



**HALAMAN JUDUL**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR  
DI TK BINA ANAPRASA NURUL ISLAM  
KECAMATAN ANTIROGO 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

**Zhendi Merlita Amanda  
NIM 120210205069**

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



**HALAMAN JUDUL**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR  
DI TK BINA ANAPRASA NURUL ISLAM  
KECAMATAN ANTIROGO 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

**Zhendi Merlita Amanda  
NIM 120210205069**

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

**PERSETUJUAN**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR  
DI TK BINA ANAPRASA NURUL ISLAM  
KECAMATAN ANTIROGO 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 Mahasiswa	: Zhendi Merllita Amanda
NIM 120210205071	: 120210205069
Angkatan	: 2012
Daerah Asal	: Probolinggo
Tempat, Tanggal Lahir	: Probolinggo, 03 Juni 1994
Jurusan/Program	: Ilmu Pendidikan/ S1 PG PAUD

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Dr. Nanik Yuliati, M.Pd**  
NIP.19610729 198802 2 001

**Drs. Misno Abdul Lathief, M.Pd**  
NIP 19550813 198103 1 003

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Tk Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pada:

hari/tanggal :Senin, 17 April 2017

jam : 11.00-12.30 WIB

tempat : Ruang 35D106

Tim Penguji:

Pembimbing I,

Anggota I,

**Dr. Nanik Yuliati, M.Pd**  
NIP.19610729 198802 2 001

**Drs. Misno Abdul Lathief, M.Pd**  
NIP 19550813 198103 1 003

Anggota II,

Anggota III,

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

**Drs. Svarifuddin, M.Pd**  
NIP 19590520 198602 1 001

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

**Prof. Drs. Dafik, M. Sc. Ph. D**  
NIP. 196808021993031004

## PERSEMBAHAN

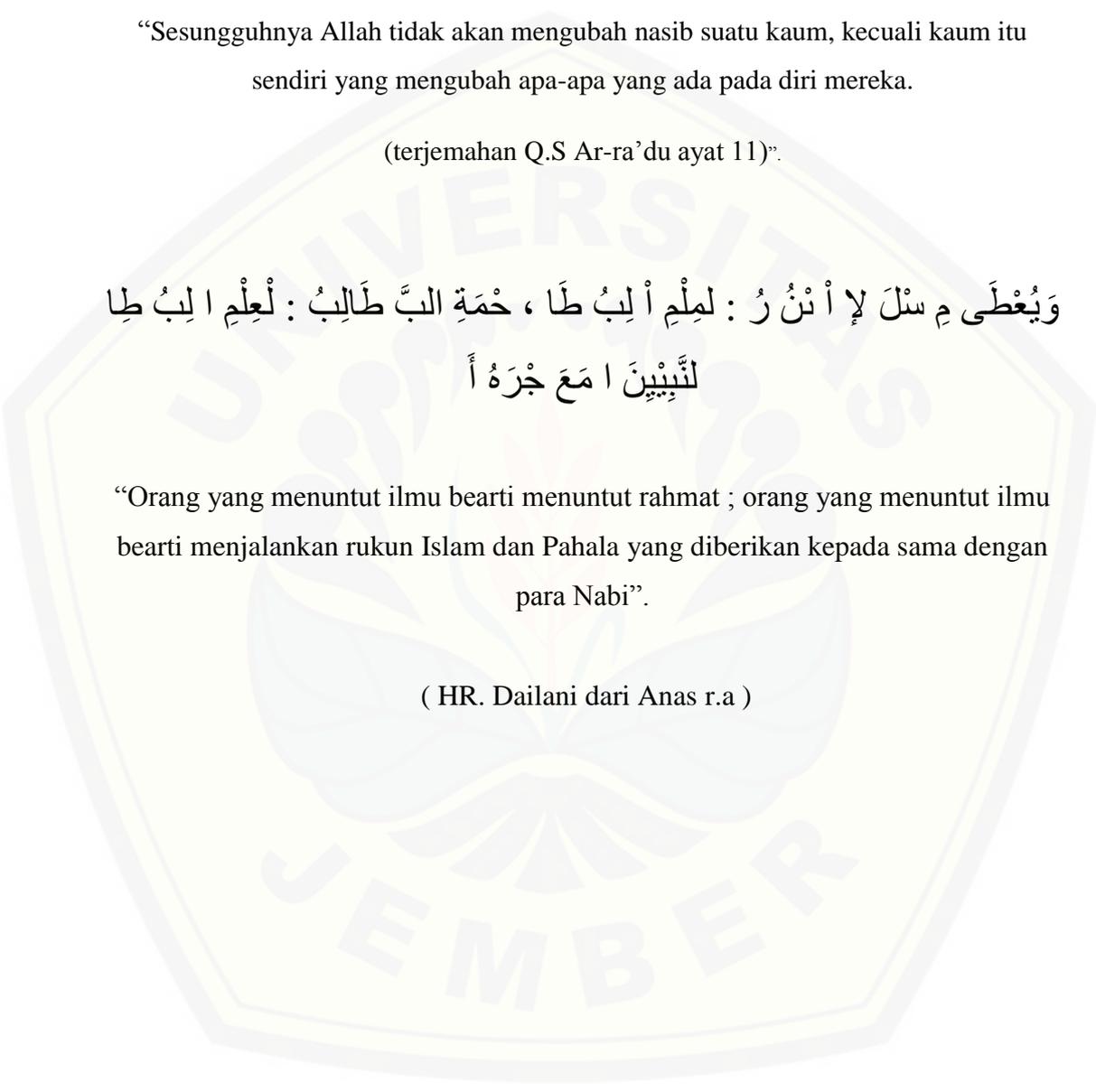
Puji syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan nabi Muhammad Saw yang telah membawa ummatnya pada jalan yang lurus di bumi ini. Segala ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ilmiah ini kepada:

- 1) Orang tuaku tercinta, Ibu Zeni Yati dan Bapak Wahyudi (alm) terimakasih atas do'a, dukungan dan motivasi yang diberikan kepada saya selama ini;
- 2) Keluarga besarku, terimakasih atas do'a, dukungan dan motivasi yang diberikan kepada saya selama ini;
- 3) guru-guruku sejak TK sampai dengan Perguruan Tinggi, terimakasih atas segala ilmu, bimbingan, keterampilan, dan doa yang diberikan selama ini;
- 4) alammater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

**MOTTO**

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرَ مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum, kecuali kaum itu sendiri yang mengubah apa-apa yang ada pada diri mereka.

(terjemahan Q.S Ar-ra’du ayat 11)”.  


وَيُعْطَىٰ مَن سَأَلَ لِأَنَّ رُ : لِمِ أَلْبُ طَا ، حَمَةَ الْبَّ طَالِبُ : لِعِلْمِ الْبُ طَا  
لِنَّبِيِّنَ ا مَعَ جَرَهُ أ

“Orang yang menuntut ilmu bearti menuntut rahmat ; orang yang menuntut ilmu bearti menjalankan rukun Islam dan Pahala yang diberikan kepada sama dengan para Nabi”.

( HR. Dailani dari Anas r.a )

---

\*) Departemen Agama Republik Indonesia. 1990. *Tafsir Jalalain Berikut Asbabun Nuzul Ayat*. Bandung: Sinar Baru

**LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zhendi Merlita Amanda

NIM : 120210205069

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Tk Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali kutipan yang saya sudah disebutkan 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 sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 20 Maret 2017

Zhendi Merlita Amanda  
NIM 120210205010

**SKRIPSI**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR  
DI TK BINA ANAPRASA NURUL ISLAM  
KECAMATAN ANTIROGO KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

Zhendi Merlita Amanda  
NIM 120210205069

Pembimbing

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Dosen Pembimbing 2 : Drs Misno Abdul Lathief, M.Pd

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Tk Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak oleh karena itu, saya menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. 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 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan selaku dosen pembimbing I;
4. Dra. Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Jember dan selaku dosen pembahas;
5. Drs. Misno Abdul Lathief selaku dosen pembimbing II;
6. Drs. Syarifuddin, M.pd selaku dosen penguji;
7. seluruh dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
8. Kepala sekolah, guru-guru, dan anak kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam Jember
9. Ibu saya Zeni Yati, Alm Ayah Wahyudi, Kakak Perempuan saya Wulan dan Putri, dan adik laki-laki saya Aldi yang selama ini mendo’akan saya;
10. Teman Sejati saya Ari Subowo yang telah mendukung, memotivasi, dan mendo’akan saya selama ini;
11. teman-teman saya, Fida, Dini, Elmi, Yussi, Dhessy, Aci, Eka dan Niar yang telah memberi semangat, kerjasama, dan bantuan;
12. teman-teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2012 dan 2013 terimakasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama masa

kuliah, dan:

13. semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang mereka berikan mendapatkan balasan dari Allah Swt. Saya menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kesalahan. Berkenaan dengan hal tersebut, segala kerendahan hati saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya akademisi di lingkungan Universitas Jember tercinta.

Jember, 20 Maret 2017

Penulis

## RINGKASAN

**Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di Tk Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.** Zhendi Merlita Amanda; 120210205069; 59 halaman; Program Studi S1 PAUD; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan Motorik kasar memegang peran penting bagi individu dalam kehidupan sehari-hari. Namun secara keseluruhan kemampuan motorik kasar pada kelompok B2 TK Bina Anaprasa Nurul Islam kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 masih kurang berkembang, karena di saat guru melaksanakan pembelajaran dalam satu hari, guru hanya menggunakan media Lembar Kerja Siswa (LKS) saja untuk mengembangkan kemampuan motorik kasarnya dengan petunjuk anak hanya disuruh untuk mewarnai dan menebalkan huruf saja.

Berdasarkan pengamatan yang ditemui di lapangan tepatnya dalam proses pembelajaran motorik kasar anak kelompok B2 di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember, menunjukkan bahwa dari 20 anak dalam kelompok B2 hanya 9 anak yang sudah mulai berkembang kemampuan motorik kasarnya dengan baik, dan sisanya sebanyak 11 anak masih kurang berkembang dengan baik, untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan memfokuskan pembelajaran pada satu kegiatan saja. Salah satu media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran motorik kasar pada anak usia dini adalah permainan gobak sodor. Media permainan gobak sodor dapat menarik perhatian, minat dan motivasi anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimanakah penerapan permainan tradisional gobak sodor yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini kelompok B2 di TK Bina Anaprasa NURIS Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017? dan 2) bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik

kasar pada anak usia dini kelompok B2 melalui permainan tradisional gobak sodor di TK Bina Anaprasa NURIS Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian untuk: 1) mendeskripsikan penerapan permainan tradisional gobak sodor yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini kelompok B2 di TK Bina Anaprasa NURIS Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017, dan 2) meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini kelompok B2 dengan menggunakan permainan tradisional gobak sodor di TK Bina Anaprasa NURIS Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 setelah melakukan kegiatan bermain gobak sodor. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian oleh Kemmis dan MC Taggart. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, dokumentasi, wawancara dan tes.

Proses penerapan bermain gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Jember dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan cara guru menjelaskan aturan bermain gobak sodor diluar kelas, kemudian guru mendemonstrasikan cara bermain gobak sodor, guru meminta anak untuk memperhatikan guru pada saat memberi contoh, kemudian guru meminta anak untuk bermain gobak sodor dengan cara yang sudah dicontohkan oleh guru. Pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I akan tetapi ditambahkan perbaikan dari perencanaan yang ada pada siklus I antara lain guru tidak memberi contoh lagi kepada anak sebelum memulai permainan, tidak menjelaskan aturan permainan gobak sodor di luar kelas sehingga perhatian anak berpusat pada guru. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 TK Bina Anaprasa Nurul Islam Jember tahun pelajaran 2016/2017 dapat dilihat dari perolehan rata-rata kelas pada siklus I 71 dan siklus II meningkat menjadi 81.

Saran bagi guru, hendaknya dapat menerapkan media bermain gobak sodor sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>ix</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Manfaat .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Hakikat motorik .....</b>	<b>7</b>
2.1.1 Pengertian Motorik kasar.....	7
2.1.2 Tahap perkembangan motorik kasar.....	9
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini .....	10
2.1.4 Tujuan Perkembangan motorik kasar .....	12
<b>2.2 Hakikat Bermain Gobak Sodor .....</b>	<b>12</b>

2.2.1 Pengertian bermain .....	12
2.2.2 Manfaat Bermain Anak Usia Dini .....	13
2.2.3 Pengertian permainan tradisional .....	14
2.2.4 Pengertian permainan gobak sodor.....	15
2.2.5 Tahap-tahap bermain gobak sodor.....	17
<b>2.3 Hubungan kemampuan motorik melalui kegiatan bermain gobak sodor .....</b>	<b>20</b>
<b>2.4 Penelitian yang relevan.....</b>	<b>21</b>
<b>2.5 Kerangka berfikir .....</b>	<b>23</b>
<b>2.6 Hipotesis Tindakan .....</b>	<b>23</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
<b>3.1 Tempat, Waktu dan Subyek penelitian.....</b>	<b>24</b>
<b>3.2 Definisi Operasional.....</b>	<b>24</b>
3.2.1 Kemampuan Motorik Kasar .....	24
3.2.2 Kegiatan Permainan tradisional Gobak Sodor.....	25
<b>3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>3.4 Prosedur Penelitian .....</b>	<b>27</b>
<b>3.5 Metode Pengumpulan data.....</b>	<b>30</b>
<b>3.6 Teknik Analisis Data.....</b>	<b>32</b>
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
<b>4.1 Gambaran Umum Sekolah .....</b>	<b>35</b>
<b>4.2 Jadwal Penelitian.....</b>	<b>35</b>
<b>4.3 Pelaksanaan Penelitian .....</b>	<b>36</b>
4.3.1 Prasiklus.....	36
4.3.2 Penelitian Siklus I.....	37
4.3.3 Penelitian Siklus II.....	40

<b>4.4 Analisis Data .....</b>	<b>42</b>
4.4.1 Analisis Data Penelitian .....	42
4.4.2 Analisis Hasil Belajar Anak .....	46
4.4.3 Perbandingan Hasil keterampilan motorik kasar anak.....	47
4.4.4 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Anak.....	49
<b>4.4 Pembahasan .....</b>	<b>50</b>
<b>4.5 Temuan Penelitian.....</b>	<b>51</b>
4.5.1 Siklus I.....	51
4.5.2 Siklus II.....	52
<b>BAB 5. PENUTUP .....</b>	<b>53</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>53</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>54</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>59</b>

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 2.1 Denah bagan Gobak Sodor .....</b>	<b>17</b>
<b>Gambar 5.1 Alur Fikir Penelitian .....</b>	<b>23</b>
<b>Gambar 3.1 Desain PTK oleh Kemmis dan MC Taggart (dalam: Arikunto, 2010:195).....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 4. 1 Diagram Keterampilan Motorik Kasar Anak Pra Siklus.....</b>	<b>43</b>
<b>Gambar 4. 2 Diagram Keterampilan Motorik Kasar Anak Siklus I .....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 4. 3 Diagram Keterampilan Motorik Kasar Anak Siklus II.....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 4. 4 Diagram Presentase Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II .....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 4. 5 Grafik Presentase Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Anak Siklus I dan Siklus II .....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 4. 6 Perbandingan Rata-Rata Keterampilan Motorik Kasar Anak Secara Klasikal.....</b>	<b>49</b>

**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 4. 1 Jadwal pelaksanaan penelitian di TK Bina Anaprasa Nurul Islam .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4. 2 Analisis ketrampilan motorik kasar anak prasiklus.....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 4. 3 Analisis keterampilan motorik kasar anak siklus I .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4. 4 Analisis keterampilan motorik kasar anak siklus II.....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 4. 5 Perbandingan keterampilan motorik kasar anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II .....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4. 6 Perbandingan keterampilan motorik kasar anak .....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4. 7 Perbandingan rata-rata keterampilan motorik kasar anak secara klasikal .....</b>	<b>49</b>
<b>Tabel 4. 8 Ketuntasan hasil belajar anak dalam keterampilan motorik kasar pada siklus I dan II .....</b>	<b>50</b>

**DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran A MATRIK PENELITIAN.....</b>	<b>59</b>
<b>Lampiran B Pedoman Pengumpulan Data.....</b>	<b>62</b>
<b>Lampiran C PEDOMAN WAWANCARA.....</b>	<b>64</b>
<b>Lampiran D Alat Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Dalam Bentuk Rating Scale.....</b>	<b>66</b>
<b>Lampiran E DOKUMENTASI.....</b>	<b>79</b>
<b>Lampiran F. DAFTAR NILAI PRA SIKLUS.....</b>	<b>84</b>
<b>Lampiran G Perangkat Pembelajaran .....</b>	<b>90</b>
<b>Lampiran H Surat Permohonan Ijin Penelitian .....</b>	<b>99</b>
<b>Lampiran I Surat Bukti Penelitian.....</b>	<b>100</b>
<b>Lampiran J Daftar Riwayat Hidup.....</b>	<b>101</b>

## BAB 1. PENDAHULUAN

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

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Direktorat PAUD (dalam Yamin dkk, 2013:1) pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan anak usia dini suatu upaya pemberian yang ditujukan bagi anak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan usia dini (dalam Santoso, 2011: 166) merupakan landasan pendidikan yang menentukan kepribadian anak di masa mendatang, sehingga dikatakan anak pada usia dini adalah usia emas, oleh karena itu pada usia dini wajib diberikan pendidikan, bimbingan dan pengalaman yang positif. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diberikan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang (dalam Sujiono, 2011:7).

Di dalam konteks pendidikan anak usia dini (dalam Rasid dkk, 2009: 39-40), pendidikan mengandung makna sebagai ikhtiar menstimulasi anak secara konsisten, yaitu menstimulasi anak dan membuat anak nyaman dengan lingkungannya serta pembiasaan segala sesuatu yang baik sejak dini secara konsisten, akan membawa tumbuh kembang anak dalam segala potensi yang

dimilikinya. Selanjutnya Masitoh, dkk (2005: 2), menyatakan bahwa pendidikan Taman Kanak-kanak hendaknya menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, iklim berkmanana dan hangat seperti yang diberikan oleh orang tua dilingkungan rumah sebab anak-anak adalah generasi penerus bangsa.

Taman Kanak-kanak (dalam Sujiono, 2012: 22) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Sasaran, pendidikan taman kanak-kanak adalah anak usia 4-6 tahun, yang dibagi kedalam dua kelompok belajar berdasarkan usia yaitu kelompok A untuk usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak didik usia 5-6 tahun. Taman kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Adapun Tujuan program kegiatan belajar anak Taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik. Perkembangan tersebut diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Moeslichatoen, 2004: 3).

Anak usia dini (dalam Hartati, S.2007: 2) merupakan individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Pembelajaran pada anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua dan orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Perkembangan disini mencakup seluruh aspek, baik bahasa, fisik, kognitif, dan sosio emosional. Menurut Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2012: 62) menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi. Perkembangan anak itu berlangsung secara menyeluruh, oleh karena itu aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak

dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Perkembangan anak yang perlu distimulasi salah satunya adalah keterampilan fisiknya.

Menurut Fikriyati (2013: 21-22) perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian pergerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak dan *spinal cord*. Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tersebut.

Kemampuan motorik kasar ini sangat diperlukan bagi anak usia dini. Anak yang tidak mampu bergerak secara optimal akan kesulitan berkonsentrasi, dan dampaknya anak akan merasa minder dalam melaksanakan kegiatan. Kemampuan motorik kasar anak akan turut menentukan perkembangan anak agar mendapatkan hasil yang optimal, dibutuhkan adanya stimulasi yang tepat dari orang tua, guru dan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya. Menurut Trianto (2011: 4) pemberian stimulasi atau rangsangan kepada anak bisa menjadi pemicu perkembangan setiap aspek perkembangan seorang anak, karena semakin anak diberikan suatu rangsangan, lama kelamaan akan menjadi kebiasaan dan aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar tubuh anak salah satunya melalui permainan gobak sodor.

Dunia anak adalah dunia bermain karena bermain merupakan salah satu yang paling dekat dengan anak. Salah satu permainan yang menarik bagi anak adalah bermain gobak sodor, selain itu permainan gobak sodor juga dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik anak. Menurut Pamadi, (2001: 1) Permainan gobak sodor merupakan jenis permainan ketangkasan menyentuh lawan mainnya, jika pengejar telah menyentuh anggota badan temannya yang dikejar maka pengejar berganti peran menjadi orang yang dikejar. Permainan gobak sodor dilakukan oleh dua kelompok dengan dibatasi bilik yang digariskan di tanah.

Keunggulan permainan gobak sodor yaitu menarik dan menyenangkan. Menarik karena permainan gobak sodor mudah dilaksanakan, anak juga bisa merasakan ketegangan karena anak dapat belajar rasa kebersamaan terhadap teman kelompok. Menyenangkan karena kegiatannya berupa permainan sehingga anak tidak bosan untuk bermain.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan September di Bina Anaprasa NURIS kecamatan Antirogo kabupaten Jember, pada saat praktik mengajar di Kelompok B2 ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih rendah hal ini dapat dilihat dari minat anak yang lebih cenderung gemar pada permainan modern seperti bermain ayunan, perosotan, dan jungkat-jungkit. Kegiatan bermain dengan menggunakan permainan modern tersebut tidak semua anak mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan perkembangan motorik kasar, oleh karena itu permainan gobak sodor selain dapat membiasakan anak bersosialisasi dengan temannya juga dapat membantu mengembangkan motorik kasar anak karena dalam permainan gobak sodor ini melatih kelincahan dan ketangkasan anak. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka diangkat judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di TK Nurul Islam Kota Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dirumuskan masalahnya dalam penelitian ini:

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini kelompok B2 di TK Bina Anaprasa NURIS Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?
- 1.2.2 bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini kelompok B2 melalui permainan tradisional gobak sodor di TK Bina Anaprasa NURIS Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

- 1.3.1 mendeskripsikan penerapan permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini kelompok B2 di TK Bina Anaprasa NURIS Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
- 1.3.2 meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini kelompok B2 dengan menggunakan permainan tradisional gobak sodor di TK Bina Anaprasa NURIS Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

### **1.4 Manfaat**

Hasil penelitian ini berupa informasi mengenai peningkatan motorik kasar pada anak usia dini kelompok B TK Bina Anaprasa Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 setelah menggunakan permainan tradisional gobak sodor. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1.4.1 Bagi guru**

- a. dapat membuka wawasan tentang proses pengembangan aspek perkembangan anak dengan menggunakan permainan tradisional; dan
- b. dapat mendorong para guru untuk menggunakan berbagai permainan tradisional dalam pembelajaran khususnya pada pengembangan motorik kasar anak.

#### **1.4.2 Bagi Sekolah**

- a. sebagai masukan untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran motorik disekolah;
- b. dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan pengambilan kebijakan dalam memilih dan menentukan kegiatan pembelajaran;

- c. dapat dijadikan sebagai acuan dalam memecahkan masalah pembelajaran.

#### 1.4.3 Bagi Peneliti

- a. dapat membuka wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran motorik kasar;
- b. dapat menambah pengalaman penelitian dalam pembelajaran motorik kasar dengan melalui kegiatan bermain gobak sodor;
- c. dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran motorik kasar pada anak usia dini;
- d. dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan;
- e. dapat bertanggung jawab dalam memecahkan masalah pembelajaran tentang motorik kasar;
- f. dapat melatih rasa percaya diri;
- g. dapat memotivasi peneliti untuk lebih kreatif dalam menentukan kegiatan pembelajaran;
- h. menambah wawasan tentang penelitian karya tulis ilmiah
- i. mengembangkan hubungan personal dengan pihak-pihak yang terkait dalam penelitian.

#### 1.4.4 Bagi Peneliti Lain

- a. dapat digunakan sebagai bahan pengembangan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya dengan permasalahan yang sama;
- b. dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan permasalahan yang sama.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Di dalam bab ini di uraikan landasan teori yang berhubungan dengan variabel penelitian. Materi yang dibahas mencakup: (1) hakikat motorik; (2) hakikat bermain gobak sodor; (3) hubungan kemampuan motorik melalui kegiatan bermain gobak sodor; (4) penelitian yang relevan; (5) kerangka berfikir; dan (6) hipotesis tindakan. Berikut masing-masing uraiannya.

### 2.1 Hakikat motorik

Pembahasan untuk hakikat motorik kasar berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian motorik kasar; (2) tahap-tahap perkembangan motorik kasar; (3) faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik; (4) tujuan pengembangan motorik.

#### 2.1.1 Pengertian Motorik kasar

Menurut Sujiono, (2008:13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar melibatkan otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dan koordinasi.

Menurut Gallahue (dalam Samsudin, 2008:10) motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang berarti suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Menurut Muhibbin (dalam Samsudin, 2008:10) juga menyebut motorik dengan istilah “motor” yang diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga (pengeluaran cairan

atau getah). Secara cepat dan singkat motorik menyebabkan terjadinya suatu gerak, yang dimaksud dengan gerak bukan hanya berhubungan dengan gerak yang dapat dilihat sehari-hari yang melibatkan gerak anggota tubuh (tangan, lengan, kaki, dan tungkai) melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka), tetapi gerak yang melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot, dan rangka.

Menurut Samsudin (2008:9) keterampilan gerak motorik kasar ada tiga jenis, di antaranya: a. keterampilan lokomotor, b. keterampilan nonlokomotor, dan c. keterampilan manipulatif.

a. Keterampilan lokomotor

Kemampuan lokomotor bertujuan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan menggunakan otot-otot besar untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain b. Keterampilan nonlokomotor

Keterampilan nonlokomotor yaitu keterampilan menggerakkan bagian atau anggota-anggota tubuh seperti kepala, bahu, pinggang, dan kaki tanpa melakukan perpindahan.

c. Keterampilan manipulasi

Keterampilan manipulatif merupakan keterampilan anak menggunakan benda, alat atau media dalam bergerak. Alat atau benda ini digunakan dengan cara dilempar, diayun, diangkat, ditarik, dihentikan, atau dengan cara lainnya sehingga dapat mendukung keterampilan yang diharapkan dapat dicapai dan dikuasai.

Motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya (Yudha, 2005:117). Motorik kasar terbentuk saat anak-anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa, motorik kasar melibatkan otot-otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak (Harun, 2012:12).

Motorik kasar menurut Decaprio, (2013:18) adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Pembelajaran motorik di sekolah anak mempunyai tahapan yang berurutan. Anak memiliki tahapan-tahapan yang khusus secara sempurna, sebelum menguasai tahap

selanjutnya. Setiap anak dalam menguasai keterampilan motorik berbeda-beda walaupun usianya sama dan dalam satu bimbingan.

Motorik kasar aktifitas yang menggunakan otot-otot besar pada fisik anak. Penggunaan otot-otot besar tersebut, menjadikan pesatnya perkembangan fisik anak tersebut. Motorik kasar juga membantu anak untuk selalu memelihara kesehatan tubuh mereka dengan melakukan gerakan-gerakan berat. Banyak perkembangan yang dialami anak-anak Taman Kanak-Kanak pada fisik motorik kasar mereka, yaitu: anak pada umur lima tahun sangat energik dan tidak mengenal diam. Mereka selalu bergerak, lari-lari, loncat-loncat dan sebagainya (Sujiono, 2012 : 3.11).

Perkembangan lari pada anak usia dini akan mempengaruhi perkembangan lompat, lempar dan konsentrasi anak. Pada tugas perkembangan ini dibutuhkan keseimbangan tubuh, kecepatan gerak kaki bertumpu pada tumit, telapak kaki mengangkat, kemudian kaki bertumpu pada ujung kaki, kaki berayun dan setelah mengayun kaki menapak pada alas (Wiyani, 2013 : 63).

Pengembangan gerakan motorik kasar yang memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang membuat anak meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga serta berdiri dengan satu kaki (Sujiono, 2008 : 1.13).

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti, mata, tangan dan aktivitas otot kaki, saraf, dan rangka, dalam menyeimbangkan badan serta kelincahan dan kecepatan pada saat bermain gobak sodor. Motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak dalam beberapa aktifitas seperti bergerak, berlari dan meloncat.

### 2.1.2 Tahap perkembangan motorik kasar

Motorik kasar anak berkaitan dengan aktivitas fisik/jasmani, dengan menggunakan otot-otot kasar. Menurut Sujiono (2008:113) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi

sebagian besar bagian tubuh anak-anak karena biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang besar.

Menurut Gallahue dan Ozmun (dalam Samsudin, 2008:46) kemampuan motorik kasar pada usia 2 sampai 7 tahun merupakan pada tahap kematangan berlari. Pada fase ini anak umur 5-6 tahun sudah mempunyai keterampilan bergerak dengan lincah saat berlari menunjukkan gerak pada tahap kematangan.

Menurut Watimah (2014) ada 6 tahap kematangan berlari yaitu : (1) Panjang langkah maksimum; cepat dalam melangkah. (2) Fase melayang dengan sempurna. (3) Memperpanjang langkah dari kaki yang menudukung. (4) Penempatan kaki sejajar dengan tanah. (5) Ayunan lengan vertikal, bertentangan dengan ayunan kaki. (6) Lengan menekuk pada perkiraan membentuk siku-siku.

Berdasarkan tahapan-tahapan kematangan berlari di atas, maka dapat dikatakan bahwa kematangan berlari yang dimiliki oleh anak akan mempengaruhi kelincahan anak dalam mengaplikasikan permainan gobak sodor. Permainan gobak sodor ini dibutuhkan kematangan berlari dari anak, fungsi kematangan berlari yang dimiliki oleh anak dalam permainan gobak sodor yaitu agar anak dapat dengan mudah menghindari lawan. Di dalam permainan gobak sodor menghindari lawan merupakan syarat mutlak yang harus dilakukan oleh para pemainnya, dengan demikian maka kematangan lari seorang anak memiliki pengaruh yang cukup besar dalam permainan gobak sodor.

### **2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak**

#### **Usia Dini**

Menurut Mahendra (dalam Sumantri, 2005: 110), mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan pada anak usia dini yaitu dibedakan menjadi 3 faktor utama. Faktor yang pertama yaitu proses belajar. Proses belajar yaitu dilakukan berdasarkan tahapan yang telah ditentukan dan disesuaikan dengan nilai manfaatnya. Faktor yang kedua yaitu faktor pribadi. Faktor pribadi merupakan faktor yang berhubungan dengan ketajaman indra, persepsi, intelegensi, ukuran fisik, pengalaman masa lalu, kesanggupan, emosi,

motivasi, sikap, jenis kelamin, usia, dan faktor-faktor pribadi lainnya. Faktor yang ketiga yaitu faktor situasional yang berhubungan dengan faktor lingkungan serta mampu memberikan pengaruh terhadap kondisi pembelajaran.

Menurut Rahyubi (2012:225) ada 8 faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak: 1. Sistem syaraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik karena sistem saraf yang mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia; 2. Perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. 3. Seseorang yang memiliki motivasi yang kuat cenderung memiliki keterampilan motorik yang lebih baik lagi. 4. Perkembangan motorik seseorang kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung dan kondusif. 5. Aspek psikologis, psikis, dan kejiwaan sangat berpengaruh pada kemampuan motorik, hanya saja seseorang yang kondisi psikologisnya baik yang mampu meraih keterampilan motorik yang baik pula.; 6. Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang. Seorang bayi, anak-anak, remaja, dewasa, dan tua tentu saja punya karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula; 7. Olahraga dan jenis kelamin cukup berpengaruh pada keterampilan motorik, seorang laki-laki tentu lebih kuat, lebih cepat, lebih terampil, dan lebih gesit dibandingkan perempuan ; 8. Bakat dan potensi juga berpengaruh pada usaha meraih keterampilan motorik tetapi akan lebih baik lagi jika didukung dengan kemauan, keuletan, kedisiplinan, dan usaha yang kuat untuk menghasilkan keterampilan motorik yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dihubungkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak terbagi menjadi tiga faktor utama yaitu faktor proses belajar, faktor pribadi dan faktor situasional (lingkungan). Proses belajar anak memahami peraturan-peraturan dalam permainan gobak sodor, proses belajar dalam hal ini dimulai dari pengenalan permainan oleh guru. Faktor pribadi yaitu faktor adanya dorongan atau ketertarikan anak terhadap permainan gobak sodor yang dikenalkan oleh guru, sedangkan faktor situasional yaitu adanya lingkungan yang mendukung bagi anak

dapat secara langsung mengaplikasikan permainan gobak sodor yang telah dipelajari berdasarkan penjelasan dan pengarahan yang diberikan oleh guru.

#### **2.1.4 Tujuan Perkembangan motorik kasar**

Tujuan perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas tertentu. Pada dasarnya tujuan pengembangan dari perkembangan motorik pada anak, yaitu pengembangan pada motorik kasar dan halus (Sumantri, 2005:9).

Menurut Sujiono (2008:1.16) tujuan perkembangan motorik kasar anak usia dini yaitu:

- a. “berlari dan langsung menendang bola,
- b. melompat-lompat dengan kaki bergantian
- c. melambungkan bola dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan,
- d. berjalan pada garis yang sudah ditentukan
- e. berjinjit dengan tangan di pinggul,
- f. menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut,
- g. mengayuhkan satu kaki ke depan ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan motorik yaitu penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas tertentu selain itu juga mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, menanamkan sikap percaya diri, mampu berperilaku, disiplin, jujur dan sportif. Meningkatkan keterampilan gerak dalam hal ini yaitu tergambar dari gerakan anak yang mampu menghindari lawan dalam permainan.

## **2.2 Hakikat Bermain Gobak Sodor**

Pembahasan untuk hakikat bermain berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian bermain; (2) manfaat bermain; (3) pengertian permainan tradisional (4) pengertian bermain gobak sodor; (5) tahap-tahap bermain gobak sodor;

### **2.2.1 Pengertian bermain**

Menurut Carron & Jan (dalam Perdani, 2013:345) Bermain merupakan suatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain

dapat mempengaruhi seluruh atau semua area perkembangan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu.

Menurut Hughes (Ismail, 2006: 14) menyatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

- a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
- c. Menyenangkan dan dapat menikmati.
- d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreatifitas.
- e. Melakukan secara aktif dan sadar.

Bermain Menurut Hurlock (dalam Musfiroh, 2005: 2) adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Kegiatan bermain dapat menambah pengalaman dan pengetahuan bagi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, selain itu anak juga dapat memperoleh pelajaran yang baru dan penting di dalam permainan mengandung aspek perkembangan kognitif, fisik, emosional dan bahasa.

Permainan menurut Bettelheim (dalam Tedjasaputra, 2001: 60) adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan, karena aspek mororik kasar yang terstimulasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bermain adalah suatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal yang dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan demi mendapat kesenangan.

### **2.2.2 Manfaat Bermain Anak Usia Dini**

Manfaat bermain Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (dalam Ismail, 2006:18) menyebutkan bahwa beberapa ahli psikologi dan sosiologi mengemukakan pandangan, yang di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak.
- b. Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa.
- c. Sebagai pelanjut citra kemanusiaan.
- d. Untuk membangun energi yang hilang.
- e. Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya.
- f. Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya.
- g. Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian.

Manfaat bermain dalam perkembangan anak adalah untuk melatih perkembangan anak secara optimal secara jasmani dan rohaninya Nakita (dalam Tanjung dan Kartini, 2005:55) mengemukakan beberapa manfaat bermain yaitu:

- a. "fisik motorik  
anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya dengan bergerak akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik,
- b. sosial emosional  
anak merasa senang karena ada teman bermainnya di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak ini membuatnya disayangi dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah
- c. kognitif  
anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam, manis, dan asin ia pun juga belajar perbendaharaan kata, bahasa, dan komunikasi timbal balik".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak yaitu anak dapat mengekspresikan kreativitas yang ada pada dirinya melalui permainan yang disukainya. Selain itu bermain juga dapat mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan salah satunya aspek perkembangan motorik kasar anak yang sangat berpengaruh pada pertumbuhan anak.

### 2.2.3 Pengertian permainan tradisional

Kata tradisional berasal dari kata tradisi yang mempunyai arti adat kebiasaan turun temurun dan saat ini masih dilakukan sama masyarakat. Tradisional berarti sikap, cara berpikir dan bertindak selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan turun temurun yang ada di daerahnya sehingga permainan tradisional

artinya permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dapat memberi senang bagi si pelaku (Dedikbud, dalam Ekarini, 2014:13).

Menurut Danandjaya (dalam Perdani, 2013:345) mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan cerita rakyat yang beredar secara turun temurun. Permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang berusia cukup tua. Permainan tradisional berkembang di masyarakat pedesaan dan sesuai dengan kondisi masyarakat setempat, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik dan bervariasi.

Nilai – nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menurut Sukirman Dharmamulya dalam Ismail, (2006:106), antara lain : (1) melatih sikap mandiri, (2) berani mengambil keputusan, (3) penuh tanggung jawab, (4) jujur, (5) sikap dikontrol oleh lawan, (6) kerja sama, (7) saling membantu dan saling menjaga, (8) membela kepentingan kelompok, (9) berjiwa demokrasi, (10) patuh terhadap peraturan (11) patuh terhadap peraturan, (12) penuh perhitungan, (13) tidak cengeng, (14)berani, (15) bertindak sopan, dan (16) bertindak luwes.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan di suatu daerah atau desa dari jaman dulu, dilakukan sesuai dengan adat dan kebiasaan, secara turun temurun, dan tidak ada yang tahu siapa yang menciptakan permainan itu. Anak dapat memainkan permainan itu karena adanya warisan dari generasi sebelumnya.

#### **2.2.4 Pengertian permainan gobak sodor**

##### **a. Pengertian Permainan Gobak sodor**

Menurut Sujarno (2011:127) gobak artinya bergerak bebas (seperti berlari, berjalan, berputar), dan sodor artinya watang (tombak yang memiliki mata tombak yang sangat tajam). Pemain gobak sodor dapat bergerak bebas berlari, berjalan atau berputar agar tidak tersentuh oleh pemain juga.

Permainan gobak sodor (Husna, 2009:1) merupakan permainan yang terdiri atas dua grup jaga dan grup lawan. Setiap orang yang jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris kebelakang sambil merentangkan tangan

dan satu orang penjaga bertugas di garis tengah (garis sodor). Artinya dalam permainan ini, sodor adalah penjaga garis sumbu yang membelah arena permainan garis tersebut digunakan lalulintas si odor untuk mempersempit ruang gerak lawan sehingga mudah dimatikan.

Permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional yang terdiri dari tim. Masing-masing tim terdiri 3-5 anak. Semakin banyak jumlah anak dalam tim semakin seru (Tilong, 2012:93). Banyak sekali jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia akan tetapi seiring dengan jaman keberadaanya pun mulai punah, salah satu permainan tradisional yang dapat diajarkan untuk proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah adalah permainan gobak sodor.

Permainan gobak sodor bersifat kelompok bukanlah individual dan dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan anak perempuan. Permainan gobak sodor mengandung unsur-unsur melatih keterampilan, ketangkasan dan kelincahan. Dengan bermain gobak sodor anak banyak melakukan gerakan berputar dan bergerak bebas mengecoh lawan untuk mencapai tujuan pada akhir ke bilik pangkal. Sedangkan kelompok penjaga hanya bergerak lurus seperti tombak dengan mengikuti arah garis bilik untuk menyentuh badan pemeran (Pamadhi, 2001:5-6).

Menurut Siagawati (dalam Wahyuni, 2009:42) awal mula permainan tradisional gobak sodor muncul karena diilhami oleh pelatihan prajurit keraton yang sedang melakukan perang-perangan yang biasanya dilakukan di alun-alun. Permainan Gobak Sodor atau *Sodoran* ini dilakukan di alun-alun dengan masing-masing pemain, kejar mengejar dengan lawannya dan dengan *sodoran* itu berusaha untuk menjatuhkan lawannya. Kata “sodor” dalam permainan ini berarti penjaga garis sodor atau garis sumbu yang membagi dua garis-garis yang melintang dan paralel.

Berdasarkan atas beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor adalah permainan yang berbentuk bujur sangkar, ditandai dengan garis, dan dimainkan secara kelompok yang di bagi dua bagian yaitu tim jaga dan tim lawan. Tim pemain harus bisa mengatur strategi dan kelincahan untuk mengelabui tim jaga agar pemain lolos dari penjagaan, sedangkan tim jaga harus merentangkan tangannya untuk menjaga agar pemain tidak lolos.

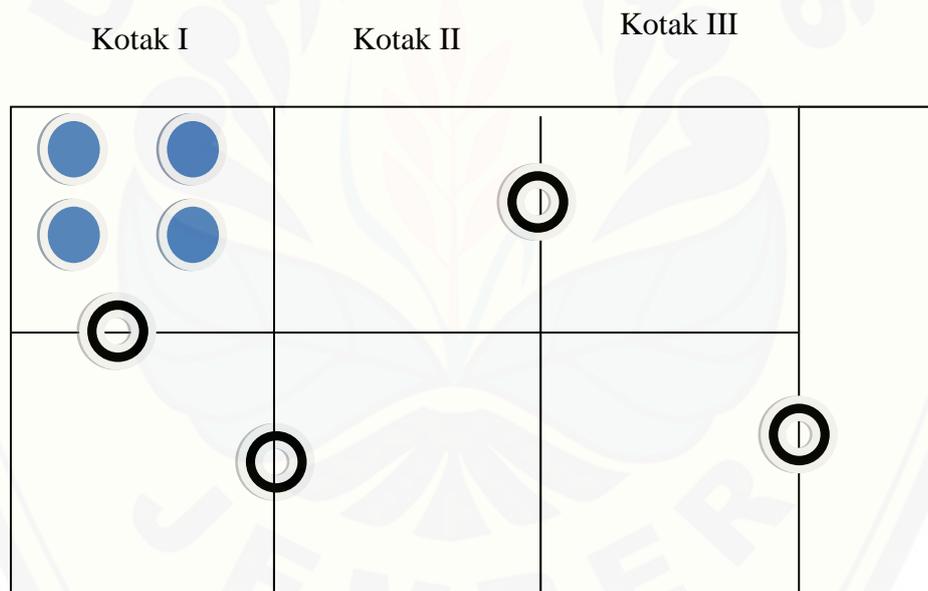
Tahap-tahap bermain gobak sodor

a. Pemeran gobak sodor

Menurut Pamadhi, (2001:6) pemeran dalam kelompok perlu disiapkan sebagai berikut:

1. Penjaga penentu, yang bertugas menjaga lini permainan pada arah melintang dan membujur. Penjaga penentu inilah yang akan mengatur awal permainan.
2. Garis pertama, bertugas menjaga garis awal melintang.
3. Penjaga garis kedua dan seterusnya mempunyai peranan yang sama.

Berikut adalah gambar denah permainan Gobak sodor.



Gambar 2.1 Denah bagan Gobak Sodor

Keterangan : Biru = Pemain kelompok 1, Hitam = Pemain kelompok

2

b. Aturan Bermain Gobak sodor

1. Menentukan aturan putaran permainan

Menurut Pamadhi, (2001:9) permainan ketangkasan gobak sodor ini didasarkan kesepakatan bersama kawan-kawan dengan menentukan aturan putaran permainan. Satu putaran permainan ialah satu permainan. Permainan pertama diselesaikan oleh dua kelompok secara bergantian. Sebagai contoh, kelompok I dikatakan berhasil bermain jika seluruh pesertanya telah melampaui batas penjaga 3 tanpa melakukan kesalahan, sedangkan yang dimaksudkan kesalahan pemain kelompok I adalah jika salah seorang di antara anak tubuhnya tersentuh oleh kelompok II. Jika kelompok I berhasil menyelesaikan permainan dianggap setengah permainan. Permainan dapat dilanjutkan dengan kelompok II sebagai pemain, maka untuk menghitung keberhasilan dapat dilakukan dengan hitungan jam atau menit.

## 2. Tugas penjagaan

Menurut Pamadhi, (2001:11) tugas penjagaan sebagai berikut:

- 1) Penjaga penentu dapat bergerak leluasa berdasarkan jalur ke atas atau maju dan mundur, serta dapat membantu penjaga I.
- 2) Penjaga 2 dan seterusnya bertugas menjaga sesuai dengan garis melintang.
- 3) Tugas masing-masing penjaga adalah menyentuh pemain sesuai dengan garis denah tersebut.
- 4) Jika pemain pada kelompok I tersentuh dinyatakan gagal sehingga kelompok I bertugas menjadi penjaga. Demikian seterusnya, pemain berganti jadi penjaga jika terdapat kesalahan.

## 2. Cara bermain

Adapun cara bermain permainan gobak sodor menurut Pamadhi, (2001:11) :

Kelompok pemeran yang bermain awal diperkenalkan maju satu per satu menuju bilik II. Maju boleh bergerak bebas memutar atau menyilang menuju bilik IA atau IB. Jika telah berhasil dapat diteruskan menuju ke arah bilik IIA atau IIB. Pergerakan ini dilakukan oleh anggota pemain kelompok pemeran secara bersama-sama maupun bergantian asal tidak tersentuh oleh kelompok penjaga.

Meloloskan diri dari tutupan penjaga, kelompok ini boleh menggoda kelompok penjaga, sedangkan kelompok penjaga bertugas menutup jalanan yang

akan dituju oleh setiap anggota kelompok I tersebut. Jika salah satu anggota kelompok sudah berada lebih depan, bertukar dengan anggota di belakangnya dengan bergantian tangan dan meloncat. Kelompok penjaga harus saling mengingatkan kepada anggota kelompok penjaga, permainan ini membutuhkan kerja sama dan kekompakan anggota baik pada kelompok pemeran maupun penjaga.

Adapun jalannya permainan gobak sodor menurut Nurhayati (2005) yaitu (1) persiapan; (2) aturan permainan; dan (3) jalannya permainan. Di bawah ini merupakan penjelasan jalannya permainan gobak sodor:

- 1) Persiapan, yaitu anak-anak berkumpul dan membuat arena gobak sodor sesuai yang dibutuhkan. Mereka membagi kelompok dengan mengundi.
- 2) Aturan permainan, yaitu anak membuat kesepakatan untuk melakukan permainan gobak sodor
- 3) Sanksi permainan, per kelompok melakukan permainan sesuai aturan. Jika ada pemain yang tersentuh maka bergantian jaga.

#### c. Tahap-Tahap Bermain Gobak Sodor

Menurut Soemitro (2012:32) tahap-tahap bermain gobak sodor sebagai berikut:

##### 1) Tahap Persiapan

Alat dan bahan yang harus dipersiapkan terlebih dahulu untuk permainan gobak sodor adalah peluit dan kapur. Sebelum permainan dimulai anak terlebih dahulu menggambar petak gobak sodor kemudian diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang. Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.

##### 2) Tahap pelaksanaan

Permainan dimulai setelah membunyikan peluit. Penyerang berusaha melewati garis depan dengan menghindari tangkapan atau seutuhan pihak penjaga. Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki berpijak di atas atau salah satu kaki berpijak di atas garis, sedangkan

kaki yang satu lagi melayang. Permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar garis samping lapangan dan mengganggu jalannya permainan. Pergantian (penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya) diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah penyerang disentuh penjaga, kedua kaki pemain keluar garis samping lapangan, mengganggu jalannya permainan, dan tidak terjadi perubahan posisi selama 2 menit. Pergantian pemain pada saat permainan sedang berhenti (pada saat pergantian). Dalam permainan ini guru bertugas untuk melakukan pengamatan dan memberikan motivasi kepada anak agar tidak mudah tersentuh oleh lawan.

### 3) Tahap Evaluasi

Setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dari garis depan sampai dengan garis belakang dan garis belakang sampai dengan garis depan langsung dapat melanjutkan permainan seperti semula. Demikian seterusnya permainan berlari tanpa berhenti kecuali kalau dihentikan oleh wasit karena tertangkap atau tersentuh, pemain membuat kesalahan dan waktu istirahat. Setelah itu guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang permainan gobak sodor.

## **2.3 Hubungan kemampuan motorik melalui kegiatan bermain gobak sodor**

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa kemampuan gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Kemampuan motorik merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti, mata, tangan dan aktivitas otot kaki, saraf, dan rangka, dalam menyeimbangkan badan serta kelincahan dan kecepatan pada saat bermain gobak sodor.

Permainan gobak sodor mengandung unsur-unsur melatih keterampilan, ketangkasan dan kelincahan. Dengan bermain gobak sodor anak banyak melakukan gerakan berputar dan bergerak bebas mengecoh lawan untuk mencapai tujuan pada akhir ke bilik pangkal, sedangkan kelompok penjaga hanya bergerak lurus seperti tombak dengan mengikuti arah garis bilik untuk menyentuh badan

pemeran sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak (Pamadhi, 2001:5-6). Permainan ini cocok untuk mengembangkan perkembangan motoriknya dalam kemampuan melakukan gerakan memutar dan bergerak bebas mengecoh lawan maka perkembangan motorik kasar dapat diartikan sebagai kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya (Yudha, 2005:117), sedangkan motorik kasar terbentuk saat anak-anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa, motorik kasar melibatkan otot-otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak (Harun, 2012:12).

Permainan tradisional gobak sodor berhubungan dengan perkembangan motorik kasar anak. Pada permainan ini anak harus menggunakan koordinasi bagian tubuh seperti, mata, tangan, dan aktivitas otot kaki, saraf, dan rangka dalam menyeimbangkan badan. Selain keseimbangan badan, kelincahan dan kecepatan pada saat bermain gobak sodor termasuk dalam perkembangan motorik kasar anak.

Penelitian ini, dilakukan aktivitas bermain gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada anak kelompok B2 TK Bina Anaprasa Jember tahun pelajaran 2015/2016, hal ini dilakukan karena berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada saat melakukan observasi pada bulan September, diketahui bahwa perkembangan kemampuan motorik pada anak kelompok B2 TK Bina Anaprasa Jember masih rendah. Kegiatan bermain gobak sodor yang dilakukan nantinya yaitu anak disuruh berusaha berlari menghindari lawan dan untuk selanjutnya anak di tes kemampuan kelincahan, keaktifan, dan kecepatan dalam permainan melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dalam bentuk zig-zag. Dengan melakukan bermain gobak sodor ini diharapkan dapat mengembangkan aspek motorik kasar anak dengan maksimal dan sesuai dengan harapan.

#### **2.4 Penelitian yang relevan**

Terdapat beberapa penelitian yang relevan berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut menggunakan kegiatan bermain gobak sodor untuk

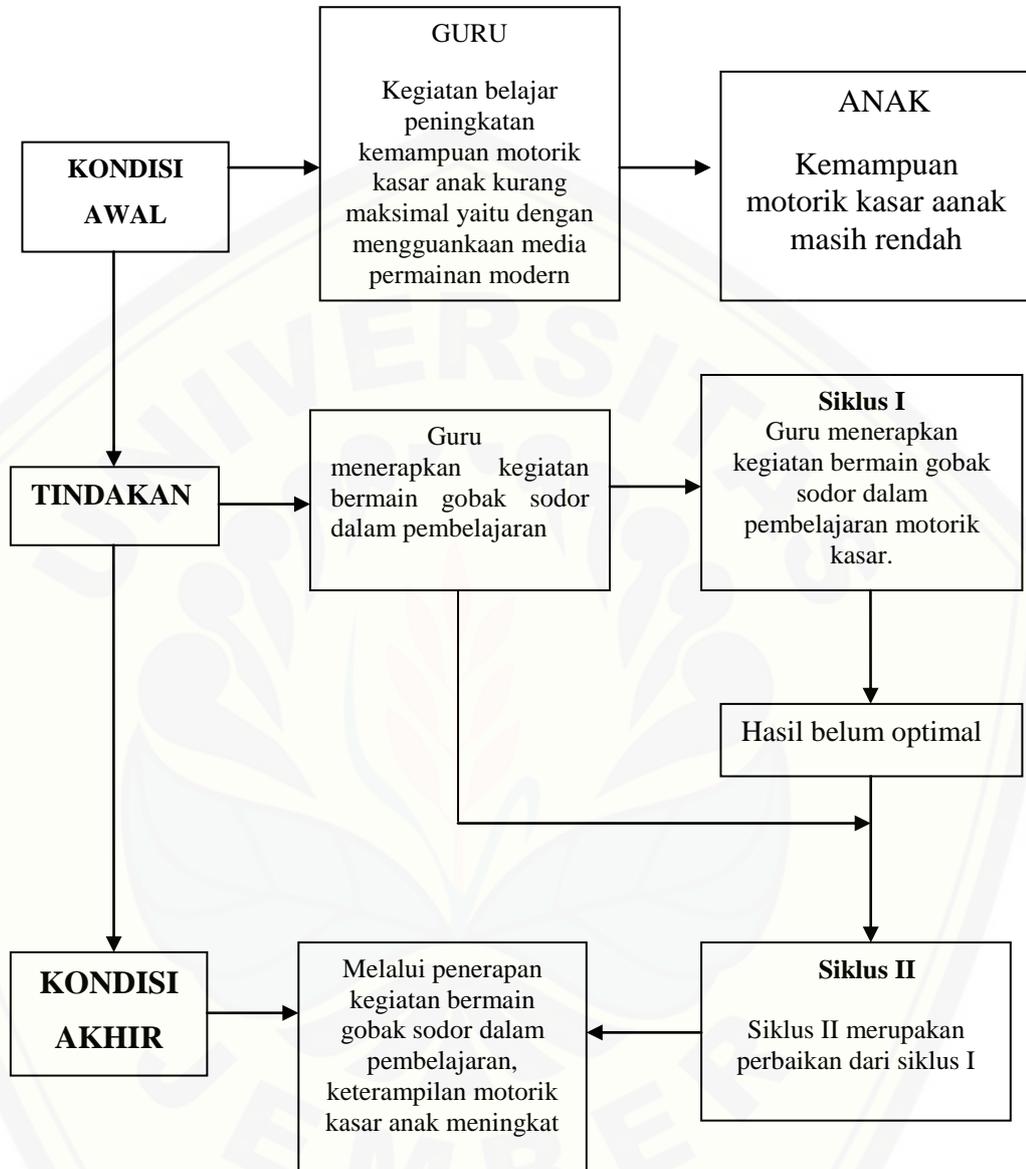
meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat pada beberapa penelitian sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Watimah (2014) yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain gobak sodor dengan hasil dari siklus I rata-rata persentasenya adalah 46%. Pada siklus II rata-rata persentasenya adalah 84%. Menurut data tersebut terdapat kenaikan hasil perkembangan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 46% menjadi 84% atau mengalami kenaikan sebesar 38%.

Didukung juga dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ernawati, (2015) yang menunjukkan adanya peningkatan menggunakan bermain gobak sodor dalam meningkatkan kemampuan motorik anak. Pertemuan pertama pada siklus I persentase aktivitas anak mencapai 25%, pada siklus II 65% dan pada siklus III 90%.

Berdasarkan dua penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan gobak sodor pada anak usia dini dapat melalui berbagai macam kegiatan. Salah satunya ialah melalui kegiatan bermain gobak sodor.

## 2.5 Kerangka berfikir



Gambar 5.1 Alur Fikir Penelitian

## 2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu jika dalam pembelajaran guru menerapkan kegiatan bermain gobak sodor, maka kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Jember tahun pelajaran 2015/2016 akan meningkat.

### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dalam bab ini akan diuraikan mengenai metode penelitian. Metode penelitian yang dimaksud mencakup: (1) tempat, waktu dan subyek penelitian; (2) definisi operasional; (3) jenis dan rancangan penelitian; (4) prosedur penelitian; (5) metode pengumpulan data; dan (6) teknik analisis data.

#### **3.1 Tempat, Waktu dan Subyek penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Bina Anaprasa NURIS Jember dengan alamat Jalan Pangandaran, No 48 Kelurahan Antirogo, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember. Adapun beberapa alasan yang mendasari dilakukan penelitian di TK Bina Anaprasa NURIS Jember, yaitu :

- a. Ketersediaan TK Bina Anaprasa NURIS Jember sebagai tempat penelitian;
- b. Belum pernah dilakukan penelitian dengan menerapkan kegiatan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Bina Anaprasa NURIS Jember;

Waktu penelitian direncanakan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Selanjutnya subyek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B2 TK Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 20 anak, yang terdiri atas 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

#### **3.2 Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi salah paham dalam penafsiran atau kata yang terkait dengan judul atau kajian dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan terkait definisi operasional dalam penelitian. Definisi operasional yang dimaksud adalah sebagai berikut.

##### **3.2.1 Kemampuan Motorik Kasar**

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan pada anak kelompok B2 TK Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2016/2017 dalam kegiatan

bermain gobak sodor yang meliputi kelincahan gerak tubuh saat melintasi rintangan, melatih keaktifan (bergerak, lari-lari, loncat-loncat) anak pada saat menghindari lawan, kemampuan dalam menjaga keseimbangan badan, dan melatih kecepatan anak untuk mencapai garis finis.

### **3.2.2 Kegiatan Permainan tradisional Gobak Sodor**

Permainan gobak sodor adalah permainan tradisional yang dimulai dari pengenalan terhadap ukuran dari petak yang digunakan dalam permainan, ketepatan membentuk kelompok, pembentukan tim jaga dan tim lawan, melatih dan mengenalkan pada anak kelompok B2 TK Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2016/2017 terhadap bentuk kerja sama antar teman didalam permainan gobak sodor.

### **3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Masyhud, (2012:156) Penelitian tindakan kelas (classroom action research) atau PTK secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (Action reseach) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan prosedur penelitian yang dirancang untuk menanggulangi masalah-masalah nyata di dalam kelas.

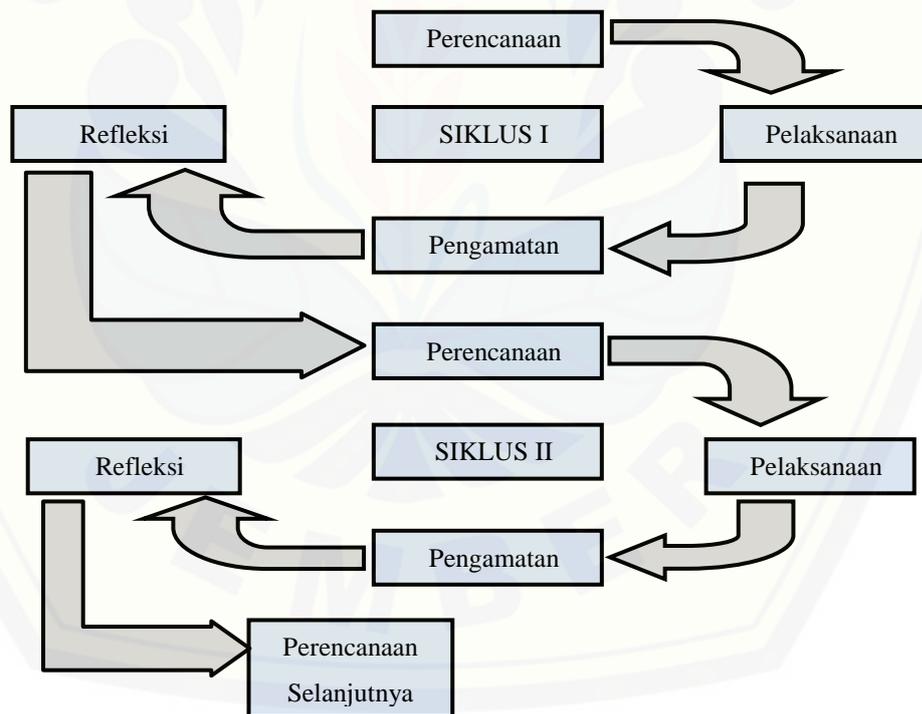
Menurut Arikunto, (2006:91) Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tiga kata yang dapat dipahami pengertiannya yaitu,

Pertama penelitian: kegiatan mencermati suatu obyek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Kedua tindakan, yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Ketiga kelas, sekelompok siswa yang dalam kelompok yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu penelitian tindakan yang dilakukan

untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran dalam kelas melalui tindakan-tindakan yang terencana. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Bina Anaprasa NURIS Jember pada anak kelompok B2 tahun pelajaran 2016/2017 bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran dikelas khususnya pada pembelajaran motorik kasar.

Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaannya terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas beberapa tahap, 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 dari hasil tindakan sebelumnya, sehingga hasil semakin meningkat. Tahap-tahap tersebut digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain PTK oleh Kemmis dan MC Taggart (dalam: Arikunto, 2010:195)

### 3.4 Prosedur Penelitian

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

#### 3.1.1 Pra siklus

Prasiklus dilaksanakan sebelum tindakan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas kelompok B2 pada 10 September 2016 tentang pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak TK Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2016/2017. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memperoleh data tentang hasil belajar anak kelompok B2 mengenai kemampuan motorik kasarnya sebelum dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 TK Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2016/2017 masih rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan perbaikan praktik pembelajaran dan variasi kegiatan pembelajaran yang lain. Harapannya, penerapan kegiatan permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak B2 TK Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2016/2017 dan dapat membuka wawasan guru kelompok B2 untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang sesuai.

#### 3.1.2 Siklus I

Siklus I merupakan pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan tradisional gobak sodor. Pada siklus ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan pelaksanaan yang berpedoman pada model penelitian tindakan kelas oleh Kemmis

dan Taggart, maka pada siklus I ini terdiri dari 4 tahapan pelaksanaan, yaitu: (1) tahap perencanaan (*planning*); (2) tahap pelaksanaan (*action*); (3) tahap observasi; dan (4) tahap analisis dan refleksi. Berikut uraian dari 4 tahapan diatas.

a. Tahap perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini dilakukan persiapan rencana tindakan , antara lain:

- 1) Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan melakukan diskusi bersama guru;
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RKH), lembar penilaian anak;
- 3) Menyiapkan media yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran (sesuai dengan tema pembelajaran);
- 4) Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa yang akan digunakan saat pelaksanaan siklus I.

b. Tahap Pelaksanaan (*action*)

Pada tahap ini dilaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain permainan tradisional gobak sodor di TK Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2015/2016. Siklus I ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- a. Menyiapkan siswa berbaris di halaman (senam);
- b. Mengkondisikan siswa (meletakkan tas dan tempat duduk);
- c. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa;
- d. Berdoa sebelum kegiatan dilaksanakan;
- e. Memberikan apersepsi; dan
- f. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

- a. Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran;
- b. Menunjukkan media yang akan digunakan dalam bermain gobak sodor berupa gambar denah gobak sodor;
- c. Melakukan tanya jawab kepada siswa;

- d. Memberi contoh cara bermain gobak sodor;
- e. Menjelaskan prosedur tugas;
- f. Anak mulai melaksanakan bermain gobak sodor;
- g. Mengamati dan menilai kegiatan anak dalam bermain gobak sodor.

3) Kegiatan Bebas

- a. Makan dan minum (berdoa sebelum dan sesudah makan);
- b. Bermain bebas (diluar/di dalam kelas);

4) Kegiatan Penutup

- a. Menanyakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan;
- b. Menyampaikan pesan dan tema pembelajaran esok hari;
- c. Berdoa dan mengucapkan salam.

c. Observasi

Pada tahap pelaksanaan (*action*) berlangsung, didalamnya dilaksanakan observasi sesuai dengan lembar observasi guru dan siswa kaitannya dengan hal tersebut, guru kelompok B2 dan teman sejawat yang akan bertindak sebagai observer.

Observasi yang dilakukan terhadap guru berkaitan dengan kesesuaian antara perencanaan dan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Observasi yang dilakukan terhadap anak yaitu kegiatan belajar anak di luar kelas (bermain gobak sodor) serta kemampuan motorik kasar anak.

d. Analisis dan Refleksi

Hasil observasi kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain tradisional gobak sodor, data hasil tes siswa setelah mengerjakan tugas dianalisis untuk selanjutnya dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Hasil refleksi ini merupakan keseluruhan gambaran hasil pelaksanaan tindakan siklus I yang dijadikan patokan keberhasilan pelaksanaan tindakan. Artinya berdasarkan hasil refleksi, tindakan yang telah dilakukan pada siklus I ini berhasil atau tidak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B2, hasil analisis dan refleksi pada siklus I ini yang

kemudian dijadikan sebagai acuan dalam merencanakan pelaksanaan siklus berikutnya atau siklus II.

### 3.5 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, dokumentasi, dan wawancara. Berikut uraian mengenai masing-masing metode pengumpulan data tersebut.

#### 3.1.1 Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2009:86). Senada dengan Dimiyati, (2013:92) Observasi metode pengumpulan data penelitian melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti.

Observasi dilakukan sebelum tindakan dan pada saat tindakan berlangsung. Observasi sebelum tindakan dilakukan guru kelompok B2 TK Bina Anaprasa NURIS Jember pada bulan September tahun pelajaran 2016/2017 yang bertujuan untuk menemukan permasalahan pembelajaran yang terjadi sehingga dapat dilakukan perbaikan melalui tindakan siklus I.

Observasi pada saat tindakan dilakukan untuk mengamati kegiatan guru dan anak dalam proses pembelajaran ketika anak melakukan unjuk kerja kegiatan permainan tradisional gobak sodor. Observasi ini dibantu oleh guru kelompok B2 dan teman sejawat yang bertindak sebagai pengamat. Lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru dan anak berupa *Rating Scale*. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan memberikan penilaian kepada anak dalam melakukan koordinasi mata, tangan, dan kaki berupa permainan gobak sodor.

#### 3.1.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah sekumpulan berkas yaitu mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda dan sebagainya (Margono, 2007:187). Sejalan dengan itu menurut Masyhud,

(2012:216) dokumentasi digunakan untuk membantu peneliti dan menjangkau data yang bersumber dari dokumen. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dokumen yaitu jumlah anak dalam kelas, profil sekolah, daftar nama guru, daftar anak kelompok B2, perangkat pembelajaran berupa kurikulum, rencana kegiatan mingguan, rencana kegiatan harian, dan hasil belajar siswa khususnya dalam kegiatan bermain gobak sodor. Metode dokumentasi digunakan karena metode ini lebih efektif apabila terdapat kesalahan, dokumen yang digunakan masih tetap ada dan belum ada perubahan.

### 3.1.3 Wawancara

Wawancara dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran data dengan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu (Sanjaya, 2009:96). Wawancara digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan secara detail dan menyeluruh. Metode wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data secara langsung dan lebih detail dari narasumber mengenai proses pembelajaran kemampuan motorik kasar yang dilaksanakan oleh guru kelompok B2. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara sebelum tindakan bertujuan untuk memperoleh data sejauh mana pembelajaran motorik kasar yang dilaksanakan guru kelompok B2 selama ini serta untuk memperoleh tanggapan guru kelompok B2 mengenai kegiatan yang pernah dilakukan sebelumnya. Wawancara setelah tindakan bertujuan untuk memperoleh tanggapan guru kelompok B2 TK Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2016/2017 mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

### 3.1.4 Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu (Masyhud, 2014 : 215). Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah anak melakukan unjuk kerja secara langsung untuk diamati. Penelitian ini menggunakan tes karena dalam meningkatkan motorik kasar anak membutuhkan kegiatan yang dilakukan secara langsung, sehingga mampu

mengetahui secara langsung motorik kasar anak. Tes ini digunakan untuk menilai motorik kasar anak dalam bermain gobak sodor.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis tentang aktivitas guru dan anak selama penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data kuantitatif merupakan analisis data dari hasil pemaparan data-data yang diperoleh dari analisis data kualitatif kemudian dianalisis dalam bentuk angka. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk memperkuat hasil data kualitatif.

Menurut Masyhud, (2012:269) teknik analisis data kuantitatif menggunakan angka-angka sebagai teknik utama melakukan analisis data. Analisis data kualitatif adalah gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari tes hasil belajar, sedangkan teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, lembar observasi, dan tes hasil belajar.

#### 3.6.1 Langkah-langkah Analisis Data

Data yang akan dianalisis dalam penelitian terdiri atas tiga langkah. Berikut langkah-langkah analisis data:

- a. merekap hasil tes unjuk kerja
- b. memberi skor kepada setiap anak sesuai indikator dan kriteria penilaian yang telah ditentukan
- c. mengolah skor dengan rumus sebagai berikut:
  - 1) Analisis data individu

Rumus:

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

Keterangan:

$Pi$  : Presentasi individu

$srt$  : Skor tercapai individu

$si$  : Skor ideal yang dapat dicapai individu

$100$  : konstanta

(Sumber: Masyhud, 2014:284)

- 2) Rumus persentase ketuntasan belajar

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

Keterangan:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

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

- 3) Analisis data klasikal

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

Keterangan:

M : mean (rata-rata)

$\sum X$  : jumlah nilai

N : banyak nilai

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

### 3.6.2 Kualifikasi Penilaian

Kualifikasi penilaian anak dalam penelitian ini yaitu apabila anak dari hasil tes unjuk kerja memperoleh skor 0-20, maka nilai anak dikualifikasikan sangat kurang, apabila anak dari hasil tes unjuk kerja memperoleh skor 21-40, maka nilai anak dikualifikasikan kurang, apabila anak dari hasil tes unjuk kerja memperoleh skor 41-60, maka nilai anak dikualifikasikan cukup. Anak dikualifikasikan baik apabila dari tes hasil unjuk kerja memperoleh skor 61-80, sedangkan nilai anak dikualifikasikan sangat baik jika dalam tes unjuk kerja memperoleh skor 81-100. Berikut kualifikasi penilaian kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain gobak sodor dalam bentuk table.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	80-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat kurang	1-20

( Sumber: Masyhud, 2014: 289)

Kriteria keberhasilan dan proses meningkatkan kemampuan motorik melalui kegiatan bermain gobak sodor baik secara individu dan klasikal yaitu:

- a. Apabila nilai tes yang diperoleh anak secara individu mencapai nilai  $\geq 61$ , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik melalui kegiatan bermain gobak sodor;
- b. Apabila nilai tes yang diperoleh suatu kelas mencapai nilai  $\geq 61$ , maka pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil. Artinya kegiatan bermain gobak dalam pembelajaran di kelompok B2 Bina Anaprasa NURIS Jember tahun pelajaran 2016/2017 dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar.

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tindakan yang sudah dilakukan pada pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional gobak sodor selama 2 siklus, serta hasil refleksi maka dapat diperoleh kesimpulan yang menggambarkan keseluruhan hasil penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Kesimpulan yang dimaksud adalah antara lain:

- 5.1.1 Penerapan metode bermain gobak sodor untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017, dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan dengan menggunakan metode demonstrasi, langkah-langkahnya yaitu Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kemudian guru menunjukkan media bermain gobak sodor berupa arena permainan yang digunakan pada saat bermain, anak mendengarkan guru ketika menjelaskan aturan bermain, kemudian guru membagi anak menjadi beberapa kelompok lalu guru memberi contoh cara bermain gobak sodor kemudian guru meminta anak untuk mempraktekkan cara bermain gobak sodor dengan cara yang sudah di contohkan oleh guru, tetapi pada siklus II guru langsung meminta anak untuk mempraktekkan cara bermain gobak sodor tanpa diberi contoh agar anak lebih fokus dan mengingat kembali aturan dan cara bermain gobak sodor dengan benar sehingga hasilnya bisa maksimal
- 5.1.2 Melalui penerapan metode bermain gobak sodor, nilai kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 dalam bermain gobak sodor di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember tahun

pelajaran 2016/2017 meningkat. Nilai rata-rata kelas pada siklus I 71 dan pada siklus II meningkat menjadi 81.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

### 5.2.1 Bagi guru

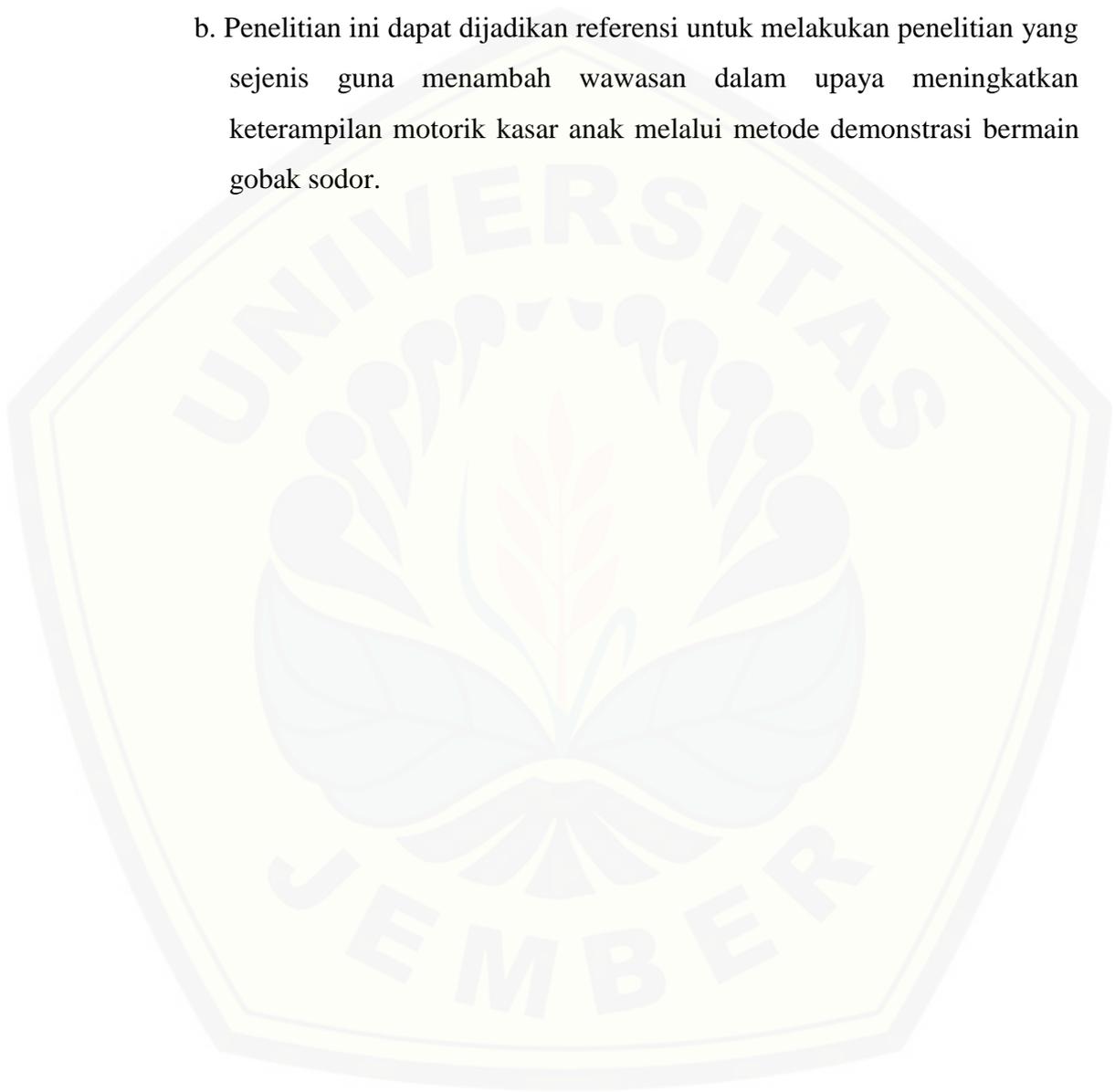
- a. hendaknya guru kelompok B dapat menggunakan metode demonstrasi menggunakan bermain tradisional gobak sodor sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak;
- b. hendaknya guru kelompok A juga menerapkan metode demonstrasi menggunakan bermain tradisional gobak sodor dalam mengembangkan kemampuan yang lain pada anak;
- c. hendaknya guru menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran.

### 5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. Hendaknya memfasilitasi dan mendukung pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dengan bermain tradisional gobak sodor bagi guru-guru, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas;
- b. Hendaknya penelitian dengan metode demonstrasi menggunakan bermain tradisional gobak sodor dapat dijadikan salah satu alternatif untuk lebih mengembangkan pembelajaran di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember;
- c. Hendaknya menyarankan kepada guru-guru untuk menerapkan metode demonstrasi menggunakan bermain tradisional gobak sodor dalam meningkatkan kemampuan anak, khususnya keterampilan motorik kasar anak.

### 5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian sejenis, terutama ruang lingkup yang lebih luas dan bermanfaat bagi pengembangan pendidikan;
- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis guna menambah wawasan dalam upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui metode demonstrasi bermain gobak sodor.



**DAFTAR PUSTAKA**

- A. Husna, M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: C.V.Andi Offset.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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 (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ekarini, Dian. 2014. “*efektivitas Permainan Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Pada Siswa SD Negeri 1 Tegalsari Banyuwangi*”. Tidak diterbitkan. Skripsi. Jember. Perpustakaan: Universitas Jember.
- Ernawati, D. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Retrieved November 29,2016,from.[http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2015/11.1.01.11.0163](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.11.0163).
- Fikriyati, Mirror. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media.
- Harun. 2012. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media.
- Harun Rasyid, dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Ismail, A. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Magsun, H. S. dan Lathief, M. A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember
- Margono, S. 2007. *Metologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan. 2013. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdinas Dijet Dikti Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, T. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Pamadi, H. 2001. *Bermain Gobak Sodor*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Perdani, P. A. 2013. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 345-348.
- Rahyubi, H. 2012. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa media
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, Sugeng. 2011. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soemitro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Sujarno. 2011. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- Sujiono, B. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Y.N. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Bambang. 2012. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang: Universitas Terbuka

- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tanjung H, W. & Kartini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Tedjasaputra, M. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tilong, A. S. 2012. *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahyuni, Ika Sri. 2009. *Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Cakraningratan Surakarta*. Retrieved.Februari.13,2017,from.  
<http://eprints.uns.ac.id/5832/1/110691602201011031.pdf>
- Watimah. 2014. *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Anak Kelompok B TK Khalifah*. Retrieved.Oktober.01,2016,from.[http://eprints.uny.ac.id/13036/1/WATI MAH%20PG/PAUD](http://eprints.uny.ac.id/13036/1/WATI%20PG/PAUD).
- Wiyani, Novan Ardi. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini : Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik Paud dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Gayam Media.
- Yudha M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

## DAFTAR LAMPIRAN

## Lampiran A MATRIK PENELITIAN

## MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran	1. agaimanakah penerapan permainan tradisional gobak sodor yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B Di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran	1. Permainan tradisional gobak sodor	1. Permainan tradisional gobak sodor – ukuran petak – ketepatan membentuk kelompok – Tim jaga – Tim lawan – Kerja sama antar anak	1. Subyek penelitian: anak kelompok B di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember 2. Informan penelitian: guru kelas kelompok B di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan	1. Penentuan daerah penelitian TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember. 2. Jenis Rancangan Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK). 3. Metode Pengumpulan data: a. wawancara b. Observasi c. Dokumentasi 4. Analisis Data : a. Diskriptif Kualitatif b. Diskriptif Kuantitatif	Jika guru menerapkan permainan tradisional gobak sodor, maka kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember akan meningkat.

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pelajaran 2016/2017	2015/2016?  2. agaimanakah Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di TK Nurul Islam Kota Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?	2. Kemampuan motorik kasar	2. Kemampuan motorik kasar - Kelincahan Gerak Tubuh Saat Melintasi Rintangan - Keaktifan Saat Menghindari Lawan - Keseimbangan badan - Kecepatan menuju garis finis	Antirogo Kabupaten Jember tahun ajaran 2015/2016. 3. Orang tua/wali murid 4. Referensi yang relevan 5. Dokumen	- Analisis data individu Rumus : Pi = $\frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ Keterangan: Pi :Prestasi individu Srt : Skor riil tercapai Si : Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu 100 : Konstanta (Masyhud. 2014:284-286)  - Analisis data	

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					<p>ketuntasan hasil belajar anak</p> $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$ <p>Keterangan:  <i>fr</i> : frekuensi relatif  <i>f</i>:frekuensi yang didapatkan  <i>ft</i> : frekuensi total                      100% : kostanta                      (Sumber:Magsun, dkk.1992)</p> <p>- Analisis data klasikal</p> <p>Kelas</p> $M = \frac{\sum X}{N}$ <p>Keterangan:  <i>M</i> : Mean (rata-rata)  <math>\sum X</math>: jumlah nilai  <i>N</i> :                      banyaknya nilai                      (Sumber:Magsun, dkk.1992)</p>	

**Lampiran B Pedoman Pengumpulan Data****B.1 Pedoman Observasi**

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Proses penerapan metode permainan tradisional gobak sodor	Guru kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam
2.	Aktivitas anak	Anak kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam

**B.1 Pedoman Wawancara**

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Sebelum pelaksanaan penelitian	
	a. Kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam
	b. Metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam
	c. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam
	d. Kendala yang dialami saat pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar	Guru kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam
2	Setelah pelaksanaan penelitian	
	a. Tanggapan guru tentang metode permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak	Guru kelompok TK Bina Anaprasa Nurul Islam
	b. Kendala yang dialami dalam penerapan permainan tradisional gobak sodor	Guru kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam

### B.2 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Daftar nama anak kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam	Dokumen
2.	Daftar nama guru TK Bina Anaprasa Nurul Islam	Dokumen
3.	Profil Sekolah TK Bina Anaprasa Nurul Islam	Dokumen
4.	Perangkat pembelajaran TK Bina Anaprasa Nurul Islam	Dokumen
5.	Daftar nilai anak kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam	Dokumen
6.	Foto kegiatan selama proses penerapan metode permainan tradisional gobak sodor	Dokumen

### B.3 Pedoman Tes

#### Tes Unjuk Kerja

No	Data yang aka diperoleh	Sumber Data
1	Skor hasil tes peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan gobak sodor	Anak kelompok B TK Bina Anaprasa Nurul Islam

**Lampiran C PEDOMAN WAWANCARA****C.1. Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang metode dan media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran, kendala yang terjadi selama pembelajaran, dan memperoleh informasi tentang kemampuan motorik kasar anak.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B

Nama Guru : Supiana

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Bagaimanakah perkembangan kemampuan motorik kasar anak kelompok B saat ini?	Kemampuan motorik kasar anak di kelompok B masih rendah, hal ini terlihat pada saat praktek dikelas hanya sebagian anak saja yang aktif melakukan gerakan yang disuruh oleh guru.
2.	Metode apa yang biasanya digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar?	Metode yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak seperti berlari, melompat, meloncat dan sebagainya.
3.	Media apa yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar?	Media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan media permainan modern seperti lompat tali, menangkap dan melambungkan bola.
4.	Kendala apa yang dihadapi dalam pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar ?	Kendala yang dihadapi saat pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu perhatian anak kurang fokus pada pembelajaran karena media yang digunakan kurang menarik.

Guru Kelompok B

Jember, 16 September 2016  
Pewawancara

Supiana  
NUPTK. 295574769300072

Zhendi Merlita Amanda  
NIM. 120210205069

**C.2. Pedoman Wawancara Guru Sesudah Tindakan**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran di kelas setelah diadakan tindakan kelas, kemampuan motorik kasar anak dan kendala yang dihadapi anak dengan permainan tradisional gobak sodor

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B

Nama Guru : Supiana

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah metode permainan tradisional gobak sodor efektif dalam pembelajaran pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak?	Menurut saya, metode permainan tradisional gobak sodor efektif untuk diterapkan dalam kemampuan motorik kasar pada anak, sehingga bisa diterapkan kembali dalam pembelajaran selanjutnya
2.	Apakah metode permainan tradisional gobak sodor lebih efisien untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak?	Menurut saya lebih efisien karena metode demonstrasi permainan tradisional gobak sodor dapat melatih perkembangan motorik anak terutama dalam berlari, dan melompat.
3.	Bagaimanakah kemampuan motorik kasar anak setelah tindakan?	Menurut saya meningkat karena dengan metode bermain gobak sodor anak sudah mampu berlari dan melompat dengan tepat.

Guru Kelompok B

Jember, 11 Maret 2017  
Pewawancara

Supiana  
NUPTK. 295574769300072

Zhendi Merlita Amanda  
NIM. 120210205069



No	Nama	Indikator penilaian																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kelincahan Gerak Tubuh Saat Melintasi Rintangan				Keaktifan Saat Menghindari Lawan				Keseimbangan badan				Kecepatan menuju garis finis						SA	B	C	K	SK	T	BT
10.	Efendi																									
11.	Izzul																									
12.	Rizky																									
13.	Safa																									
14.	Safina																									
15.	Rani																									
16.	Azizah																									
17.	Darel																									
18.	Anton																									
19.	Bagas																									
20.	Radit																									
		Jumlah																								
		Nilai Rata-Rata Kelas																								

## D.2 Pedoman Pengolahan Skor Individu

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

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

Keterangan:

- pi : prestasi individual  
 srt : skor riil tercapai individu  
 si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu  
 100 : Konstanta

## D.3 Pedoman Pengolahan Skor Klasikal atau Kelompok

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

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

Keterangan:

- M : Mean (rata-rata)  
 $\sum X$  : jumlah nilai  
 N : Banyaknya nilai (jumlah anak)

(sumber: Magsun, dkk 1922)

## D.4 Pedoman Pengolahan Persentase nilai

Untuk mengetahui frekuensi dan persentase digunakan rumus :

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

Keterangan:

- fr : frekuensi relative  
 f : frekuensi yang didapatkan  
 ft : frekuensi total  
 100% : konstanta

(sumber: Magsun, H.S, dkk.,1992)

### D.5 Pedoman Kualifikasi Penilaian Keterampilan Motorik Kasar Anak

Tabel Kualifikasi Penilaian Keterampilan Motorik Kasar Anak

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

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

### D.6 Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor.

No	Indikator	Kriteria	Nilai
1.	Kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi rintangan	a. Anak tidak mampu bergerak lincah dengan tepat	1
		b. Anak mulai mampu bergerak lincah dibantu guru	2
		c. Anak mampu bergerak lincah namun belum sempurna	3
		d. Anak mampu bergerak lincah dengan cepat dan tepat	4
2.	Keaktifan anak saat menghindari lawan	a. Anak tidak mampu menghindari lawan dengan sigap	1
		b. Anak mulai mampu menghindari lawan dibantu guru	2
		c. Anak mampu menghindari lawan namun masih terjadi kesalahan	3
		d. Anak mampu menghindari lawan dengan cepat dan tepat.	4
3.	Keseimbangan badan	a. Anak tidak mampu menyeimbangkan badan dengan tepat	1
		b. Anak mulai mampu menyeimbangkan badan dibantu guru	2
		c. Anak mampu menyeimbangkan badan namun masih belum sempurna	3
		d. Anak mampu menyeimbangkan badan dengan cepat dan tepat	4
4.	Kecepatan menuju garis finis	a. Anak tidak mampu bergerak cepat menuju garis finis	1
		b. Anak mulai mampu bergerak cepat	2

		menuju garis finis dibantu guru	
		c. Anak mampu bergerak cepat menuju garis finis namun masih belum sempurna	3
		d. Anak mampu bergerak cepat menuju garis finis dengan sigap dan tepat.	4



**D.7 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Dalam Bentuk Rating Scale SIKLUS I**

Kelas/ kelompok : B2

Hari/ Tanggal Observasi: Sabtu / 4 Maret 2017

No	Nama	Indikator penilaian																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kelincahan Gerak Tubuh Saat Melintasi Rintangan				Keaktifan Saat Menghindari Lawan				Keseimbangan badan				Kecepatan menuju garis finis						SA	B	C	K	SK	T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1.	Afril			√					√				√				√	14	87,05	√					√	
2.	Alif			√			√						√				√	13	81,25	√					√	
3.	Alvian		√			√							√				√	10	62,05		√				√	
4.	Felisha			√					√				√				√	15	93,75	√					√	
5.	Kevin		√					√					√				√	13	81,25	√					√	
6.	Marsha		√					√					√				√	12	75,00		√				√	

No	Nama	Indikator penilaian																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kelincahan Gerak Tubuh Saat Melintasi Rintangan				Keaktifan Saat Menghindari Lawan				Keseimbangan badan				Kecepatan menuju garis finis						SA	B	C	K	SK	T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
7.	Dava		√				√						√			√		11	68,75		√			√		
8.	Jovin		√					√					√		√			11	68,75		√			√		
9.	Bahtiar		√				√						√			√		11	68,75		√			√		
10.	Efendi		√						√				√		√			12	75,00		√			√		
11.	Izzul		√					√					√		√			11	68,75		√			√		
12.	Rizky		√						√				√				√	14	87,05	√				√		
13.	Safa		√						√				√				√	14	87,05	√				√		
14.	Safina		√						√				√				√	14	87,05	√				√		

No	Nama	Indikator penilaian																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan		
		Kelincahan Gerak Tubuh Saat Melintasi Rintangan				Keaktifan Saat Menghindari Lawan				Keseimbangan badan				Kecepatan menuju garis finis						SA	B	C	K	SK	T	BT	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4										
15.	Rani		√					√					√				√		12	75,00		√				√	
16.	Azizah		√				√				√				√				8	50,00			√				√
17.	Darel		√				√				√				√				8	50,00			√				√
18.	Anton		√				√				√				√				8	50,00			√				√
19.	Bagas		√				√				√				√				8	50,00			√				√
20.	Radit	√				√						√				√			9	56,25			√				√
Jumlah																		1.422,75	7	8	5	0	0	15	5		
Nilai Rata-Rata Kelas																		71									
Persentase																		35	40	25	0	0					

Keterangan:

a. Perhitungan persentase kegiatan anak:

1. Jumlah anak Sangat Baik (SB)  $= \frac{7}{20} \times 100 = 35$

2. Jumlah anak Baik (B)  $= \frac{8}{20} \times 100 = 40$

3. Jumlah anak Cukup (C)  $= \frac{5}{20} \times 100 = 25$

4. Jumlah anak Kurang (K)  $= 0$

5. Jumlah anak Sangat Kurang (SK)  $= 0$

b. Perhitungan Rata-rata Anak

$$M = \frac{1380}{20} = 71$$

Hasil analisis data kegiatan anak selama proses pembelajaran siklus II menunjukkan nilai rata-rata hasil anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain gobak sodor sebesar 71 dengan kualifikasi yang menunjukkan bahwa anak baik dalam bermain gobak sodor

**D.8 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Dalam Bentuk Rating Scale SIKLUS II**

Kelas/ kelompok:B2

Hari/ Tanggal Observasi:Sabtu / 11 Maret 2017

No	Nama	Indikator penilaian																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kelincahan Gerak Tubuh Saat Melintasi Rintangan				Keaktifan Saat Menghindari Lawan				Keseimbangan badan				Kecepatan menuju garis finis						SA	B	C	K	SK	T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1.	Afril			√					√				√				√	15	93,75	√				√		
2.	Alif				√			√					√				√	15	93,75	√				√		
3.	Alvian			√			√						√				√	13	81,25	√				√		
4.	Felisha				√				√				√				√	16	100,00	√				√		
5.	Kevin			√					√				√				√	15	93,75	√				√		
6.	Marsha				√				√				√				√	16	100,00	√				√		
7.	Dava			√				√					√				√	14	87,50	√				√		
8.	Jovin			√				√					√		√			12	75,00	√				√		
9.	Bahtiar			√				√					√			√		13	81,25	√				√		

No	Nama	Indikator penilaian																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kelincahan Gerak Tubuh Saat Melintasi Rintangan				Keaktifan Saat Menghindari Lawan				Keseimbangan badan				Kecepatan menuju garis finis						SA	B	C	K	SK	T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
10.	Efendi				√				√				√				√	15	93,75	√					√	
11.	Izzul				√				√				√				√	15	93,75	√					√	
12.	Rizky				√				√				√				√	16	100,00	√					√	
13.	Safa		√						√				√				√	14	87,50	√					√	
14.	Safina		√						√				√				√	14	87,50	√					√	
15.	Rani		√					√					√			√		12	75,00	√					√	
16.	Azizah		√				√				√					√		8	50,00			√				√
17.	Darel		√				√				√					√		10	62,50	√					√	
18.	Anton		√				√				√					√		10	62,50	√					√	
19.	Bagas		√				√				√					√		8	50,00			√				√
20.	Radit	√				√					√					√		8	50,00			√				√

No	Nama	Indikator penilaian																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kelincahan Gerak Tubuh Saat Melintasi Rintangan				Keaktifan Saat Menghindari Lawan				Keseimbangan badan				Kecepatan menuju garis finis						SA	B	C	K	SK	T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
Jumlah																		1.618,75	17	0	3	0	0	17	3	
Nilai Rata-Rata Kelas																		81								
Persentase																		85	0	15	0	0				

Keterangan:

a. Perhitungan persentase kegiatan anak:

$$1. \text{ Jumlah anak Sangat Baik (SB)} = \frac{17}{20} \times 100 = 85$$

$$2. \text{ Jumlah anak Baik (B)} = 0$$

$$3. \text{ Jumlah anak Cukup (C)} = \frac{3}{20} \times 100 = 15$$

$$4. \text{ Jumlah anak Kurang (K)} = 0$$

$$5. \text{ Jumlah anak Sangat Kurang (SK)} = 0$$

b. Perhitungan Rata-rata Anak

$$\frac{1720}{20} = M = 81$$

Hasil analisis data kegiatan anak selama proses pembelajaran siklus II menunjukkan nilai rata-rata hasil anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain gobak sodor sebesar 81 dengan kualifikasi yang menunjukkan bahwa anak sangat baik dalam bermain gobak sodor.

**Lampiran E DOKUMENTASI****Lampiran E.1 Profil Sekolah****PROFIL SEKOLAH**

<b>Profil Lembaga</b>		
1.	Nama Lembaga	TK BINA ANAPRSA NURIS
2.	Jenis Program	Pendidikan TK
3.	Tahun berdiri	1988
4.	Alamat lengkap	
	Jalan	Jl Pangandaran 48
	RT/RW/Dusun	
	Desa/Kelurahan	Antirogo
	Kecamatan	Sumpersari
	Kabupaten/Kota	Jember
	Propinsi	Jawa Timur
5.	Penanggung jawab kelembagaan	
	Nama lengkap	KH. Muhyiddin Abdusshomad
	Jabatan	Ketua Yayasan Nurul Islam (NURIS)
	No. HP	081332036436
6.	Penanggung jawab Pengelola/Kepala	
	Nama Lengkap	Halimatus Sa'diyah S.Pd.
	Jabatan	Kepala Sekolah
	No. HP	082140744978
7.	Ijin Kelembagaan/Yayasan	
	Dikeluarkan oleh	Dinas Pendidikan
	Nomor	421.1/510/413/2014
	Tgl/bulan/tahun	05/02/2014
8.	NPWP Lembaga	
	Nomor	03.181.088.0.626.000
	Nama Lembaga yang tertera di NPWP	TK BINA ANAPRASA NURIS
9.	Rekening Bank An. Lembaga	
	Nama Bank	BRI
	No. Rekening	6213-01-004939-53-5
	Nama Lembaga yang ada di Rekening	TK BINA ANAPRASA NURIS ANTIROGO SUMPERSARI – JEMBER
	Alamat	Jl Pangandaran 48 Antirogo – Jember

**Lampiran E.1.2 Daftar Nama Anak****Daftar Nama Anak Kelompok B TK BINA ANAPRASA NURIS****Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember**

No	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Nama Orang Tua
1	Afril	Jember, 16 – 5 – 2010	Dianawati
2	Alif	Jember, 23 – 11 – 2010	Fera Farid
3	Alvian	Jember, 03 – 3 – 2010	Devi puswati
4	Felisha	Jember, 08 – 4 – 2011	Faizatul
5	Kevin	Jember, 15 – 9 – 2010	Izatul
6	Marsha	Jember, 16 – 9 – 2010	Yun siti
7	Dava	Jember, 19 – 5 – 2010	Uswatun
8	Jovin	Jember, 28 – 12 – 2010	Holida
9	Bahtiar	Jember, 11 – 9 – 2010	Ama
10	Efendi	Jember, 16 – 2 – 2010	Zhilfi
11	Izzul	Jember, 20 – 8 – 2010	Fitri
12	Rizky	Jember, 5 – 6 – 2010	Devi
13	Safa	Jember, 30 – 9 – 2010	Ratna
14	Safina	Jember, 15 – 8 – 2010	Alfiah (Alm)
15	Rani	Jember, 25 – 2 – 2010	Rita sugiarti
16	Azizah	Jember, 23 – 12 – 2010	Feni
17	Darel	Jember, 15 – 5 – 2010	Laily
18	Anton	Jember, 12 – 1 – 2010	Rura
19	Bagas	Jember, 7 – 10 – 2010	Hj. Umi
20	Radit	Jember, 8 – 9 – 2010	Jumiati

**Lampiran E.1.3 Daftar Nama Guru****Daftar Nama Guru TK BINA ANAPRASA NURIS****Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember**

No.	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Pendiidkan Terakhir	Jabatan
1.	Halimatus Sa'diyah, S.Pd	Jember, 6 April 1966	S1 PAUD	Kepala Sekolah
2.	Uswatun Hasanah	Jember, 25 Desember 1971	PGAN	Guru
3.	Rukmiati, S.Pd	Jember, 08 Juni 1975	S1 PAUD	Guru
4.	Supiana	Jember, 23 Juni 1969	PGAN	Guru
5.	Ihtaramul Jannah, S.Pd.I	Jember, 14 September 1991	S1 PAI	Guru
6.	Wiwien H.P,S.P,S.Pd	Jember, 11 Mei 1971	S1 PAUD	Guru

**LAMPIRAN E.2 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PRA-SIKLUS**

**Semester /Bulan/Minggu ke** : I / September / VII

**Hari / Tanggal** : Jum'at, 3 September 2016

**Kelompok / Usia** : B / 5 – 6 Tahun

**Tema/Sub tema** : binatang / macam-macam binatang

**Materi** :

1. Macam-macam binatang
2. Binatang ternak
3. Binatang buas
4. Serangga
5. Makanan binatang

**Alat dan Bahan :**

- LKS
- Lem
- Gambar untuk mewarnai
- Buku gambar
- pensil
- Spidol

**Pembukaan :**

- Baris di halaman
- Salam/ berdoa
- Menyanyikan lagu “empat sehat lima sempurna”

**Inti :**

- Berdoa sebelum melakukan kegiatan (NAM. 8)
- Bercerita tentang macam-macam binatang (Bhs.11)
- Menyebutkan kejanggalan dari gambar hewan (Kognitif 12)
- Mau menunggu giliran saat menyebutkan suatu kejanggalan dari gambar hewan(Sosem.6)
- Melakukan senam fantasi bentuk meniru dan mewarnai gambar hewan (fisik. 9)

**Recalling :**

- Merapikan mainan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

**Penutup :**

- Tanya jawab kegiatan satu hari
- Bernyanyi
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

**Rencana evaluasi :**

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatan (anekdot record, catatan observasi, hasil karya)

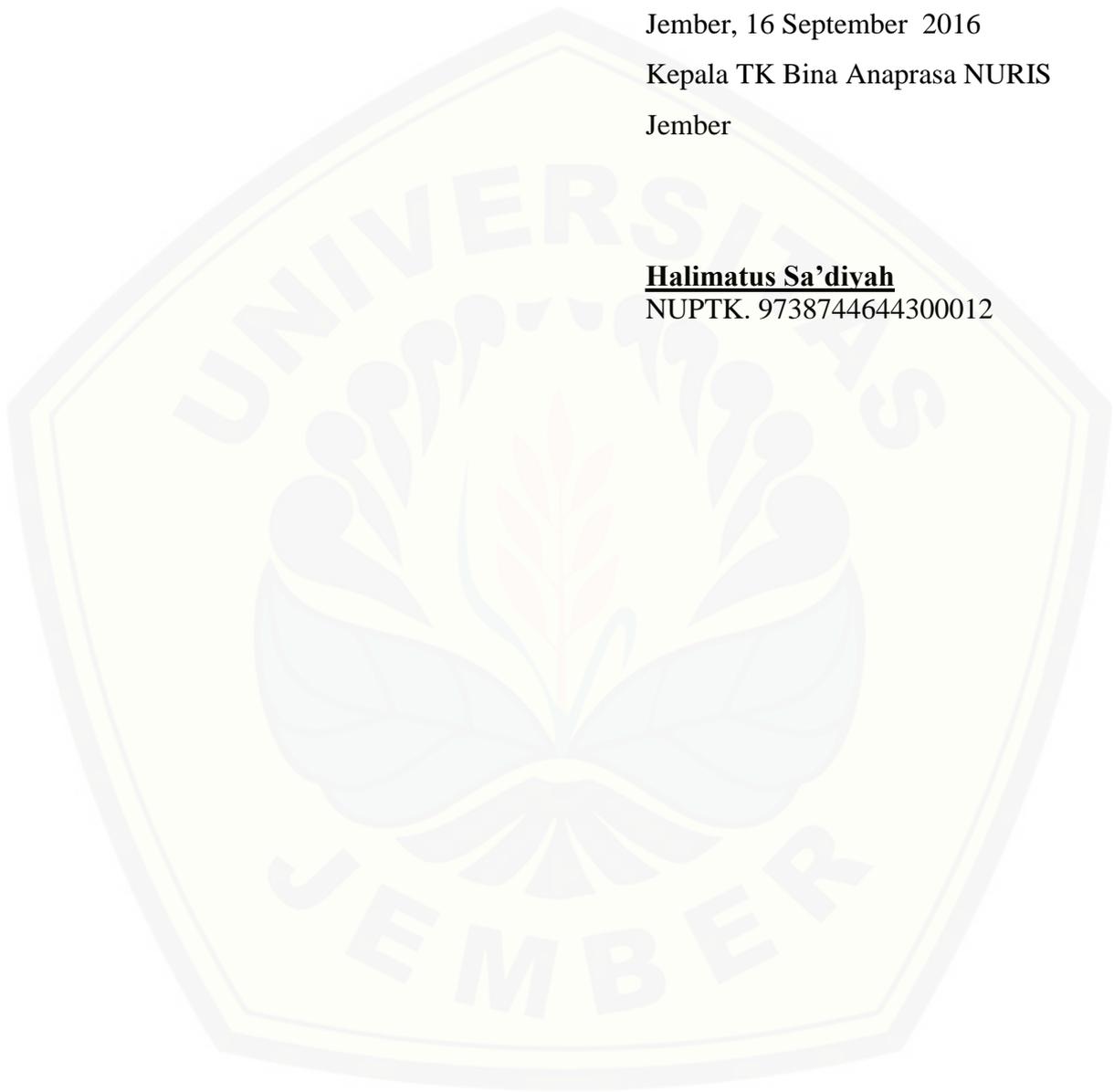
Jember, 16 September 2016

Kepala TK Bina Anaprasa NURIS

Jember

**Halimatus Sa'diyah**

NUPTK. 9738744644300012



**Lampiran F. DAFTAR NILAI PRA SIKLUS****Lembar Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Bina  
Anaprasa Nurul Islam Kabupaten Jember**

NO.	NAMA ANAK	KRITERIA PENILAIAN				
		SB	B	C	K	SK
1	Afril	√				
2	Alif		√			
3	Alvian		√			
4	Felisha		√			
5	Kevin			√		
6	Marsha		√			
7	Dava			√		
8	Jovin			√		
9	Bahtiar	√				
10	Efendi			√		
11	Izzul			√		
12	Rizky		√			
13	Safa			√		
14	Safina			√		
15	Rani					√
16	Azizah			√		
17	Darel			√		
18	Anton				√	
19	Bagas					√
20	Radit			√		
<b>TOTAL</b>		<b>2</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>PRESENTASE (%)</b>		<b>10 %</b>	<b>25 %</b>	<b>50 %</b>	<b>10 %</b>	<b>5 %</b>

Keterangan:

Kriteria penilaian :

SB (Sangat Baik) : Anak mampu melakukan gerakan hewan dengan baik dan benar.

B (Baik) : Anak mampu melakukan gerakan hewan tetapi belum sempurna.

C (Cukup) : Anak mampu melakukan gerakan hewan dengan bantuan guru.

K (Kurang) : Anak belum mampu melakukan gerakan hewan .

SK (Sangat Kurang) : Anak tidak mau melakukan gerakan hewan.

Penghitungan persentase hasil penilaian kemampuan motorik kasar anak

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

Keterangan:

$fr$  : frekuensi relatif

$f$  : frekuensi yang didapatkan

$ft$  : frekuensi total

100% : Konstanta

$$SK = 1/20 \times 100\% = 5\%$$

$$K = 2/20 \times 100\% = 10\%$$

$$C = 10/20 \times 100\% = 50\%$$

$$B = 5/20 \times 100\% = 25\%$$

$$SB = 2/20 \times 100\% = 10\%$$

Kriteria Penilaian Kemampuan motorik kasar Anak

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

Suatu kelas dikatakan tuntas dalam pembelajaran bila mencapai nilai  $\geq 61$ , ketuntasan hasil belajar anak klasikal :

Tuntas :  $7/20 \times 100\% = 35\%$

Tidak tuntas :  $13 \times 20 \times 100\% = 65\%$

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil observasi awal tentang kemampuan motorik kasar anak secara klasikal berdasarkan persentase didapatkan 65% belum tuntas dalam belajar, dan sebanyak 35% sudah tuntas dalam belajar, sehingga dilakukan tindakan pada siklus I agar kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat.

Jember, 16 September 2016

Guru Kelompok B

**Supiana**

NUPTK. 295574769300072

**Lampiran F.2 FOTO PELAKSANAAN PENELITIAN**

**F.2.1 Foto Pelaksanaan Siklus I**



Gambar 1. Guru menjelaskan cara bermain gobak sodor



Gambar 2. Guru membantu anak memulai permainan gobak sodor

**F.2.2 Foto Pelaksanaan Siklus II**



Gambar 1. Tim lawan tidak tersentuh oleh tim jaga



Gambar 2. Tim lawan tersentuh oleh tim jaga



Gambar 3. Anak lolos sampai garis

**Lampiran G Perangkat Pembelajaran****Lampiran G.1 Rencana Kegiatan Harian Siklus I****Kelompok : B****Semester / Minggu : 2 / 9****Tema / Sub Tema : Air, Udara Dan Api / Air dan Udara****Hari / Tanggal : Sabtu/4 Maret 2017****I. PEMBUKAAN**

- Salam pagi hari : menyambut kedatangan anak dengan hati senang
- Ikrar dan berdoa : Doa bersama, antara guru dan siswa
- Jurnal pagi : Menanyakan situasi siswa pagi ini, dan membicarakan kegiatan kemaren dan kegiatan hari ini.

**II. INTI**

INDIKATOR	TUJUAN	STRATEGI PEMBELAJARAN			KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		MATERI	METODE	MEDIA	GURU	ANAK	
Nilai moral dan agama mengucap moral	Setelah guru memberi contoh anak mampu	Surat-surat pendek dalam al-qur'an	Bercakap-cakap	Juz 'amma	Guru mengajak anak untuk menghafalkan surat-surat	Anak menghafalkan surat-surat pendek yang	Observasi

INDIKATOR	TUJUAN	STRATEGI PEMBELAJARAN			KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		MATERI	METODE	MEDIA	GURU	ANAK	
keagamaan (MA.14)	menghafalkan beberapa surat pendek dalam al-qur'an				pendek	diajarkan oleh guru	
Kognitif menyebutkan simbol huruf yang dikenal (K.15)	Setelah guru memberi contoh anak mampu menyebutkan simbol huruf	Aturan permainan gobak sodor	Demonstrasi Praktek langsung	Untuk permainan gobak sodor	Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok lalu mengundi untuk menjadi tim lawan dan tim jaga	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru kemudian anak berdiri di depan sesuai perannya</li> <li>- Anak menyebutkan simbol L (lawan) dan J (jaga)</li> </ul>	Observasi
Bahasa	Setelah guru	Aturan	Demonstrasi	Permainan	- Guru menjelaskan	Anak	Observasi

INDIKATOR	TUJUAN	STRATEGI PEMBELAJARAN			KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		MATERI	METODE	MEDIA	GURU	ANAK	
mentaati peraturan	memberi contoh anak dapat mentaati peraturan	permainan gobak sodor		gobak sodor	aturan bermain gobak sodor	mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	
Fisik Motorik berlari sambil melompat dengan seimbang	Setelah guru memberi penjelasan dan contoh anak mampu bermain tanpa jatuh	Permainan gobak sodor	Bermain	Permainan gobak sodor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengajak anak membuat arena permainan gobak sodor</li> <li>- Guru memberikan contoh bermain gobak sodor</li> <li>- Guru memberikan aba-aba kepada anak untuk memulai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru</li> <li>- Anak melihat dan memperhatikan guru yang sedang memberikan contoh</li> <li>- Anak melakukan kegiatan bermain</li> </ul>	Observasi

INDIKATOR	TUJUAN	STRATEGI PEMBELAJARAN			KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		MATERI	METODE	MEDIA	GURU	ANAK	
					permainan - Guru mengamati berlangsungnya kegiatan bermain	gobak sodor - Anak mentaati peraturan permainan	
Sosial emosional Menunjukkan emosi yang wajar, senang dan lain-lain	Setelah guru memberikan permainan gobak sodor anak mampe menunjukkan emosi yang wajar, senang dan lain-lain	Permainan gobak sodor	Bermain	Permainan Gobak Sodor	Guru memberikan pertanyaan kepada anak	Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	Observasi

III. PENUTUP

Evaluasi kegiatan hari ini, dan memberi gambaran untuk kegiatan esok hari  
Doa, salam, dan pulang

Jember, 4 Maret 2017

Guru kelompok B2

Peneliti

Supiana  
NUPTK. 295574769300072

Zhendi Merlita Amanda  
NIM. 120210205069

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Halimatus Sa'diyah  
NUPTK. 9738744644300012

**Lampiran G.2 Rencana Kegiatan Harian Siklus II**

**Kelompok : B**

**Semester / Minggu : 2 / 10**

**Tema / Sub Tema : Air, Udara Dan Api / Api**

**Hari / Tanggal : Sabtu/11 Maret 2017**

**IV. PEMBUKAAN**

- Salam pagi hari : menyambut kedatangan anak dengan hati senang
- Ikrar dan berdoa : Doa bersama, antara guru dan siswa
- Jurnal pagi : Menanyakan situasi siswa pagi ini, dan membicarakan kegiatan kemaren dan kegiatan hari ini.

**V. INTI**

INDIKATOR	TUJUAN	STRATEGI PEMBELAJARAN			KEGIATAN PEMBELAJARAN		Penilaian
		MATERI	METODE	MEDIA	GURU	ANAK	
Menyebutkan beberapa ciptaan Allah (PAI 3)	Setelah guru memberi contoh anak mampu menyebutkan beberapa ciptaan Allah		Bercakap -cakap	Gambar	- Guru menjelaskan macam-macam ciptaan Allah - Guru menunjukkan gambar ciptaan Allah	- anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru - anak menjawab pertanyaan dari guru	Observasi

INDIKATOR	TUJUAN	STRATEGI PEMBELAJARAN			KEGIATAN PEMBELAJARAN		Penilaian
		MATERI	METODE	MEDIA	GURU	ANAK	
Mengajak teman bermain (B.8)	Setelah guru memberi contoh tentang permainan gobak sodor, anak mampu mengajak bermain temannya	Permainan gobak sodor	Demonstrasi		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengenalkan permainan gobak sodor kepada anak</li> <li>- Guru menjelaskan kepada anak cara bermain gobak sodor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru</li> <li>- Anak mengajak temannya untuk bermain gobak sodor</li> </ul>	Observasi
Menunjuk lambang 1-10 (K.35)	Setelah guru menjelaskan tentang aturan permainan anak dapat menghitung anggota kelompoknya	Aturan permainan	Demonstrasi	Permainan gobak sodor	Guru menjelaskan aturan permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memperhatikan penjelasan dari guru</li> <li>- Anak menghitung jumlah anggota kelompoknya</li> </ul>	Observasi
membuat	Setelah guru	Permainan	Demonstrasi	Permainan	- Guru mengajak anak untuk	- Anak memperhatikan	Observasi

INDIKATOR	TUJUAN	STRATEGI PEMBELAJARAN			KEGIATAN PEMBELAJARAN		Penilaian
		MATERI	METODE	MEDIA	GURU	ANAK	
bentuk dan mainan dari berbagai media (F.27)	memberikan penjelasan dan contoh anak mampu membuat bentuk dan mainan dari berbagai media	gobak sodor	asi	n gobak sodor	membuat arena permainan gobak sodor - Guru memberikan contoh cara bermain gobak sodor - Guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan - Guru mengamati berlangsungnya kegiatan bermain	dan melihat guru yang sedang memberikan contoh - Anak melakukan kegiatan bermain gobak sodor	
Mau menunggu giliran/antri (S.6)	Setelah guru memberikan penjelasan anak dapat antri atau menunggu giliran pada saat bermain gobak sodor	Permainan gobak sodor	Demonstrasi	Permainan gobak sodor	- Guru memberikan penjelasan kepada anak jika bermain gobak sodor anak harus mengantri atau menunggu giliran kapan waktunya bermain.	- Anak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru	Observasi

VI. PENUTUP

Evaluasi kegiatan hari ini, dan memberi gambaran untuk kegiatan esok hari Doa, salam, dan pulang

**Jember, 11 Maret 2017**

**Guru kelompok B2**

**Peneliti**

**Supiana**  
**NUPTK. 295574769300072**

**Zhendi Merlita Amanda**  
**NIM. 120210205069**

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

**Halimatus Sa'diyah**  
**NUPTK. 9738744644300012**

## Lampiran H Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN  
TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kalimantan 37 Kampus Bumi Tegalboto Kotak Pos 162 Jember 6812  
Telp/fax (0331) 334988, 336084  
Laman: [www.fkip.unjember.ac.id](http://www.fkip.unjember.ac.id)

Nomor 1347 UN25.1.5/PL.5/2017

Lampiran :-

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

21 FEB 2017

Yth. Kepala TK. TK Bina Anaprasa Nurul Islam  
Antirogo-Jember

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

Nama : Zhendi Merlita Amanda  
NIM : 120210205069  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016" di sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon perkenan kesediaan Saudara/i untuk dapat menerima dan memberikan informasi yang diperlukan.

Atas perhatian dan kerjasama saudara/i, kami mengucapkan terimakasih.

a.n Dekan  
Pembantu Dekan I

  
Dr. Sukatman, M.Pd.  
NIP. 19640123 199512 1 001

## Lampiran I Surat Bukti Penelitian



**TAMAN KANAK-KANAK  
BINA ANAPRASA NURIS JEMBER**  
Jl. Pangadaran 48 Antirogo – Sumbersari - Jember 68125  
Telp. 082140744978

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Halimatus Sa'diyah

Jabatan : Kepala TK Bina Anaprasa Nurul Islam Jember.

Menerangkan dengan Sebenarnya bahwa:

Nama Lengkap: Zhendi Merlita Amanda

NIM : 120210205069

Fakultas : Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas jember

Telah melakukan penelitian di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Jember guna penyusunan tugas akhir atau skripsi yang berjudul: **Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Kecamatan Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.**

Demikian surat keterangan ini dibuat sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 11 Maret 2017  
Kepala TK Bina Anaprasa  
Nurul Islam Jember

(Halimatus Sa'diyah)



**Lampiran J Daftar Riwayat Hidup****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****1. Identitas Diri**

Nama : Zhendi Merlita Amanda

Tempat, tanggal lahir : Probolinggo, 03 Juni 1994

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Nama ayah : Wahyudi (Alm)

Nama ibu : Zeni Yati

Alamat asal : Perum Kraksaan Permai Blok F. 09, Desa Sidopekso, Kecamatan Kraksaan, Kabupaten Probolinggo.

Email : zhendimerlita@yahoo.com

**2. Riwayat Pendidikan**

NO	JENJANG PENDIDIKAN	TEMPAT	TAHUN LULUS
1.	TK AL-IRSYAD	PROBOLINGGO	2000
2.	SDN Patokan 1 Kraksaan	PROBOLINGGO	2006
3.	SMPN 2 Kraksaan	PROBOLINGGO	2009
4	SMA Negeri 1 Kraksaan	PROBOLINGGO	2012
5	UNIVERSITAS JEMBER	JEMBER	2017