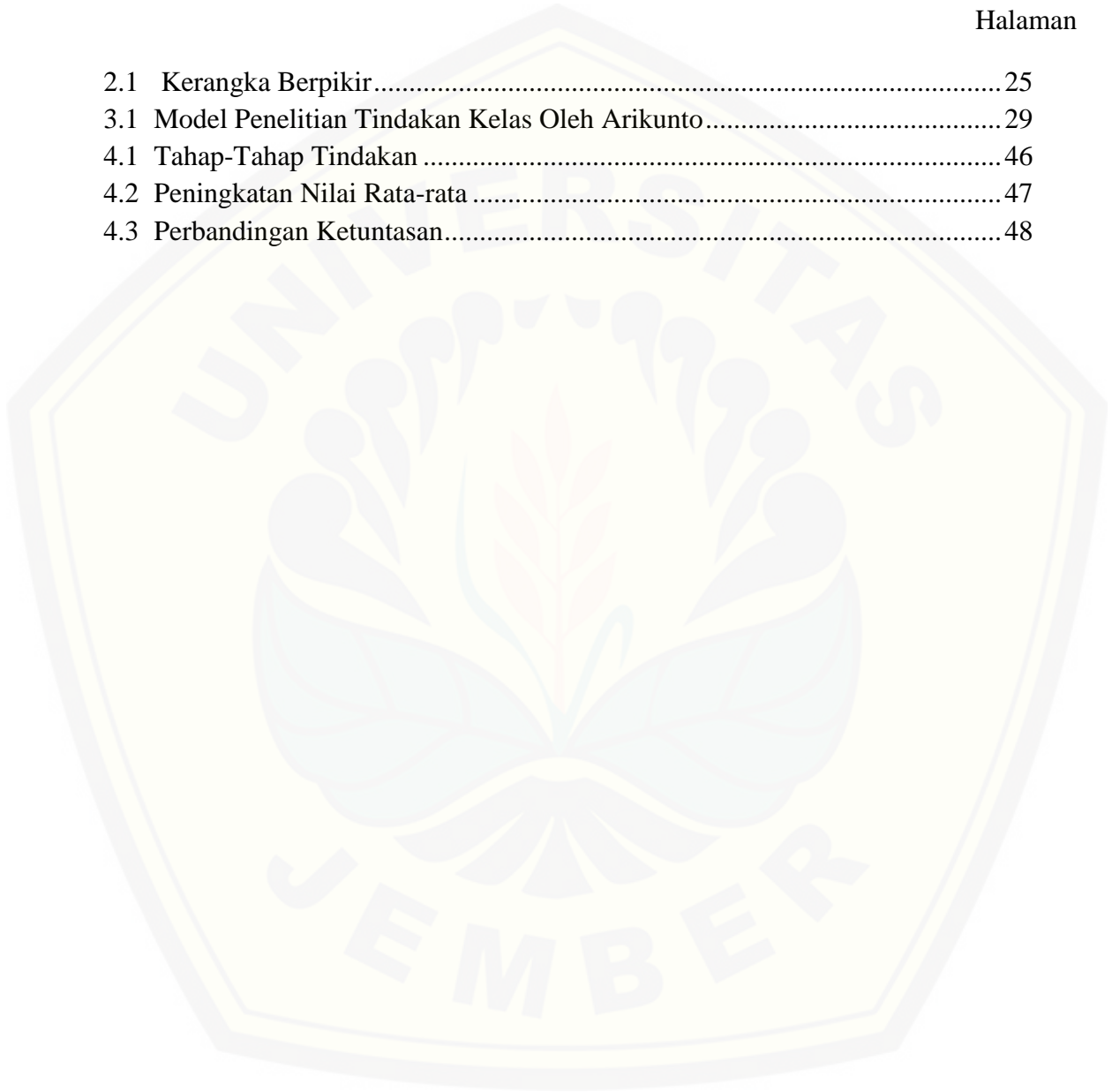
DAFTAR TABEL

3.1 Kriteria Penilaian Keterampilan Motorik Kasar	34
5.4 Implementasi Permainan Petak Umpet	24
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	36
4.2 Hasil Belajar Siklus I	41
4.3 Hasil Belajar Siklus II	44
4.4 Perbandingan Hasil Belajar	46
4.5 Perbandingan Nilai	47



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	25
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Oleh Arikunto.....	29
4.1 Tahap-Tahap Tindakan	46
4.2 Peningkatan Nilai Rata-rata	47
4.3 Perbandingan Ketuntasan.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. MATRIK PENELITIAN	55
B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA	57
C. PEDOMAN OBSERVASI	58
C.1.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Guru	58
C.1.2 Lembar Pedoman Obsevasi Kegiatan Anak	59
C.2.1 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I.....	60
C.2.2 Lembar Obsevasi Kegiatan Anak Siklus I.....	61
C.2.3 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II	62
C.2.4 Lembar Obsevasi Kegiatan Anak Siklus II	63
D. PEDOMAN WAWANCARA.....	64
D.1.1 Pedoman Wawancara Dengan Guru Sebelum Tindakan	64
D.1.2 Pedoman Wawancara Sesudah Tindakan	65
D.2.1 Hasil Wawancara Dengan Guru Sebelum Tindakan	66
D.2.2 Hasil Wawancara Dengan Guru Setelah Tindakan	67
E. DOKUMENTASI	68
E.1 Daftar Anak Kelompok B.....	68
E.2 Daftar Nama Guru	69
E.3 Profil Sekolah	69
E.4 Daftar Nilai Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B.....	70
F. PEDOMAN TES	72
F.1 Pedoman Penilaian Tes Unjuk Kerja	72
F.2 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Anak Siklus I.....	75
F.3 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Anak Siklus II	78
F.4 Kriteria Penilaian Keterampilan Motorik Kasar	81
G. PERANGKAT PEMBELAJARAN.....	82
G.1 Lampiran RKH Prasiklus	82
G.2 Perangkat Pembelajaran Siklus I.....	84
G.3 Perangkat pembelajaran Siklus II	86
H. LAMPIRAN FOTO KEGIATAN PERMAINAN PETAK UMPET .	88
I. LAMPIRAN SURAT IZIN PENELITIAN.....	95
J. LAMPIRAN SURAT BUKTI PENELITIAN	96
K. BIODATA	97

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menuntut ilmu merupakan hal yang sangat penting dalam hidup. Ilmu yang didapat akan memberikan manfaat bagi hidup. Nafas pendidikan harus senantiasa mengiringi langkah perjalanan seorang manusia. Justru pada anak usia dini pendidikan sangat penting dan sangat berpengaruh untuk pertumbuhan anak tersebut. Masa depan anak ditentukan sejauh mana mendapatkan pendidikan yang layak sejak usia dini (Asmani, Jamal Ma'mur, 2009:5), oleh sebab itu orang tua dan keluarga sangatlah penting untuk memberikan pendidikan sejak dini sebelum anak mengenal masyarakat yang akan berinteraksi langsung dengan anak.

Anak usia dini merupakan anak yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini ada pada rentang umur 0-6 tahun. Pertumbuhan dan proses berkembangnya dari berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang kehidupan manusia Berk (dalam Sujiono, 2009:6).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar"(Azroqu, 2013)

Masa kanak-kanak adalah masa keemasan (*Golden Age*), adapun aspek yang harus dikembangkan dalam masa keemasan anak, yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama, social emosional, bahasa, kognitif dan fisik motorik. Pada masa ini semua perkembangan seharusnya berkembang maksimal dan berkembang dengan baik. Perkembangan fisik motorik juga memegang peranan penting untuk dikembangkan untuk melatih otot-otot anak. Bredekamp (dalam Gunarti dkk, 2010:2.6) menjelaskan bahwa pengembangan fisik motorik seharusnya dilakukan dalam seluruh kegiatan pengembangan dan kurikulum. Berikut adalah beberapa prinsip pengembangan fisik motorik adalah sebagai berikut:

- a. Rencanakan aktivitas fisik bagi anak sepanjang hari: aktivitas anak pada usia dini sebaiknya dikombinasikan dengan lebih banyak aktivitas yang meminta anak untuk melakukan banyak gerakan fisik, seperti berpindah tempat dan mengeksplorasi sesuatu.
- b. Siapkan lingkungan outdoor dengan baik: halaman di luar ruangan adalah lingkungan terbaik untuk mendukung perkembangan fisik motorik.

Keterampilan motorik ada dua macam yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan dalam mengembangkan atau melatih otot-otot besar pada anak, adapun gerakan keterampilan motorik kasar yang melatih otot besar seperti berlari, melompat, melempar, menendang, menangkap dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah keterampilan yang mengembangkan atau melatih otot-otot halus pada anak. Adapun gerakan dalam keterampilan motorik halus seperti menggunting, menjahit, merunci, meremas dan sebagainya.

Keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang juga sangat penting untuk dikembangkan, dalam hal ini banyak kegiatan-kegiatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak. Santrock (dalam Soetjiningsih 2012:123) keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan menggunakan otot-otot besar pada anak. Otot-otot besar yang ada juga dapat mempengaruhi perkembangan-perkembangan lainnya, seperti contoh, anak akan susah focus terhadap pembelajaran apabila pergelangan kakinya sakit.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 07 November 2015, terdapat adanya sejumlah anak yang perkembangan motorik kasarnya kurang berkembang, berjumlah 30 anak pada kelompok B, terdapat lebih 30% yang motorik kasarnya belum berkembang, dilihat dari kurang semangatnya anak ketika anak melakukan senam bersama dan saat guru meminta anak untuk melakukan gerakan keras seperti melompat dan berlari, hal ini disebabkan dari sebagian anak tersebut belum terbiasa melakukan permainan yang melatih otot, dalam

kegiatan berlari atau melompat, anak belum bisa melakukannya dengan baik, adapula sebelum melakukan kegiatan tersebut anak menangis atau mengeluh karna takut terjatuh. Hal itu karena anak belum terbiasa dengan gerakan dan aktivitas yang melatih otot-otot besar anak. Mereka hanya bermain permainan yang hanya menggunakan pola pikir mereka dan dari lingkungan keluarga kurang membiasakan anak untuk keluar bermain dengan teman-temannya, karena hal itu anak hanya diam saja bermain didalam rumah. Salah satu permainan yang bisa diterapkan agar perkembangan fisik anak seimbang yaitu dengan menerapkan permainan petak umpet. Hal ini akan melatih anak agar lebih terbiasa melatih otot-otot besar yang ada pada tubuh, juga akan membuat anak tidak bosan dengan menerima pembelajaran didalam kelas saja.

Adapun salah satu manfaat dari bermain petak umpet diantaranya mengembangkan keterampilan fisik motorik kasar pada anak, dari permainan tersebut anak juga akan lebih lincah dan aktif yang sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh anak akan lebih banyak berlari dan bergerak saat buru-buru mencaritempat persembunyian dan berlari menuju rumah atau pos, saat itu juga anak akan mendapatkan gerakan-gerakan yang berat, karena dalam permainan petak umpet anak juga melatih daya tahan tubuh dan juga daya pikir. Anak akan lebih gampang menerima setiap gerakan-gerakan apapun jika motorik kasar mereka lebih berkembang, tubuh atau badan mereka akan lebih lues dan tidak kaku.

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran yang menarik dengan menggunakan suatu permainan yang memiliki kontribusi baik pada perkembangan keterampilan motorik kasar anak, oleh karena itu dari sinilah dilakukannya penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Dengan Bermain Petak Umpet di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Dalam Bermain Petak Umpet di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Dalam Bermain Petak Umpet di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Anak

- a. Meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan petak umpet
- b. keterampilan motorik kasar anak akan berkembang
- c. Membuat anak tidak bosan dengan pembelajaran diluar kelas
- d. Melatih otot-otot besar
- e. Melestarikan permainan tradisional

1.4.2 Bagi Guru

- a. Lebih kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran
- b. Melestarikan permainan tradisional yang hampir punah
- c. Sebagai sarana peningkatan keterampilan motorik kasar anak
- d. Menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik.

1.4.3 Bagi Peneliti

- a. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan pribadi dalam penelitian
- b. Menerapkan permainan petak umpet untuk meningkatkan motorik kasar

- c. Bersikap kritis dan tanggap dengan pembelajaran yang ada di TK
- d. Menjadi acuan untuk lebih memahami bagaimana keterampilan motorik kasar melalui bermain petak umpet
- e. Memberikan informasi tentang perkembangan motorik kasar pada anak
- f. Menjadi salah satu pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di TK
- g. Menumbuhkan kembali permainan tradisional
- h. Memberikan pengalaman dalam melaksanakan penelitian

1.4.4 Bagi Orang Tua

- a. Lebih mempercayakan putra/putrinya untuk bersekolah di TK/PAUD yang bermutu
- b. Memberikan informasi

1.4.5 Bagi Lembaga

- a. Bagi TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember, diharapkan dapat meningkatkan mutu pengembangan pembelajaran
- b. Dapat mengembangkan dan melestarikan permainan-permainan tradisional

1.4.6 Bagi Peneliti Lain

- a. Menambah ilmu pengetahuan tentang peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak melalui permainan petak umpet
- b. Menjadi sumber rujukan dan perbandingan
- c. Memberikan motivasi untuk membuat model-model permainan dalam pembelajaran yang lebih baik.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak-anak sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat, fasilitas, genetika dan status gizi. Istilah pertumbuhan dan perkembangan kadang-kadang diartikan sama, pada hakikatnya kedua istilah itu sangat berbeda.

Perubahan menunjukkan kualitas dalam ukuran pada tubuh. Sedangkan perkembangan menggambarkan perubahan fungsi. Tono Cholik (dalam Samsudin, 2008). Perkembangan motorik berkaitan dengan kematangan mekanisme otot saraf yang memberikan penampilan progresif di dalam keterampilan motorik. Cratty (dalam Samsudin, 2008: 6).

Kegiatan-kegiatan pada anak 4-5 tahun sebaiknya lebih banyak menggunakan otot-otot besar dari pada otot-otot halus. Kegiatan seperti melempar, memanjat, berguling-guling, berlari lebih cocok bagi mereka dari pada kegiatan kertas dan pensil (Montolalu, dkk, 2012: 4.8)

2.1.1 Pengertian Motorik

Perkembangan motorik adalah salah satu perkembangan yang juga sangat penting untuk anak. Perkembangan motorik melatih otot-otot yang ada pada anak dengan segala macam permainan. Perkembangan motorik juga membuat anak bergerak lincah dan melatih anak untuk tidak mudah capek. Decaprio (2013:15) pembelajaran motorik dapat diartikan sebagai proses belajar keahlian gerakan dan penghalusan kemampuan motorik, serta variable yang mendukung atau menghambat kemahiran maupun keahlian motorik. Muhibbin (dalam Samsudin, 2008:10) menyebut motorik dalam istilah “*motor*”. Menurutnya, motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya. Motor juga dapat dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/rangsangan terhadap kegiatan-kegiatan organ-organ

fisik. Zulkifli (dalam Samsudin, 2008:11) motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Lebih lanjut dijelaskannya bahwa dalam motorik terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf dan otak. Santrock (dalam Soetjiningsih 2012:123) perkembangan motorik pada anak usia dini akan sangat membantu untuk melakukan eksplorasi mempraktikkan kemampuan yang baru. Keterampilan motorik dibedakan menjadi dua yaitu: motorik kasar dan motorik halus.

Berbagai sumber di atas mengatkan bahwa masa lima tahun pertama masa pesatnya perkembangan motorik anak. Motorik adalah semua gerakan yang mungkin didapatkan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik dapat disebut juga sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Membahas tentang motorik pastinya tidak lupa dengan gerak, karena perkembangan motorik adalah perkembangan fisik yang ada pada anak.

Motorik tidak jauh dari gerak, karena gerak adalah unsure utama dari motorik. Permainan yang dapat mereka lakukan akan menunjukkan sebagaimana jauh perkembangan motorik anak. Anak semakin banyak bergerak maka, akan lebih banyak manfaat yang diperoleh dan lebih terampil dalam gerak motorik. Badan akan semakin sehat dengan berbagai gerak yang dilakukannya dan membuat anak percaya diri dan mandiri. Anak-anak yang perkembangan motoriknya lebih pesat biasanya sangat mudah berinteraksi dan percaya diri dengan teman-temannya karena dapat mengimbangi segala macam gerak yang diterima oleh anak. Semakin meningkatnya rasa percaya diri maka semakin pesat pula perkembangan motorik anak.

Studi tentang motorik (gerak) manusia tidak terlepas dengan ilmu gerak, kinesiology, performance manusia, pendidikan jasmani dan *body movement* merupakan sub disiplin yang menekankan pada investigasi mengenai prinsip-prinsip perilaku manusia. (Rahyubi, 2012: 207). Perilaku gerak dibagi ke dalam tiga bagian yaitu

- 1) Teori Gerak
Teori gerak (*Motor Control*) adalah studi mengenai faktor-faktor fungsi saraf yang mempengaruhi gerak manusia. System saraf merupakan bagian penting dalam memproduksi gerak manusia, sebab sel-sel saraf merangsang otot untuk memproduksi gerak manusia.
- 2) Belajar Gerak
Belajar gerak (*Motor Learning*) adalah studi tentang keterampilan untuk memperoleh dan menyempurnakan gerakan. Belajar gerak sangat dipengaruhi oleh berbagai latihan, pengalaman, dan situasi belajar manusia. Untuk dapat melakukannya diperlukan adanya control perhatian (atensi), dan pemusatan perhatian atau konsentrasi.
- 3) Perkembangan Gerak
Perkembangan gerak (*Motor Development*) merupakan sebuah perubahan dalam perilaku gerak yang mampu merefleksikan adanya interaksi antara kematangan organism seseorang dengan lingkungannya. Perkembangan gerak akan mengubah kompetensi gerak manusia yang diawali sejak masa bayi hingga dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku seseorang.

2.1.2 Pengertian Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar yang dimiliki anak nantinya menjadi cikal bakal atau benih-benih bagi kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik mempunyai banyak manfaat seperti menumbuhkan semangat, menjadikan tubuh bugar, membantu untuk mengendalikan semuanya. Santrock (dalam Soetjningsih, 2012:123) keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan menggunakan otot-otot besar. Kegiatan motorik kasar anak akan memberi perkembangan pada otot-otot besar pada anak. Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Sujiono (dalam Kristanto:2014:22) bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak dan membutuhkan tenaga karena melibatkan otot-otot besar anak. Suryadi (dalam Wiyani, 2013:62) bahwa semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya atau besar, gaya geraknya sudah berbeda pula. Hal ini menjadikan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat.

Motorik kasar aktivitas yang menggunakan otot-otot besar pada fisik anak. Penggunaan otot-otot besar tersebut menjadikan pesatnya perkembangan fisik anak tersebut. Motorik kasar juga membantu anak untuk selalu memelihara kesehatan tubuh mereka dengan melakukan gerakan-gerakan berat seperti inti senam. Banyak perkembangan yang dialami anak-anak taman kanak-kanak pada fisik motorik kasar mereka, yaitu: anak pada umur 5 tahun, sangat energik dan tidak mengenal diam. Mereka selalu bergerak, lari-lari, loncat-loncat, naik dan sebagainya. (Sujiono, 2012:3.11) Sedangkan untuk menunjukkan tanda-tanda kelelahan, dapat terlihat jika mereka mudah tersinggung. Yasmin (2013:100) keterampilan motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usia (*age appropriateness*). Orang tua tidak perlu memerlukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan-gerakan yang sudah waktunya dilakukan. (Wiyani, 2013:63) Perkembangan lari pada anak usia dini akan mempengaruhi perkembangan lompat, lempar dan kemampuan konsentrasi anak. Pada tugas perkembangan ini dibutuhkan keseimbangan tubuh, kecepatan gerak kaki, bertumpu pada tumit, telapak kaki mengangkat kemudian kaki bertumpu pada ujung kaki, kaki berayun dan setelah mengayun, kaki menapak pada alas.

Diskripsi di atas, motorik kasar adalah perkembangan yang melatih otot-otot besar dan dapat disimpulkan bahwa gerakan motorik kasar untuk anak usia dini antara lain merayap, merangkak, berdiri, berjalan, memanjat, berlari, menendang, melempar, menangkap, melompat dan meluncur. Anak umur 5 tahun pastinya sudah mempunyai gerak yang cukup banyak, bahkan pada usia itu anak sudah akan terlihat aktif dan tidak pernah mau diam.

2.1.3. Tujuan Keterampilan Motorik

Semua aspek perkembangan pastinya mempunyai tujuan tersendiri, begitupun dengan perkembangan motorik kasar juga memiliki tujuan-tujuan yang bermanfaat bagi anak. (Samsudin, 2008:11) penguasaan keterampilan motorik yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat

dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efisien. (Rahyubi 2012:210) Pembelajaran motorik atau pembelajaran gerak merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Bahkan, disadari ataupun tidak, pembelajaran motorik telah menyatu dengan kehidupan manusia itu sendiri. Dengan pembelajaran motorik yang terancang, terarah, dan terpola dengan baik seseorang diharapkan mampu menguasai pembelajaran motorik secara memuaskan dan berdaya guna.

Hal ini diharapkan muncul salah satu produk dan hasil pembelajaran gerak, yaitu penguasaan keterampilan. Seorang pembelajar yang telah menguasai keterampilan motorik secara baik dan mampu setidaknya telah punya bekal yang sangat penting dan berguna untuk menapaki kehidupan menuju hari depan yang lebih baik. Keterampilan motorik bisa berguna bagi kehidupan dan karier seseorang di berbagai lapangan kehidupan yang berfaedah sesuai dengan bakat, kecenderungan dan potensinya. Penguasaan keterampilan motorik yang baik bisa didayagunakan seseorang untuk meraih prestasi yang gemilang di bidang olahraga, seni (misalnya tari dan lukis), music, dunia kerja yang beragam, berbagai profesi.

2.1.4 Unsur-unsur Keterampilan Motorik

Unsur kemampuan pada setiap individu bisa berfungsi dengan baik jika bisa menghasilkan gerak yang efektif dan efisien. Untuk mencapai efisien gerak diperlukan beberapa unsure kemampuan, baik unsur kemampuan fisik, unsure kemampuan mental dan unsure kemampuan emosional (Rahyubi, 2012:212)

1. Unsur Kemampuan Fisik

- a. Fisik merupakan salah satu faktor utama yang berfungsi untuk melakukan gerakan. Agar seseorang mampu melakukan gerakan yang efektif dan efisien, harus didukung oleh kemampuan fisik yang baik dan prima. Beberapa macam kemampuan fisik antara lain: kekuatan, ketahanan, fleksibilitas dan ketajaman indera.
- b. Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan. Dengan demikian, kekuatan

sangat berkaitan dengan kondisi otot seseorang antara satu orang dengan orang yang lainnya, kekuatan otot seseorang bisa ditingkatkan dengan beragam pola latihan yang terpola dan teratur dengan kedisiplinan yang tinggi.

- c. Ketahanan atau daya tahan adalah kemampuan tubuh menyuplai oksigen yang dibutuhkan untuk melakukan aktivitas, khususnya aktivitas yang bersifat fisik. Dengan latihan-latihan tertentu yang teratur dan terpola, kapiler-kapiler jaringan otot akan meningkat sehingga daya tahan tubuh seseorang akan semakin baik.
- d. Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat. Jadi, kecepatan adalah indikasi utama dari kelincahan. Bayangkanlah seseorang yang tak punya kelincahan yang memadai, dia akan mudah dikalahkan oleh petinju yang punya kelincahan.
- e. Fleksibel atau kelenturan adalah kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang gerakannya. Kelenturan biasanya ditentukan oleh derajat gerak sendi-sendi.
- f. Ketajaman indera yang sangat membantu keterampilan gerak, terutama berkaitan dengan fungsi penglihatan dan pendengaran. Dengan penglihatan dan pendengaran yang baik, cepat dan tepat, maka seseorang sangat membantu untuk melakukan gerak motorik yang terampil dan maksimal.

2. Unsur Kemampuan Mental

Struktur mental sangat berkaitan dengan pikiran. Kemampuan mental berarti kemampuan untuk berpikir. Fungsi kemampuan mental adalah memberikan komando gerak sesuai yang diinginkan kepada system penggerak tubuh. Kemampuan mental diperlukan untuk mendukung terciptanya gerakan yang efektif dan efisien.

Beberapa jenis kemampuan mental antara lain:

- a) Kemampuan memahami gerakan yang akan dilakukan
- b) Kecepatan memahami stimulus
- c) Kecepatan membuat keputusan
- d) Kepahaman memahami hubungan spasial
- e) Kemampuan menilai obyek yang bergerak
- f) Kemampuan meniali irama
- g) Kemampuan meniali gerakan masa lalu
- h) Kemampuan memahami mekanika gerakan

Unsur Kemampuan Emosional

Kemampuan emosional merupakan salah satu factor yang mendukung terjadinya gerakan yang efektif dan efisien. Beberapa hal yang bisa digolongkan dalam kemampuan emosional antara lain:

- a. Kemampuan mengendalikan emosi dan perasaan
- b. Tidak ada gangguan emosional

- c. Merasa perlu dan ingin memperelajari serta melakukan gerakan motorik
- d. Memiliki sifat positif terhadap prestasi gerakan

Koordinasi gerak bisa terganggu jika kondisi emosi pembelajar tidak terkendali. Sebaliknya, jika mempunyai motivasi internal yang positif, maka pembelajar mempunyai modal yang berharga untuk meraih keterampilan dan keahlian motorik yang mampu.

Selain itu, keterampilan motorik kasar tidak semata-mata menggerakkan anggota tubuh saja, juga memerlukan kepandaian dan keterampilan intelektual, keterampilan sikap serta pemahaman dan penguasaan tata cara atau prosedur yang tepat terhadap gerakan yang harus dilakukan, seperti contoh jika anak melempar bola anak harus menfokuskan fikiran dan indra mata agar bola tersebut mengenai sasaran, oleh karena itu perkembangan anak haruslah seimbang, dalam semua perkembangan anak harus tersusun dan terorganisasi dengan baik dan berkembang secara rata. Termasuk dalam perkembangan motorik kasar, perkembangan yang lainnya harus berkembang rata dengan perkembangan-perkembangan yang ada.

2.2 Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet merupakan permainan tradisional yang mampu mengembangkan motorik kasar anak, kognitif dan juga sosial emosional pada anak. Permainan petak umpet mulai punah di taman kanak-kanak, oleh sebab itu baik untuk melestarikan kembali permainan tersebut.

2.2.1 Pengertian Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet adalah salah satu permainan yang sangat di gemari oleh anak-anak. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari bermain petak umpet salah satunya melatih kognitif dan fisik anak. Permainan tradisional ini sangat disayangkan jika harus punah dan tergantikan dengan permainan modern, karena permainan ini sangatlah lebih banyak manfaatnya dibandingkan permainan-permainan modern pada saat ini (Larasati, 2009: 105) permainan petak umpet adalah

salah satu permainan tradisional yang jenis permainannya mencari teman yang bersembunyi atau mencari dan bersembunyi yang dimainkan minimal oleh 2 orang dan dimainkan diluar ruangan. (Sugita, 2010:02) jethungan adalah istilah dalam bahasa jawa, yang dalam bahasa Indonesia adalah petak umpet. Sebuah permainan yang selain mengasyikkan juga membangun semangat kebersamaan, fisik dan jiwa social dari para pelakunya. (Jatmika, 2012: 95) permainan petak umpet adalah permainan tradisional anak-anak yang jenis permianananya dengan bersembunyi dan mencari, setiap anak yang kalah dalam hompempa akan menjaga pos dan mencari teman yang menang dalam hompempa. permainan Petak Umpet. Sebenarnya permainan-permainan tradisional (permainan rakyat) itu mengandung unsur-unsur pendidikan yang sangat baik, misalnya mengajarkan orang untuk sprortif, jujur dan kreatif permainan Petak Umpet secara fisik akan menjadikan anak lebih kuat dan tangkas. Selain di Indonesia, permainan ini juga sangat digemari oleh anak-anak diluar Indonesia. Untuk memainkan permainan ini, kita tidak membutuhkan banyak orang , minimal 4 sampai 5 orang, permainan tersebut sangat digemari oleh anak usia dini.

Permainan petak umpet adalah salah satu permainan yang dapat mengembang keterampilan motorik kasar pada anak, dengan permianan ini selain anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak juga dapat mengembangkan social dengan permainan ini, dalam permainan ini anak harus bisa menyebutkan angka 1-10 karena anak yang kalah hompempa menjadi penjaga pos dan harus menutup mata untuk memberikan kesempatan teman yang akan bersembunyi untuk mencari tempat persembunyian. Awal permaianan sebelum permainan dimulai terlebih dahulu anak harus melakukan hompempa dan anak yang menang dalam hompemapa wajib bersembunyi sedangkan anak yang kalah akan menjaga benteng atau pos untuk mencari teman-temanya yang besembunyi. Pencari menutup mata dan menghitung 1-10 teman-teman yang lain mencari tempat bersembunyi. Permianan petak umpet permianan tradisional yang harus dilestarikan dan dijaga, permainan ini sangat membantu perkembangan fisik anak, tidak hanya perkembangan fisik namun juga

perkembangan kognitif dan juga social emosional. Permainan ini tidak hanya duduk diam di tempat duduk karena permainan ini mengajarkan anak katif dalam bergerak.

2.2.2 Manfaat Permainan Petak Umpet

Segala hal pasti nya memiliki manfaat, dalam permainan juga banyak manfaat yang bisa anak ambil didalamnya. Seperti permainan memiliki manfaat tersendiri untuk perkembangan anak dalam berbagai hal, seperti perkembangan fisik. (Larasati, 2009: 105) Permainan petak umpet memiliki manfaat untuk mengembangkan kebersamaan, kemandirian, kepercayaan diri, keceriaan, keterampilan fisik dan kreativitas pemainnya. Berdasarkan uraian makna filosofinya, permainan ini secara tersirat mengajarkan kepada anak-anak bahwa dengan berpegang teguh kepada pedoman yang benar maka akan selamat.

Permainan petak umpet banyak memiliki manfaat bagi perkembangan fisik motorik anak, dalam permainan ini anak dituntut untuk lincah dan memiliki daya tahan tubuh yang baik, anak harus berlari kencang dan harus dapat melenturkan tubuh saat mencari tempat persembunyian dan saat bersembunyi. Permainan petak umpet

Permainan petak umpet merupakan salah satu permainan yang memiliki unsur berlari dan berkejaran, untuk cepat-cepat mendapatkan tempat persembunyian dan cepat-cepat sampai pada pos maka permainan petak umpet membutuhkan beberapa komponen fisik yaitu daya tahan tubuh, kecepaytan dalam berlari dan kelincahan, dalam permainan petak umpet unsure berlari sangat dominan baik berlari dalam mencari tempat persembunyian atau saling berlari untuk sampai pada pos. kemampuan berlari dalam permainan ini sangat membutuhkan kemampuan yang tinggi hal ini sering terjadi disaat anak saling mengejar untuk sampai pada pos upaya mengejar lawan kemampuan berlari kencang dan kelincahan sangatlah dibutuhkan. Permainan petak umpet unsure fisik juga sangat dominan muncul maka sangatlah dibutuhkan keseimbangan dan ketahanan tubuh dalam memainkan permainan petak umpet, permainan ini merupakan permainan olahraga yang dapat dan kemungkinan menghilangkan obesitas bagi anak. Saat pencari menemukan pemain maka mereka harus dapat berlari kencang n tu lebih dulu sampai ke pos dan pada saat itulah anak berolahraga (Safari, 2010:160)

Berbagai manfaat dalam permainan petak umpet juga bisa didapat oleh anak, salah satunya mengajarkan anak berpegang teguh pada pendirian atau pedoman yang anak pegang, barang siapa yang berpegang teguh pada kebenaran maka akan selamat. Banyak hal yang dapat diambil manfaatnya dari permainan petak umpet bagi perkembangan anak.

Sebuah permainan pasti ada manfaat, dalam permainan petak umpet ini banyak terkandung manfaat didalamnya. berikut adalah manfaat bermain petak umpet bagi anak usia dini:

1. Pintar berhitung. Permainan ini mengharuskan anak bisa berhitung ketika ia bertugas sebagai pencari
2. Melatih ketahanan fisik. Saat pencari dan menemukan tempat persembunyian permainan lain, maka ia dan pemain dituntut untuk berlomba lari sampai ke benteng. Sehingga, hal ini dibutuhkan energy dan ketahanan fisik saat berlari.
3. Megasah ketelitian dan kepekaan anak. Hal ini dilakukan saat ia mencari lawan yang sedang bersembunyi.
4. Melatih kesabaran. Mungkin, manfaat ini sangat dirasakan oleh pencari, karena anak harus sabar menemukan semua pemain. Selain itu, jika sang pencari harus kembali kalah, maka anak tersebut harus membutuhkan kesabaran untuk mengulang menghitung, dan mencari pemain lain.
5. Melatih ingatan. Dengan bermain, sang pencari dituntut bisa mengingat nama dan menyebutkannya saat memanggil lawan. (Jatmika, 2012:95)

2.2.3 Jalanya Permainan

Sebuah permainan pasti memiliki sebuah peraturan dan alur permainan. Jalannya permainan petak umpet, yaitu:

1. Kita harus menentukan seseorang yang kalah dan bertugas mencari pemain lain yang mengumpat. Biasanya pemilihan dilakukan dengan *hompimpa*.
2. Setelah dipilih seseorang yang kalah, kita menentukan tempat yang digunakan sebagai “benteng”. Benteng ini bisa berupa tembok, pohon. Selain itu yang kalah harus menghitung sampai angka yang ditentukan sambil menutup matanya menghadap benteng. Saat yang kalah berhitung pemain harus cepat-cepat bersembunyi di tempat yang aman dan tidak mudah terlihat.

3. Setelah hitungan selesai, yang kalah harus mencari semua pemain yang bersembunyi sampai ketemu.
4. Bila telah menemukan seseorang yang bersembunyi, yang kalah harus cepat-cepat berlari dan menepuk “beteng” sambil menyebut nama pemain yang ketahuan tersebut. Jangan sampai yang bersembunyi menepuk “benteng” terlebih dahulu. Menyebut nama sangat penting karena jika lupa menyebut nama pemain saat menepuk “benteng” maka pemain yang kalah harus mengulang menghitung dan mebiarkan pemain lain bersembunyi lagi.
5. Setelah semua sudah di temukan maka yang kalah kembali menutup mata mengadap “benteng” dan pemain lain berdiri berbaris di belakang pemain yang menutup mata. Sang pencari atau yang kalah bertugas menyebut salah satu nomor secaa acak. Pemain yang berada di urutan nomor tersebut adalah pemain yang harus menjadi pencari selanjutnya, namun jika pemain yang berada di urutan nomor itu merupakan pemain yang lebih dahulu menepuk “benteng” saat ketahuan tempat persembunyiannya, maka sang pencari tetap diposisi kalah, dan permainan pun dilanjutkan kembali. (Jatmika, 2012: 95)

Beberapa jalanya permainan petakumpet, yaitu:

- a. Setelah anak-anak yang akan bermainj jethungan berkumpul mereka lalu membuat dan menyepakati bersama beberapa peraturan diantaranya pembatasan wilayah permainan, larangan tidak boleh masuk harus benr-benar menyentuh lawan, saat pemain pencari mrenutup mata benar-benar tidak boleh melirik. Pemain pencari tidak terus menerus menunggu pangkalan (tunggu pos) dan sebagainya.
- b. Setelah peraturan sederhana disepakati, para pemain selanjutnya memilih sebuah pos sebuah pusat permainan. Pos tersebut dapat berupa sebatang pohon, sudut tembok, gardu ronda, tembok gapura, sudut pagar, tiang rumah, atau lainnya. Pos tersebut sedapat mungkin mudah dijangkau oleh pemain.
- c. Selanjtnya semua anak yang akan bermain harus melakukan hompimpa, untuk menentukan kalah menang dan terkahir pingsud.. setelah terdapat satu pemain yang “jadi”, maka anak-anak yang menang segera bersembunyi ke tempat-tempat yang tidak mudah dijangkau oleh semua pemain.
- d. Pencari member waktu kepada anak-anak yang akan bersembunyi. Biasanya memakai hitungan satu sampai sepuluh. Bila semua pemain menang telah bersembunyi,

kemudian mereka meneriakkan kata “*wis*” atau diam saja. Dengan kode seperti itu, berarti pemain “jadi” siap untuk mencarinya. ia harus mencari teman-temannya yang bersembunyi satu-persatu. Setelah menemukan satu anak, misalkan namanya *agus*, maka pemain “jadi” segera menyebut namanya (*sekit agus*). Kemudian mereka adu kecepatan dengan berlari kembali ke pos. Jika *agus* kalah cepat tiba di pos berarti ia yang “jadi”, dan si pencari atau pemain “jadi” ikut anak-anak yang menang dan bersembunyi. (Larasati, 2009: 103)

2.2.4 Waktu Permainan

Permainan ini juga dilakukan saat waktu senggang saja, seperti sore hari sambil lalu menunggu waktu mandi untuk pergi mengaji. Pada masa liburan permainan petak umpet juga sering dimainkan pada pagi hari, sedangkan untuk disekolah permainan ini dilakukan saat istirahat tiba. (Larasati, 2009:16) permainan petak umpet pada umumnya dilakukan setiap malam apabila tidak hujan. Pada zaman dahulu anak-anak sering memainkannya pada malam hari saat bulan purnama tiba dan permainan petak umpet yang juga disebut permainan *jethungan* oleh orang Jawa ini adalah permainan yang sangat digemari anak-anak. (Jatmika, 2012: 95) permainan petak umpet yang juga disebut *jethungan* biasanya dimainkan saat libur sekolah, saat bulan purnama atau malam hari dan juga saat waktu luang. Permainan ini adalah salah satu permainan yang sangat digemari oleh anak-anak pada jaman dahulu, namun pada jaman modern ini permainan sangat merosot akibat adanya permainan modern

Permainan petak umpet adalah permainan tradisional yang kaya akan manfaat, oleh sebab itu semestinya permainan ini tidak punah atau merosot karena adanya permainan modern yang tidak mengandung banyak manfaat bagi anak. Permainan ini dapat dikembangkan agar anak dapat melatih fisik dan mengasah pola berpikir anak.

2.2.5 Peserta Permainan

Permainan petak umpet memiliki peraturan dalam berjalannya permainan dan untuk keterbatasan peserta bermain. Permainan petak umpet biasanya dilakukan

oleh anak berumur 5-14 tahun dengan anggota minimal 5-10 orang anak. (Larasati, 2009: 107) selain tidak memerlukan biaya ataupun peralatan yang tertentu, permainan ini juga tidak membatasi jumlah peserta. Semua anak bisa bermain bersama anak yang cerdas dan tergolong pemberani biasanya sampai permainan terakhir tidak ditemukan oleh pencari. Para pemain akan mencari tempat yang aman dan sulit untuk ditemukan oleh pencari untuk bersembunyi. Terlebih-lebih apabila pencari adalah anak yang agak penakut, maka permainan akan berlangsung lama. (Jatmika, 2012: 95) untuk memainkan permainan ini kita membutuhkan banyak orang, minimal 4-5 orang. Permainan yang satu ini sangat digemari dibanding permainan tradisional lain, karena permainan ini sangat mudah dimainkan juga kaya manfaat khususnya bagi anak usia dini.

Sedangkan para pemain hanya duduk ditempat persembunyian atau bahkan sampai tertidur ditempat persembunyian yang gelap sampai permainan dinyatakan selesai. Permainan petak umpet biasanya dimainkan oleh anak yang berumur 5-14 tahun. Permainan petak umpet akan lebih seru jika jumlah pemain akan lebih banyak lagi, namun idealnya permainan ini dilakukan oleh 4-10 anak saja.

2.3 Permainan Pada Anak

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain merupakan salah satu kesibukan yang membuat anak senang dan dapat memberikan manfaat yang banyak bagi anak. Bermain juga merupakan kegiatan sosial karena dalam bermain anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya dan juga tidak membatasi anak dalam belajar sambil bermain.

2.3.1 Karakteristik Bermain Anak

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak seharusnya pasti tidak lenggang dari kata atau kegiatan bermain. Berbagai macam permainan anak lakukan untuk menambah wawasan, melatih imajinasi dan juga melatih fisik anak. Seseorang yang akan berhubungan langsung atau tidak langsung dengan anak usia dini maka

harus mengerti dan paham akan perkembangan anak melalui bermain. (Asmawati , 2010: 2.2) perkembangan anak pada tahun pertama sangatlah penting menentukan kualitasnya di masa depan. Anak adalah individu yang berbeda dan unik, memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahap usianya. Upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar sambil bermain.

Kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting, dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umunya dalam keadaan sakit, jasmani ataupun rohaninya (Montolalu, 2011:1.2).

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa bermain bagi anak sangatlah penting. Bermain bisa membuat anak dari tidak menjadi tahu, melatih fisik, mengasah daya pikir dan mampu membuat anak bersosial dengan baik. (Asmani, 2009: 93) Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain bersama teman-temannya dan suka mencari perhatian temannya. Mereka cenderung berlaku sportif dalam bermain.

Anak-anak pastinya setiap hari melakukan permainan, dan bisa dikatakan anak lebih menghabiskan waktunya dengan bermain, ketika anak bermain seseorang pasti bisa melihat jika anak tersebut dalam keadaan sehat namun sebaliknya jika anak tidak memiliki semangat maka harus kita ketahui bahwasanya pasti ada yang tidak baik dalam diri anak tersebut, seperti sakit rohani dan jasmani.

Terdapat beberapa karakteristik bermain pada anak. Beberapa karakteristik bermain pada anak tersebut, diantaranya:

1)Bermain Adalah Sukarela

Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila ini memang betul-betul memuaskan dirinya bukan dari iming-iming hadiah atau diperintah oleh orang lain.

2)Bermain Adalah Pilihan Anak

Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seseorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan carayang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan dan bukan lagi merupakan kegiatan bermain atau *nonplay*.

3)Bermain Adalah Kegiatan Yang Menyenangkan

Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress.

4) Bermain Adalah Simbolik

Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka.

5) Bermain Adalah Aktif Melakukan Kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa. (Montolalu, 2011:2.4)

Bermain sangatlah banyak memberikan hasil yang baik untuk perkembangan anak, anak dapat menemukan jati diri mereka dengan bermain. Bermain memberikan kesempatan anak untuk membuka kreativitas dan imajinasi anak. Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas bermain dilakukan anak dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di pendidikan anak usia dini adalah bermain dan belajar.

2.3.2 Arti Bermain Bagi Anak

Bermain memiliki arti yang sangat penting untuk anak usia dini, karena dunia anak-anak adalah dunia bermain. Sebagai seorang yang akan berinteraksi langsung dengan anak-anak maka haruslah memahami arti bermain itu sendiri bagi anak usia dini.

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Bermain mempunyai arti:

1. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
2. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya.
3. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikologi serta emosional)
4. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancainderanya sehingga terlatih dengan baik.

5. Secara alamiah motivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi. (Montolalu, 2011:1.7)

Banyak manfaat yang dapat diperoleh oleh anak dalam kegiatan bermain, dengan bermain anak dapat menemukan jati dirinya dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak, oleh sebab itu dunia bermain sangatlah lekat dengan dunia anak-anak. Plato (dalam Christiani, 2007) mencatat bahwa anak akan lebih mudah memahami aritmatika ketika diajarkan melalui bermain. Pada waktu itu Plato mengajarkan pengurangan dan penambahan dengan membagikan buah apel pada masing-masing anak. Kegiatan menghitung lebih dapat dipahami oleh anak ketika dilakukan sambil bermain dengan buah apel.

Bermain membuat anak lebih mudah memahami apa yang diajarkan, melalui bermain anak juga dapat mengembangkan apa yang ada dalam diri anak. Kegiatan-kegiatan pembelajaran yang disertai dengan kegiatan bermain akan lebih memudahkan anak mengerti dengan apa yang diterima anak.

5.2.1 Manfaat Bermain Bagi Anak

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ilmuwan menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak-anak dapat menyalurkan segala keinginannya, kepuasan, kreativitas, dan imjinasinya. Menjelaskan manfaat-manfaat bermain bagi anak, diantaranya:

1. **Bermain Memicu Kreativitas,**
Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan atau tanpa alat, mereka lebih kreatif.
2. **Bermain Manfaat Mencerdaskan Otak**
Bermain merupakan media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain juga mampu membantu perkembangan anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau

kecerdaan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir mereka.

3. **Bermain Bermanfaat Menanggulangi Konflik**
Pada anak usia dini tingkah laku yang sering muncul ke permukaan adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerja sama, simpatik, gambek, marah dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan social mereka.
4. **Bermain Bermanfaat Melatih Empaty**
Empati merupakan salah satu factor yang berperan dalam perkembangan social anak karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain.
5. **Bermain bermanfaat Mengasah Pncu Indera**
Kelima indera yaitu penglihatan, pendengaran penciuman, pengucapan, dan perabaan merupakan alat-alat yang vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi. Banyak jenis permainan yang menunjang perkembangan pancaindera seperti bermain kotak aroma.
6. **Bermain Sebagai Media Terapi**
Anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah konflik dan kecemasan.
7. **Bermain Melakukan Penemuan**
Bermain dapat menghasilkan ciptaan baru . anak manapun, usia berapapun, saat bermain sedang menciptakan sesuatu yang baru sesuatu yang belum diciptakan sebelumnya (Montolalu, 2011:1.8)

Dengan bermain anak mendapatkan manfaat-manfaatnya, yaitu:

- a. Anak-anak terjaga ketika langsung berhadapan dengan prospek bermain. Anak-anak langsung terlibat dalam kegiatan social yang mengajarkan keterampilan saat mereka sedang bersenang-senang.
- b. Anak-anak secara aktif terlibat dengan proses bermain game, tantangan social dan emosional muncul saat mendidik atau krisis terjadi, sehingga memberikan pengalaman belajar bermakna dengan segera
- c. Terapi bermain anak-anak dengan menyediakan lingkungan yang aman untuk mempraktekkan keterampilan baru. Anak-anak merasa santai dan arus diskusi mudah dalam pengaturan ini
- d. Pengamatan klinis dapat dilakukan dan ditarik kesimpulan tentang anak-anak yang tidak meningkatkan penggunaan keterampilan prososial setelah pembelajaran ekstra dan pemanduan praktek. Adanya sindrom organic, masalah kesehatan mental atau perlindungan anak perlu diselidiki (Hariyanto, 2010)

5.3 Permainan Tradisional

Kajian tentang permainan tradisional anak Indonesia umumnya belum sangat berkembang. Tidak terlihat perhatian yang cukup besar dari kalangan ilmuwan dari fenomena budaya ini, kecuali dari kalangan tertentu. Namun demikian perhatian yang cukup serius telah diberikan oleh pemerintah melalui Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan Tradisional. (Dharmamulya, 2008) Permainan tradisional merupakan salah satu media dalam proses anak-anak di suatu masyarakat. Begitu banyak manfaat yang dapat diperoleh ketika anak-anak bermain permainan tradisional. (Larasati, 2009: 2) Boedhisantoso (dalam Larasati, 2009: 3) mengatkan bahwa permainan tradisional pada gilirannya membuat anak dapat bersosialisasi dalam masyarakat dengan baik. Dengan bermain anak-anak dapat belajar norma-norma social yang ada dalam kehidupan masyarakat, mengenal nilai-nilai budaya. Dalam bermain juga dapat belajar banyak tentang pergaulan yang nantinya dapat berguna untuk menentukan jalan hidup dan kepribadinya. Ariani (dalam Larasati, 2009: 2) namun dengan seiring berkembangnya zaman, maka permainan tradisional sudah banyak yang digantikan dengan permainan modern. Dengan permainan modern seorang anak dapat memainkan berbagai jenis permainan yang ada dalam *play station* atau sejenisnya secara individual.

Tentunya tidaklah dihindaki permainan tradisional terkikis atau punah begitu saja oleh permainan modern yang cenderung membuat anak individual. Sementara itu dengan permainan tradisional sangatlah diharapkan anak bisa bersosialisasi dengan teman-temannya, jadi dalam permainan tersebut tidaklah hanya sekedar bermain, namun juga banyak mengandung manfaat didalam permainan tersebut. Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai yang pada gilirannya dapat dijadikan acuan untuk bermasyarakat.

Mengapa permainan tradisional harus dilestarikan?

1. Permainan tradisional umumnya menggunakan bahasa daerah, sehingga ciri budaya lokalnya begitu jelas

2. Permainan pada umumnya dimainkan pada masa kanak-kanak, jadi hal yang terkandung dalam permainan tersebut gampang melekat dalam pikiran anak (Dharmamulya, 2008)

Kutipan atau pendapat di atas, permainan tradisional layak dan harus dilestarikan, karena permainan tradisional banyak mengandung unsure positif bagi perkembangan anak usia dini. Pada permainan tradisional anak dapat mengenal bahasa tradisional daerah. Selain itu anak juga melatih fisik dan juga daya pikir anak, karena permainan tradisional ini mengharuskan anak mengasah pikir dan fisik. Selain itu, anak juga bisa berinteraksi dengan baik pada teman lingkungannya. Hal itu yang mengharuskan permainan tradisional tidak seharusnya punah dan hilang begitu saja tergantikan oleh permainan modern yang sangat bersifat individual.

5.4 Implementasi Permainan Petak Umpet

No	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan anak di depan kelas b. Guru mengajak anak ke halamn untuk senam bersama c. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum senam d. Guru dan anak senam bersama e. Guru mengajak anak kembali masuk kelas dan minum f. Guru mengabsen dan menanyakan keadaan anak g. Guru mengapersepsi pembelajaran kemarin 	<ol style="list-style-type: none"> a. Anak siap di depan kelas b. Anak berbaris rapi ke halamn untuk senam bersama c. Anak berdo'a terlebih dahulu sebelum senam dimulai d. Anak mengikuti contoh senam bersama e. Anak mengacung ketika diabsen
2	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran b. Guru mengenalkan warna yang ada pada bendera Indonesia c. Guru menjelaskan aturan permainan petak umpet yang akan dilakukan d. Guru mengajak anak ke halaman sekolah untuk melaksanakan permainan petak umpet e. Guru mengarahkan permainan petak umpet 	<ol style="list-style-type: none"> a. Anak memperhatikan penjelasan guru b. Anak mendengarkan menjawab saat guru menanyakan warna bendera merah putih c. Anak mendengarkan saat guru menerangkan tentang permainan petak umpet d. Anak mendengarkan saat guru membacakan peraturan

			permainan petak umpet e. Anak bermain petak umpet
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan b. Guru mengajak anak bersiap-siap untuk pulang c. Guru mengajak anak berdoa dan bernyanyi sebelum pulang 	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak menjawab saat ditanya pelajaran kembali b. Anak bersiap-siap pulang c. Anak berdoa dan bernyanyi sebelum pulang

5.5 Penelitian Yang Relevan

Terdapat adanya beberapa penelitian yang relevan terkait penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut menggunakan kartu angka untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. (Dewi, 2013) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan motorik kasar anak dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan dengan nilai rata-rata pada pratindakan 50,76%. Selanjutnya dengan siklus I, nilai rata-rata anak meningkat 68,18% dan siklus II nilai rata-rata anak mengalami peningkatan menjadi 81,06%. Perilaku anak juga berubah semakin meningkat, anak senang dan tidak bosan jika diterapkannya permainan petak umpet.

Keterampilan motorik kasar sangatlah penting dan juga sangat berpengaruh untuk perkembangan lainnya, maka dari itu, Sovianjari (2014) mengembangkan motorik kasar melalui bermain simpai. Hasil pembelajaran dengan bermain simpai dalam mengembangkan motorik kasar dapat dilihat dari proses penelitian prasiklus dengan hasil persentase 55,5%, lalu hasil siklus I mendapatkan hasil yang meningkat menjadi 66,6% dan yang siklus II mencapai 88,8%.

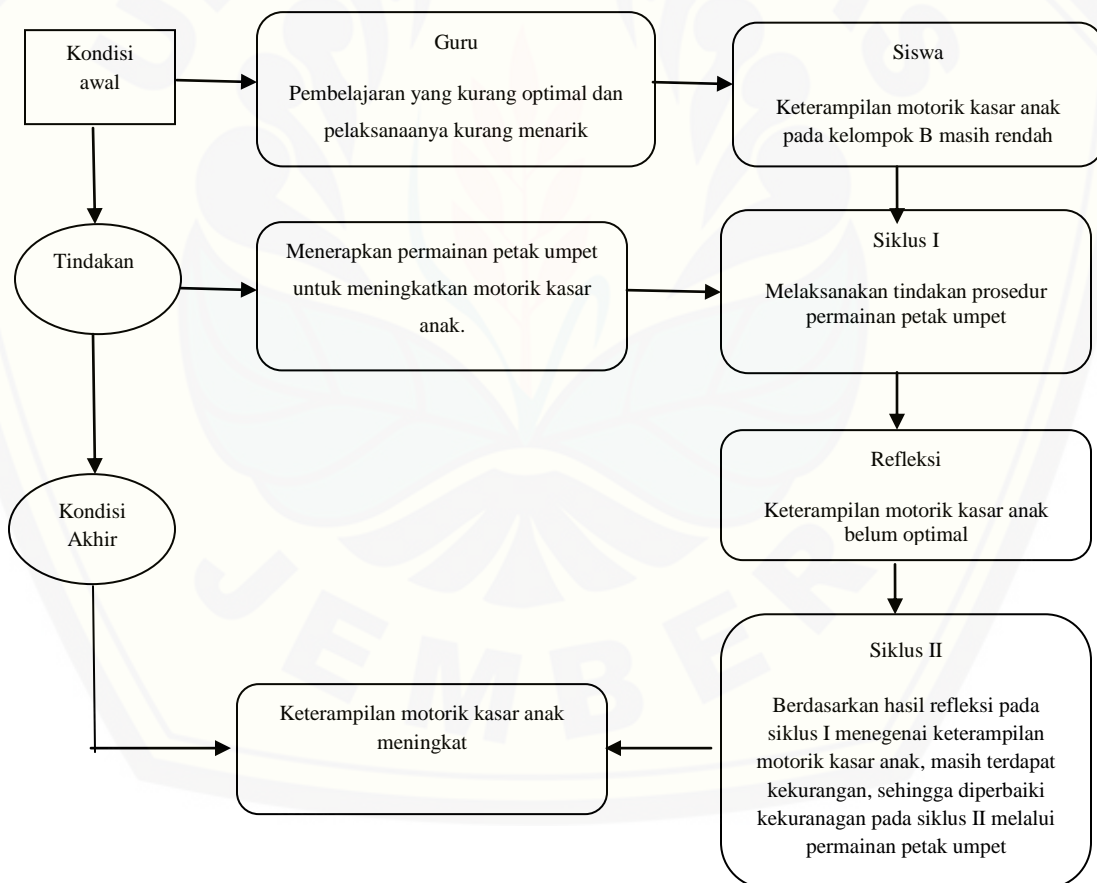
Kurniati (2006) menyatakan bahwa adanya dampak negative pada anak dengan permainan modern terhadap perkembangan motorik kasar anak, maka dari itu sangatlah di anjurkan permainan tradisional tidak punah dan tetap dilestarikan untuk perkembangan motorik kasar anak. Permainan modern hanya memfasilitasi anak untuk hanya tetap duduk sedangkan asupan makan tetap berjalan sehingga perkembangan tubuh tidak seimbang. Sementara itu fenomena permainan tradisional, menunjukkan

hal sebaliknya, anak-anak yang terlibat dalam permainan ini dituntut berjongkok, berlari, melompat, konsentrasi dan terampil.

Berdasarkan ke tiga hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan-permainan tradisional dan diantaranya petak umpet dapat meningkatkan motorik kasar anak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran, sebagai proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan anak.

5.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam kerangka berfikir pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Kerangka berfikir permainan petak umpet untuk meningkatkan motorik kasar anak

Berdasarkan hasil belajar anak di semester I dalam meningkatkan motorik kasar di kelompok B TK Dharma Indria I, menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar masih rendah, hal ini disebabkan kurangnya pembelajaran yang menunjang keterampilan motorik kasar anak, untuk itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dilakukan dengan menerapkan permainan tradisional petak umpet sebagai perantara, permainan tradisional petak umpet ini pilih karena banyak memiliki kelebihan untuk meningkatkan motorik kasar anak, juga menarik untuk anak dan tidak membuat anak bosan. Kegiatan permainan ini akan dilaksanakan secara berkelompok.

Tindakan dilakukan berdasarkan pada penerapan permainan petak umpet untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Permainan tradisional petak umpet disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada di semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 pada kelompok B. kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu si pencari mencari anak-anak yang bersumbunyi, selanjutnya jika pencari menemukan teman yang bersembunyi anak-anak akan berlari (berlomba) agar lebih cepat sampai ke pos permainan. Tahapan yang akan dilaksanakan selanjutnya adalah merefleksikan hasil peningkatan kemampuan berhitung, apabila siklus I hasilnya belum optimal maka akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II.

5.7 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan ini adalah jika guru menerapkan permainan petak umpet maka keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Sekolah yang menjadi tempat penelitian ini adalah TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Beberapa pertimbangan yang mendasari memilih sekolah ini adalah sebagai berikut:

1. Ketersediaan TK Dharma Indria I sebagai tempat penelitian
2. Adanya permasalahan dalam perkembangan social emosional pada anak kelompok B TK Dharma Indria I
3. Belum ada penelitian yang serupa di TK Dharma Indria I
4. Lokasi mudah dijangkau dan merupakan Laboratorium PG PAUD Universitas Jember

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Dharma Indria I yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 15 orang anak laki-laki dan 15 orang anak perempuan.

3.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pada hasil penelitian ini, maka memerlukan definisi operasional untuk mempermudah pemahaman tersebut, yaitu:

3.3.1 Keterampilan Motorik Kasar

Keterampilan motorik kasar anak yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan anak kelompok B TK Dharma Indria I dalam, kecepatan menghindari kejaran lawan, kecepatan mengejar lawan, dan menghindari rintangan.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Sekolah yang menjadi tempat penelitian ini adalah TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Beberapa pertimbangan yang mendasari memilih sekolah ini adalah sebagai berikut:

1. Ketersediaan TK Dharma Indria I sebagai tempat penelitian
2. Adanya permasalahan dalam perkembangan social emosional pada anak kelompok B TK Dharma Indria I
3. Belum ada penelitian yang serupa di TK Dharma Indria I
4. Lokasi mudah dijangkau dan merupakan Laboratorium PG PAUD Universitas Jember

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Dharma Indria I yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 15 orang anak laki-laki dan 15 orang anak perempuan.

3.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pada hasil penelitian ini, maka memerlukan definisi operasional untuk mempermudah pemahaman tersebut, yaitu:

3.3.1 Keterampilan Motorik Kasar

Keterampilan motorik kasar anak yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan anak kelompok B TK Dharma Indria I dalam, kecepatan menghindari kejaran lawan, kecepatan mengejar lawan, dan menghindari rintangan.

3.3.2 Permainan Petak Umpet

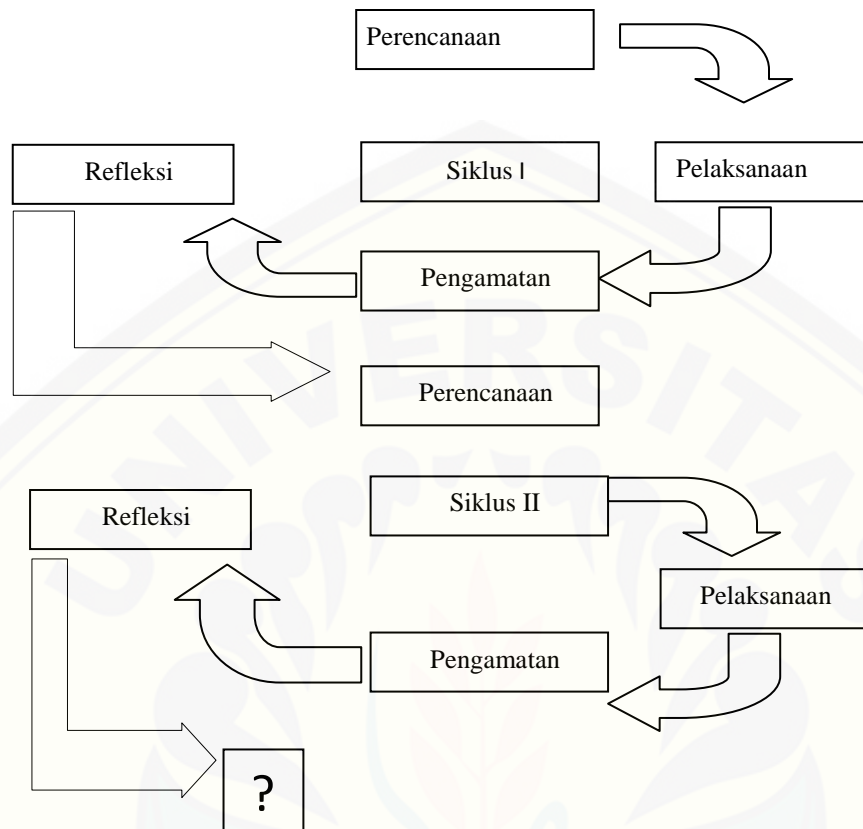
Permainan petak umpet adalah salah satu permainan tradisional, permainan mencari teman bersembunyi yang biasanya dimainkan minimal oleh 2 orang dan dimainkan diluar ruangan yang dilakukan oleh anak kelompok B TK Dharma Indria I untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak.

3.4 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas adalah atau bisa disebut dengan *Classroom action research*. Menurut Masyhud (2014:172) secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action reach*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Setyosari (2010:41) secara sederhana dapat diungkapkan bahwa penelitian tindakan atau penelitian tindakan kelas adalah belajar sambil bekerja (*learning by doing*). Arikunto (2010:128) penelitian tindakan kelas juga dapat diartikan lebih sempit sehingga diganti dengan penelitian tindakan dan agar dapat dilaksanakan oleh semua orang bukan hanya oleh guru.

Dalam penapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) adalah model penelitian yang dilaksanakan didalam kelas dan desain penelitian ini cocok digunakan untuk penelitian ini.

Penelitian ini mengikuti tahap-tahap PTK yang terdiri atas berbagai siklus dan disetiap siklus terdiri atas beberapa tahap, yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Jika digambarkan siklus pelaksanaanya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus pelaksanaan PTK oleh Kemis dan MC Taggart (sumber: Arikunto, 2010: 137)

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan siklus yang terdiri atas empat tahapan, yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Jika pada siklus I hasilnya mencapai 70% maka penelitian cukup sampai pada siklus I, tetapi jika belum mencapai maka akan dilaksanakan penelitian pada siklus II untuk perbaikan siklus I. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan penelitian pada setiap siklus.

3.5.1 Pra Siklus

Penelitian ini diawali dengan perizinan kepada kepala sekolah TK Dharma Indria I dan guru kelompok B. setelah mendapatkan izin penelitian langkah pertama

adalah melakukan observasi pada kelompok B untuk melihat bagaimana keterampilan motorik kasar anak kelompok B. Setelah observasi langkah selanjutnya yang dilakukan adalah wawancara kepada guru kelas kelompok B untuk mencari tahu keterampilan motorik kasar anak kelompok B yang kurang dan menanyakan penyebab atau latar belakang mengapa keterampilan motorik kasar anak tersebut bisa kurang. Setelah semua informasi didapatkan langkah selanjutnya yaitu meminta dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk menunjang penelitian ini, seperti: data nama anak kelompok B, data nama guru, data profil sekolah, perangkat pembelajaran dan kurikulum yang dibuat acuan untuk menyusun perangkat pembelajaran. Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I dilakukan simulasi mengajar.

3.5.2 Siklus I

Berdasarkan hasil observasi awal pada pra siklus, hasil yang didapat adalah rendahnya keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK dharma Indria I, sehingga diterapkan siklus I untuk mengetahui adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui bermain petak umpet. Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan, yaitu:

a. Perencanaan

Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk perencanaan tindakan, yaitu:

1. Menyiapkan semua perangkat pembelajaran yang dibutuhkan yang sesuai dengan tema (RKH/RPPH)
2. Menyiapkan tempat pembelajaran untuk melaksanakan permainan
3. Membuat instrument penilaian keterampilan motorik kasar anak
4. Membuat instrument penelitian yang berupa lembar observasi terhadap guru dan anak, pedoman wawancara terhadap guru.

b. Pelaksanaan

1. Kegiatan awal/ pembukaan
 - a. Guru menyiapkan anak di depan kelas

- b. Guru mengajak anak ke halamn untuk senam bersama
 - c. Guru meminta anak berdo'a terlebih dahulu sebelum senam dimulai
 - d. Guru memberikan contoh senam bersama lalu diikuti anak-anak
 - e. Guru mengabsen dan menayakan kabar anak
2. Kegiatan inti
- a. Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran hari ini
 - b. Guru mengenalkan permainan-permainan tradisional
 - c. Guru menerangkan tentang permainan petak umpet
 - d. Guru menjelaskan peraturan permaianan petak umpet
 - e. Guru mengajak anak untuk bermain bersama
3. Kegiatan akhir/penutup
- a. Guru melakukan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan
 - b. Guru meminta anak bersiap-siap untuk pulang
 - c. Guru mengajak anak berdo'a dan bernyanyi sebelum pulang

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan ketika anak melakukan permainan dibantu oleh guru dan pengamat yang telah ditunjuk, pengamatan dilakukan untuk menilai aktivitas guru dan anak serta mengetahui kendala-kendala yang terjadi saat permainan berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah siklus I dilaksanakan, hasil dari refrenksi digunakan untuk acuan tindakan pada siklus II, siklus II dilakukan untuk memperbaiki siklus I agar tujuan penelitian sesuai dengan harapan.

3.5.3 Siklus II

Siklus II dilakukan untuk memperbaiki jika pada siklus I hasil yang didapatkan kurang, pelaksanaan siklus II sesuai dengan pelaksanaan siklus I yaitu empat tahapan (perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi)

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes kinerja, yaitu:

3.6.1 Metode Observasi

Metode observasi adalah salah satu metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara mengamati objek yang diteliti. Metode observasi dipilih karena dapat dilaksanakan langsung dan mendapatkan data tanpa melibatkan subjek secara langsung. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang akan diobservasi pada anak meliputi: kemampuan anak dalam menacri tempat sembunyi, mencari teman yang bersembunyi, menghindari lawan, menghindari rintangan dan mematuhi peraturan, sedangkan yang diobservasi pada guru adalah ketepatan pada pelaksanaan pembelajaran. Alat yang digunakan berupalembar observasi dengan acuan pedoman lembar observasi yang telah dibuat.

3.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah salah satu metode untuk mengumpulkan data dengan cara bertanya kepada guru sebagai narasumber. Metode ini dipilih karena dapat memperoleh data secara detail dan menyeluruh dari guru kelompok B TK Dharma Indria I. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara bebas terpimpin yaitu saat berwawancara hanya berpedoman pada garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan yang dianggap perlu dan sesuai dengan penelitian. Wawancara dilakukan pada saat sebelum penerapan permainan petak umpet, sebelum penerapan bertujuan untuk mengetahui upaya apa yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dan setelah penerapan permainan tradisional bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru dalam penerapan permainan petak umpet untuk ,meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok BTK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

3.6.3 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber baik tertulis atau dokumen yang dimiliki responden. Metode dokumentasi ini dipilih karena membutuhkan data baik secara tertulis maupun berupa foto. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang dapat diperoleh dari dokumen-dokumen yang dimiliki sekolah dengan cara melihat dan mencatat kembali data yang dibutuhkan. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah daftar nama anak kelompok B, data nama guru TK Dharma Indria I, profil sekolah, lembar keterampilan motorik kasar kelompok B dan perangkat pembelajaran (RKH/RPPH)

3.6.4 Metode Tes Unjuk Kerja

Tes unjuk kerja adalah merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan/tugas. Tujuan penilaian unjuk kerja adalah untuk mengetahui apa yang siswa ketahui dan apa yang mereka lakukan, dengan demikian penilaian unjuk kerja tersebut harus bermakna, autentik dan dapat mengukur penguasaan siswa. Autentik artinya realistik atau sesuai dengan kehidupan nyata.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan diskriptif kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengelola data yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengelola data dari hasil tes kinerja anak. Cara mengelola data dari kedua teknik dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

- a. analisis data individu atau anak

Menurut Masyhud (2014:284), rumus analisis data individu yaitu:

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

- pi* : prestasi individual
srt : skor riil tercapai
si : skor ideal yang dapat dicapai

b. analisis data klasikal atau kelas

Menurut Maghsun, dkk .1992, rumus analisi data klasikal/ kelas yaitu:

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

keterangan :

M = Mean (rata-rata)

x = Banyak nilai (jumlah anak)

Berikut ini kriteria keberhasilan keterampilan motorik kasar anak dengan menggunakan persentase, baik secara individual maupun klasikal atau kelas (Masyhud, 2014:289)

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian
Keterampilan Motorik
kasar

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

Keberhasilan dari ketrampilan motorik kasar anak melalui bermain petak umpet ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu:

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes kinerja, jika mencapai nilai ≥ 70 , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan keterampilan motorik kasar melalui bermain petrak umpet

- b. Nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes kinerja, jika mencapai ≥ 70 maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.



BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

5.1 Penerapan permainan petak umpet dalam peningkatan keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan di dalam kelas dengan 3 kelompok sesuai urutan bangku sedangkan pada siklus II dilaksanakan di halaman sekolah namun dengan pembagian kelompok laki-laki dan kelompok perempuan dengan di dilakukan menggunakan permainan yang sama.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian tentang peningkatan motorik kasar pada anak kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru Kelas

- a. Hendaknya menerapkan permainan petak umpet agar keterampilan motorik kasar anak meningkat secara berkelanjutan.
- b. Hendaknya guru kelas lain juga menerapkan permainan petak umpet untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.
- c. Hendaknya menerapkan permainan petak umpet juga untuk mengembangkan kemampuan yang lain.

5.2.2 Bagi Lembaga

- a. Hendaknya memberikan motivasi kepada semua guru untuk menerapkan permainan petak umpet sebagai salah satu usaha untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak.

- b. Hendaknya memberikan dukungan dan memfasilitasi apa yang dibutuhkan untuk menerapkan permainan petak umpet pada setiap kelas.

5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. Hendaknya dapat menganalisis kelebihan dan kekurangan dari penelitian ini untuk dijadikan pertimbangan dan perbaikan dalam penelitian yang sejenis.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan refrensi untuk melakukan penelitian yang sejenis.

5.2.4 Bagi Anak

- a. Hendaknya melestarikan permainan tradisional petak umpet yang dapat melatih motorik kasar anak
- b. Hendaknya membiasakan diri dalam bermain tradisional yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar
- c. Hendaknya mengambil manfaat-manfaat lain yang ada dalam permainan petak umpet

5.2.5 Bagi Orang Tua

- a. Hendaknya membiarkan anak untuk bermain aktif bersama teman-temang di lingkungan rumah agar anak tidak merasa terkekang dan bosan
- b. Hendaknya memperhatikan kembali tentang perkembangan anak

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian*: Jakarta. Rineka Cipta
- Askar, S. 2009. Al-Azhar. Jakarta Selatan: Senayan Publishing
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2009. *Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Asmawati, Luluk. 2009. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usian Dini*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Azroqu, Qoqo. 2013. *Undang-undang Republik Indonesia*. qoqoazroqu.blogspot.co.id/2013/01/undang-undang-republik-indonesia-nomor.html?m=1. Diakses pada 17April 2016
- Christianti, Martha. 2007." Anak dan Bermain ". Jurnal Tidak Diterbitkan. Jogjakarta: Unoversitas Negri Jojakarta
- Decaprio, Ricard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press
- Dewi, Novia Candra. 2013. *Penerapan Permainan Petak Umpet Variatif Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak TK A PAUD Laboratorium UM Kota Blitar*. Blitar
- Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Jogjakarta: Kepel Press
- Haditono, Siti Rahayu. 2006. *Psikologi Perekemabangan*. Jogjakarta: Gadjag Mada University Press
- Hariyanto. 2010. Belajarpsikologi.com/manfaat-terapi-permainan-bagi-anak/: diakses pada 28 Maret 2015.
- Jatmika, Nur Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*.Jogjakarta: Diva Press
- Kristianto. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek. Semarang.
- Kurniati, Euis. 2006. *Peran Permainan Tradisional Jawa Barat Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Jawa Barat.

- Larasati. 2009. *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Jogjakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB)
- Maghsun, dkk. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember
- Mashyud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*: Jember. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan
- Montolalu B.E.F, dkk. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media
- Safari. 2010. *Analisi Unsur Olahraga Dalam Permainan Tradisional*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*: Jakarta. Prenada Media Group
- Soetjiningsih, Christiana, H. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak-Kanak*: Jakarta. Prenada Media Group
- Sovianjari, Anna. 2014. *Upaya Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Bermain Simpai Bagi Peserta Didik Di BA Aisiyah Sucen 3 Salam Magelang Jawa Tengah*. Magelang
- Sugita, Kang. 2010. <http://agama.kompasiana.com/2010/06/20/jethungan/>: Jogjakarta. diakses pada tanggal 18 Maret 2015
- Sujiono, Bambang. 2012. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang: Penerbit Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia
- Suyadi, dkk. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Pedagogia
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-RUZ MEDIA

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik Paud Dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Gaya Media

Yusriana, Ajeng. 2012. *Kiat-kiat Menjadi guru PAUD*. Jogjakarta. Diva Press

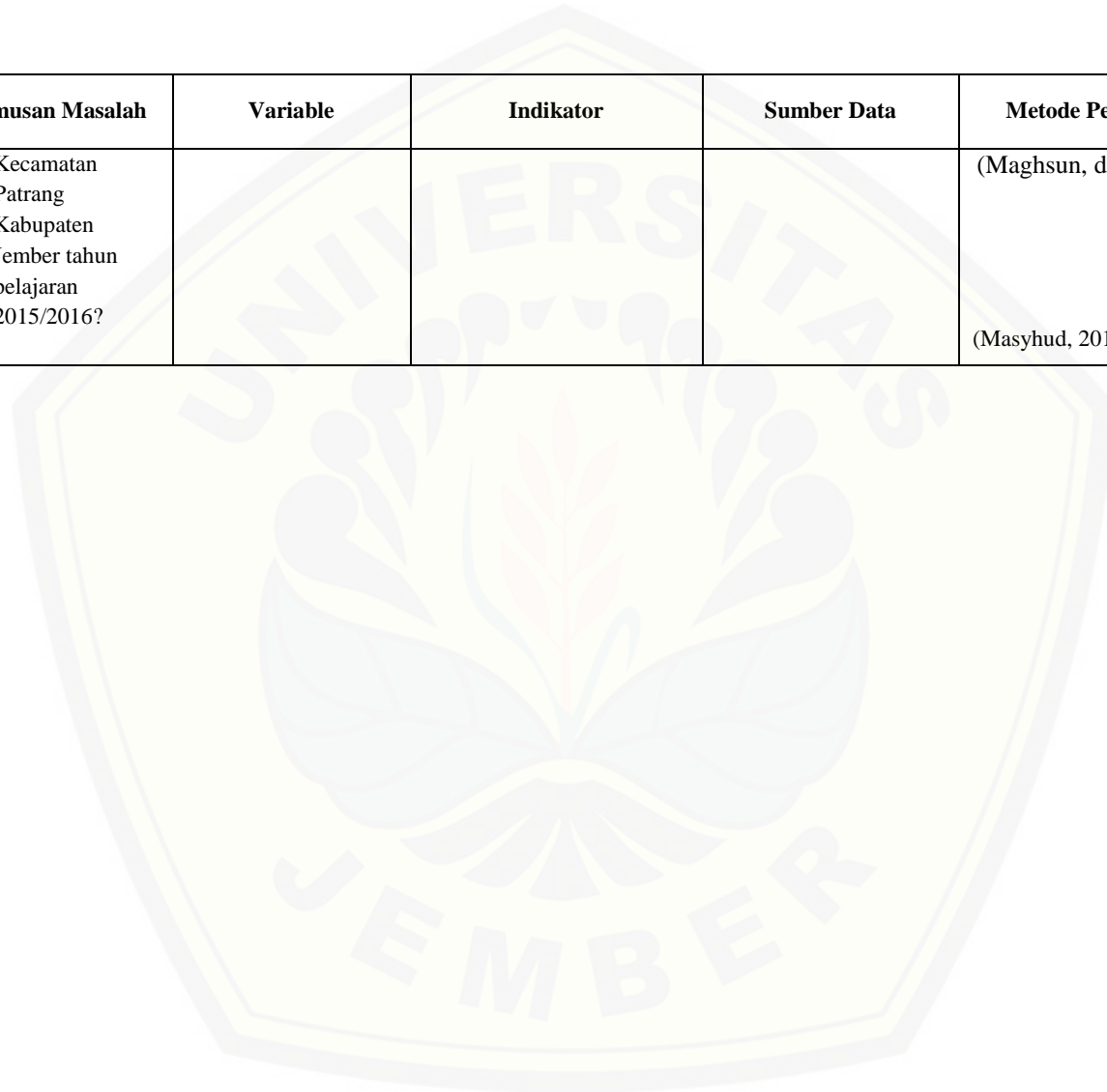


LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Petak Umpet di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	<p>1. Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B melalui bermain petak umpet di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016?</p> <p>2. Bagaimanakah penerapan kegiatan bermain petak umpet anak kelompok B dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar di TK Dharma Indria I</p>	<p>1. Kegiatan bermain petak umpet</p> <p>2. Keterampilan motorik kasar</p>	<p>1. Kegiatan bermain petak umpet</p> <p>a. Kecepatan dalam mencari tempat persembunyian</p> <p>b. Kecepatan menyentuh pos</p> <p>c. Sportifitas dalam permainan (mentaati peraturan)</p> <p>2. Keterampilan motorik kasar:</p> <p>a. Kecepatan mengejar lawan</p> <p>b. Kecepatan menghindari kejaran lawan</p> <p>c. Menghindari rintangan</p>	<p>1. Subjek penelitian: Anak kelompok B TK Dharma Indria I Jember Tahun Pelajaran 2015/2016</p> <p>2. Informan: Guru kelompok B TK Dharma Indria I Jember Tahun Pelajaran 2015/2016</p> <p>3. Kepala TK</p> <p>4. Dokumen</p> <p>5. Literature/ Kepustakaan</p>	<p>1. Penentuan daerah penelitian: TK Dharma Indria I</p> <p>2. Pengumpulan Data:</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Dokumentasi</p> <p>c. Wawancara</p> <p>3. Analisis Data:</p> <p>a. Data Kualitatif</p> <p>b. Data kuantitatif</p> <p>Rumus: $Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$</p> <p>Keterangani: pi : prestasi individual srt : skor riil tercapai si: skor ideal yang dapat dicapai</p> <p>Analisis data kalsikal/ kelas</p> <p>Rumus: $M = \frac{\sum x}{N}$</p> <p>keterangan : M = Mean (rata-rata) x = Banyak nilai (jumlah anak)</p>	<p>Jika diterapkan permainan petak umpet, maka keterampilan motorik kasar anak kelompok B di TK dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016 akan meningkat</p>

Judul	Rumusan Masalah	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
	Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016?				(Maghsun, dkk. 1992) (Masyhud, 2014:286)	



LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Aktivitas guru dalam penerapan permainan petak umpet untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak	Guru kelompok B TK Dharma Indria I
2	Aktivitas anak dalam penerapan permainan petak umpet untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar	Pengamat

B.2 Pedoman Wawancara

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian	
a.	Informasi tentang peningkatan keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria	Guru kelompok B TK Dharma Indria I
b.	Informasi tentang kendala yang dialami anak kelompok B TK Dharma Indria I dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar	Guru kelompok B TK Dharma Indria I
c.	Upaya apa yang sudah dilakukan untuk meningkatkan Keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria I	Guru kelompok B TK Dharma Indria I
2.	Sesudah pelaksanaan penelitian	
a.	Tanggapan guru tentang penerapan permainan petak umpet untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria I	Guru kelompok B TK Dharma Indria I
b.	Kendala yang dialami dalam penerapan permainan petak umpet	Guru kelompok B TK Dharma Indria I

B.3 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Daftar nama anak kelompok B TK Dharma Indria I	Dokumen
2	Daftar nama guru TK Dharma Indria I	Dokumen
3	Profil sekolah TK Dharma Indria I	Dokumen
4	RKH pra siklus	Dokumen
5	Daftar nilai keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria I	Dokumen
6	Foto kegiatan selama pelaksanaan tindakan	Dokumen

B.4 Pedoman Tes Kinerja

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Hasil tes anak selama proses penerapan permainan petak umpet	Anak kelompok B TK Dharma Indria I

LAMPIRAN C.1 PEDOMAN OBSERVASI

C.1.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Guru

- Nama guru :
 Hari/Tanggal :
 Petunjuk : - Berilah tanda (√) pada kolom “ya” dan “tidak” sesuai dengan aspek yang dinilai
 - Jika jumlah pengamatan “Ya” ≥ 70% maka hasil aktivitas guru sudah sesuai dan jika jawaban “Tidak” ≥ 70% maka aktivitas guru tidak sesuai

No.	Aspek yang dinilai	Cek	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan awal/pembukaan		
	1. Guru menyiapkan anak di depan kelas		
	2. Guru mengajak anak ke halamn untuk senam bersama		
	3. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum senam		
	4. Guru dan anak senam bersama		
	5. Guru mengajak anak kembali masuk kelas dan minum		
	6. Guru mengabsen dan menanyakan keadaan anak		
	7. Guru mengapersepsi pembelajaran kemarin		
II	Kegiatan Inti		
	8. Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran		
	9. Guru mengenalkan warna yang ada pada bendera Indonesia		
	10. Guru menjelaskan aturan permainan petak umpet yang akan dilakukan		
	11. Guru mengajak anak ke halaman sekolah untuk melaksanakan permainan petak umpet		
III	Kegiatan penutup		
	12. Guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan		
	13. Guru mengajak anak bersiap-siap untuk pulang		
	14. Guru mengajak anak berdoa dan bernyanyi sebelum pulang		
	Jumlah		

Jember, 2016

Guru Kelompok B

.....
 NIM

C.1.2 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Anak

- Nama anak :
 Hari/Tanggal :
 Petunjuk : - Berilah tanda (√) pada kolom “ya” dan “tidak” sesuai dengan aspek yang dinilai
 - Jika jumlah pengamatan “Ya” \geq 70% maka hasil aktivitas anak sudah sesuai harapan dan jika jawaban “Tidak” \geq 70% maka aktivitas anak tidak sesuai harapan

No.	Aspek yang dinilai	Cek	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan awal/ pembukaan		
	a. Anak siap di depan kelas		
	b. Anak berbaris rapi ke halamn untuk senam bersama		
	c. Anak berdo'a terlebih dahulu sebelum senam dimulai		
	d. Anak mengikuti contoh senam bersama		
	e. Anak mengacung ketika diabsen		
II	Kegiatan inti		
	f. Anak memperhatikan penjelasan guru		
	g. Anak mendengarkan menjawab saat guru menanyakan warna bendera merah putih		
	h. Anak mendengarkan saat guru menerangkan tentang permainan petak umpet		
	i. Anak mendengarkan saat guru membacakan peraturan permaianan petak umpet		
	j. Anak bermaian petak umpet		
III	Kegitan Akhir/ Penutup		
	k. Anak menjawab saat ditanya pelajaran kembali		
	l. Anak bersiap-siap pulang		
	m. Anak berdo'a dan bernyanyi sebelum pulang		
Jumlah			

Jember, 2016

Pengamat

.....
 NIM

LAMPIRAN C.2 HASIL OBSERVASI**C.2.1 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I**

- Nama guru : Ana Istiana Yamani
 Hari/Tanggal : Rabu, 11 Mei 2016
 Petunjuk : - Berilah tanda (√) pada kolom “ya” dan “tidak” sesuai dengan aspek yang dinilai
 - Jika jumlah pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka hasil aktivitas guru sudah sesuai dan jika jawaban “Tidak” $\geq 70\%$ maka aktivitas guru tidak sesuai

No.	Aspek yang dinilai	Cek	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan awal/pembukaan		
1	Guru menyiapkan anak di depan kelas	√	
2	Guru mengajak anak ke halaman untuk senam bersama		√
3	Guru mengajak anak untuk berdoa	√	
4	Guru dan anak senam bersama		√
5	Guru mengajak anak kembali masuk kelas dan minum		√
6	Guru mengabsen dan menanyakan keadaan anak	√	
7	Guru mengapersepsi pembelajaran kemarin	√	
II	Kegiatan Inti		
8	Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran	√	
9	Guru mengenalkan warna yang ada pada bendera Indonesia	√	
10	Guru menjelaskan aturan permainan petak umpet yang akan dilakukan	√	
11	Guru mengajak anak ke halaman sekolah untuk melaksanakan permainan petak umpet		√
III	Kegiatan penutup		
12	Guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan	√	
13	Guru mengajak anak bersiap-siap untuk pulang	√	
14	Guru mengajak anak berdoa dan bernyanyi sebelum pulang	√	
Jumlah		10	4

Jember, 11 Mei 2016

Guru Kelompok B

Deasylia Ike A, S.Pd

C.2.2 Lembar Observasi Kegiatan Anak Siklus I

Hari/Tanggal : Rabu, 11 Mei 2016s
 Petunjuk : - Berilah tanda (√) pada kolom “ya” dan “tidak” sesuai dengan aspek yang dinilai
 - Jika jumlah pengamatan “Ya” \geq 70% maka hasil aktivitas anak sudah sesuai harapan dan jika jawaban “Tidak” \geq 70% maka aktivitas anak tidak sesuai harapan

No.	Aspek yang dinilai	Cek	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan awal/ pembukaan	√	
	a. Anak siapkan anak di depan kelas	√	
	b. Anak berbaris rapi ke halamn untuk senam bersama		√
	c. Anak berdo'a terlebih dahulu sebelum senam dimulai	√	
	d. Anak mengikuti contoh senam bersama		√
	e. Anak mengacung ketika diabsen		√
II	Kegiatan inti		
	f. Anak memperhatikan penjelasan gur	√	
	g. Anak mendengarkan menjawab saat guru menanyakan warna bendera merah putih	√	
	h. Anak mendengarkan saat guru menerangkan tentang permainan petak umpet	√	
	i. Anak mendengarkan saat guru membacakan peraturan permainan petak umpet	√	
	j. Anak bermaian petak umpet		√
III	Kegitan Akhir/ Penutup		
	k. Anak menjawab saat ditanya pelajaran kembali	√	
	l. Anak bersiap-siap pulang	√	
	m. Anak berdo'a dan bernyanyi sebelum pulang	√	
	Jumlah	10	4

Jember, 11 Mei 2016

Pengamat

Iin Munfaati Aliyah

C.2.3 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Nama guru : Ana Istiana Yamani
 Hari/Tanggal : Sabtu, 21 Mei 2016
 Petunjuk : - Berilah tanda (√) pada kolom “ya” dan “tidak” sesuai dengan aspek yang dinilai=
 - Jika jumlah pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka hasil aktivitas guru sudah sesuai dan jika jawaban “Tidak” $\geq 70\%$ maka aktivitas guru tidak sesuai

No.	Aspek yang dinilai	Cek	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan awal/pembukaan		
	1. Guru menyiapkan anak di depan kelas	√	
	2. Guru mengajak anak ke halaman untuk senam bersama	√	
	3. Guru mengajak anak untuk berdoa	√	
	4. Guru dan anak senam bersama	√	
	5. Guru mengajak anak kembali masuk kelas dan minum	√	
	6. Guru mengabsen dan menanyakan keadaan anak	√	
	7. Guru mengapersepsi pembelajaran kemarin	√	
II	Kegiatan Inti		
	8. Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran	√	
	9. Guru mengenalkan lingkungan sekolah	√	
	10. Guru menjelaskan aturan permainan petak umpet yang akan dilakukan	√	
	11. Guru mengajak anak ke halaman sekolah untuk melaksanakan permainan petak umpet	√	
III	Kegiatan penutup		
	12. Guru melakukan refleksi dan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan	√	
	13. Guru mengajak anak bersiap-siap untuk pulang	√	
	14. Guru mengajak anak berdoa dan bernyanyi sebelum pulang	√	
	Jumlah	14	0

Jember, 21 Mei 2016

Guru Kelompok B

Deasylia Ike A, S.Pd

C.2.4 Lembar Observasi Kegiatan Anak Siklus II

- Hari/Tanggal : Sabtu, 21 Mei 2016
- Petunjuk : - Berilah tanda (√) pada kolom “ya” dan “tidak” sesuai dengan aspek yang dinilai
 - Jika jumlah pengamatan “Ya” \geq 70% maka hasil aktivitas anak sudah sesuai harapan dan jika jawaban “Tidak” \geq 70% maka aktivitas anak tidak sesuai harapan

No.	Aspek yang dinilai	Cek	
		Ya	Tidak
I	Kegiatan awal/ pembukaan		
	a. Anak siapkan anak di depan kelas	√	
	b. Anak berbaris rapi ke halamn untuk senam bersama	√	
	c. Anak berdo'a terlebih dahulu sebelum senam dimulai	√	
	d. Anak mengikuti contoh senam bersama	√	
	e. Anak mengacung ketika diabsen	√	
II	Kegiatan inti		
	f. Anak memperhatikan penjelasan gur	√	
	g. Anak mendengarkan guru menjelaskan tentang lingkungan sekolah	√	
	h. Anak mendengarkan saat guru menerangkan tentang permainan petak umpet	√	
	i. Anak mendengarkan saat guru membacakan peraturan permainan petak umpet	√	
	j. Anak bermaian petak umpet	√	
III	Kegitan Akhir/ Penutup		
	k. Anak menjawab saat ditanya pelajaran kembali	√	
	l. Anak bersiap-siap pulang	√	
	m. Anak berdo'a dan bernyanyi sebelum pulang	√	
	Jumlah	14	0

Jember, 21 Mei 2016

Pengamat

Iin Munfaati Aliyah

LAMPIRAN D.1 PEDOMAN WAWANCARA**D.1.1 Pedoman Wawancara Dengan Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : Untuk mengetahui upaya apa yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria I
 Bentuk : Wawancara bebas
 Responden : Guru kelompok B
 Nama Guru :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah peningkatan motorik kasar anak kelompok B saat ini? apa ada anak yang kurang dalam keterampilan motorik kasar anak?	
2	Jika ada, upaya apa yang sudah ibu lakukan untuk meningkatkan keterampilan anak tersebut?	
3	Apa yang melatar belakangi kurangnya keterampilan motorik kasar anak kelompok B?	

Guru Kelompok B
 Jember,.....2015
 Pewawancara

Deasylia Ike A, S.Pd

Ana Istiana Yamani

D.1.2 Pedoman Wawancara Dengan Guru Sesudah Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru dalam penerapan permainan permainan petak umpet untuk meningkatkan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria I

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B

Nama Guru : Deasylia Ike A, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu tentang penerapan permainan petak umpet untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang telah dilaksanakan?	
2	Menurut Ibu, apakah permainan petak umpet cocok dilakukan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok AI?	
3	Bagaimanakah keterampilan motorik kasar kelompok B setelah dilakukan tindakan?	

Guru Kelompok B
 Jember,.....2016
 Pewawancara

Deasylia Ike A, S.Pd

Ana Istiana Yamani

LAMPIRAN D.2 HASIL WAWANCARA**D.2.1 Hasil Wawancara Dengan Guru Sebelum Tindakan**

- Tujuan : Untuk mengetahui upaya apa yang sudah dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria I
- Bentuk : Wawancara bebas
- Responden : Guru kelompok B
- Nama Guru : Deasylia Ike A, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah peningkatan motorik kasar anak kelompok B saat ini? apa ada anak yang kurang dalam keterampilan motorik kasar anak?	Peningkatan motorik kasar anak kelompok B belum begitu baik karena masih ada anak yang keterampilan motorik kasarnya kurang dikarenakan beberapa hal.
2	Jika ada, upaya apa yang sudah ibu lakukan untuk meningkatkan keterampilan anak tersebut?	Untuk upaya yang khusus belum saya terapkan, karena kurangnya tenaga pendidik di kelompok B sehingga jika akan diterapkan upaya atau teknik untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang masih kurang maka pembelajaran akan sedikit terhambat, tetapi secara tidak langsung dalam proses pembelajaran sudah ada upaya untuk hal tersebut.
3	Apa yang melatar belakangi kurangnya keterampilan motorik kasar anak kelompok B?	Hal-hal yang melatar belakangi permasalahan tersebut itu bermacam-macam, karena hal yang menjadi faktornya itu berasal dari keluarga atau lingkungannya, karena tidak hanya dari lingkungan sekolah saja anak bergaul. Ada satu anak yang memang keterampilan motorik kasarnya sangat kurang karena memiliki pengalaman yang menjadikannya trauma dan takut untuk sendiri.

Jember, 30 November 2015

Guru Kelompok A1

Pewawancara

Deasylia Ike A, S.Pd

Ana Istiana Yamani

D.2.2 Hasil Wawancara Dengan Guru Sesudah Tindakan

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru dalam penerapan permainan permainan petak umpet untuk meningkatkan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Indria I
- Bentuk : Wawancara bebas
- Responden : Guru kelompok B
- Nama Guru : Deasylia Ike A, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu tentang penerapan permainan petak umpet untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang telah dilaksanakan?	Bagus, karena anak senang dan tidak hanya belajar di dalam kelas tapi anak juga bisa bermain sambil belajar
2	Menurut Ibu, apakah permainan petak umpet cocok dilakukan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B?	Sangat cocok dalam meningkatkan keterampilan motorik anak, karena dalam permainan ini memerlukan kelincahan dalam menggerakkan otot-otot kasar yang ada pada anak
3	Bagaimanakah keterampilan motorik kasar kelompok B setelah dilakukan tindakan?	Alhamdulillah sudah cukup baik, dari yang biasanya hanya diam saat istirahat sudah bisa ikut bermain secara aktif dengan teman-teman yang lain.

Jember, 21 Mei 2016

Guru Kelompok B

Pewawancara

Deasylia Ike A, S.Pd

Ana Istiana Yamani

LAMPIRAN E. DOKUMENTASI**E.1 Daftar Nama Anak Kelompok B**

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	
		L	P
1	Arjuna Nararya P.	√	
2	Balqis Aurelian		√
3	Satria Diris S.	√	
4	Hafizh Juan F	√	
5	Dini Oktamiarti G.		√
6	Danita Salsa		√
7	Maulana Risky R.	√	
8	Dewi Wahyufitri D.		√
9	Rakha Winna A.s	√	
10	Nabila Cahya N.		√
11	Alzena Naila		√
12	Aprilio Jovaroni	√	
13	Rafael Zainur S.	√	
14	Naura Salvia A.		√
15	L. Putri Wahyu		√
16	Agil Firdaus M.	√	
17	Riski Akbar	√	
18	Satria Adiguna D.	√	
19	Azizah Azalia B.P		√
20	M.Luiz Marchel	√	
21	Sabria Adiguna P.		√
22	Azzulaycka X.		√
23	Asyraf Zain Naji S.	√	
24	Raikhan Alief	√	
25	Fenny Frazzety		√
26	Ichsan Muharromi	√	
27	Melati Cahyaning		√
28	Rista Aufa Atiqah		√
29	Hadin Putra P.	√	
30	Amirah Jasmine K.		√
Jumlah		15	15

E.2 Daftar Nama Guru

**Daftar Nama Guru TK Dharma Indria II
Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016**

No	Nama	Tempat, Tanggal lahir	P/L	Jabatan
1	Rohatun, SP.d	Jember, 19 Juli 1968	P	Kepala Sekolah
2	Tutik Purwati, SP.d	Jember, 5 Mei 1971	P	Guru
3	Imanah	Banyuwangi, 2 September 1962	P	Guru
4	Deasylia Ike A, SPd	Jember, 14 Januari 1988	P	Guru

E.3 Profil Sekolah

Profil Taman Kanak-kanak Dharma Indria 1 Patrang Jember		
1.	Nama Lembaga	TK Dharma Indria 1 Patrang Jember
2.	Jenis program	Taman Kanak-kanak
3.	Tahun berdiri	1975
4.	Alamat Lengkap	
	Jalan	Jalan Jeruk no.10
	RT/RW/Dusun	RT 02 RW 03
	Desa/Kelurahan	Patrang
	Kecamatan	Patrang
	Kabupaten/Kota	Jember
	Propinsi	Jawa Timur
5.	Penanggung Jawab Kelembagaan	Yayasan
	Nama Lengkap	Ny. Priwahyu Harianti
	Jabatan	Ketua Yayasan
	No. Tlp/Hp	
6.	Penanggung Jawab Pengelolaan/Kepala	
	Nama Lengkap	Rohatun, S.Pd
	Jabatan	Kepala TK
	No. Tlp/Hp	085292211226
7.	Ijin Kelembagaan/Yayasan	
	Dikeluarkan	Dinas Pendidikan Kabupaten
	Nomor	421.1/4393/436.336/2007
	Tanggal/Bulan/Tahun	1 Nopember 2007
8.	NPWP Lembaga	
	Nomor	03.197.667.3-626.000
	Nama lembaga yang tertera di NPWP	TK Dharma Indria 1
9.	Rekening Bank An. Lembaga	
	Nama Bank	BRI UNIVERSITAS JEMBER
	No. Rekening	0872-01-019835-53-0
	Nama Lembaga yang ada di Rekening	TK Dharma Indria 1
	Alamat	Jl. Jeruk No.10

E.4 Daftar Nilai Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B
Lembar Penilaian Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Arjuna Nararya P.				√
2	Balqis Aurelian			√	
3	Satria Diris S.		√		
4	Hafizh Juan F				√
5	Dini Oktamiarti G.	√			
6	Dianita Salsa			√	
7	Maulana Risky R.			√	
8	Dewi Wahyufitri D.		√		
9	Rakha Winna A.	√			
10	Nabila Cahya N.	√			
11	Alzena Naila	√			
12	Aprilio Jovaroni				√
13	Rafael Zainur S.				√
14	Naura Salvia A.	√			
15	L. Putri Wahyu	√			
16	Agil Firdaus M.		√		
17	Riski Akbar				√
18	Satria Adiguna D.	√			
19	Azizah Azalia B.P		√		
20	M.Luiz Marchel				√
21	Sabria Adiguna P.	√			
22	Azzulaycka X.			√	
23	Asyraf Zain Najji S.			√	
24	Raikhan Alief				√
25	Fenny Frazzety	√			
26	Ichsan Muharromi				√
27	Melati Cahyaning	√			
28	Rista Aufa Atiqah	√			
29	Hadin Putra P.			√	
30	Amirah Jasmine K.	√			
JUMLAH		12	4	6	8

- Keterangan:
- Perhitungan persentase hasil penilaian kemampuan sosial emosional anak
 - BB = $12 / 30 \times 100\% = 40\%$
 - MB = $4 / 30 \times 100\% = 13\%$
 - BSH = $6 / 30 \times 100\% = 20\%$
 - BSB = $8 / 30 \times 100\% = 27\%$
- Hasil penilaian keterampilan motorik kasar anak dikatakan masih rendah yaitu sebesar 53% dan yang sudah berkembang dengan baik masih 47%. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan untuk kemampuan sosial emosional anak.



No	Nama	Indicator penilaian unjuk kerja												Skor	Nilai	Kualifikasi				
		Menghindari lawan			Mencari tempat psembunyian			Menghindari rintangan			Kecepatan Mengejar Lawan					SB	B	C	K	SK
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3							
21	Hafiz																			
22	Jo																			
23	Rafael																			
24	Raikhan																			
25	Putra																			
26	Raka																			
27	Luiz																			
28	Yasmin																			
29	Fenny																			
30	Naila																			

Keterangan :

1. Rumus pengukur tingkat keberhasilan anak secara individu

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangani:

pi : prestasi individual

srt : skor riil tercapai

si : skor ideal yang dapat dicapai
(Masyhud, 2014)

2. Rumus pengukur keberhasilan anak secara kelompok

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

keterangan :

M = Mean (rata-rata)

x = Banyak nilai (jumlah anak)

(Maghsun, dkk .1992)

Berikut kriteria penilaian keterampilan motorik kasar anak dengan menggunakan persentase, baik secara individual maupun kelompok/kelas (Masyhud, 2014:289).

Tabel 3.1 Kriteria penilaian tes kinerja keterampilan motorik kasar anak kelompok B

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

F.2 Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Anak Siklus I

Lembar Tes Unjuk Kerja

No	Nama	Indikator penilaian unjuk kerja												Skor	Nilai	Kualifikasi					Tuntas	Tidak Tuntas					
		Menghindari lawan			Mencari tempat psembunyian			Menghindari rintangan			Kecepatan Mengejar Lawan					SB	B	C	K	SK							
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3														
1	Arjuna		√				√						√								9	75		√			
2	Putry	√			√				√				√									6	50			√	
3	Satria A	√				√			√				√									6	50			√	
4	Satria B		√			√				√				√								9	75		√		
5	Sabria			√			√		√				√									10	83,3	√			
6	Rama		√			√				√				√								10	83,3	√			
7	Zakia		√			√				√				√								10	83,3	√			
8	Asraf		√			√				√				√								9	75		√		
9	Romi		√			√				√				√								9	75		√		
10	Akbar		√			√				√				√								9	75		√		
11	Agil		√			√				√				√								8	66,6		√		
12	Lala	√			√					√				√								7	58,3			√	
13	Melati		√		√					√				√								7	58,3			√	
14	Zizi		√			√				√				√								8	66,6		√		
15	Asa			√			√			√				√								9	75		√		
16	Nabila	√				√				√		√		√								8	66,6		√		
17	Rista	√					√			√				√								8	66,6		√		
18	Dini	√			√					√				√								7	58,3			√	
19	Via		√			√				√				√								9	75		√		
20	Vier																					9	75		√		
21	Hafiz			√		√				√				√								8	66,6		√		

No	Nama	Indikator penilaian unjuk kerja												Skor	Nilai	Kualifikasi					Tuntas	Tidak Tuntas
		Menghindari lawan			Mencari tempat psembunyian			Menghindari rintangan			Kecepatan Mengejar Lawan					SB	B	C	K	SK		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3									
22	Jo			√		√				√	√			9	75		√				√	
23	Rafael		√			√				√			√	10	83,3	√					√	
24	Raikhhan	√				√				√			√	9	75		√				√	
25	Putra		√			√			√			√		7	58,3			√				√
26	Raka	√				√				√			√	9	75		√				√	
27	Luiz		√				√			√	√			9	75		√				√	
28	Yasmin			√		√		√			√			7	58,3			√				√
29	Fenny			√		√		√			√			7	58,3			√				√
30	Naila			√		√		√				√		8	66,6							√
Jumlah															2.082,9	4	18	8			18	12
Nilai Rata-rata															69,4							

Keterangan:

a. Perhitungan persentase kegiatan anak:

1. Jumlah anak Sangat Baik (SB) $= \frac{4}{30} \times 100 = 13,33$
2. Jumlah anak Baik (B) $= \frac{18}{30} \times 100 = 60$
3. Jumlah anak Cukup (C) $= \frac{8}{30} \times 100 = 26,66$
4. Jumlah anak Kurang (K) =
5. Jumlah anak Sangat Kurang (SK) =

b. Perhitungan Rata-rata Anak

$$M \frac{2.082,9}{30} = 69,4$$

Hasil analisis data kegiatan anak selama proses pembelajaran siklus I menunjukkan nilai rata-rata hasil anak dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan petak umpet sebesar 69,4 dengan kualifikasi yang menunjukkan bahwa anak baik dalam permainan petak umpet.

Jember 11 Mei 2016

Pengamat

Pengamat

Deasylia Ike A, S. Pd

IinMunfaati Aliyah

No	Nama	Indikator penilaian unjuk kerja												Skor	Nilai	Kualifikasi					Tuntas	Tidak Tuntas		
		Menghindari lawan			Mencari tempat psembunyian			Menghindari rintangan			Kecepatan Mengejar Lawan					SB	B	C	K	SK				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3											
22	Jo			√			√			√			√	12	100	√					√			
23	Rafael			√			√			√			√	12	100	√					√			
24	Raikhan		√				√	√					√	7	58,3			√			√			
25	Putra			√		√			√				√	8	66,6		√				√			
26	Raka			√			√			√			√	12	100	√					√			
27	Luiz			√			√		√				√	10	83,3	√					√			
28	Yasmin	√				√			√				√	7	58,3			√				√		
29	Fenny			√			√			√			√	12	100	√					√			
30	Naila			√			√		√				√	10	83,3	√					√			
Jumlah																2.591	22	4	4			27	3	
Nilai Rata-rata																86,3								

Keterangan:

c. Perhitungan persentase kegiatan anak:

$$6. \text{ Jumlah anak Sangat Baik (SB)} = \frac{22}{30} \times 100 = 73,33$$

$$7. \text{ Jumlah anak Baik (B)} = \frac{4}{30} \times 100 = 13,33$$

$$8. \text{ Jumlah anak Cukup (C)} = \frac{4}{30} \times 100 = 13,33$$

$$9. \text{ Jumlah anak Kurang (K)} =$$

$$10. \text{ Jumlah anak Sangat Kurang (SK)} =$$

d. Perhitungan Rata-rata Anak

$$M \frac{2.591}{30} = 86,36$$

Hasil analisis data kegiatan anak selama proses pembelajaran siklus II menunjukkan nilai rata-rata hasil anak dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan petak umpet sebesar 86,36 dengan kualifikasi yang menunjukkan bahwa anak sangat baik dalam permainan petak umpet.

Jember 21 Mei 2016

Pengamat

Pengamat

Deasylia Ike A, S. Pd

IinMunfaati Aliyah

F.4 Kriteria Pedoman Penilaian Keterampilan Motorik Kasar Anak**Kriteria Penilaian Tes Kinerja Anak**

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
1	Kecepatan Menghindari Kejaran lawan	Anak tidak mampu menghindari kejaran lawan	1
		Anak kurang mampu menghindari kejaran lawan	2
		Anak mampu menghindari kejaran lawan	3
2	Menghindari Rintangan	Anak tidak dapat menghindari rintangan	1
		Anak kurang mampu menghindari rintangan	2
		Anak dapat menghindari rintangan	3
3	Mencari Tempat Persembunyian	Anak tidak dapat mencari tepat persembunyian	1
		Anak kurang mampu mencari tepat persembunyian	2
		Anak dapat mencari tepat persembunyian	3
4	Kecepatan Mengejar Lawan	Anak tidak mampu mengejar lawan	1
		Anak kurang mampu mengejar lawan	2
		Anak mampu mengejar lawan dengan baik	3

LAMPIRAN G. PERANGKAT PEMBELAJARAN**G.1 LAMPIRAN RKH Prasiklus****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

Usia : 5 – 6 Tahun

Semester/Minggu : I / 5

Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Keluarga / Anggota Keluarga / Kakakku yang Hebat

Kompetensi Dasar (KD) : (2.2,2.3) (3.1,4.1),(3.3,4.3),(3.7,4.7),(3.11,4.11)

Tujuan Pembelajaran

- Menyayangis sesama makhluk
- Mengembangkan motorik halus
- Mengenalkan konsep 4 warna (merah, kuning, biru, hijau)
- Dapat mengungkapkan dan mengkalimat sederhana
- Mengembangkan kreativitas
- Menanamkan sikap peduli

Media / Sumber belajar

- Kertas bergambar, krayon/spidol

Langkah Kegiatan**I. Pembukaan**

- SOP
- Bercakap tentang kakak

II. Inti

- Mengamati
 - Gambarkan kakak dan adik, orang (kakak dan adik)
 - Anak-anak mengamati langsung gambarkan kakak dan adik serta diberitahu secara langsung
- 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 menjawab pertanyaan
 - anak. Guru menjelaskan gambar dan memberitahu sederhana melalui gambar maupun secara langsung.

Kegiatan I

- Anak menyiapkan pensil dan mengerjakan maze (mencari jejak kakak dan adik menuju masjid)

Kegiatan II

- Mewarnai dengan teknik kontur gambar kakak dan adik menuju masjid

Kegiatan III

- Bermain tebak kata yang berhubungan dengan keluarga dan bernyanyi “ayah dan ibu”

III. SOP, bermain bebas, makan minum

IV. penutupan

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

Kegiatan Pengaman

- Permainan lego

Rencana Evaluasi

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

Mengetahui,

Mahasiswa

Guru Kelompok B

Ana Istiana Yamani

Deasylia Ike A, S.Pd

G.2 Perangkat Pembelajaran Siklus I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia : 5 – 6 Tahun
 Semester : II
 Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Tanah Air/ Pahlawan/ Bendera Merah Putih

Kompetensi Dasar (KD) : 2.1 2.13 1.1 (3.3 4.3) (3.5 4.5)

Tujuan Pembelajaran

- Mencerminkan hidup sehat
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
- Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya
- Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakanya
- Mengetahui cara memecahkan masalah

Langkah Kegiatan

I. Pembukaan

- SOP
- Doa-doa/ surat-surat pendek
- Bercakap tentang bendera merah putih

II. Intis

- Mengamati
 - Mengamati atau mendengarkan guru yang sedang menjelaskan tentang bendera Indonesia
- Menanya
 - Guru mendorong anak-anak untuk bertanya apa yang anak-anak ketahui tentang bendera Indonesia dan apa saja warnanya?"
- Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
 - Guru bercakap-cakap tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan yang akan dilakukan.

Kegiatan I

Kegiatan awal/ pembukaan

- Guru meminta anak masuk kelas dan duduk di bangku masing-masing dengan rapi
- Guru meminta anak berdoa terlebih dahulu
- Guru mengabsen dan menayakan kabar anak
- Guru bercakap-cakap tentang bendera Indonesia

Kegiatan inti

- Guru membentuk kelompok sesuai urutan bangku
- Guru meminta perwakilan kelompok untuk *Hompempa*
- Guru membacakan langkah-langkah permainan petak umpet
- Guru menjelaskan peraturan permainan petak umpet

- Guru mengajak anak untuk bermain bersama
- Kegiatan akhir/penutup
- Guru melakukan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan
 - Guru meminta anak bersiap-siap untuk pulang
 - Guru mengajak anak berdo'a dan bernyanyi sebelum pulang

III. SOP, bermainbebas, makan minum

IV. Penutupan

- Membicarakanmengenaikegiatan-kegiatan yang telahdilakukanselamasatuhari
 - SOP
- KegiatanPengaman
- Permainanlego, puzzle
- RencanaEvaluasi
- Sasaranpenilaianmengacupada KD yang akandicapai (mengacupadaindikatorsebagaipenandaperkembangan)
 - Teknikpencatatannya (hasil karyadanobservasi)
 -

Jember, 14 Mei 2016

Mengetahui

Mahasiswa

Guru Kelompok B

Ana Istiana Yamani

Deasylia Ike A, S.Pd

G.3 Perangkat Pembelajaran Siklus II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia	: 5 – 6 Tahun
Semester	: II
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: lingkunganku/ lingkungan Sekolah/ Sekolahku Bersih dan Rapi

Kompetensi Dasar (KD) : 2.1 2.13 1.1 (3.3 4.3) (3.5 4.5)

Tujuan Pembelajaran

- Mencerminkan hidup sehat
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
- Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya
- Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakanya
- Mengetahui cara memecahkan masalah

Langkah Kegiatan

III. Pembukaan

- SOP
- Doa-doa/ surat-surat pendek
- Bercakap tentang bendera merah putih

IV. Intis

- Mengamati
 - Mengamati atau mendengarkan guru yang sedang menjelaskan tentang bendera Indonesia
- Menanya
 - Guru mendorong anak-anak untuk bertanya apa yang anak-anak ketahui tentang bendera Indonesia dan apa saja warnanya?"
- Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
 - Guru bercakap-cakap tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan yang akan dilakukan.

Kegiatan I

Kegiatan awal/ pembukaan

- Guru menyiapkan anak di depan kelas
- Guru mengajak anak ke halaman untuk senam bersama
- Guru meminta anak berdo'a terlebih dahulu sebelum senam dimulai
- Guru memberikan contoh senam bersama lalu diikuti anak-anak
- Guru mengabsen dan menayakan kabar anak

Kegiatan inti

- Guru membentuk kelompok laki-laki dan perempuan
- Guru meminta perwakilan kelompok untuk *Hompempa*
- Guru membacakan kembali langkah-langkah permainan petak umpet
- Guru menjelaskan kembali peraturan permainan petak umpet

- Guru mengajak anak untuk bermain bersama

Kegiatan akhir/penutup

- Guru melakukan evaluasi tentang apa yang telah dilakukan
- Guru meminta anak bersiap-siap untuk pulang
- Guru mengajak anak berdo'a dan bernyanyi sebelum pulang

III. SOP, bermainbebas, makan minum

IV. Penutupan

- Membicarakanmengenaikegiatan-kegiatan yang telahdilakukanselamasatuhari
- SOP

KegiatanPengaman

- Permainanlego, puzzle

RencanaEvaluasi

- Sasaranpenilaianmengacupada KD yang akandicapai (mengacupadaindikatorsebagaipekerjaanperkembangan)
- Teknikpencatatannya (hasil karyaandanobservasi)
-

Jember, 21 Mei 2016

Mengetahui

Mahasiswa

Guru Kelompok B

Ana Istiana Yamani

Deasylia Ike A, S.Pd

Lampiran H. Lampiran Foto Kegiatan Permainan Petak Umpet
H.1 Foto pelaksanaan Permainan Petak Umpet Siklus I



Gambar 1. Anak mendengarkan penjelasan guru



Gambar 2. Guru mulai membagi kelompok



Gambar 3. Guru melakukan pemanasan sebelum permainan dimulai



Gambar 4. Anak melakukan pemanasan bersama



Gambar 5. Anak yang menjaga pos berhitung 1-10



Gambar 6. Guru membantu anak berhitung

H.2 Foto Pelaksanaan Permainan Petak Umpet Siklus II



Gambar 1. Anak siap-siap untuk berdo'a sebelum dimulai pembelajaran



Gambar 2. Anak berdo'a sebelum pembelajaran



Gambar 3. Anak berbaris untuk melaksanakan senam bersama



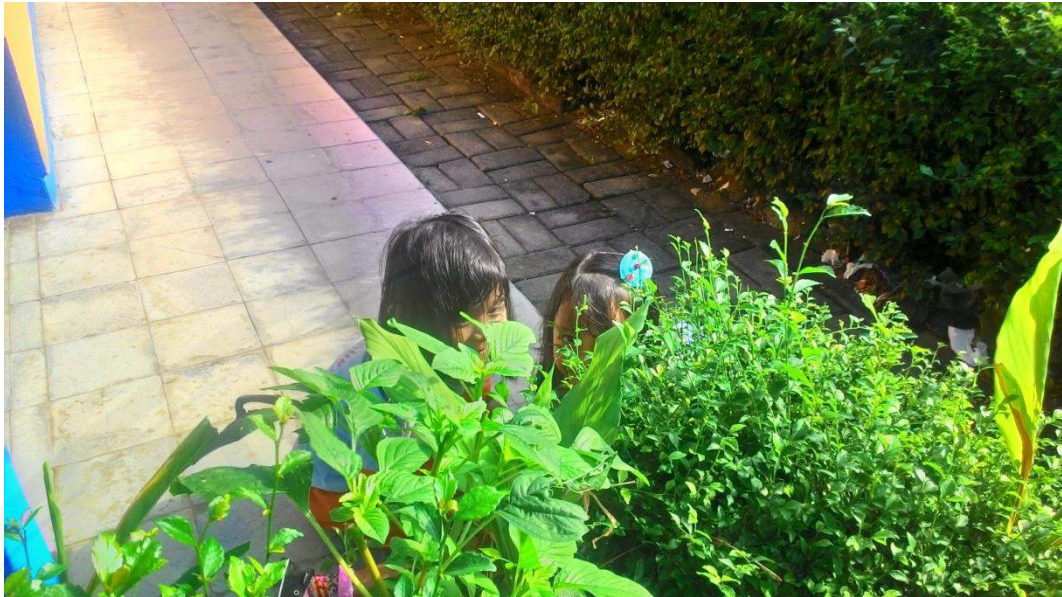
Gambar 6. Anak mulai melakukan senam bersama



Gambar 7. Anak melakukan hompempa



Gambar 8. Anak mulai berhitung



Gambar 9. Anak bersembunyi



Gambar 10. Anak bersembunyi

Lampiran I. Surat Izin Penelitian



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

10 Nov 2016

Nomor : 3230/UN25.1.5/LT/2016
Lampiran :-
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah PAUD Dharma Indria I
Kecamatan Patrang Kabupaten Jember

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

Nama : Ana Istiana Yamani
NIM : 120210205037
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG-PAUD

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Petak Umpet Di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 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 kerjasamanya yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,



Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 196401231995121001

Lampiran J. Surat Bukti Penelitian



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 : 55/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 : Ana Istiana Yamani
NIM : 120210205037

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

Telah melaksanakan penelitian tentang “Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Petak Umpet Di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” pada bulan Mei 2016.

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Mei 2016

Kepala Tk Dharma Indria I

Rohatun, S.Pd.
NIP.196807192008012007

LAMPIRAN K. BIODATA

BIODATA MAHASISWA



Nama	: Ana Istiana Yamani
NIM	: 120210205037
Tempat/Tanggal Lahir	: Sumenep, 19 Februari 1994
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Alamat Asal	: Larangan Ganding, Sumenep
Alamat Tinggal	: Jl, Kalimantan II No 7c Sumpersari Jember
Pendidikan	: TK Pertiwi Ganding : SDN Larangan I : MTS I Putri Annuqayah : MA I Putri Annuqayah
Telepon	: 087745947375
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru PAUD
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

