



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A
MELALUI PERMAINAN MENGINJAK RANJAU (MANIPULATIF)
DI TK RAUDLOTUL JANNAH KECAMATAN JENGGAWAH
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh :

SITI SHOFIATUL MA'RIFAH

130210205071

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

2017



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A
MELALUI PERMAINAN MENGINJAK RANJAU (MANIPULATIF)
DI TK RAUDLOTUL JANNAH KECAMATAN JENGGAWAH
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

Oleh :

SITI SHOFIATUL MA'RIFAH

130210205071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Mengalir untaian doa dalam setiap butir kata yang tergores pada karya ini sebagai ungkapan syukur atas segala nikmat dari sang *Khaliq*, Tuhan penebar rahmat. Sebuah karya kecil ini saya persembahkan untuk orang-orang besar:

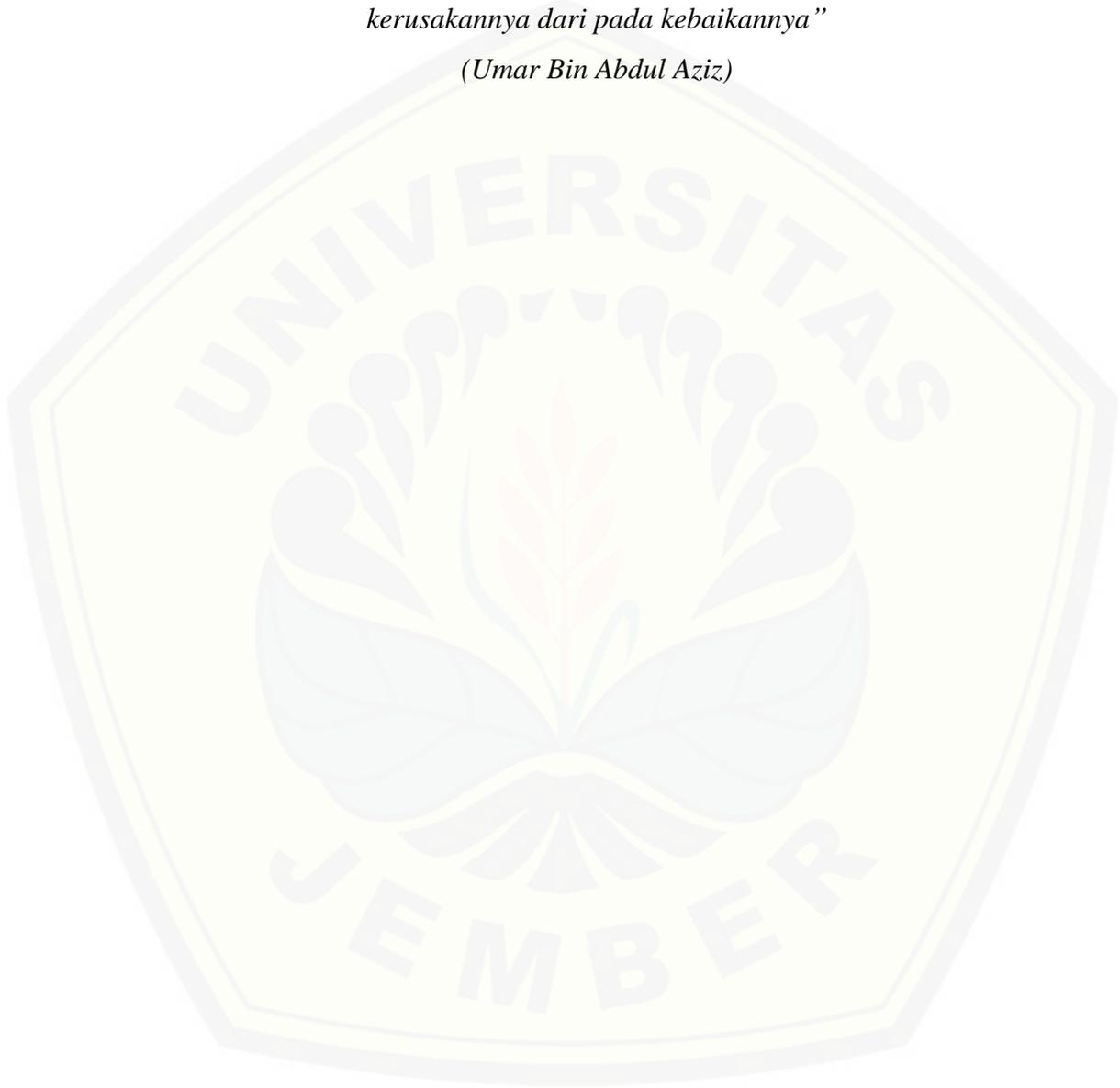
1. Bapak terkasih Badri dan Ibuk tersayang Amina,
Mbak Shofi haturkan terimakasih yang tak terhingga kepada Bapak dan Ibuk atas segala didikan, kasih sayang, pengorbanan, keikhlasan yang tiada batas. Terimakasih untuk setiap tetes keringat demi kebahagiaan seluruh anak-anakmu meski tanpa kami pinta. Segala pengabdian akan tertuju kepada kalian, setelah pengabdian kepada Allah dan Rosulullah. Semoga ridho Allah selalu tercurah kepada kalian berdua.
2. Ayah Alfian Futuhul Hadi dan Bunda Dyah,
Terimakasih sudah menjadikan saya anak asuh kalian, memfasilitasi segala keperluan yang berkaitan dengan kelancaran kuliah saya, mohon maaf atas segala kekurangan.
3. *Mas* terbaik ku, Ahmad Ainun Najib S.Pd,
Terimakasih untuk segala kebaikan *sampean*, mulai dari tidak kenal sampai menjadi saudara seperti saat ini. Didikan awal mulai dari persiapan UM Mandiri Unej tiga tahun silam sampai pada akhir perjuangan ini, *sampean* tidak pernah lupa untuk terus memperhatikan nilai akademik Shofi. Semoga apa yang menjadi harapan *sampean*, dapat tercapai dan barokah.
4. Bapak Faizal Arsisa,
Terimakasih tiada batas atas segala pengorbanan dan bantuan yang sudah diberikan untuk kelancaran tugas akhir ini baik dari segi materil maupun nonmateril.

MOTTO

من عمل في غير علم كان ما يفسد اكثر مما يصلح

*“Barang siapa yang berbuat tanpa ilmu, maka perbuatannya akan lebih banyak
kerusakannya dari pada kebaikannya”*

(Umar Bin Abdul Aziz)



*) Ibnu Abdil Barr: Juz 1 hal. 131, 2003. Jami'ul Bayani Al-'Ilmi Wa Fadhlihi.
Cetakan Mesir; Musthofa Al-Halabi

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Shofiatul Ma'rifah

NIM : 130210205071

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif) di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2107” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 26 April 2017

Yang menyatakan,

Siti Shofiatul Ma'rifah

NIM. 130210205071

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A
MELALUI PERMAINAN MENGINJAK RANJAU (MANIPULATIF)
DI TK RAUDLOTUL JANNAH KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

Siti Shofiatul Ma'rifah

NIM 130210205071

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dra. Khutobah, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A
MELALUI PERMAINAN MENGINJAK RANJAU (MANIPULATIF)
DI TK RAUDLOTUL JANNAH KECAMATAN JENGGAWAH
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

Oleh

Nama : Siti Shofiatul Ma'rifah
NIM : 130210205071
Angkatan : Tahun 2013
Daerah Asal : Jember
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 09 Juli 1993
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ PG-PAUD

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

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

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif) di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal : Jum’at, 19 Mei 2017

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

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

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

Anggota I

Anggota II

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

Drs. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 19590520 198602 1 001

Mengesahkan

Dekan,

Prof. Dafik, M.Sc., Ph., D
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif) di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017, Siti Shofiatul Ma'rifah, 130210205071, 2017, 67 halaman, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia lima tahun menurut PERMENDIKNAS tahun 2009, anak dapat melakukan berlari secara terkoordinasi dan melakukan gerakan antisipasi. Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah Jenggawah-Jember belum dapat melakukan berlari secara terkoordinasi dan gerakan antisipasi. Hal tersebut dikarenakan kegiatan pembelajaran setiap harinya hanya menghadapkan anak dengan buku dan pensil, dua minggu sekali kegiatan untuk mengembangkan motorik kasar anak hanya berjalan bersama di sekitar sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan untuk menyelesaikan yaitu salah satunya dengan memberikan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif). Permainan menginjak ranjau (manipulatif) merupakan permainan yang memberikan tugas kepada anak dan harus menyelesaikan dengan maksimal, tugasnya antara lain anak harus berlari dengan kondisi kaki kanan terikat balon sambil menginjak balon lawan sampai pecah, sekaligus anak harus mampu mempertahankan balon milik sendiri agar tidak pecah diinjak lawan.

Berdasarkan penjabaran masalah dapat diuraikan rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu : 1) bagaimanakah penerapan kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif) pada anak kelompok A untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Raudlotul Jannah Jenggawah-Jember?; 2) bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok A melalui permainan menginjak ranjau (manipulatif) di TK Raudlotul Jannah Jenggawah-Jember?.

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif) pada anak kelompok A untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A melalui permainan menginjak ranjau (manipulatif) di TK Raudlotul Jannah Jenggawah-Jember.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan MC yang terdiri dari empat tahap, yaitu pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes unjuk kerja dan dokumentasi.

Penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dilaksanakan sebanyak satu siklus dengan dua kali pertemuan. Siklus I pertemuan pertama, kegiatan bermain diawali dengan pembukaan, tanya jawab tentang media yang akan digunakan, peneliti menjelaskan aturan bermain, peneliti memberikan media kepada setiap anak, dan mengajak anak melaksanakan kegiatan bermain, namun siklus I pertemuan pertama belum berhasil dikarenakan terkendala hujan yang mengakibatkan kegiatan permainan dilakukan di dalam ruangan, hal tersebut tidak sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat peneliti sebelumnya, sehingga perlu dilakukan pengulangan siklus I pertemuan kedua. Kegiatan siklus I pertemuan kedua yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan siklus I pertemuan pertama, perbaikan terletak pada pelaksanaan kegiatan yang dilakukan di halaman sekolah.

Hasil dari penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah Jenggawah-Jember dengan nilai rata-rata kelas pada siklus I pertemuan pertama yaitu 65,77, lalu nilai rata-rata kelas pada siklus I pertemuan kedua lebih meningkat mencapai 81,14. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, saran yang dapat diberikan kepada guru adalah untuk memberikan permainan menginjak ranjau (manipulatif) agar menambah referensi kegiatan pembelajaran sehingga motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah S.W.T. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan naskah skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Ungkapan terimakasih ditujukan kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.,D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dafik, M.Sc., Ph.,D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan serta dosen penguji I;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini serta dosen pembimbing I;
5. Drs. Misno A. Lathif, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, dan Drs. Syarifuddin, M.Pd. selaku dosen penguji II
6. Dra. Rahayu M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing selama menempuh pendidikan di Universitas Jember;
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember;
8. Ibu Choiriyah selaku kepala TK TK Raudlotul Jannah Jenggawah Jember dan seluruh jajarannya yang telah memberi kesempatan dan membantu dalam kelancaran pelaksanaan penelitian;
9. Seluruh guru saya tanpa terkecuali yang telah mendidik dari A-Z, dari *Alif-Ya'*, terimakasih atas ilmu yang Engkau ajarkan;
5. Adik-adik tercinta,
Terimakasih kepada kedua adik ku, *dek Shofyan* dan *dek Abil* selalu memberi dorongan semangat dhoir-batin. Aku bahagia memiliki saudara kalian.
10. PMII Rayon FKIP Universitas Jember yang telah membantu dan menjadi wadah di awal saya berproses sebagai mahasiswa;

11. PKPT IPNU-IPPNU Unej, rekan Niko, rekanita Iin, Erni, Halim, Ainun, Rini, Puput, dan lainnya yang selalu mau membantu, menemani, dan memberikan do'a dan semangat dengan tulus selama ini;
12. Seluruh teman-teman PG PAUD angkatan 2013 tanpa terkecuali, terimakasih untuk segala pengalaman dan kenangan yang kalian torehkan dalam cerita perjalanan perkuliahan selama ini;
13. Semua pihak yang turut membantu untuk menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih untuk kalian semua. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca, amiin.

Sangat disadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga diharapkan kritik serta saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Jember, 27 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSEMBAHAN	i
HALAMAN MOTTO	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Perkembangan Motorik Pada Anak	9
2.1.1 Pengertian Motorik	11
2.1.2 Pengertian Motorik Kasar.....	12
2.1.3 Fungsi Keterampilan Motorik Kasar.....	13
2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motorik Kasar.....	13
2.1.5 Metode Pengembangan Motorik Kasar.....	15
2.2 Permainan Pada Anak	17
2.2.1 Karakteristik Bermain Anak.....	17
2.2.2 Klasifikasi dan Jenis Bermain	19

2.2.3 Fungsi Bermain bagi Anak.....	20
2.3 Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif).....	22
2.3.1 Pengertian Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif).....	22
2.3.2 Jalannya Permainan.....	22
2.3.3 Waktu Permainan.....	23
2.3.4 Peserta Permainan.....	23
2.4 Implementasi Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif).....	24
2.5 Penelitian yang Relevan	25
2.6 Kerangka Berfikir	26
2.7 Hipotesis Tindakan.....	28
BAB 3. Metodologi Penelitian	29
3.1 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian.....	29
3.2 Definisi Operasional	29
3.2.1 Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif).....	30
3.2.2 Kemampuan Motorik Kasar	30
3.3 Desain Penelitian.....	30
3.4 Prosedur Penelitian	31
3.4.1 Tahap Pra Siklus.....	33
3.4.2 Pelaksanaan Siklus	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data	35
3.5.1 Observasi	35
3.5.2 Wawancara	36
3.5.3 Tes Unjuk Kerja	36
3.5.4 Dokumentasi	37
3.6 Analisis Data	37
3.6.1 Langkah-Langkah Analisis Data	37
3.6.2 Kriteria Penilaian.....	39
3.6.3 Kriteria Keberhasilan.....	39
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Gambaran Umum Sekolah	40
4.2 Jadwal Penelitian	40

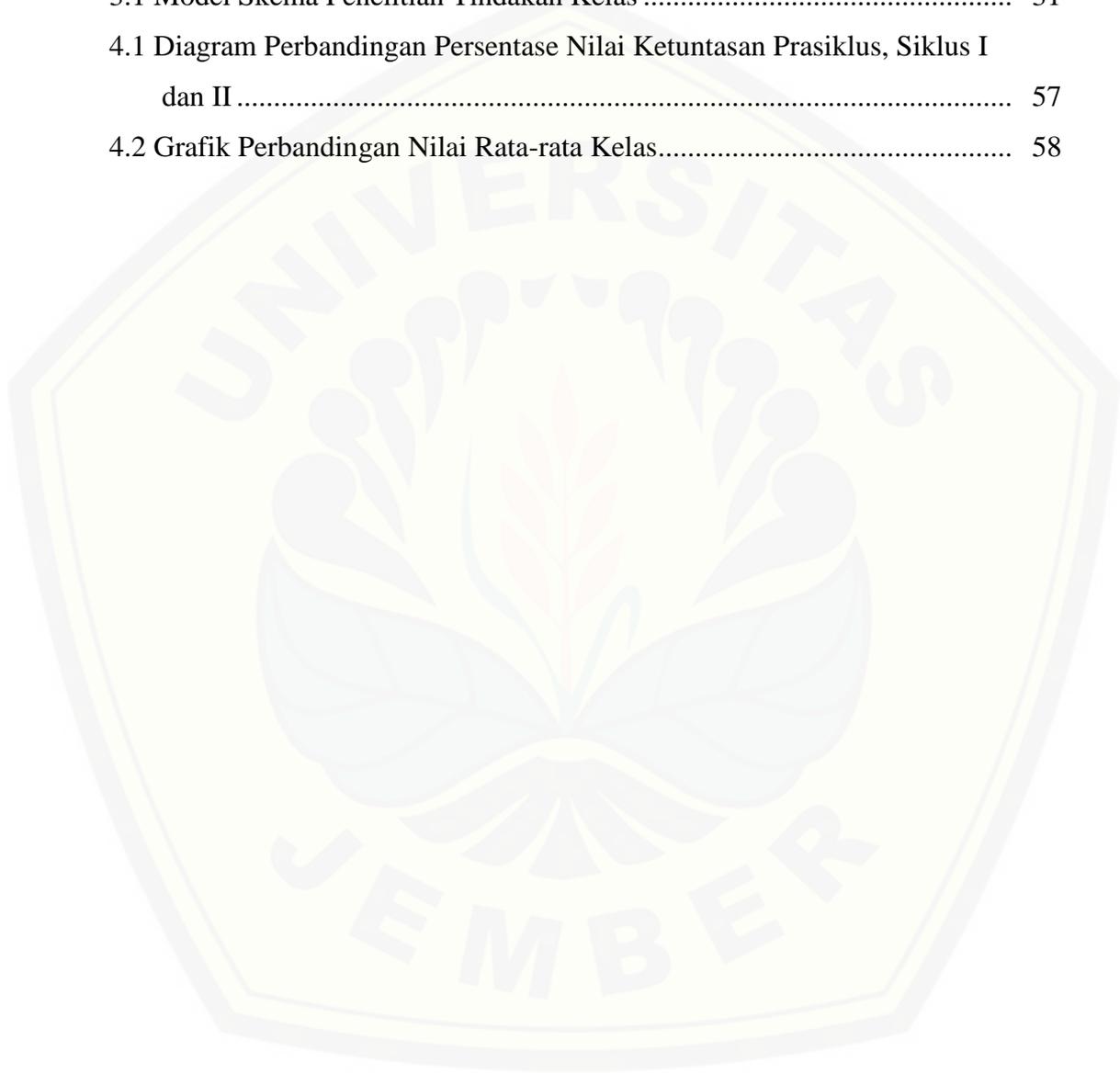
4.3 Kondisi Awal (Prasiklus)	41
4.4 Penerapan Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif)	43
4.4.1 Siklus I Pertemuan Pertama.....	43
4.4.2 Siklus I Pertemuan Kedua	49
4.5 Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak	56
4.6 Pembahasan	58
4.7 Temuan Penelitian	60
BAB 5. PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Implementasi Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif).....	24
3.1 Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar.....	39
4.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	40
4.2 Persentase Ketuntasan Kemampuan Motorik Kasar Anak Prasiklus.....	42
4.3 Persentase Ketuntasan Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan Pertama	47
4.4 Persentase Ketuntasan Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I Pertemuan Kedua	54
4.5 Perbandingan Nilai Kemampuan Motorik Kasar Anak	56

DAFTAR GAMBAR

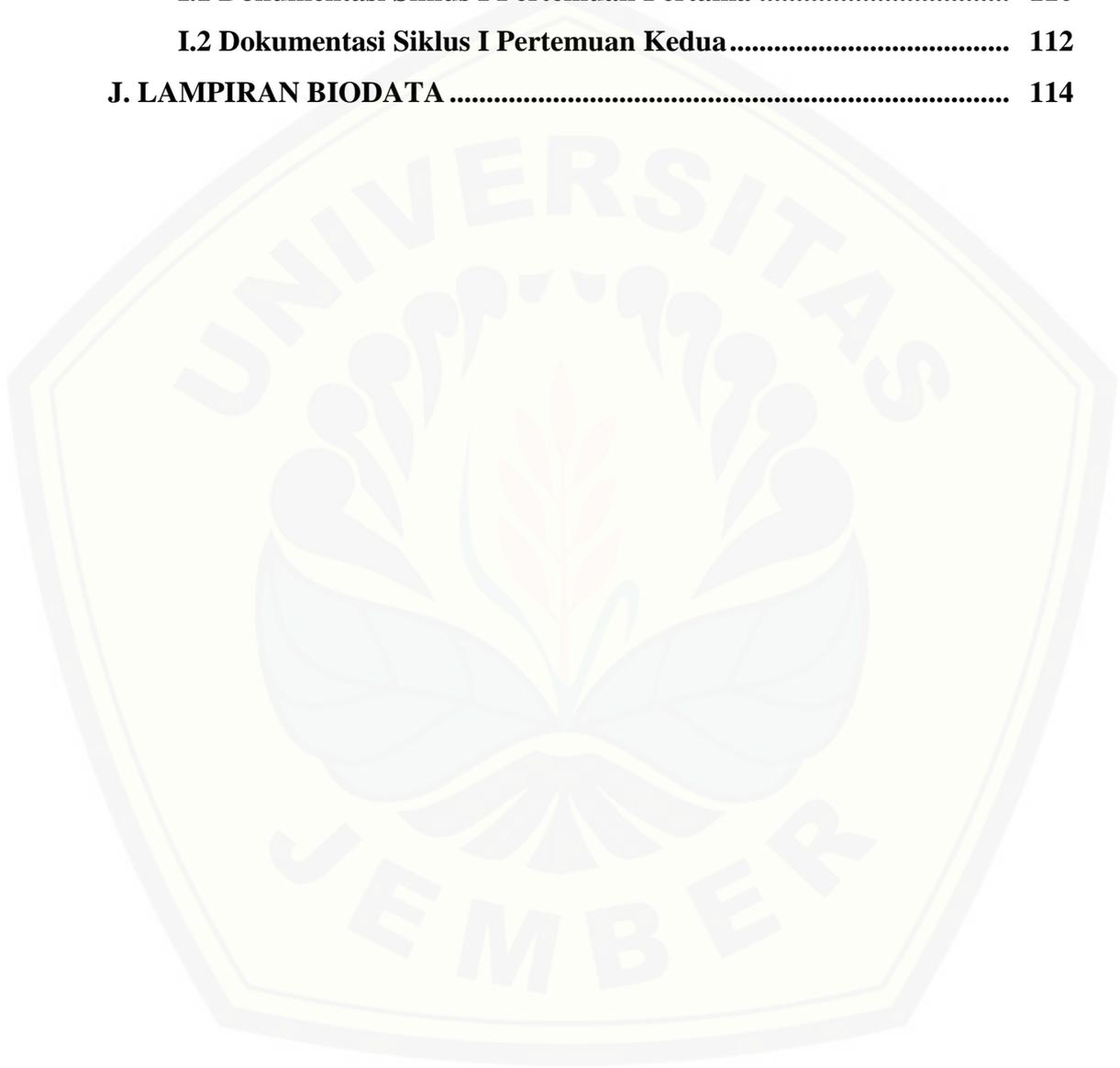
	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir Penerapan Permainan Menginjak Ranjau	27
3.1 Model Skema Penelitian Tindakan Kelas	31
4.1 Diagram Perbandingan Persentase Nilai Ketuntasan Prasiklus, Siklus I dan II	57
4.2 Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Kelas.....	58



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. MATRIK PENELITIAN	67
B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA.....	69
B.1 Pedoman Observasi	69
B.2 Pedoman Wawancara	69
B.3 Pedoman Tes Unjuk Kerja.....	70
B.4 Pedoman Dokumentasi.....	70
C. PEDOMAN WAWANCARA	72
C.1 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan	72
C.2 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan	73
D. HASIL WAWANCARA	74
D.1 Hasil Wawancara Sebelum Tindakan	74
D.2 Hasil Wawancara Setelah Tindakan.....	75
E. DOKUMENTASI	76
E.1 Profil Sekolah	76
E.2 Daftar Nama Guru.....	77
E.3 Daftar Nama Anak.....	77
E.4 Rancangan Pembelajaran Harian Prasiklus	79
E.5 Rancangan Pembelajaran Harian Siklus I	80
E.6 Rancangan Pembelajaran Harian Siklus II	81
E.7 Daftar Nilai Prasiklus	83
F. LAMPIRAN PEDOMAN LEMBAR OBSERVASI.....	88
F.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan Pertama... 90	90
F.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan Kedua..... 92	92
G. PEDOMAN PENILAIAN TES HASIL BELAJAR ANAK	94
G.2 Alat Observasi (<i>Rating Scale</i>) Kemampuan Motorik Kasar	
Anak Siklus I Pertemuan Pertama	98
G.3 Alat Observasi (<i>Rating Scale</i>) Kemampuan Motorik Kasar	
Anak Siklus I Pertemuan Kedua.....	103

H. LAMPIRAN SURAT KETERANGAN	108
H.1 Surat Izin Penelitian.....	108
H.2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	109
I. DOKUMENTASI	110
I.1 Dokumentasi Siklus I Pertemuan Pertama	110
I.2 Dokumentasi Siklus I Pertemuan Kedua.....	112
J. LAMPIRAN BIODATA	114



BAB 1. PENDAHULUAN

Di dalam Bab ini akan diuraikan tentang (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; dan (4) Manfaat Penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Sujiono berpendapat bahwa usia dini dari lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak (2009:7). Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi dan masih harus dikembangkan, anak merupakan aset vital bagi orang tua dan bangsa. Memiliki seorang anak yang tumbuh menjadi kebanggaan orang tua dan bangsa, berguna bagi orang lain adalah hal yang diimpikan semua orang tua, namun tentu hal ini tidak bisa didapat secara cuma-cuma, semua itu perlu dilatih sejak dini. Seorang anak yang dapat mengharumkan nama bangsa salah satu contoh melalui bidang olah raga, hal itu dapat diraih anak ketika ia telah mendapat stimulus yang optimal dilingkungan tempat tinggal anak. Kuat, tangguh dan membanggakan merupakan kepribadian yang ingin dimiliki setiap orang, oleh karena itu upaya yang dapat dilakukan dalam memupuk kepribadian kuat dan tangguh kepada anak sedari dini ialah dengan perlu diberikannya pendidikan pada anak usia dini, yang biasa disebut dengan PAUD sebagai bekal menapaki kehidupan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Sujiono, 2009:7).

Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat menentukan dalam memberi kerangka dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan anak, sehingga dapat dikatakan bahwa keberhasilan proses pendidikan anak usia dini menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Di dalam Undang-

undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 C (dalam Sujiono, 2009:8), dikatakan bahwa:

Setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan, dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Sistem pembelajaran pada anak usia dini jelas berbeda dengan sistem pembelajaran orang dewasa pada umumnya. Hakekat pembelajaran anak usia dini berorientasi pada bermain, dari bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tentang diri anak, orang lain dan lingkungan sekitar anak. Docket berpendapat bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (dalam Sujiono, 2009:134). Pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain, karena melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat meningkat terlebih pada perkembangan motorik/fisiknya. Perlu diingat bahwa pendidikan anak usia dini hakekatnya untuk menanamkan kemampuan dan ketrampilan tiga aspek perkembangan sebagai pondasi awal tumbuh kembang anak sebagai bekal jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Hasan (2009:15) pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggara pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke beberapa arah berikut: (a) pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar); (b) kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual); (c) sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Sifat anak adalah aktif, energik dan antusias terhadap banyak hal, oleh karena itu pembelajaran anak usia dini berorientasi pada bermain karena melalui bermain akan memberikan kesempatan bagi anak untuk lebih aktif belajar dan mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Mendidik dan mengasuh anak dengan memberi kesempatan bermain sangat perlu diberikan kepada anak, karena melalui bermain anak akan belajar banyak hal. Bermain melatih keberanian anak dalam menghadapi berbagai masalah sekaligus menterbiasakan anak mencari

solusi sendiri dari permasalahan yang tengah dihadapi. Prinsip Sayyidina Ali mengenai ajaklah anak bermain merupakan hal paling tepat untuk menjelaskan alasan bagaimana pentingnya memberikan kebebasan bermain pada anak usia dini (Palil, N. 2015:42). Salah satu manfaat bermain ialah tumbuhnya ketangguhan anak, dan jika kualitas tangguh pada fisik anak telah berkembang sejak dini, maka ketangguhan itu akan terus berkembang seiring dengan jalannya proses tumbuh kembang kecerdasan dalam diri anak.

Secara spontan kegiatan bermain memotivasi anak untuk mengembangkan kemampuannya, dan sudah terbukti pembelajaran anak usia dini yang paling efektif adalah melalui kegiatan belajar sambil bermain. Sudono berpendapat bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (2000:1). Memberikan waktu bermain kepada anak sama halnya dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih banyak bereksplorasi, sehingga pemahaman tentang konsep dasar suatu pengetahuan dapat dipahami anak dengan lebih mudah. Pendapat lain menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar (Masitoh, 2011:1.4). Berbagai cara dan teknik dapat digunakan anak dalam bermain seperti berlari, berdiri, melompat dan lain sebagainya. Tidak selamanya anak diperlakukan sebagai Raja yang harus berada di dalam rumah saja, ada saatnya anak distimulus untuk bermain di luar rumah agar motoriknya dapat berkembang secara maksimal.

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak (Roni, 2015:3). Memiliki kemampuan motorik sangat dibutuhkan tiap anak guna memasuki jenjang belajar berikutnya, jika terdapat satu anak yang tumbuh dengan aspek kemampuan motorik belum tercapai sempurna, dapat dipastikan hal itu akan berpengaruh terhadap kehidupan selanjutnya.

Perkembangan motorik anak berlangsung secara teratur, pada anak usia dini telah tampak otot tubuh yang berkembang, gerakan tubuh lebih terkendali, dan telah mampu melangkahakan kaki. Di dalam PERMENDIKNAS NO. 58 Tahun

2009 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Lima Tahun (dalam Palil 2015:87) diuraikan sebagai berikut:

(a) dapat menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb; (b) menggantung/bergelayut; (c) melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi; (d) melempar secara terarah; (e) menangkap secara tepat; (f) melakukan gerakan antisipasi; (h) menendang secara terarah; dan (h) memanfaatkan alat bermain di luar kelas.

Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia lima tahun menurut PERMENDIKNAS tahun 2009 (dalam Palil 2015:87), sudah seharusnya perkembangan motorik anak Indonesia dapat tercapai sesuai standar yang telah ditentukan oleh Pemerintah. Kenyataan yang ada di lapangan, ternyata menunjukkan bahwa masih banyak anak usia lima tahun belum dapat berlari secara terkoordinasi serta melakukan gerakan antisipasi, dengan kata lain kemampuan motorik kasarnya belum berkembang secara maksimal. Hal ini disebabkan karena beberapa hal, penyebab yang paling dominan ialah kurangnya kesempatan bermain dan kurangnya inovasi permainan untuk anak. Banyak orang tua yang menuntut anaknya belajar menulis dan berhitung di dalam rumah, mereka melupakan hakekat cara belajar anak yaitu belajar melalui bermain. Selain itu juga, di lingkungan sekolah sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak, metode pembelajaran yang dirasa monoton menyebabkan anak enggan untuk ikut beraktivitas di dalamnya. Kurangnya motivasi orang tua dan inovasi pembelajaran dari guru di sekolah merupakan penyebab dari kurang optimalnya perkembangan motorik kasar anak. Sebenarnya banyak berbagai cara yang mampu untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, salah satunya ialah melalui kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif) yang dapat berkontribusi besar terhadap proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak usia lima tahun, oleh karena itu penelitian ini perlu dilaksanakan karena permainan ini selain inovatif juga bersifat fleksibel yang artinya dapat dilakukan baik di sekolah maupun di rumah.

Hasil wawancara dengan guru serta observasi pada anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran

2016/2017, didapatkan informasi bahwa sebagian besar anak masih belum mencapai standar PERMENDIKNAS, hal ini terlihat ketika anak melakukan kegiatan berlari dari dua arah berlawanan sambil membawa spon yang penuh berisi air untuk memindahkan air pada spon dalam toples, spon yang dibawanya atau bahkan anaknya sendiri masih sering terjatuh, koordinasi tubuh anak belum optimal, selain itu juga anak sering salah arah ketika memindahkan air pada spon, anak memindahkan air pada spon dalam toples milik lawan yang seharusnya air pada spon dipindahkan dalam toples milik anak sendiri, anak belum dapat melakukan berlari secara terarah. Anak seringkali mengalami tabrakan antar mereka ketika berari cepat membawa spon menuju arah di tempat toples, oleh karena itu dikatakan anak belum dapat melakukan gerakan antisipasi agar tidak terjadi tabrakan antar anak. Kesimpulan dari fenomena ini ialah rata-rata anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017 kemampuan motorik kasar anak masih belum berkembang secara maksimal. Solusi yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah ini ialah dengan diterapkannya permainan menginjak ranjau (manipulatif).

Menginjak ranjau (manipulatif) merupakan permainan inovasi baru yang belum banyak dikenal orang, hal ini perlu diberikan guna menstimulus anak agar mau melakukan permainan yang bersifat melatih kemampuan berlari anak secara terkoordinasi, sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal. Menginjak ranjau (manipulatif) dimainkan secara bersama-sama, namun penjumlahan skor dilihat secara individu, anak harus dapat mempertahankan balon milik sendiri, kemenangan juga diraih apabila berhasil menginjak balon lawan sampai pecah. Permainan ini dapat dilakukan dengan jumlah minimal 2 peserta dan jumlah maksimal tidak terbatas, kegiatannya dilakukan di luar ruangan/lapangan. Melalui permainan menginjak ranjau (manipulatif) ini diharapkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A dapat meningkat dengan optimal sesuai standar perkembangan motorik kasar anak usia lima tahun yang sudah ditentukan oleh PERMENDIKNAS.

Penelitian mengkaji tentang bagaimana proses dan hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia lima tahun yang tergabung dalam satu

kelompok, di kelas A TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017 dalam menyiapkan kesiapan jasmani anak yang sehat untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Sesuai dengan keidentikan anak usia dini dalam hal belajar sambil bermain, anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017 juga memiliki karakter yang sama, namun dikarenakan kurangnya inovasi dalam permainan, maka anak menjadi kurang berminat bermain permainan yang sifatnya melatih perkembangan motorik kasar dan lebih memilih memainkan *gadget*. Berdasar latar belakang tersebut, akan dilakukan penelitian dengan berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif) di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017”, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif) pada anak kelompok A untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok A melalui permainan menginjak ranjau (manipulatif) di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian yang ingin dicapai, yaitu untuk:

- 1.3.1 mendeskripsikan penerapan kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif) pada anak kelompok A untuk meningkatkan kemampuan motorik

kasar di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017.

1.3.2 meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A melalui permainan menginjak ranjau (manipulatif) di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tentang cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia lima tahun di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017 adalah :

1.4.1 Bagi peneliti

- a. menjadi pengalaman yang berharga dalam perjalanan akademik
- b. memperdalam pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah
- c. mendapatkan bahan informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang sejenis
- d. memberikan solusi penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) pada anak dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak
- e. memberikan pengalaman dan wawasan sebagai bekal meneliti di masa yang akan datang ketika sudah menjadi seorang pendidik
- f. memberikan pengalaman langsung secara nyata dengan terjun langsung di lapangan
- g. dapat mengetahui permasalahan siswa dalam pembelajaran di sekolah dan bisa menentukan solusinya

1.4.2 Bagi peneliti lain

- a. dapat dijadikan bahan referensi untuk mengadakan penelitian yang serupa atau sejenis
- b. dapat dijadikan bahan pengembangan dalam penelitian lanjutan

1.4.3 Bagi Perguruan Tinggi

- a. dapat dijadikan tambahan referensi dan perpustakaan bagi mahasiswa
- b. menambah wawasan dalam memilih permainan inovatif yang sesuai dengan karakter anak dan tetap prosedural
- c. menambah referensi permainan sebagai bahan tugas kuliah

1.4.4 Bagi Guru

- a. menambah masukan dan memperluas wawasan tentang memilih solusi memecahkan masalah perkembangan motorik kasar anak
- b. membantu memperbaiki proses dan hasil peningkatan kemampuan motorik kasar
- c. dapat dijadikan sebagai salah satu kegiatan yang dapat diterapkan dalam proses belajar anak usia dini di sekolah
- d. dapat meningkatkan berbagai macam potensi dan kemampuan anak agar berkembang secara maksimal
- e. mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak
- f. dapat menjadi wahana pengetahuan mengenai pentingnya bermain berlari bagi proses tumbuh kembang anak
- g. dapat menambah wawasan tentang perkembangan motorik kasar anak melalui permainan menginjak ranjau (manipulatif)

1.4.5 Bagi Sekolah

- a. memberikan motivasi untuk selalu meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan pelayanan terbaik kepada peserta didik
- b. meningkatkan mutu pembelajaran Kelompok A di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017 karena adanya peningkatan dalam diri guru
- c. sebagai masukan yang positif bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka memuat uraian tentang: (1) Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak; (2) Permainan Pada Anak; (3) Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif); (4) Implementasi Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif); (5) Penelitian Yang Relevan; (6) Kerangka Berpikir Dan; (7) Hipotesis Tindakan. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1 Perkembangan Motorik Pada Anak

Perkembangan dan pertumbuhan merupakan satu proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus menerus sampai akhir hayat, namun sebenarnya pertumbuhan anak tidak sama dengan perkembangannya walaupun memang keduanya saling berkaitan. Patmonodewo berpendapat bila pertumbuhan menjelaskan perubahan dalam ukuran, sedangkan perkembangan adalah perubahan dalam kompleksitas dan fungsinya (2000: 20).

Menurut Rahyubi perkembangan motorik pada anak usia dini dapat lebih optimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas (2012: 228). Anak yang distimulus oleh orang-orang dilingkungan tempat tinggalnya, akan mendapat kesempatan lebih banyak untuk mengembangkan kemampuan motorik anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan orang tua/dewasa dalam memberi stimulus yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak, adalah memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak untuk bermain bersama dengan teman-teman yang lain di luar rumah agar anak dapat lebih banyak bergerak bebas. Melalui bermain perkembangan yang dapat meningkat bukan aspek motorik saja, namun keempat aspek perkembangan lainnya juga dapat berkembang seperti aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral-agama (Morrison, 2012: 259). Perkembangan motorik sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan lainnya (Gustian, 2001: 7). Lismadiana (2013: 4) berpendapat bahwa perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan.

Perkembangan motorik dan seluruh aspek perkembangan anak yang lain, sifatnya masih perlu diasah melalui berbagai upaya, salah satunya dengan memberi stimulasi yang sesuai kepada anak. Perkembangan motorik anak dapat dilihat melalui gerakan-gerakan yang mampu dihasilkan, dan gerakannya sesuai dengan tahapan usianya.

Adapun perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum, antara lain: a. *Continuity* (bersifat kontinyu); b. *Uniform sequence* (memiliki tahapan yang sama); c. *Maturity* (kematangan); d. Umum ke khusus; e. Dari gerak refleks ke arah gerak yang terkoordinasi; f. Bersifat *cephalo-caudal direction*; g. Bersifat *proximo-distal*; h. Koordinasi bilateral menuju crosslateral. (Suyanto dalam Mansur, 2005: 24)

Lebih lanjut Mansur (2005: 23) menjelaskan bahwa perkembangan motorik anak usia dini mencakup motorik kasar (*gross motor skills*) dan motorik halus (*fine motor skills*).

Keterampilan motorik kasar yang kurang baik dapat mempengaruhi pemenuhan kemandirian aktivitas yang berdampak pada perkembangan anak yang lain, seperti aktivitas sosial, kemampuan konsentrasi (Irwan dalam Permatasari, 2011: 4). Sering ditemukan anak yang jarang berbaur dengan teman sebayanya, pada masa selanjutnya ia akan tumbuh dengan kekuatan jasmani yang lemah, hal ini disebabkan karena teman sebayanya yang menikmati masa kecil dengan bermain, sedangkan ia hanya menghabiskan masa kecil di dalam rumah saja tanpa melakukan aktivitas bermain di luar rumah bersama-sama dengan teman-teman yang lain.

Berdasarkan berbagai pendapat, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar anak masih perlu diasah lagi, tidak bisa perkembangan kemampuan dalam diri anak didapat secara instan. Perlu adanya usaha orang tua/dewasa di lingkungan sekitar anak untuk mengembangkan keterampilan motorik, salah satu cara yang dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan anak untuk dapat mandiri dalam beraktivitas sehari-hari sebagai stimulus yang baik dan sesuai dengan kebutuhan anak. Melalui kesempatan seperti itu, anak akan belajar sendiri hal-hal yang ingin diketahui, dan akan menghasilkan

perkembangan dan pertumbuhan yang maksimal sesuai dengan minat dan kebutuhan anak pada usianya.

2.1.1 Pengertian Motorik

Motorik adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku gerakan yang dilakukan oleh tubuh manusia (Rahyubi, 2012:209). Menurut Decaprio motorik adalah pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord* (2013:16). Pendapat lain datang dari Levine (2002: 204) bahwa motorik merupakan olah fisik dan sarana belajar berbagai keterampilan diri sendiri, mulai dari menggunting kuku tanpa terluka, memperbaiki rantai sepeda, sampai menjahit.

Rumini (2004: 42) mengatakan bahwa guru perlu memberikan kesempatan siswanya untuk melakukan kegiatan fisik sehingga dapat menggerakkan semua bagian-bagian tubuhnya. Umumnya anak usia TK sudah mampu mengendalikan tubuhnya untuk duduk mendengarkan guru yang sedang berbicara dibanding dengan masa yang sebelumnya, namun pada dasarnya anak lebih menyukai kegiatan bermain. Menurut Mansur pada saat anak usia lima tahun, perlu diberikan kesempatan bermain lompat tali untuk melatih gerakan dan kontrol tubuh (2005: 112). Kegiatan yang menghasilkan berbagai gerak lebih baik diberikan kepada anak usia lima tahun dibanding dengan kegiatan duduk dengan kertas dan pensil di meja tulis.

Menyimpulkan dari berbagai sumber, anak usia lima tahun perlu diberikan kesempatan bermain sebanyak-banyaknya, karena melalui kegiatan bermain dipastikan anak dapat melatih gerakan otot-otot tubuhnya hingga menghasilkan perkembangan motorik yang maksimal, semakin banyak pola gerakan yang dihasilkan anak, maka semakin terlihat tingkat perkembangan motorik yang sudah dicapai. Anak yang lebih banyak bergerak, akan mendapatkan tubuh yang lebih sehat dan kuat dibanding dengan anak yang lebih sedikit bergerak.

2.1.2 Pengertian Motorik Kasar

Menurut Rahyubi motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya (2012:222). Hal senada juga dijelaskan bahwa motorik kasar adalah koordinasi gerakan fisik yang menggunakan otot-otot besar, seperti melompat dan menendang (Gustian, 2001: 7). Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang diperlukan anak agar dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Musfiroh dalam Erlinda, 2014: 22). Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak (Roni, 2015: 4).

Gerakan otot kasar lebih dahulu berkembang sebelum gerakan otot halus, oleh karena itu anak lebih dahulu mampu mengendalikan otot lengan baru kemudian otot tangan yang digunakan untuk menulis (Patmonodewo, 2000: 25). Wajar jika seorang anak usia dini lebih dulu mampu berlari dibanding dengan lihai menggunakan alat tulis, oleh karena itu pada umumnya anak lebih menyukai kegiatan berlari-larian dari pada kegiatan yang hanya duduk saja dengan dihadapkan pada tumpukan kertas.

Sumarjilah (2014: 8) berpendapat bahwa perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat dilakukan. Motorik erat sekali kaitannya dengan gerakan, jika hidup tanpa bergerak, sama artinya dengan hidup namun tidak bisa menikmati kehidupan layaknya orang lain yang dapat hidup dengan melakukan bermacam-macam gerakan yang diinginkan. Salah satu kriteria perkembangan motorik dalam penelitian ini ialah ketika anak sudah dapat mengkoordinasikan antara mata dan gerak kaki, serta kelenturan tubuh dalam berlari untuk mengalahkan lawan dan menghindari lawan.

Kesimpulan dari berbagai pendapat, bahwa seluruh gerak tubuh manusia seperti berlari, berjalan, dan kegiatan lain yang membutuhkan banyak tenaga dari dalam yang merupakan hasil penggunaan dari otot-otot besar. Bergerak dalam kehidupan sehari-hari merupakan kebutuhan mutlak setiap manusia, terlebih bagi masa perkembangan anak usia dini, karena gerak merupakan upaya melatih

kemampuan motorik yang mempengaruhi pertumbuhan fisik anak pada usia selanjutnya.

2.1.3 Fungsi Keterampilan Motorik Kasar

Hasil dari perkembangan motorik adalah memberi wadah penyaluran rasa kompetitif yang baik dan kesempatan untuk menunjukkan kemampuan bertahan menghadapi tekanan (Levine, 2004: 203). Kurang optimalnya perkembangan motorik anak pasti akan mempengaruhi juga terhadap segi psikisnya, contoh ketika anak tidak mampu dalam bidang olah raga, maka dipastikan akan menurunkan rasa percaya diri anak dalam kesempatan selanjutnya. Fungsi pengembangan motorik kasar menurut Depdiknas dalam Roni, 2015: 29, antara lain, a. Melatih koordinasi otot jari dan tangan; b. Memacu pertumbuhan fisik dan rohani anak; c. Membentuk dan memperkuat tubuh anak; d. Melatih ketangkasan gerak dan berpikir anak; e. Meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak; f. Menumbuhkan perasaan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Pendapat lain mengenai penjelasan fungsi perkembangan motorik kasar anak, juga dikemukakan oleh Trianto (2011,126) bahwa terdapat beberapa fungsi dari perkembangan motorik kasar anak, antara lain yaitu: a. untuk melatih gerakan kasar dan halus; b. meningkatkan kemampuan mengelola gerakan tubuh dan koordinasi; c. meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat, dan terampil.

Belajar dari kedua pendapat di atas, bahwa banyak fungsi yang dihasilkan dari perkembangan motorik kasar anak. Mempelajari dari semua pendapat di atas, bahwa betapa berharganya kemampuan motorik kasar anak, tidak saja saat diusia sekarang, melainkan juga berguna untuk kehidupan selanjutnya. Perkembangan motorik kasar yang sesuai, akan mengajarkan anak bagaimana menyenangkan dan senantiasa akan terus menjaga kesehatan tubuh anak.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Friedman dan Clark (dalam Gustian 2001: 7-9), pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu genetik,

jenis kelamin, gizi, penyakit, penolakan orang tua. Faktor genetik yaitu anak yang memiliki orang tua bertumbuh pendek akan tumbuh lebih pendek dibandingkan anak dari orang tua yang memiliki tubuh tinggi, jenis kelamin yaitu anak laki-laki memiliki kelebihan pada aspek tinggi badan dan tubuh yang lebih berotot dibanding anak perempuan, gizi yang kurang akan menghambat pertumbuhan fisik dan perkembangan intelektual anak, penyakit-penyakit berat yang dialami anak semasa pertumbuhan akan menghambat pertumbuhan fisiknya dan faktor penolakan orang tua yaitu kelahiran yang tidak diinginkan.

Kondisi kesehatan yang baik merupakan faktor tercapainya kebahagiaan anak, dengan itu anak memiliki kemampuan dan kemauan untuk aktif bergerak menggunakan otot-otot kasarnya. Gizi yang sesuai serta penanggulangan penyakit dengan cara yang benar, akan menghasilkan kondisi kesehatan yang baik bagi anak.

Orang tua hendaknya menyadari pentingnya memperhatikan perkembangan motorik kasar anak, karena apabila perkembangan anak terlambat apalagi motorik kasar akan mengganggu kemandiriannya (Handayani dalam Permatasari, 2014: 13). Peran pola asuh orang tua terhadap anak akan mempengaruhi kemampuan perkembangan motoriknya. Mulai dari pemenuhan gizi kesehatan anak sehari-hari, cara orang tua dalam menanggulangi sakit yang dialami anak, dan juga bagaimana cara orang tua memberikan stimulus agar anak mau mengembangkan perkembangan motoriknya. Salah satu dari sekian banyak upaya yang dapat orang tua berikan kepada anak dalam proses meningkatkan perkembangan motorik, adalah dengan memberi kesempatan anak bermain sebanyak mungkin sesuai dengan minat anak.

Menurut Permatasari, 2014: 13 bahwa faktor lingkungan, juga berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak. Lingkungan yang mampu memberi ruang bebas anak untuk melakukan ekspresi dan eksplorasi, akan membawa anak terbiasa melatih gerakan-gerakan tubuhnya. Orang tua yang memberikan kesempatan anak untuk aktif melakukan berbagai gerakan adalah dorongan untuk menyempurnakan koordinasi otot-otot kasar (Permatasari, 2014: 13).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman orang tua dalam memberikan kesempatan dan dorongan kepada anak untuk aktif bergerak, akan mendapatkan hasil yang maksimal dalam upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

2.1.5 Metode Pengembangan Motorik Kasar

Metode merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Erlinda, 2014:30). Upaya dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, guru dapat melakukan dengan berbagai metode, namun guru hendaknya tetap mempertimbangkan dan menyesuaikan karakteristik, keamanan, serta kenyamanan anak. Dalam penelitian ini, menggunakan metode simulasi jenis simulasi *game* melalui penerapan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif) dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017.

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep tertentu (Majid, 2013:205). Langkah-langkah simulasi sebagai berikut:

a. Persiapan Simulasi

1. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
2. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
3. Guru menetapkan pemain yang akan terlihat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

b. Pelaksanaan Simulasi

1. Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.

2. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
3. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
4. Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak.
5. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang yang disimulasikan.

c. Penutup

1. Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan.
2. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
3. Merumuskan kesimpulan.

Selanjutnya penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahan metode simulasi. Berikut urainnya:

a. Kelebihan

1. Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
2. Simulasi dapat mengembangkan kreatifitas siswa karena melalui simulasi siswa diberikan kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
3. Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
4. Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
5. Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran (Majid, 2013:207).

b. Kelemahan

1. Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.

2. Pengelolaan yang kurang baik, sering menjadikan simulasi sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
3. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi (Majid, 2013:208).

Setiap metode pasti ada kelemahan dan kelebihan, namun guru hendaknya mampu memanfaatkan keduanya dengan menyesuaikan karakteristik kegiatan yang akan diberikan kepada anak melalui salah satu dari berbagai metode yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan. Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan mengenai metode apa yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

2.2 Permainan Pada Anak

Dunia anak adalah bermain, dengan bermain dapat mengajarkan kepada anak tentang lingkungan sekitarnya. Melalui bermain anak diajarkan tentang berinteraksi sosial, saling membutuhkan antara satu sama lain. Selain itu tanpa disadari kebanyakan orang dewasa, dari kegiatan bermain anak dilatih mengembangkan otot-ototnya agar anak dapat memiliki jasmani yang kuat, dan membiasakan anak berani dalam setiap kondisi sehingga kelak anak tumbuh tidak menjadi manusia yang memiliki kepribadian pemalu dan mudah menyerah.

2.2.1 Karakteristik Bermain Anak

Menurut Montolalu (2009: 1.2) bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Anak di seluruh dunia pasti bermain, walau sebenarnya secara khusus anak tidak diajarkan bagaimana cara bermain, karena bermain merupakan sifat yang alami dan spontanitas. Mayesty (dalam Sujiono, 2009: 134) berpendapat bahwa kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Anak bermain dengan benda apa saja yang ada di lingkungan sekitarnya, karena menurut anak benda-benda itu menjadi daya tarik tersendiri mengapa anak-anak bermain.

Anak belajar melalui bermain, yang pada intinya bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel (Solehudin dalam Masitoh, 2011: 6.11). Pendapat senada juga dikemukakan oleh Dockett dan Fleer (dalam Sujiono, 2009: 134) bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa dunia anak adalah bermain, bukan anak bahagia namanya jika waktu anak tidak diisi dengan kegiatan bermain.

Terdapat beberapa karakteristik bermain pada anak, diantaranya: a. simbolik, b. bermakna, c. bermain adalah aktif, d. bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, e. bermain adalah kegiatan sukarela atau volunter, f. Bermain ditentukan oleh aturan, g. Bermain adalah episodik. Solehudin, Dockett & Fleer (dalam Masitoh, 2011: 6.11)

Karakteristik anak bermain ialah simbolik, yaitu anak memberi simbol kepada media yang dimainkan, seperti balok kayu disebutnya dengan *telephone* genggam. Bermain merupakan kegiatan bermakna, anak menjadikan kegiatan bermain sebagai waktu untuk belajar dari apa yang belum mereka ketahui sampai mereka dapat menemukan sendiri jawabannya, seperti akibat yang didapat dari bermain api. Bermain adalah kegiatan aktif, baik segi jasmani maupun akal berpikirnya, seperti cara bagaimana anak dapat menyelesaikan permainan *puzzle*. Bermain kegiatan yang menyenangkan, walau terkadang anak mengalami hal buruk seperti jatuh saat bermain kejar-kejaran, namun dari pengalaman itu, anak belajar kuat dan siap menerima segala konsekuensi yang dipilihnya. Bermain kegiatan yang dilakukan tanpa paksaan, anak bermain sesuka hati mereka, kegiatan bermain tidak dapat dipaksakan karena melalui paksaan semua akan selesai dengan hasil kosong. Bermain memiliki aturan-aturan yang dibuat dan disetujui sendiri oleh masing-masing anggota permainan. Bermain juga memiliki tahap, mulai dari tahap merencanakan aturan, mulai aktif memainkan permainan yang sudah ditentukann aturan, hingga tahap anak mulai mengamati permainan yang lain.

Berdasarkan seluruh pendapat, disimpulkan bahwa bermain tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak usia dini, bermain bukan saja dapat mengembangkan kemampuan otot-ototnya saja, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam menyelesaikan masalah yang tengah dihadapi. Kemampuan sosial-emosionalnya juga akan berkembang ketika anak mampu membantu teman yang sedang membutuhkan pertolongan sebagai bentuk kepedulian terhadap sesama dalam kehidupan bersosial, yaitu saling membutuhkan satu sama lain. Begitu pula dengan aspek bahasa, dimana anak mendapat tambahan kosakata melalui mendengarkan teman yang lain mengucapkan kosakata baru yang sebelumnya belum diketahui anak. Kemampuan moral agamanya dapat berkembang melalui bermain saat anak dapat memahami ciptaan Tuhan yang perlu dijaga keberadannya, seperti merawat tumbuhan di lingkungan sekitar. Keseluruhan alasan tersebut yang menjadikan prinsip belajar anak usia dini melalui belajar sambil bermain.

2.2.2 Klasifikasi dan Jenis Bermain

Terdapat beberapa jenis permainan yang dapat dikembangkan dalam program pembelajaran anak usia dini, namun penggolongan tersebut pada dasarnya saling terintegritas antara satu sama lain, sehingga penerapannya salah satu jenis permainan dapat dikembangkan secara bersamaan dengan jenis permainan yang lain. Keterpaduan antara jenis-jenis permainan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi anak. Konneth (dalam Patmonodewo, 2000: 34) melakukan pengelompokkan setelah mengamati kegiatan bermain bebas anak yang dihubungkan dengan kelas sosial dan kognitif anak, yaitu:

- a. Bermain fungsional. Melakukan pengulangan gerakan-gerakan otot dengan atau tanpa objek.
- b. Bermain konstruktif. Melakukan manipulasi terhadap benda-benda dalam kegiatan membuat konstruksi atau mengkreasi/menciptakan sesuatu.
- c. Bermain dramatik. Menggunakan situasi yang imajiner.
- d. Bermaian dengan menggunakan aturan.

Konneth (dalam Patmonodewo, 2000: 34) menemukan bahwa anak dari kelas ekenomi rendah lebih sering bermain yang fungsional dibanding dengan

anak dari kelas menengah yang lebih sering bermain konstruktif. Pendapat lain dinyatakan oleh Lopes dalam pengklasifikasian jenis-jenis permainan, antara lain:

- a. Kreasi terhadap objek (*object creation*) berupa pembelajaran dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek.
- b. Cerita bersambung (*continuing story*) berupa pembelajaran dimana guru memulai awal sebuah cerita dan setiap anak menambahkan cerita selanjutnya bagian per bagian.
- c. Permainan drama kreatif (*creative dramatic play*) berupa permainan dimana anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku orang, hewan, ataupun tanaman.
- d. Gerakan kreatif (*creative movement*) berupa pembelajaran yang lebih menggunakan otot-otot besar.
- e. Pertanyaan kreatif (*creative questioning*) yang berhubungan dengan pertanyaan terbuka, menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indera, pertanyaan tentang perubahan, pertanyaan yang membutuhkan beragam jawaban, dan pertanyaan yang berhubungan dengan suatu proses atau kejadian. (Sujiono, 2009: 147)

Menurut Patmonodewo (2000: 112) bermain merupakan cara/jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya setiap ada kesempatan, sehingga bermain merupakan cara belajar anak usia dini, karena dari bermain anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan akhirnya mereka mampu mengenali semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari berbagai pendapat, ialah terdapat berbagai jenis permainan yang dilakukan anak dalam sehari-hari, baik ditinjau dari segi ekonomi orang tua anak maupun makna sifat dari setiap permainan yang dilakukan anak, namun seluruh jenis permainan pasti memberikan manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Tidak ada satupun jenis permainan yang tidak baik bagi anak, semua baik, tergantung bagaimana orang tua/dewasa menyikapi seluruh jenis permainan yang anak lakukan.

2.2.3 Fungsi Bermain bagi Anak

Aspek motorik kasar anak usia lima tahun dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain (Tedjasaputra, 2001: 41). Pada awalnya anak memang belum

terampil berlari, tapi dengan bermain kejar-kejaran maka anak akan berminat untuk melakukannya dan kemampuan berlari anak menjadi lebih terampil jika anak terus diberi kesempatan untuk melakukan bermain kejar-kejaran lagi secara berulang-ulang. Pola bermain anak usia dini sangat bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan *gender*.

Terdapat delapan fungsi bermain bagi anak menurut Hartley, Frank & Goldenson (dalam Masitoh, 2011: 9.5), yaitu sebagai berikut:

- a. Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan.
- g. Mencerminkan pertumbuhan.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah

Bermain adalah kodrat anak yang melekat pada dunianya, sudah seharusnya orang dewasa memberikan stimulus dan motivasi anak, bukan justru melarang anak untuk bermain di luar rumah. Bermain merupakan hak anak yang harus selalu dipenuhi orang dewasa, mengingat pentingnya manfaat dan fungsi bermain bagi kehidupan anak selanjutnya. Berhasilnya pengasuhan anak, bergantung pada bagaimana cara orang dewasa di lingkungan anak memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan kegiatan bermain.

Hal senada juga dikatakan bahwa melalui bermain anak akan dapat menciptakan *scaffolding* secara mandiri baik dalam kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat, dan kerja sama dengan teman lain (Bodrova & Leong, dalam Tedjasaputra, 2001: 10).

Menyimpulkan pendapat di atas, bahwa bermain tidak hanya memberikan manfaat berupa kesenangan yang bersifat sementara saja, jauh dari itu, melalui bermain banyak fungsi yang dihasilkan dari bermain. Belajar dari pemahaman ini, sikap orang tua/dewasa yang selama ini salah dalam mengasuh anak, diperlukan pembenahan segera dalam sistem mengasuh anak dikesempatan selanjutnya, jangan sampai penyesalan yang didapat orang tua kelak.

2.3 Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif)

Permainan menginjak ranjau (manipulatif) masih belum banyak dikenal dan dimainkan, karena memang permainan ini merupakan permainan inovasi yang dirasa mampu untuk mengembangkan motorik kasar anak, kognitif dan juga sosial emosional anak, oleh karena itu permainan menginjak ranjau (manipulatif) ini baik untuk dikenalkan dan diterapkan dalam sekolah maupun di luar sekolah. Pada umumnya orang yang baru mengetahui tentang permainan menginjak ranjau (manipulatif) akan langsung berpendapat jika teknik pelaksanaannya sangat berbahaya bagi anak. Sesuai dengan pendapat Monks dkk (2002:136) yang mengatakan bahwa permainan selalu mempunyai sifat tegang dan bergairah, sebab itu permainan merupakan suatu tantangan.

2.3.1 Pengertian Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif)

Permainan menginjak ranjau (manipulatif) merupakan salah satu dari 7 jenis *game* untuk ketangkasan yang berhubungan dengan koordinasi anggota tubuh, sehingga aspek psikomotorik lebih banyak dikembangkan, namun afektif dan kognitif tetap dikembangkan (Rifa, 2012:211).

Rifa juga berpendapat bahwa permainan ketangkasan identik dengan perlombaan atau kompetisi yang menantang tetapi sehat, selalu membangkitkan *adrenalin*, serta memacu sikap sportif (2012:211).

2.3.2 Jalannya Permainan

Semua permainan pasti memiliki aturan dan alur permainan. Termasuk juga dengan menginjak ranjau (manipulatif), jalannya permainan menginjak ranjau (manipulatif) yang diaplikasikan di sekolah, yaitu antara lain:

- a. Guru mengumpulkan anak untuk memulai permainan.
- b. Guru memberikan satu buah balon dan tali rafia sepanjang 0,5 m.
- c. Mintalah setiap anak untuk meniup balonnya, lalu kemudian guru membantu anak untuk mengikat sehingga balon tidak susut lagi.
- d. Bila sudah selesai, ajak anak untuk mengikat balon yang disambungkan dengan tali rafia pada pergelangan kaki kanan.
- e. Setelah itu, guru menyampaikan aturan main:

- 1) Setiap anak harus menginjak balon milik lawan hingga pecah sebanyak mungkin, tetapi di sisi lain anak juga tetap menjaga balon milik anak sendiri agar tidak pecah. Jika balon sudah pecah, maka anak keluar dari area bermain.
 - 2) Dilarang menggunakan benda lain selain kaki, pemenang ditentukan dengan jumlah balon terbanyak yang berhasil dipecahkan serta balonnya masih utuh.
- f. Guru memberikan batasan area luas bermain agar anak dapat berlari menghindari dan mengejar lawan.
- g. Guru memberikan aba-aba bahwa permainan dimulai. (Rifa, 2012: 233)

Selama permainan, guru harus siaga memantau anak-anak, karena dimungkinkan akan terjadi hal-hal di luar prediksi, seperti balon anak tiba-tiba pecah tanpa sebab. Bila permainan sudah berlangsung lama, maka anak dinyatakan kalah, namun jika permainan baru berlangsung beberapa saat dan anak belum memecahkan balon satupun, maka anak dapat mengganti dengan balon yang baru (Rifa, 2012:235).

2.3.3 Waktu Permainan

Permainan ini adalah salah satu permainan yang dapat melatih kemampuan motorik kasar anak, permainan menginjak ranjau (manipulatif) dapat dilakukan kapan saja, dan dimana saja, namun permainan ini harus dilakukan di luar ruangan yang luas dan terbuka karena membutuhkan banyak gerak yang akan dihasilkan di dalamnya. Waktu yang dibutuhkan dalam permainan ini ialah sekitar 20-30 menit (Rifa, 2012: 232).

2.3.4 Peserta Permainan

Permainan menginjak ranjau (manipulatif) tidak terikat pada batasan peserta permainan, bahkan permainan ini dapat dilakukan oleh semua tingkatan atau usia karena sifatnya yang fleksibel. Game ini dilaksanakan secara bersama-sama namun tetap dengan kualifikasi personal, artinya penilaian secara individu. Media yang digunakan yaitu balon hendaknya disesuaikan dengan tahap kemampuan anak, artinya bagi anak TK cukup menggunakan balon yang besarnya

sama dengan ukuran buah mangga saja, mengingat tingkat kemampuan anak usia TK yang jauh berbeda dengan kemampuan anak usia di atasnya.

Setelah selesai pelaksanaan permainan, guru hendaknya melakukan tindak lanjut. Bisa berupa menanyakan tentang pengalaman dan perasaan anak selama mengikuti permainan, senang, aneh, atau perasaan yang lain. Guru juga perlu menanyakan strategi yang digunakan anak dalam mengalahkan lawan dengan cepat, lalu dilanjutkan dengan mengajak anak, menyebutkan manfaat yang bisa didapat dari permainan ini. Langkah terakhir permainan, guru memberikan tambahan pengetahuan mengenai kelincahan dan kegesitan, serta pentingnya menjaga milik pribadi.

2.4 Implementasi Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif)

No.	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Kegiatan Awal	a. Guru mengawali pembelajaran dengan menyiapkan anak duduk melingkar di halaman sekolah b. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, memeriksa kehadiran serta mengapersepsi yang berkaitan dengan tema c. Guru menjelaskan tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini	a. Anak duduk melingkar di halaman sekolah b. Anak menjawab salam dari guru, anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai kehadiran anak serta pertanyaan guru mengenai pelajaran yang berkaitan dengan tema c. Anak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru
2	Kegiatan Inti	a. Guru memberikan pertanyaan mengenai warna-warna balon yang ditunjukkan guru b. Guru mengenalkan nama serta menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan c. Guru membagikan satu buah balon pada setiap anak lalu mengajak anak untuk meniup balon masing-masing d. Guru mendampingi anak mengikat balon sendiri agar tidak menyusut kembali e. Guru memberikan tali rafia sepanjang 0,5 m	a. Anak menjawab pertanyaan guru tentang warna-warna balon yang ditunjukkan guru b. Anak mendengarkan ketika guru mengenalkan nama serta menjelaskan aturan bermain yang akan segera dilaksanakan hari ini c. Anak menerima satu buah balon yang diberikan oleh guru lalu meniup balon sendiri dengan hati-hati dengan bantuan guru

No.	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
		<p>kepada masing-masing anak, lalu mengikat tali rafia dengan balon di pergelangan kaki</p> <p>f. Guru memberi aba-aba bahwa permainan dimulai ketika musik mulai diputar</p>	<p>d. Anak mengikat balon agar tidak menyusut lagi dengan dampingan guru</p> <p>e. Anak menerima tali rafia sepanjang 0,5 m lalu mengikat tali rafia dengan balon di pergelangan kaki kanan anak dengan bantuan dari guru</p> <p>f. Anak mulai bermain</p>
3	Kegiatan Penutup	<p>a. Guru melakukan evaluasi tentang permainan menginjak ranjau (manipulatif) yang sudah dilaksanakan bersama</p> <p>b. Guru mengajak anak berdo'a dan bernyanyi sebelum pulang</p>	<p>a. Anak menjawab tentang permainan menginjak ranjau (manipulatif) yang sudah dilaksanakan bersama</p> <p>b. Anak berdo'a dan bernyanyi sebelum pulang</p>

2.5 Penelitian Yang Relevan

Terdapat adanya beberapa penelitian yang relevan terkait penelitian ini. Salah satu penelitian tersebut adalah mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan petak umpet (Yamani, 2016) dan telah menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan motorik kasar anak dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata pada pratindakan dengan hasil 46,8, hasil siklus I mengalami sedikit peningkatan menjadi 69,4, dan pada siklus II semakin meningkat sampai mencapai 86,3.

Melatih perkembangan kemampuan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan berbagai upaya, maka dari itu Erlinda (2014) mengembangkan motorik kasar melalui bermain melempar dan menangkap bola. Hasil pembelajaran dengan bermain melempar menangkap bola dalam mengembangkan motorik kasar anak dapat dilihat dari proses penelitian prasiklus dengan hasil presentase 46,4%, lalu hasil siklus I mendapatkan hasil yang meningkat menjadi 72,4% dan yang siklus II mencapai 82,75%.

Penelitian sejenis juga dilaksanakan oleh Roni (2015) mengembangkan motorik kasar melalui senam ceria, hasil pembelajaran dapat dilihat dari proses

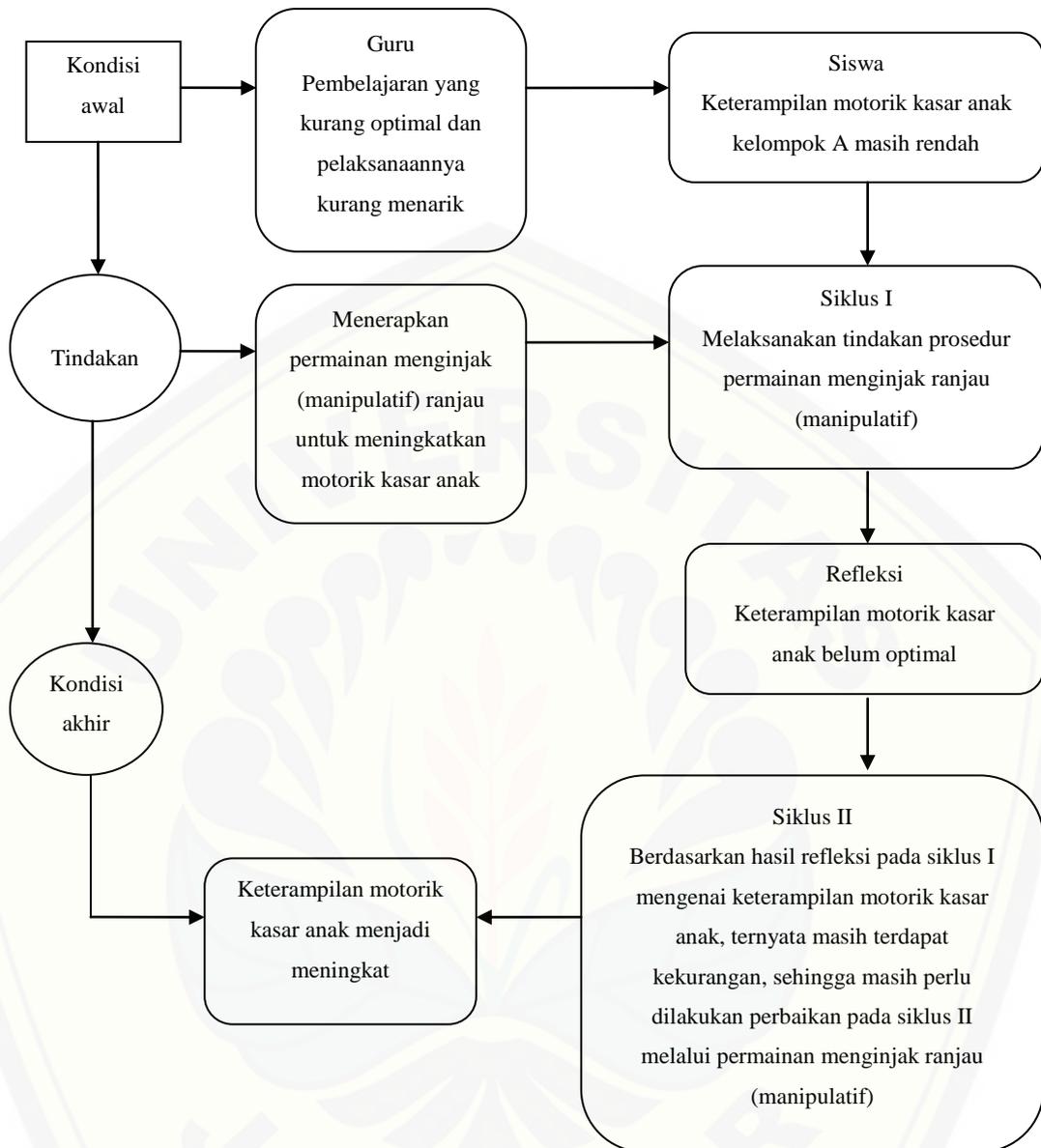
penelitian siklus I sebesar 48%, sedangkan siklus II mencapai 72% dan pada siklus III semakin meningkat menjadi 91%.

Berdasarkan ke tiga hasil penelitian di atas, menginspirasi untuk melakukan penelitian dengan penerapan kegiatan yang berbeda dari penelitian yang terdahulu. Kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan yang inovatif sehingga menarik minat anak, oleh karena itu penelitian ini menggunakan permainan menginjak ranjau (manipulatif) yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Raodlotul Jannah.

Permainan menginjak ranjau (manipulatif) belum pernah dilaksanakan di TK Raodlotul Jannah sebagai upaya untuk pembelajaran motorik kasar anak, oleh karena itu penelitian ini dilaksanakan dalam membantu guru dan sekolah menyiapkan kematangan memasuki jenjang belajar anak pada tahap berikutnya. Pemahaman mengenai hal ini perlu dimiliki semua orang tua/dewasa dan guru, agar cara mereka dalam mengasuh dan mendidik sesuai dengan standar pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang telah ditentukan oleh Pemerintah dan para ahli.

2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam kerangka berpikir pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir permainan menginjak ranjau (manipulatif) untuk meningkatkan motorik kasar anak

Berdasarkan hasil belajar anak di semester I dalam meningkatkan motorik kasar di kelompok A TK Raudlotul Jannah, menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak masih rendah. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya pemberian kegiatan belajar yang bersifat melatih kemampuan motorik kasar anak, untuk itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Perbaikan dapat dilakukan dengan cara diterapkan permainan inovasi yaitu permainan menginjak ranjau (manipulatif) sebagai perantara. Permainan

menginjak ranjau (manipulatif), permainan menginjak ranjau (manipulatif) dipilih karena banyak memiliki kelebihan untuk meningkatkan motorik kasar anak, juga menarik untuk anak dan tidak membuat anak merasa bosan. Kegiatan permainan ini dilaksanakan secara bersama-sama namun kualifikasinya tetap personal/tiap anak, artinya penentuan poin dilihat secara individu.

Tindakan dilakukan berdasarkan pada penerapan menginjak ranjau (manipulatif) untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Permainan menginjak ranjau (manipulatif) dapat dilaksanakan pada semua tema pembelajaran, karena permainan ini bersifat fleksibel yang artinya sesuai dengan semua tema pada kelompok A di semester 2 tahun ajaran 2016/2017. Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu masing-masing anak berlari memecahkan balon milik lawan yang terikat di kaki kanan lawan dengan menginjak menggunakan kaki, sedangkan di sisi lain anak juga harus mampu berlari mempertahankan balon miliknya sendiri agar tidak terinjak oleh lawan. Apabila siklus I hasilnya belum optimal, maka akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II.

2.7 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan ini adalah jika guru menerapkan permainan menginjak ranjau (manipulatif) maka keterampilan motorik kasar anak kelompok A TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017 akan meningkat.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang (1) Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian; (2) Definisi Operasional; (3) Desain Penelitian; (4) Prosedur Penelitian; (5) Teknik Pengumpulan Data, dan; (6) Analisis Data. Berikut masing-masing uraian isi dari bab ini.

3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Raudlotul Jannah yang beralamat di Jalan Kawi Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember. Alasan pemilihan tempat penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Terdapat permasalahan pembelajaran di TK Raudlotul Jannah, yaitu belum maksimalnya kemampuan motorik kasar anak;
- b. Penerapan kegiatan pembelajaran di TK Raudlotul Jannah yang kurang variatif dan inovatif, sehingga kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar anak sangat terbatas dan akibatnya kurang menarik minat anak;
- c. Belum pernah dilakukan penelitian yang sejenis di TK Raudlotul Jannah;
- d. Kesedian TK Raudlotul Jannah sebagai tempat penelitian, dan;
- e. Tempatnya yang strategis yaitu terletak di pinggir jalan utama dan menjadi satu dalam lingkungan masjid Jami' Jenggawah.

Waktu pelaksanaan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember. Jumlah anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah sebanyak 19 anak, yang terdiri atas 10 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menyamakan konsep variabel yang diteliti dengan pembaca. Berikut uraian kemampuan motorik kasar dan kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif):

3.2.1 bermain menginjak ranjau (manipulatif) adalah kegiatan bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah, dimana dalam permainan ini anak dituntut untuk berlari secara terkoordinasi dengan membawa satu balon yang terikat disetiap kaki kanan anak, anak juga harus menginjak balon lawan sekaligus menghindari injakan lawan.

3.2.2 kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah dalam berlari dengan rintangan, berlari secara terarah, dan berlari cepat menghindari serangan.

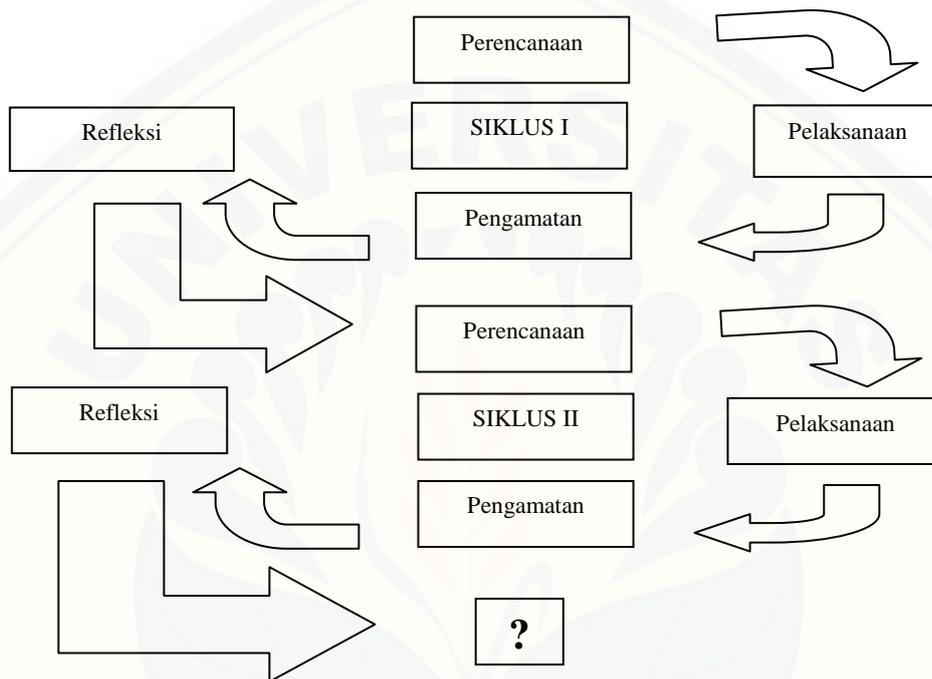
3.3 Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Wardhani (2010:1.4) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Secara sederhana, PTK dapat diartikan sebagai penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik (Mulyasa, 2009:10). Pendapat senada juga dikemukakan oleh Masyhud yang berpendapat bahwa PTK dilakukan dalam rangka mengubah, memperbaiki, dan meningkatkan kualitas kegiatan dan hasil belajar-mengajar, bahkan menghilangkan aspek-aspek negatif dari suatu kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan oleh guru (2014:172).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru dalam kelasnya sendiri sebagai upaya untuk mencari permasalahan yang sedang terjadi dan perlu diberikan solusi agar hasil proses belajar mengajar mengalami peningkatan. Hasil belajar yang perlu ditingkatkan dan masalah yang perlu diatasi dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.

Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaannya terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas beberapa

tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan/observasi, dan tahap refleksi. Setiap tindakan pada siklus digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan tindakan pada siklus selanjutnya, hal ini dilakukan untuk memperbaiki hasil dari tindakan sebelumnya, sehingga hasil dapat semakin meningkat. Tahap-tahap tersebut digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain PTK

Kemmis dan MC Taggart (dalam Ekawarna, 2013:20)

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan MC Taggart (dalam Ekawarna, 2013:20) yang terdiri atas empat fase. Fase tersebut adalah fase perencanaan (*planning*), tindakan/pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Tahapan fase tersebut akan membentuk satu siklus. Siklus I dijadikan acuan sebagai perencanaan tindakan siklus II, apabila pada tahap siklus I kemampuan motorik kasar anak belum tercapai sempurna, maka akan dilakukan tindakan siklus II yang merupakan

perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Penelitian akan dilakukan sebanyak dua siklus.

a. Perencanaan, pada tahap pertama, peneliti menyusun rencana kerja penelitian dengan memberi penjelasan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan akan dilakukan. Penelitian tindakan yang *ideal* mestinya harus ada koordinasi antara peneliti dengan pihak yang dipercaya untuk melakukan pengamatan (*observer*). Kolaborasi ini sangat dianjurkan bagi guru yang belum pernah atau masih sedikit pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian. Pada penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri (guru kelas), sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan, atau bisa sebaliknya. Kolaborasi juga dapat dilakukan oleh dua orang guru, yaitu dengan cara bergantian mengamati proses tindakan yang dilakukan masing-masing. Ketika sedang mengajar, ia berstatus sebagai guru, ketika sedang mengamati, ia sebagai peneliti (Dimiyati, 2013:123).

b. Pelaksanaan, pada tahap kedua, peneliti melakukan kegiatan penelitian sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Hal penting yang perlu diingat dalam tahap pelaksanaan ialah guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk merealisasikan semua hal yang telah direncanakan, dengan catatan guru harus tetap bersikap wajar, jangan dibuat-buat (Dimiyati, 2013:124).

c. Pengamatan, pada tahap ketiga, yakni melakukan pengamatan oleh peneliti terhadap proses tindakan yang sedang dilakukann guru. Guru yang sedang melakukan tindakan disebut sebgai guru pelaksana, dan pengamat yang mengadakan observasi terhadap proses tindakan disebut peneliti. Sebaiknya guru pelaksana pada saat yang berbeda melakukan pengamatan sendiri terhadap kinerjanya. Pada saat yang bersamaan pelaksana melakukukan pengamatan baik terhadap dirinya agar dapat memperoleh data yang lebih akurat untuk perbaikan siklus berikutnya (Dimiyati, 2013:124).

d. Refleksi, pada tahap keempat, merupakan kesempatan untuk mengemukakan potret atau gambaran secara utuh jalannya tindakan pada siklus yang telah dilaksanakan. Istitilah refleksi berasal dari bahasa inggris *reflection*, yang berarti pemantulan. Kegiatan refleksi dilaksanakan setelah selesi pelaksanaan observasi. Pada kegiatann refleksi pengamat memberikan segala hal yang berkaitan dengan jalannya tindakan pada pertemuan yang telah dilaksanakan. Demikian seterusnya setiap melakukan tindakan dan telah diadakan observasi maka data yang diperoleh direfleksikan dalam forum resmi yang diadakan untukmembahas hasil tindakan tersebut (Dimiyati, 2013:125).

3.4.1 Tahap Pra Siklus

Tahap pra siklus dilakukan pada tahap awal sebelum melaksanakan siklus penelitian, untuk mengumpulkan informasi terkait dengan subjek penelitian serta keadaan tempat penelitian. Berikut tahap pra siklus yang dilakukan:

- a. Meminta ijin penelitian kepada kepala TK dan guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember;
- b. Meminta daftar nama anak kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember dan meninjau lembar penilaian kemampuan motorik kasar anak kelompok A pada semester pertama tahun 2016/2017;
- c. Mendiskusikan dengan kepala TK dan guru kelompok A tentang penerapan kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, dan;
- d. Mendiskusikan dengan kepala sekolah dan guru kelompok A tentang waktu dan jadwal pelaksanaan penelitian.

3.4.2 Pelaksanaan Siklus

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi hasil belajar pada anak kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember, ditemukan permasalahan mengenai masih rendahnya perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan siklus I dengan tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkan kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif). Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan tema pembelajaran;
- b. Mempersiapkan media berupa balon dan tali rafia;
- c. Menyusun instrumen penilaian kemampuan motorik kasar pada anak;
- d. Menentukan pengamat, dan;
- e. Menyusun lembar observasi guru.

b. Pelaksanaan

a. Pembuka

- 1) Guru mengawali pembelajaran dengan menyiapkan anak berbaris di halaman sekolah;
- 2) Guru mengajak anak untuk melaksanakan kegiatan senam bersama;
- 3) Guru menanyakan kabar anak dengan bernyanyi;
- 4) Guru mengapersepsi pembelajaran yang sudah dipelajari bersama kemarin, dan;
- 5) Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini.

b. Inti

- 1) Guru mengenalkan nama permainan serta menjelaskan aturan bermain yang akan segera dilaksanakan anak pada hari ini;
- 2) Guru menunjukkan balon warna warni, tali rafia sepanjang 0,5 m, sebagai media yang digunakan untuk kegiatan permainan pada hari ini;
- 3) Guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang warna-warna pada balon yang sudah disediakan guru;
- 4) Guru memberikan satu balon kepada setiap anak, lalu mengajak anak untuk meniup balon sendiri, sampai anak mengikat balon sendiri agar balon yang sudah ditiup tidak menyusut kembali dengan tetap mendapat pendampingan dari guru;
- 5) Guru memberi tali rafia sepanjang 0,5 m kepada setiap anak lalu mengikatkan tali rafia dengan balon di pergelangan kaki kanan anak, dan;
- 6) Guru memberi aba-aba bahwa permainan sudah dimulai saat musik mulai diputar

c. Penutup

- 1) Refleksi dan evaluasi tentang pembelajaran hari ini;
- 2) Bernyanyi bersama, dilanjut berdo'a sesudah belajar, dan salam.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan penelitian sedang berlangsung. Kegiatan ini dibantu oleh guru kelas dan rekan sejawat. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan anak, serta kendala yang terjadi pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data yang dikumpulkan dalam bentuk kualitatif, yaitu dalam bentuk narasi dan deskripsi, kemudian dikelompokkan dalam bentuk kuantitatif yaitu dalam bentuk angka-angka dan persentase. Dalam kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif) ini peneliti dapat melihat perkembangan motorik kasar pada anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya, yaitu (a) berlari dengan rintangan, (b) berlari secara terarah, dan (c) berlari cepat menghindari serangan.

d. Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan lembar penilaian anak dan hasil observasi. Hasil dari refleksi digunakan sebagai dasar untuk menentukan tindakan selanjutnya pada siklus II. Siklus II dilaksanakan sebagai upaya perbaikan pada siklus I, agar tujuan penelitian dapat tercapai dengan optimal.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes unjuk kerja dan dokumentasi. Berikut adalah uraian dari teknik pengumpulan data.

3.5.1 Observasi

Waseso (2008:6.8) observasi itu lebih dari sekedar melihat-lihat, melainkan mengamati lebih jauh dengan tujuan ada sesuatu yang dicari, yang ingin diketahui/diungkap. Observasi dilakukan secara langsung pada saat penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) yang dibantu oleh pengamat, yaitu guru kelas dan 3 teman sejawat. Teknik observasi dipilih untuk mengumpulkan data tentang kegiatan yang diterapkan untuk mengembangkan motorik kasar anak, mengetahui keaktifan dalam mengikuti proses kegiatan yang

diberikan guru, serta kendala-kendala yang muncul. Observasi pada guru menggunakan lembar observasi berupa *check list* (lihat hal. 88), sedangkan observasi pada anak menggunakan lembar observasi berupa *rating scale* (skala penilaian) menurut Fadlillah, 2012 (lihat hal. 94).

3.5.2 Wawancara

Anggoro (2010:5.17) berpendapat bahwa wawancara adalah untuk memberikan tuntunan dalam mengkomunikasikan secara langsung pertanyaan-pertanyaan terhadap responden yang akan diwawancarai. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data/informasi yang perlu diketahui tentang kemampuan motorik kasar anak. Wawancara digunakan sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara sebelum tindakan bertujuan untuk mendapatkan data perkembangan kemampuan motorik kasar anak, mengetahui penerapan pembelajaran dan media yang digunakan, dan kendala/permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Wawancara sesudah tindakan bertujuan untuk mendapatkan data berupa tanggapan guru dalam penerapan kegiatan berlari secara terkoordinasi dengan permainan menginjak ranjau (manipulatif) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.

3.5.3 Unjuk Kerja

Menurut Khaerudin (dalam Pujiastuti, 2013:37) penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Unjuk kerja yang diberikan berupa tes unjuk kerja anak yaitu berlari dengan rintangan, berlari secara terarah, dan berlari cepat menghindari serangan (lihat hal. 70). Tes unjuk kerja dilakukan untuk mengukur perkembangan kemampuan motorik kasar anak saat diterapkan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif) berlangsung, serta untuk mendapatkan data tingkat pencapaian motorik kasar anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah setelah diterapkan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif).

3.5.4 Dokumentasi

Menurut Kuswanto (2013:58) dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data dari responden sebagai perantara mendapat informasi dari berbagai sumber baik secara tertulis maupun gambar. Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan dokumen yang dibutuhkan dalam pengumpulan data karena penelitian membutuhkan data tertulis maupun data bergambar. Data yang diperoleh dari dokumentasi meliputi daftar nama anak, daftar nama guru, profil sekolah, Rencana Kegiatan Harian (RKH), lembar penilaian, dan foto aktivitas anak saat kegiatan permainan menginjak rajau. Teknik dokumentasi diperlukan karena data yang diperoleh belum berubah apabila ada kesalahan ketika mengumpulkan data setelah tindakan, dan dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data tentang perkembangan anak selama kegiatan tindakan berlangsung.

3.6 Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi hasil belajar pada anak kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember saat sebelum dan sesudah penerapan kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif) dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil tes unjuk kerja anak setelah menerapkan kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif) terhadap kemampuan motorik kasar anak. Sumber data diperoleh dari guru kelompok A, anak kelompok A TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017, dokumen/arsip sekolah, dan beberapa referensi yang relevan.

3.6.1 Langkah-langkah Analisis Data

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini terdiri atas tiga langkah. Berikut langkah-langkahnya:

- a. Merekap hasil tes unjuk kerja anak;

- b. Memberi skor kepada setiap anak sesuai indikator dan kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya;
- c. Mengolah skor dengan rumus sebagai berikut:

1) Analisis data individu/anak

Rumus:

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

Ket:

pi : prestasi individual

srt : skor tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

(Sumber: Masyhud, 2014:284)

2) Analisis nilai rata-rata

Rumus:

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

Ket:

M : mean (rata-rata) yang kita cari

$\sum X$: nilai yang ada

N : jumlah anak

(Sumber: Magsun, H. S, dkk., 1992:28)

3) Analisis data ketuntasan belajar

Rumus:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Ket:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100: konstanta

(Sumber : Magsun, H. S, dkk., 1992:22)

3.6.2 Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian anak dalam penelitian ini jika hasil tes unjuk kerja anak memperoleh skor 0-20 dikategorikan sangat kurang, apabila anak memperoleh skor 21-40 dikategorikan kurang, apabila anak memperoleh skor 41-60 dikategorikan cukup, sedangkan anak yang memperoleh skor 61-80 dikategorikan baik, dan anak yang memperoleh nilai 81-100 dikategorikan sangat baik. Jika ditabelkan kriteria penilaian kemampuan motorik kasar anak tabelnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria penilaian kemampuan motorik kasar

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

(Sumber: Masyhud, 2014:289)

3.6.3 Kriteria Keberhasilan

Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember melalui penerapan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif) ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu :

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mencapai ≥ 61 maka nilai anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar;
- b. Nilai keseluruhan atau nilai rata-rata yang diperoleh dalam suatu kelas berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mencapai ≥ 61 maka tindakan penelitian dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 dilaksanakan melalui dua siklus. Siklus I pertemuan pertama diawali dengan pembukaan, pengenalan nama dan aturan permainan, menjelaskan aturan bermain, dan peneliti melakukan tes hasil belajar dari bermain menginjak ranjau (manipulatif), pada siklus I pertemuan kedua hampir sama dengan siklus I pertemuan pertama tetapi pada siklus I pertemuan kedua supaya berhasil dengan optimal peneliti menjelaskan aturan serta tugas-tugas yang harus dilakukan anak secara detail, serta peneliti memberikan contoh permainan menginjak ranjau (manipulatif) terlebih dahulu, lalu anak mempraktekan langsung permainan menginjak ranjau (manipulatif) sebelum permainan dinyatakan telah dimulai.

5.1.2 Melalui permainan menginjak ranjau (manipulatif) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 mengalami peningkatan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata pada pra siklus 46,93, siklus I pertemuan pertama dengan nilai rata-rata 65,77, dan nilai rata-rata pada siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 81,14.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian tentang peningkatan kemampuan motorik kasar melalui penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) pada anak

kelompok A di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

5.2.1 Bagi guru

- a. Guru kelas hendaknya menggunakan kegiatan penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan kegiatan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu bermain seraya belajar;
- b. Guru sebelum menerapkan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif) hendaknya memahami dulu tahapan dalam menerapkan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif);
- c. Guru dalam melakukan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif) sebaiknya juga menggunakan area bermain yang mendukung proses pembelajaran agar hasilnya lebih optimal yaitu menggunakan area luar ruangan;
- d. Guru hendaknya memahami dan memperhatikan alokasi waktu, serta kemampuan anak sebagai pertimbangan dalam penerapan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif).

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru untuk menerapkan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif) khususnya pada pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar di sekolah;
- b. Kepala sekolah hendaknya mengusahakan fasilitas alat dan bahan bagi guru dalam menerapkan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif).

5.2.2 Bagi Peneliti Lain

- a. Apabila akan melaksanakan penelitian sejenis, peneliti hendaknya mempersiapkan segala sesuatu dengan baik sehingga penerapan

kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif) dapat memberikan hasil yang optimal;

- b. Peneliti lain hendaknya menganalisis kelemahan dan keberhasilan untuk dijadikan pertimbangan dan perbaikan pada penelitian yang sejenis.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, M.,T., 2010. *Metode Penelitian*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*, Jogjakarta: DIVA Press
- Dimiyati, J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ekawarna, 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta Selatan: GP Press Group
- Erlinda, E., 2014. Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola. <http://repository.unib.ac.id/8663/2/I,II,III,II-14-est.FK.pdf> [Diakses pada 22 Januari 2017].
- Fadlillah, M., 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Gustian, E., 2001. *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*, Jakarta: Puspa Swara
- Hasan, M. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jogjakarta: DIVA Press Banguntapan
- Kuswanto, E., 2013. Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction Untuk Meningkatkan Efektivitas Waktu Kerja Praktik Pada Standar Kompetensi Melakukan Pengelasan Dasar. http://repository.upi.edu/1933/6/S_TM_0605927_Chapter3.pdf [Diakses pada hari Minggu, 05 Februari 2017]
- Levine, M., 2002. *Menemukan Bakat Istimewa Anak*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Lismadiana, 2013. Peran Perekembangan Motorik Pada Anak Usia Dini. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.%20Lismadiana,%20M.Pd./Jurnal%20Ilmiah%20Keolahragaan%20Lismadiana.pdf> [Diakses pada 22 Januari 2016]
- Magsun, H., S., dan Lathief, M.,A., 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jember: Universitas Jember
- Majid, A.2013. *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mansur, 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Masitoh, Djoehary, H., Setiasih, O. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Masyhud, M.,S., 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Montalalu, B.E.F., 2009. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., Haditono, S.R., 2002. *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Morrison, G.S., 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Indeks
- Mulyasa, H.,E., 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Palil, N. 2015. *Parenting Series Menyiapkan Ananda Menjadi Sang Juara Kehidupan*, Sidoarjo: THE NAFF Publishing
- Patmonodewo, S., 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta
- Permatasari, F.D., 2011. Hubungan Stimulasi Dini Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia *Toddler* Di Teman Sehati SariHusada Kotabaru Yogyakarta.
<http://opac.unisayogya.ac.id/1057/1/NASKAH%20PUBLIKASI%20FEBRIANA.pdf> [Diakses pada 22 Januari 2016]
- Pujiastuti, L., 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Tari Bambu Pada Pembelajaran Berbicara (Penelitian Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas VII SMP Yas Bandung Tahun Ajaran 2012-2013).http://repository.upi.edu/1568/6/S_IND_0900630_Chapter3.pdf [Diakses pada hari Minggu, 05 Februari 2017]
- Rahyubi, H., 2012. *Teori-teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Majalengka: Referens
- Rifa, I., 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, Jogjakarta: FlashBooks
- Roni, R., 2015. Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria. <file:///C:/Users/user/Downloads/451-1227-1-SM.pdf> [Diakses pada 22 Januari 2017].
- Rumini, S., 2004. *Perkembangan Anak Dan Remaja*, Jakarta: Rineka Cipta

- Sudono, A. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: Grasindo
- Sudijono, A., 2001. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sujiono, Y. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Elexmedia
- Sumarjilah, 2014. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Bermain Estafet Di TK Mekar Siwi Ngaran Kaligesing Purworejo. http://eprints.uny.ac.id/14317/1/SKRIPSI_Sumarjilah.pdf [Diakses pada 23 Januari 2016]
- Tedjasaputra, M. S., 2001. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*, Jakarta: Gramedia Widiasarana
- Trianto, 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Wardhani, I., 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Waseso, I., 2008. *Evaluasi Pembelajaran TK*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Yamani, A.I., 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*. Jember: Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif) di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	<p>1. Bagaimanakah penerapan kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif) pada anak kelompok A untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Raudlotul Jannah Jenggawah-Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?</p> <p>2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok A melalui permainan menginjak ranjau (manipulatif) di TK Raudlotul Jannah Jenggawah-Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?</p>	<p>1. Kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif)</p> <p>2. Ketrampilan motorik kasar</p>	<p>1. Kegiatan bermain menginjak ranjau (manipulatif):</p> <p>a. Ketepatan memecahkan balon lawan</p> <p>b. Kecepatan menghindari injakan lawan</p> <p>c. Sportifitas</p> <p>2. Ketrampilan motorik kasar:</p> <p>a. Berlari dengan rintangan</p> <p>b. Berlari secara terarah</p> <p>c. Berlari cepat menghindari serangan</p>	<p>1. Subjek penelitian: Anak kelompok A TK Raudlotul Jannah Jenggawah-Jember</p> <p>2. Informan : Guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Jenggawah-Jember</p> <p>3. Dokumen</p> <p>4. Literatur/ referensi yang relevan</p>	<p>1. Penentuan daerah penelitian : TK Raudlotul Jannah Jenggawah Jember</p> <p>2. Metode jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p> <p>3. Metode Pengumpulan Data:</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Tes Unjuk Kerja</p> <p>d. Dokumentasi</p> <p>4. Analisis data:</p> <p>a. Data kualitatif</p> <p>b. data kuantitatif</p> $Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ <p>Ket:</p> <p>Pi: Prestasi individu</p> <p>Srt:Skor riil tercapai individu</p> <p>Si:Skor ideal yang dapat dicapai</p>	<p>Jika diterapkan permainan menginjak ranjau (manipulatif), maka kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Roudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 akan meningkat</p>

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					<p>(Masyhud, 2014:284)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisis data klasikal/ kelas <p>Rumus: $M = \frac{\sum x}{N}$ </p> <p>Ket: M : Mean (rata-rata) x :Banyak nilai (jumlah anak-anak)</p> <p>(Maghsun, dkk. 1992:28)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisis data ketuntasan hasil belajar anak <p>Rumus : $fr = \frac{f}{ft} \times 100 \%$ </p> <p>Ket: fr: frekuensi relatif f:frekuensi yang didapatkan ft: frekuensi total 100: konstanta</p> <p>(Maghsun, dkk. 1992:22)</p>	

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

Sebelum Penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Proses pembelajaran kelompok A sebelum tindakan	Guru dan anak kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

Setelah Penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) berupa kegiatan berlari secara terkoordinasi	Peneliti yang bertindak sebagai guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

B.2 Pedoman Wawancara

Sebelum Penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Informasi mengenai kemampuan motorik kasar anak sebelum dilakukan tindakan	Guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017
2.	Informasi tentang metode yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017
3.	Informasi mengenai kendala yang dialami guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

Setelah Penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Tanggapan guru mengenai penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
2.	Tanggapan guru mengenai kekurangan dan kelebihan penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017
3.	Informasi mengenai kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan	Guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

B.3 Pedoman Tes Unjuk Kerja

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Skor hasil tes peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) <ol style="list-style-type: none"> Anak berlari dengan kaki kanan terikat dan terarah sampai menuju pada target balon lawan Anak berlari menginjak balon lawan sampai pecah Anak berlari cepat untuk menghindari injakan lawan 	Anak kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

B.4 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Profil sekolah TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember	Dokumen
2.	Daftar nama guru TK Raudlotul Jannah Kabupaten jember	Dokumen
3.	Daftar nama anak kelompok A Raudlotul Jannah Kabupaten Jember	Dokumen
4.	Rencana Kegiatan Harian (RKH) TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember	Dokumen
5.	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember dalam aspek motorik kasar sebelum tindakan	Dokumen

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
6.	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok A TK Raudlotul Jannah dalam dalam aspek motorik kasar setelah tindakan	Dokumen
7.	Foto kegiatan selama proses pembelajaran kemampuan motorik kasar dengan penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif)	Dokumen



LAMPIRAN C. PEDOMAN WAWANCARA

C.1 Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan

Tujuan : untuk memperoleh informasi tentang media dan kegiatan yang sering digunakan guru dalam pembelajaran, kendala yang terjadi, dan informasi tentang kemampuan motorik kasar anak.

Responden : Guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

Nama Guru : Laili Maryatul Urifah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah perkembangan kemampuan motorik kasar anak A TK Raudlotul Jannah dalam berlari secara terkoordinasi saat ini?	
2.	Penerapan kegiatan seperti apakah yang biasanya digunakan dalam proses belajar pengembangan motorik kasar?	
3.	Kendala apakah yang dihadapi guru saat pembelajaran pengembangan motorik kasar pada anak kelompok A TK Raudlotul Jannah?	

Narasumber

Jember,

Pewawancara

Laili Maryatul Urifah

Siti Shofiatul Ma'rifah

NIM. 130210205071

C.2 Pedoman Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan

Tujuan : untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan, kekurangan dan kelebihan penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif), dan tanggapan guru mengenai penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif).

Responden : Guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017.

Nama : Laili Maryatul Urifah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif), efektif diterapkan dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak?	
2.	Apa sajakah kekurangan dan kelebihan penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak?	
3.	Bagaimanakah kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan?	

Jember,

Narasumber,

Pewawancara,

Laili Maryatul Urifah

Siti Shofiatul Ma'rifah
NIM. 130210205071

LAMPIRAN D. HASIL WAWANCARA**D.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : untuk memperoleh informasi tentang media dan kegiatan yang sering digunakan guru dalam pembelajaran, kendala yang terjadi, dan informasi tentang kemampuan motorik kasar anak.

Responden : Guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017

Nama Guru : Laili Maryatul Urifah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah perkembangan kemampuan motorik kasar anak A TK Raudlotul Jannah dalam berlari secara terkoordinasi saat ini?	Perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok A dalam berlari secara terkoordinasi masih kurang, karena anak masih sering terjatuh saat melakukan kegiatan berlari dengan membawa suatu barang pada salah satu anggota tubuhnya.
2.	Penerapan kegiatan seperti apakah yang biasanya digunakan dalam proses belajar pengembangan motorik kasar?	Kegiatan yang sering dilakukan adalah bermain bebas di luar kelas dan jalan kaki santai bersama dengan dampingan guru
3.	Kendala apakah yang dihadapi guru saat pembelajaran pengembangan motorik kasar pada anak kelompok A TK Raudlotul Jannah?	Kendala yang sering dihadapi yaitu minimnya minat anak terhadap kegiatan yang disajikan guru, karena anak merasa bosan dengan kegiatan yang sudah biasa dilakukan sehari-hari.

Jember, 29 Oktober 2016

Narasumber,

Pewawancara,

Laili Maryatul Urifah

Siti Shofiatul Ma'rifah
NIM. 130210205071

D.2 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan

Tujuan : untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan, kekurangan dan kelebihan penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif), dan tanggapan guru mengenai penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif).

Responden : Guru kelompok A TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017.

Nama : Laili Maryatul Urifah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif), efektif diterapkan dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak?	Ya, efektif. Karena anak dapat bermain sambil belajar, serta dengan penerapan permainan ini melati koordinasi seluruh anggota tubuh saat anak harus berlari
2.	Apa sajakah kekurangan dan kelebihan penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak?	Semua kegiatan pembelajaran pasti terdapat kekurangan dan kelebihan. Kelebihan dari permainan ini ialah, mengajarkan anak untuk selalu patuh pada aturan yang berlaku, dapat menjaga kebugaran tubuh anak, serta melatih anak menjadi lebih kreatif untuk melakukan strategi yang sesuai dengan permasalahan yang tengah dihadapi. Sedangkan kekurangannya ialah, jika tidak hati-hati akan cedera juga rawan menimbulkan perselisihan jika anak tidak bisa menghargai kemengan orang lain
3.	Bagaimanakah kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan?	Setelah pelaksanaan permainan ini, kemampuan motorik kasar anak sudah lebih meningkat

Jember, 17 April 2017

Narasumber,

Pewawancara,

Laili Maryatul Urifah

Siti Shofiatul Ma'rifah
NIM. 130210205071

LAMPIRAN E. DOKUMENTASI

E.1 Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH

1. Nama Lembaga : TK Raudlotul Jannah
2. Jenis Program : Taman Kanak-kanak (TK)
3. Tahun Berdiri : 2015
4. Alamat lengkap
 - Jalan : Jl. Kawi
 - Desa/Kelurahan : Jenggawah
 - Kecamatan : Jenggawah
 - Kota : Jember
 - Provinsi : Jawa Timur
5. Penanggung Jawab Kelembagaan
 - Nama Lengkap : H. Nur Ahsin
 - Jabatan : Ketua Yayasan
6. Penanggung Jawab Pengelola
 - Nama Lengkap : Choiriyah
 - Jabatan : Kepala TK
 - No. Telp/Handphone : 085210972484

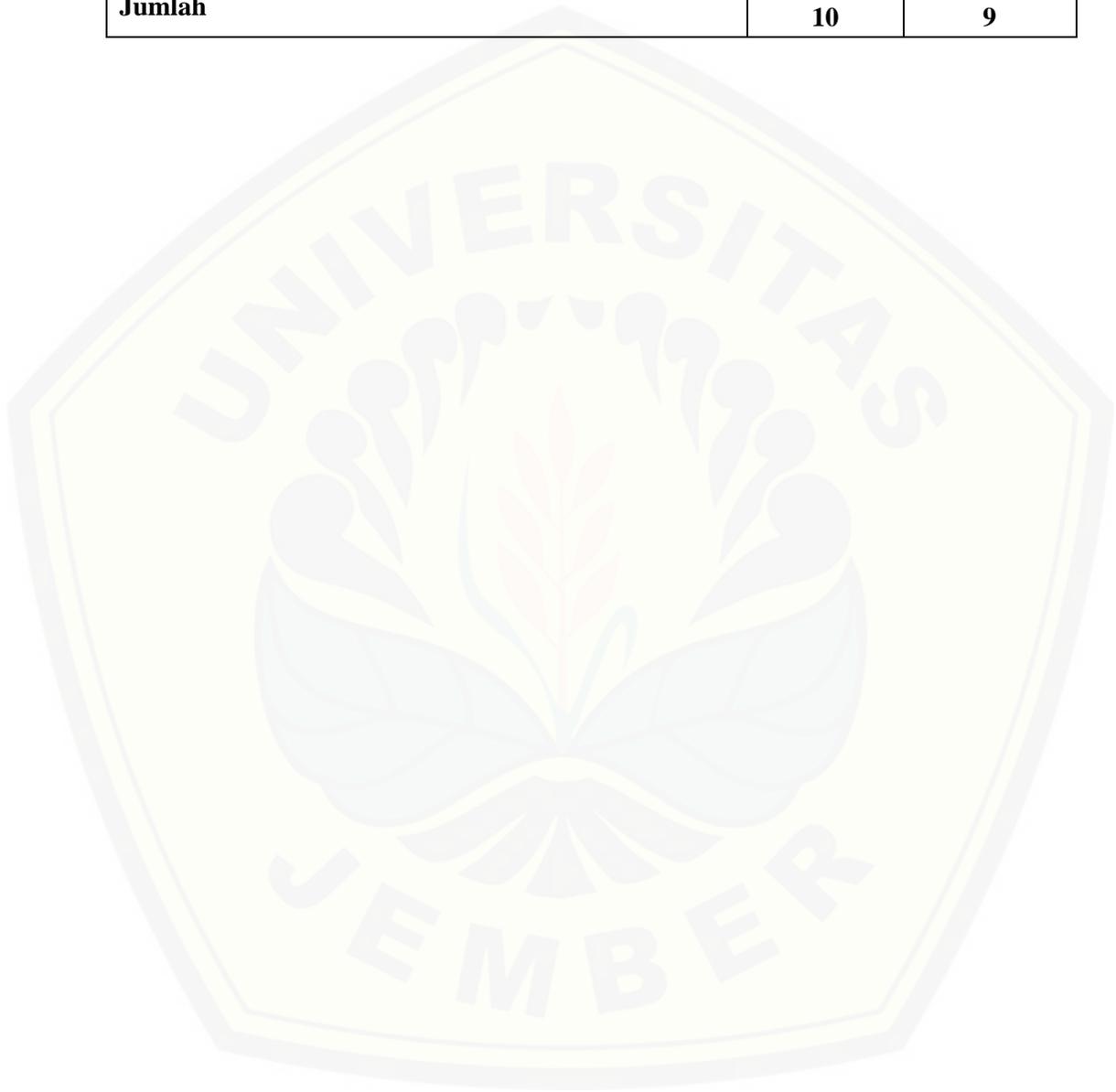
Lampiran E.2 Daftar Nama Guru**Daftar Nama Guru dan Kepala TK Raudlotul Jannah Kabupaten Jember**

No.	Nama Guru	Pendidikan	Jabatan
1.	Choiriyah	SLTA	Kepala TK
2.	Siti Aniswatul M.,S.Pd.,I	S1	Guru
3.	Nur Lailatul Fitriya S.Pd	S1	Guru
4.	Siti Jamila S.EI	S1	Guru
5.	Laili Maryatul Urifa	MA	Guru
6.	Sri Wahyuni	MA	Guru
7.	Titin Hariyani S.Pd	S1	Guru
8.	Nur Aini	MA	Guru

Lampiran E.3 Daftar Nama Anak**Daftar Nama Peserta Didik Kelompok A TK Radlotul Jannah Kabupaten Jember**

No.	Nama Anak	Nama Panggilan	Jenis Kelamin	
			Laki-Laki	Perempuan
1	Adam Faiz Abdillah	Aap	√	
2	Adyastia Zikri	Zikri	√	
3	Alin Mahya Andini	Andini		√
4	Bayu Santoso	Bayu	√	
5	Cheril Maulidiah	Cheril		√
6	Citra Widya Rani	Widi		√
7	Dewi Husnul Latifa	Ifa		√
8	Izul	Izul	√	
9	Jessica Indah Kirana	Cika		√
10	Maura Fitri Sabila	Maura		√
11	Moch. Alidansyah	Aldi	√	
12	Moch. Daru Alfatih	Daru	√	
13	Moch. Rivaldo Juliano	Aldo	√	
14	Muhammad Mugni Labib	Labib	√	
15	Muhammad Ridwan A	Ridwan	√	
16	Nadia Kirana Maharani	Nadia		√
17	Naumi Evelyn	Naumi		√

No.	Nama Anak	Nama Panggilan	Jenis Kelamin	
			Laki-Laki	Perempuan
18	Raihan Iqbal Setiawan	Raihan	√	
19	Regina Rasti Deviana	Devi		√
Jumlah			10	9



LAMPIRAN E.4 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN PRA-SIKLUS

RPPH

Usia : 5 Tahun

Tema/Sub Tema : Lingkungan Ku/ Rumah

Semester/Minggu : I/2

Hari/Tanggal : Sabtu, 3 September 2016

Indikator	Waktu	Kegiatan	Media	Metode	Penilaian
MK (Menirukan berbagai gerakan) NAM (Mengenal sopan santun) Kognitif (Menyebut berdasarkan bentuk) MH (Melipat, menggunting, dan menempel)	07.00	Pelaksanaan SOP			
	08.00	Kegiatan Awal - Salam dan doa - Senam fantasi -Membiasakan anak sopan di kelas	Kaset & sound system	Demonstrasi	
	09.00-09.30	II. Inti - Menyebut bentuk geometri - Menempel bentuk geometri hingga berbentuk rumah	Bentuk geometri	Tanya Jawab	
SosEm (Menyelesaikan tugas sampai selesai)	10.00	III. Istirahat - Cuci tangan, makan minum - Bermain bersama - Membiasakan anak menyelesaikan tugas - Evaluasi - Pulang	Buku gambar, lem dan bentuk geometri	Pemberian Tugas	
			Lap, air, sabun	Demonstrasi Demonstrasi	

Kepala TK

Guru Kelompok A

Choriyah

Laili Maryatul Urifah

LAMPIRAN E.5 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA

RPPH

Usia : 5 Tahun

Tema/Sub Tema : Alat/ Telepon, HP, Benda Pos

Semester/Minggu : 2/8

Hari/Tanggal : Sabtu, 8 April 2017

Indikator	Waktu	Kegiatan	Media	Metode	Penilaian
Kognitif (Mengenal benda-benda sekitarnya) MK (Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenali anggota tubuh) SosEm (Mentaati aturan yang berlaku)	07.00	Pelaksanaan SOP			
	08.00	Kegiatan Awal - Duduk bersama membentuk lingkaran di halaman sekolah - Salam dan sapa	Kaset & sound system	Tanya Jawab	
	09.00-09.30	II. Inti - Menyebutkan warna-warna balon	Balon warna warni	Tanya Jawab	
		- Melaksanakan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif)	Balon kecil warna warni & tali rafia sepanjang 0,5 m, MP3 player	Simulasi <i>game</i>	
	10.00	III. Istirahat - Cuci tangan, makan minum - Membiasakan anak antri menunggu giliran	Lap, air, sabun	Praktek Langsung	
10.30	- Evaluasi pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada hari ini - Pulang		Tanya Jawab		

Mengetahui,

Kepala TK

Guru Kelompok A

Peneliti

Choriyah

Laili Maryatul Urifah

Siti Shofiatul Ma'rifah

LAMPIRAN E.6 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN SIKLUS I PERTEMUAN KEDUA

RPPH

Usia : 5 Tahun

Semester/Minggu : 2/8

Tema/Sub Tema : Alat/ Telepon, HP, Benda Pos

Hari/Tanggal : Sabtu, 15 April 2017

Indikator	Waktu	Kegiatan	Media	Metode	Penilaian
NAM (Berperilaku sopan & peduli melalui perbuatan) Kognitif (Mengenal benda-benda sekitarnya) BHS (Menceritakan kembali apa yang didengar) MK (Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mengenali anggota tubuh) SosEm (Menghargai orang lain)	07.00	Pelaksanaan SOP			
	08.00	Kegiatan Awal - Duduk bersama membentuk lingkaran di halaman sekolah - Salam dan sapa		Tanya Jawab	
	09.00-09.30	II. Inti - Menyebutkan warna-warna balon - Anak menceritakan kembali mengenai aturan permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif) yang sudah dilaksanakan bersama sebelumnya	Balon warna warni	Tanya Jawab	
	10.00	- Melaksanakan kegiatan permainan menginjak ranjau (manipulatif)	Balon kecil warna warni & tali rafia sepanjang 0,5 m, MP3 <i>player</i>	Simulasi <i>game</i>	
		III. Istirahat - Cuci tangan, makan minum - Membiasakan anak tidak merendahkan milik temannya	Lap, air, sabun	Praktek Langsung	

Indikator	Waktu	Kegiatan	Media	Metode	Penilaian
	10.30	- Evaluasi pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada hari ini - Pulang		Tanya Jawab	

Mengetahui,

Kepala TK

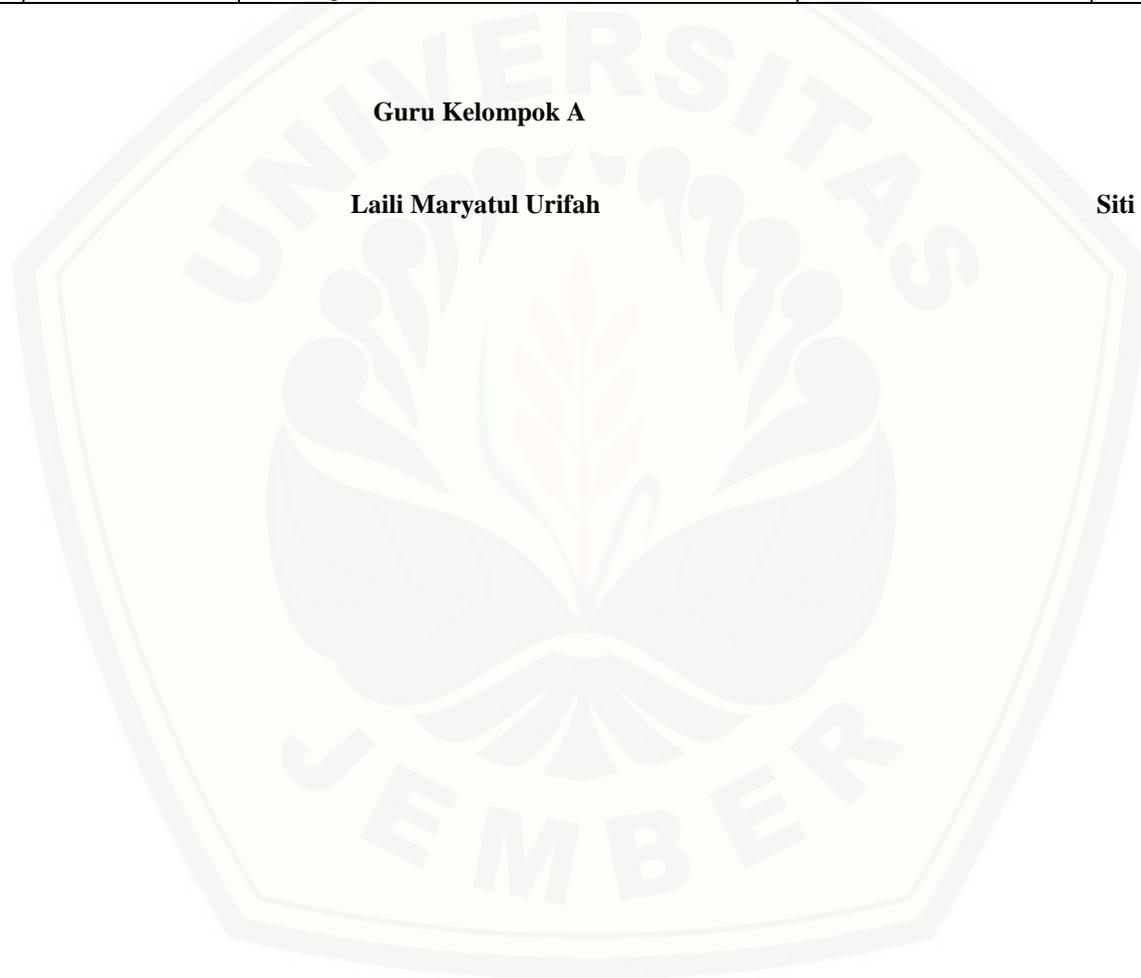
Choriyah

Guru Kelompok A

Laili Maryatul Urifah

Peneliti

Siti Shofiatul Ma'rifah



LAMPIRAN E.7 DAFTAR NILAI PRA-SIKLUS**Lembar Penilaian Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Kelompok A TK Raudlotul Jannah Jenggawah-Jember**

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian					Ketuntasan	
		SK	K	C	B	SB	T	TT
1.	Aap				√		√	
2.	Zikri		√					√
3.	Andini		√					√
4.	Bayu		√					√
5.	Cheril				√		√	
6.	Widi		√					√
7.	Ifa	√						√
8.	Izul		√					√
9.	Cika					√	√	
10.	Maura			√				√
11.	Aldi		√					√
12.	Daru			√				√
13.	Aldo			√				√
14.	Labib		√					√
15.	Ridwan		√					√
16.	Nadia				√		√	

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian					Ketuntasan	
		SK	K	C	B	SB	T	TT
17.	Naumi			√				√
18.	Raihan		√					√
19.	Devi		√					√
Total		1	10	4	3	1	4	15
Persentase (%)		5,26%	52,64%	21,05%	15,79%	5,26%	21, 05%	78,95 %

Keterangan :

Kriteria penilaian :

SK (Sangat Kurang) : Anak tidak dapat berlari dengan kaki kanan terikat balon

K (Kurang) : Anak dapat berlari dengan kaki kakan terikat balon, namun masih terjatuh

C (Cukup) : Anak dapat berlari dengan kaki kakan terikat balon tanpa terjatuh, namun belum mampu menginjak balon lawan sampai pecah

B (Baik) : Anak dapat berlari dengan kaki kakan terikat balon tanpa terjatuh sambil menginjak balon lawan sampai pecah, namun belum dapat menghindari injakan lawan

SB (Sangat Baik) : Anak dapat berlari dengan kaki kakan terikat balon tanpa terjatuh sambil menginjak balon lawan sampai pecah, serta anak sudah dapat menghindari injakan lawan

Keterangan:

1. Pemberian nilai pada penelitian ini untuk kemampuan motorik kasar anak dilihat secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

pi : prestasi individual

srt : skor tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100% : konstanta

(Sumber: Masyhud, 2014:284)

Kriteria penilaian kemampuan motorik kasar

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

(Masyhud, M.S., 2014:289)

2. Untuk mengetahui frekuensi dan persentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Sumber: Magsun, H. S, dkk., 1922:22)

Penghitungan persentase hasil kemampuan motorik kasar anak, sebagai berikut:

$$SB : 1/19 \times 100\% = 5,26\%$$

$$B : 3/19 \times 100\% = 15,79\%$$

$$C : 4/19 \times 100\% = 21,05\%$$

$$K : 10/19 \times 100\% = 52,64\%$$

$$SK : 1/19 \times 100\% = 5,26\%$$

Berdasarkan analisis data secara individu, jumlah nilai anak yang mencapai ketuntasan sesuai indikator keberhasilan nilai individu, ada 15 anak yang tidak tuntas dan 4 anak tuntas. Berikut penghitungan persentase ketuntasan kemampuan motorik kasar anak:

$$\text{Rumus : } fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Sumber: Magsun, H. S, dkk., 1922:22)

$$\text{Anak tuntas } 4/19 \times 100\% = 21,05\%$$

$$\text{Anak tidak tuntas } 15/19 \times 100\% = 78,95\%$$

3. Rumus penilaian kemampuan motorik kasar anak dengan nilai rata-rata kelas:

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

Keterangan:

M : mean (rata-rata) yang kita cari

$\sum X$: jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : number of cases (banyaknya angka/bilangan/skor/ nilai itu sendiri)

(Sumber: Magsun, H.S, dkk., 1992:28)

$$M = 891,65/19 = 46,93$$

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil observasi awal tentang kemampuan motorik kasar anak secara klasikal berdasarkan persentase, didapatkan 78,95% belum tuntas

dalam belajar, dan sebanyak 21,05% sudah tuntas dalam belajar, sehingga dirasa masih perlu dilakukannya tindakan pada siklus I agar kemampuan motorik kasar anak semakin meningkat.

Jember, 29 Oktober 2016

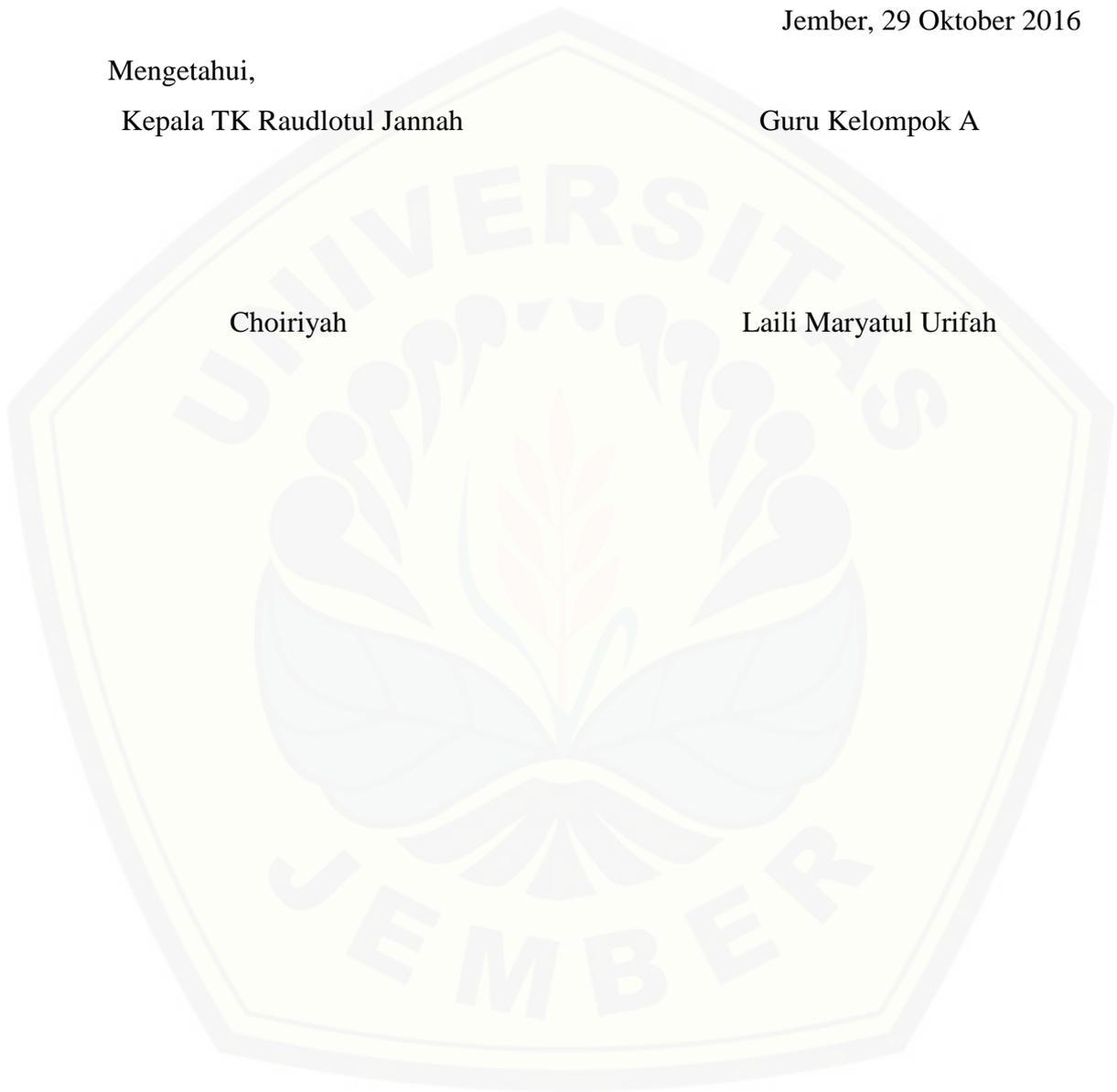
Mengetahui,

Kepala TK Raudlotul Jannah

Guru Kelompok A

Choiriyah

Laili Maryatul Urifah



LAMPIRAN F. PEDOMAN LEMBAR OBSERVASI**F.1 Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru**

Nama :

Tema/subtema :

Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda \surd pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Pra Pembelajaran		
	a. Menyiapkan lingkungan belajar anak		
	b. Menyiapkan media pembelajaran		
2	Kegiatan Awal		
	a. Mengkondisikan anak duduk melingkar di halaman sekolah		
	b. Mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar anak		
	c. Menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini		
3	Kegiatan Inti		
	a. Memberikan pertanyaan kepada anak mengenai warna-warna balon yang ditunjukkan		
	b. Mengenalkan nama dan aturan permainan yang akan dilaksanakan		
	c. Membagikan satu buah balon kepada setiap anak, lalu mengajak anak untuk meniup balon masing-masing		
	d. Mendampingi anak mengikat balon		
	e. Memberikan tali rafia sepanjang 0,5 m kepada setiap anak, lalu mengikatkan tali rafia tersebut dengan balon di pergelangan kaki kanan anak		
	f. Memberi aba-aba dengan menghitung 1, 2, 3 untuk memulai permainan		
4	Penutup		
	a. Mereview kembali tentang kegiatan bermain menginjak ranjau (manipilatif) yang sudah dilaksanakan bersama		
	b. Mengajak anak berdo'a dan bernyanyi bersama sebelum pulang		

Petunjuk pengisian: berilah tanda (\surd) pada kolom keteraksanaan, berikan tanda (\surd) pada kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul, dan berikan tanda (\surd) pada kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan: $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

Keterangan:

fr : frekuensi reatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

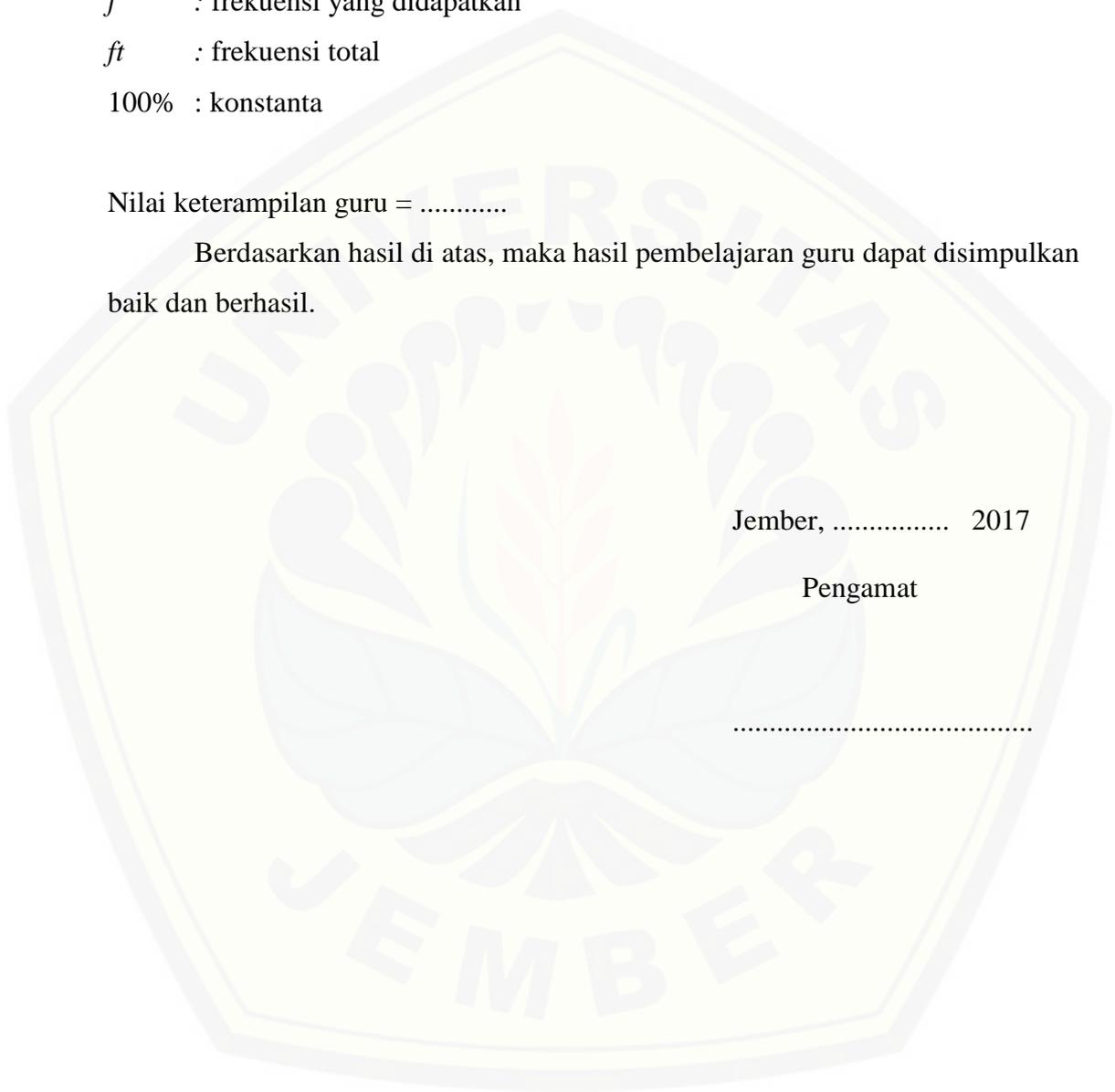
Nilai keterampilan guru =

Berdasarkan hasil di atas, maka hasil pembelajaran guru dapat disimpulkan baik dan berhasil.

Jember, 2017

Pengamat

.....



F.2 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Siklus I Pertemuan Pertama

Nama Guru : Siti Shofiatul Ma'rifah

Tema/subtema : Alat Komunikasi/ Telephon, HP, Benda Pos

Tanggal : 08 April 2017

Petunjuk : Berilah tanda \surd pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Pra Pembelajaran		
	a. Menyiapkan lingkungan belajar anak	\surd	
	b. Menyiapkan media pembelajaran	\surd	
2	Kegiatan Awal		
	a. Mengkondisikan anak duduk melingkar di halaman sekolah		\surd
	b. Mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar anak		\surd
	c. Menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini	\surd	
3	Kegiatan Inti		
	a. Memberikan pertanyaan kepada anak mengenai warna-warna balon yang ditunjukkan	\surd	
	b. Mengenalkan nama dan aturan permainan yang akan dilaksanakan		\surd
	c. Membagikan satu buah balon kepada setiap anak, lalu mengajak anak untuk meniup balon masing-masing	\surd	
	d. Mendampingi anak mengikat balon	\surd	
	e. Memberikan tali rafia sepanjang 0,5 m kepada setiap anak, lalu mengikatkan tali rafia tersebut dengan balon di pergelangan kaki kanan anak	\surd	
	f. Memberi aba-aba dengan menghitung 1, 2, 3 untuk memulai permainan		\surd
4	Penutup		
	a. Mereview kembali tentang kegiatan bermain menginjak ranjau (manipilatif) yang sudah dilaksanakan bersama	\surd	
	b. Mengajak anak berdo'a dan bernyanyi bersama sebelum pulang	\surd	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (\surd) pada kolom keteraksanaan, berikan tanda (\surd) pada kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul, dan berikan tanda (\surd) pada kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan: $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

Keterangan:

fr : frekuensi reatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

Nilai keterampilan guru= $9/13 \times 100\% = 69,23\%$

Berdasarkan hasil di atas, maka hasil pembelajaran guru dapat disimpulkan baik dan berhasil.

Jember, 8 April 2017

Pengamat

Laili Maryatul Urifah

F.2 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Siklus I Pertemuan Kedua

Nama Guru : Siti Shofiatul Ma'rifah

Tema/subtema : Alat Komunikasi/ Telephon, HP, Benda Pos

Tanggal : 15 April 2017

Petunjuk : Berilah tanda \checkmark pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Pra Pembelajaran		
	a. Menyiapkan lingkungan belajar anak	\checkmark	
	b. Menyiapkan media pembelajaran	\checkmark	
2	Kegiatan Awal		
	a. Mengkondisikan anak duduk melingkar di halaman sekolah	\checkmark	
	b. Mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar anak	\checkmark	
	c. Menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini	\checkmark	
3	Kegiatan Inti		
	a. Memberikan pertanyaan kepada anak mengenai warna-warna balon yang ditunjukkan	\checkmark	
	b. Mengenalkan nama dan aturan permainan yang akan dilaksanakan	\checkmark	
	c. Membagikan satu buah balon kepada setiap anak, lalu mengajak anak untuk meniup balon masing-masing	\checkmark	
	d. Mendampingi anak mengikat balon	\checkmark	
	e. Memberikan tali rafia sepanjang 0,5 m kepada setiap anak, lalu mengikatkan tali rafia tersebut dengan balon di pergelangan kaki kanan anak	\checkmark	
	f. Memberi aba-aba dengan menghitung 1, 2, 3 untuk memulai permainan	\checkmark	
4	Penutup		
	a. Mereview kembali tentang kegiatan bermain menginjak ranjau (manipilatif) yang sudah dilaksanakan bersama	\checkmark	
	b. Mengajak anak berdo'a dan bernyanyi bersama sebelum pulang	\checkmark	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (\checkmark) pada kolom keteraksanaan, berikan tanda (\checkmark) pada kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul, dan berikan tanda (\checkmark) pada kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan: $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

Keterangan:

fr : frekuensi reatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

Nilai keterampilan guru= $13/13 \times 100\% = 100\%$

Berdasarkan hasil di atas, maka hasil pembelajaran guru dapat disimpulkan baik dan berhasil.

Jember, 15 April 2017

Pengamat

Laili Maryatul Urifah

No.	Nama anak	Indikator												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Berlari dengan rintangan				Berlari secara terarah				Berlari menghindari lawan						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
18.	Raihan																					
19.	Devi																					
Jumlah																						
Nilai Rata-rata Kelas																						
Kualifikasi																						

Keterangan:

1. Pemberian nilai pada penelitian ini untuk kemampuan motorik kasar anak dilihat secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

pi : prestasi individual

srt : skor tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100% : konstanta

(Sumber: Masyhud, 2014:284)

Kriteria penilaian kemampuan motorik kasar

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

(Masyhud, M.S., 2014:289)

2. Untuk mengetahui frekuensi dan persentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Sumber: Magsun, H. S, dkk., 1922:22)

3. Rumus penilaian kemampuan motorik kasar anak dengan nilai rata-rata kelas:

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

Keterangan:

M : mean (rata-rata) yang kita cari

ΣX : jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : number of cases (banyaknya angka/bilangan/skor/ nilai itu sendiri

(Sumber: Magsun, H.S, dkk., 1992:28)

Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak

Indikator	Skor	Keterangan
Berlari dengan rintangan	1	Anak belum mampu berlari dengan kaki terikat balon
	2	Anak sudah mampu berlari dengan kaki terikat balon tanpa terjatuh
	3	Anak sudah mampu berlari dengan kaki terikat balon tanpa terjatuh namun belum mampu berlari menuju sasaran
	4	Anak sudah mampu berlari dengan kaki terikat balon tanpa terjatuh dan anak sudah mampu berlari menuju sasaran
Berlari secara terarah	1	Anak sudah mampu berlari menuju balon lawan namun belum mampu menginjak
	2	Anak sudah mampu berlari menuju balon lawan dan sudah mampu menginjak tetapi belum sampai pecah
	3	Anak sudah mampu berlari menuju balon lawan dan sudah mampu menginjak sampai pecah
	4	Anak sudah mampu berlari menuju balon lawan dan sudah mampu menginjak sampai pecah dengan lebih dari 1x
Berlari menghindari lawan	1	Anak belum mampu berlari cepat menghindari injakan lawan
	2	Anak mampu berlari menghindari injakan lawan namun masih terjatuh
	3	Anak mampu berlari menghindari injakan lawan tanpa terjatuh
	4	Anak mampu berlari menghindari injakan lawan tanpa terjatuh dengan lebih dari 1x

G.2 Alat Observasi (*Rating Scale*) Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan Pertama

No.	Nama anak	Indikator												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan		
		Berlari dengan rintangan				Berlari secara terarah				Berlari menghindari lawan						SB	B	C	K	SK	T	TT	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4										
1.	Aap				√				√				√	12	100	√						√	
2.	Zikri				√							√		9	75		√					√	
3.	Andini			√				√				√		7	58,33				√				√
4.	Bayu				√			√				√		7	58,33				√				√
5.	Cheril				√				√				√	12	83,33	√						√	
6.	Widi			√				√				√		7	58,33				√				√
7.	Ifa		√			√				√				4	33,33					√			√
8.	Izul		√			√							√	7	41,67				√				√
9.	Cika				√							√		12	91,67	√						√	
10.	Maura			√				√					√	9	66,67				√				√
11.	Aldi				√	√						√		7	50				√				√
12.	Daru				√							√		9	75				√				√
13.	Aldo				√			√				√		9	66,67				√				√
14.	Labib		√			√							√	7	50				√				√
15.	Ridwan				√	√						√		7	50				√				√
16.	Nadia				√							√		9	66,67				√				√
17.	Naumi			√								√		9	75				√				√
18.	Raihan				√			√				√		7	33,33				√				√

No.	Nama anak	Indikator												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Berlari dengan rintangan				Berlari secara terarah				Berlari menghindari lawan						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
19.	Devi	√					√				√			4	33,33				√			√
Jumlah												1249,66							9	10		
Nilai Rata-rata Kelas												65,77		Tuntas								
Kualifikasi												Baik										

Keterangan:

1. Pemberian nilai pada penelitian ini untuk kemampuan motorik kasar anak dilihat secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

pi : prestasi individual

srt : skor tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100% : konstanta

(Sumber: Masyhud, 2014:284)

Kriteria penilaian kemampuan motorik kasar

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

(Masyhud, M.S., 2014:289)

2. Untuk mengetahui frekuensi dan persentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Sumber: Magsun, H. S, dkk., 1922:22)

Penghitungan persentase hasil kemampuan motorik kasar anak, sebagai berikut:

$$SB : 3/19 \times 100\% = 15,79\%$$

$$B : 6/19 \times 100\% = 31,58\%$$

$$C : 8/19 \times 100\% = 42,10\%$$

$$K : 2/19 \times 100\% = 10,53\%$$

SK : -

Berdasarkan analisis data secara individu, jumlah nilai anak yang mencapai ketuntasan sesuai indikator keberhasilan nilai individu, ada 10 anak yang tidak tuntas dan 9 anak tuntas. Berikut penghitungan persentase ketuntasan kemampuan motorik kasar anak:

$$\text{Rumus : } fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Sumber: Magsun, H. S, dkk., 1922:22)

$$\text{Anak tuntas } 9/19 \times 100\% = 47,37\%$$

$$\text{Anak tidak tuntas } 10/19 \times 100\% = 52,63\%$$

3. Rumus penilaian kemampuan motorik kasar anak dengan nilai rata-rata kelas:

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

Keterangan:

M : mean (rata-rata) yang kita cari

$\sum X$: jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : number of cases (banyaknya angka/bilangan/skor/ nilai itu sendiri

(Sumber: Magsun, H.S, dkk., 1992:28)

$$M = 1249,66/19 = 65,77$$

Berdasarkan analisis data nilai anak secara klasikal pada siklus I pertemuan pertama dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas yaitu 65,77 dengan kualifikasi baik. Persentase nilai ketuntasan anak sudah mengalami peningkatan

dibandingkan dengan prasiklus, walau masih belum mencapai target ketuntasan dikarenakan pelaksanaan tindakan tidak sepenuhnya sesuai dengan perencanaan dikarenakan faktor cuaca yang tidak mendukung, sehingga kegiatan yang direncanakan sebelumnya dilaksanakan di luar ruangan mengharuskan dilakukan di dalam ruangan. Untuk memperbaiki kendala yang terjadi saat pelaksanaan siklus I sebelumnya, perlu adanya pengulangan penelitian untuk memperbaiki target keberhasilan, maka dari itu perlu diadakan siklus I pertemuan kedua.

Jember, 08 April 2017

Pengamat 1

Faizatul A'yun
130210205027

Pengamat 2

Erni Rusmiyanti
130210205073

Pengamat 3

Mailinda Aniz Zulaiha
130210205024

G.2 Alat Observasi (*Rating Scale*) Kemampuan Motorik Kasar Siklus I Pertemuan Kedua

No.	Nama anak	Indikator												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan		
		Berlari dengan rintangan				Berlari secara terarah				Berlari menghindari lawan						SB	B	C	K	SK	T	TT	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4										
1.	Aap				√				√				√	12	100	√						√	
2.	Zikri				√				√				√	9	75		√					√	
3.	Andini			√					√				√	9	75		√					√	
4.	Bayu				√		√						√	9	75		√					√	
5.	Cheril				√				√				√	12	100	√						√	
6.	Widi			√					√		√			9	75		√					√	
7.	Ifa			√					√			√		7	58,33			√					√
8.	Izul		√						√				√	9	75		√					√	
9.	Cika				√				√				√	12	100	√						√	
10.	Maura				√				√				√	12	100	√						√	
11.	Aldi			√			√						√	9	75		√					√	
12.	Daru			√					√				√	11	91,67	√						√	
13.	Aldo				√				√				√	12	100	√						√	
14.	Labib		√						√				√	9	75		√					√	
15.	Ridwan			√					√		√			9	75		√					√	
16.	Nadia				√				√				√	12	100	√						√	
17.	Naumi				√				√			√		9	75		√					√	
18.	Raihan		√				√					√		7	58,33			√					√

No.	Nama anak	Indikator												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Berlari dengan rintangan				Berlari secara terarah				Berlari menghindari lawan						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
19.	Devi				√		√			√				7	58,33			√				√
Jumlah												1541,66							16	3		
Nilai Rata-rata Kelas												81,14		Tuntas								
Kualifikasi												Sangat Baik										

Keterangan:

1. Pemberian nilai pada penelitian ini untuk kemampuan motorik kasar anak dilihat secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

pi : prestasi individual

srt : skor tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100% : konstanta

(Sumber: Masyhud, 2014:284)

Kriteria penilaian kemampuan motorik kasar

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

(Masyhud, M.S., 2014:289)

2. Untuk mengetahui frekuensi dan persentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Sumber: Magsun, H. S, dkk., 1922:22)

Penghitungan persentase hasil kemampuan motorik kasar anak, sebagai berikut:

$$SB : 7/19 \times 100\% = 36,84\%$$

$$B : 9/19 \times 100\% = 47,37\%$$

$$C : 3/19 \times 100\% = 15,79\%$$

K : -

SK : -

Berdasarkan analisis data secara individu, jumlah nilai anak yang mencapai ketuntasan sesuai indikator keberhasilan nilai individu, ada 3 anak yang tidak tuntas dan 16 anak tuntas. Berikut penghitungan persentase ketuntasan kemampuan motorik kasar anak:

$$\text{Rumus : } fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Sumber: Magsun, H. S, dkk., 1922:22)

$$\text{Anak tuntas } 16/19 \times 100\% = 84,21\%$$

$$\text{Anak tidak tuntas } 3/19 \times 100\% = 15,79\%$$

3. Rumus penilaian kemampuan motorik kasar anak dengan nilai rata-rata kelas:

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

Keterangan:

M : mean (rata-rata) yang kita cari

$\sum X$: jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *number of cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/ nilai itu sendiri

(Sumber: Magsun, H.S, dkk., 1992:28)

$$M = 1541,66/19 = 81,14$$

Berdasarkan analisis data nilai anak secara klasikal pada pengulangan siklus I dipertemuan kedua, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas yaitu 81,14 dengan kualifikasi sangat baik. Hal tersebut jika dibandingkan dengan siklus

sebelumnya, maka pada pengulangan siklus I dipertemuan kedua sudah mengalami peningkatan dan sudah mencapai target indikator ketuntasan kelas melalui penerapan permainan menginjak ranjau (manipulatif) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dan tidak perlu adanya penelitian selanjutnya.

Jember, 15 April 2017

Pengamat 1

Faizatul A'yun
130210205027

Pengamat 2

Erni Rusmiyanti
130210205073

Pengamat 3

Mailinda Anis Zulaiha
130210205024

LAMPIRAN H. SURAT KETERANGAN**H.1 Surat Izin Penelitian**

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

Nomor	251215/UN25.1.5/LT/2017	06 APR 2017
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Izin Penelitian	

Yth. Kepala TK Raudlotul Jannah
Jember

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

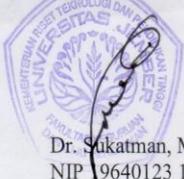
Nama	: Siti Shofiatul Ma'rifah
NIM	: 130210205071
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program studi	: Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Menginjak Ranjau di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017" di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,


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

H.2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**YAYASAN MASJID BESAR RAUDLOTUL
JANNAH**
PAUD/TK RAUDLOTUL JANNAH
Jl. Kawi No. 242 Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember

SURAT KETERANGAN

NO. : 21/PAUD.TK.RJ/IV/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Choiriyah
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa,

Nama : Siti Shofiatul Ma'rifah
Jabatan : Mahasiswa Universitas Negeri Jember
NIM : 13020205071

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah melaksanakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif) di TK Roudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017"

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 29 April 2017

Kepala TK Roudlotul Jannah



LAMPIRAN I. DOKUMENTASI

I.1 Dokumentasi Siklus I Pertemuan Pertama



Gambar 1: Peneliti memberikan pertanyaan tentang warna-warna balon yang ditunjukkan



Gambar 2: Peneliti menjelaskan aturan dan tugas permainan menginjak ranjau (manipulatif)



Gambar 3: Peneliti membagikan tali rafia kepada setiap anak



Gambar 4: Anak melaksanakan permainan menginjak ranjau (manipulatif)

I.2 Dokumentasi Siklus I Pertemuan Kedua



Gambar 1: Peneliti menanyakan mengenai aturan dan cara bermain menginjak ranjau (manipulatif) yang sudah dilaksanakan minggu kemarin (review)



Gambar 2: Menjelaskan sekaligus menyempurnakan kembali ingatan anak mengenai aturan dan cara bermain menginjak ranjau (manipulatif) yang sudah dilaksanakan minggu lalu



Gambar 3: Pemantapan mengenai pemahaman anak untuk tugas dan aturan yang harus dilakukan anak saat permainan menginjak ranjau (manipulatif)



Gambar 4: Anak saat melakukan tugas menginjak balon lawan sampai pecah

LAMPIRAN J. BIODATA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Siti Shofiatul Ma'rifah
 NIM : 130210205071
 Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 09 Juli 1993
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. Kaliurang Lingk. Krajan Timur, Kelurahan Tegal
 Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember
 Telepon : 085109014400
 Email : sofimakrifah22@gmail.com
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Jember

No.	Ijazah	Nama Sekolah	Tahun Lulus
1.	SD	SDN. Tegal Gede IV	2006
2.	SLTP	MTs. Miftahul Ulum Kalisat	2009
3.	SLTA	MA. Miftahul Ulum Kalisat	2012
4.	S1	Universitas Negeri Jember	2017