

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B RA AL HIDAYAH 2 TARIK SIDOARJO

Dian Apriani
PG PAUD FIP UNESA

Abstrak

Anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo sebagian besar dalam kemampuan motorik kasar kurang maksimal. Hal itu bisa terlihat dengan rendahnya kemampuan anak untuk mengkoordinasi gerak tubuh secara terampil dan lincah berkaitan dengan kegiatan fisik motorik. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo alternatif yang digunakan adalah menggunakan permainan tradisional engklek. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengetahui meningkatnya kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang terlihat dari lembar observasi serta grafik yang terdapat dalam bab IV. Dari hasil penelitian siklus I dan hasil penelitian siklus II menunjukkan peningkatan pada persentase serta ketuntasan. Kesimpulan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.

Kata kunci : Permainan tradisional engklek, kemampuan motorik kasar.

Abstract

The child B Group B of RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo the biggest in motoric hard skill little maksimum. This is visible with low capableness to coordination the body move to be able to and energetic for physique motoric activities. For increase motoric hard skill to child B group RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo. The alternative to use is traditional games engklek. This approach to use Research of Action Class (PTK). Target Of Research of this Action Class is to know the increasing of motoric skill hard for the child B group RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo with traditional games engklek. The result of research to show anythings from the sheet observation and graphic in the chapter IV. From the result observation Siklus I abnd the result observation siklus II to show increasing in prosentase and also finished. Including of Research of this Action Class is approach of traditional games engklek can increase capableness motoric hard skill in the child B group RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.

Keywords : The Traditional Game engklek, Motoric hard skill

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sujiono, 2009:6). Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia, Berk (dalam Sujiono 2009:6). Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Sujiono, 2009: 7).

Untuk mengoptimalkan hasil belajar pengembangan fisik motorik terutama dibidang fisik motorik kasar seperti melompat, berlari, menari, bermain bola dan melakukan permainan mestinya diperlukan pendekatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Dengan menggunakan permainan tradisional engklek dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.

Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah aktivitas guru dalam Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo?
2. Bagaimanakah aktivitas anak dalam Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo?
 3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo setelah penerapan tradisional engklek ?

Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan memperoleh penjelasan mengenai pentingnya penerapan konsep pembelajaran bermain di RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo, sebagai upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar. Tujuan tersebut adalah :

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas anak dalam Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo setelah penerapan Permainan Tradisional Engklek.

Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek.
2. Bagi Guru
Dengan melaksanakan PTK ini, guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Di samping itu guru terbiasa dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
3. Bagi Peneliti Lain
Penelitian ini sebagai acuan bagi peneliti lain untuk meneliti hal yang sama dan belum terungkap dalam penelitian ini.

Definisi istilah, Asumsi, Keterbatasan

1. Definisi Istilah
 - a. Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

- b. Kemampuan Motorik Kasar yaitu gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak.

2. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas (Arikunto, 2007:61). Asumsi dalam penelitian ini adalah, bahwa melalui penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo.

3. Batasan Masalah.

Penelitian ini hanya dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

Penerapan konsep pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional yang berupa permainan Engklek sebagai upaya pengembangan motorik kasar anak usia dini antara lain berdiri dengan satu kaki selama 10 menit, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki dan Melemparkan objek ke sasaran dengan satu atau dua tangan secara sederhana.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Motorik Kasar

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras (Suyadi, 2010:68).

Pendapat lain mengatakan motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. (Sujiono, 2005:1.13).

Aspek Pengembangan Motorik Kasar

Menurut Sumantri (2005:71) kemampuan yang diharapkan untuk anak pada aspek ini adalah :

- a. Berjalan
- b. Berlari
- c. Mendaki
- d. Meloncat dan berjingkat
- e. Mencongklang
- f. Menyepak
- g. Melempar
- h. Menangkap
- i. Memantulkan bola
- j. Memukul

Tujuan pengembangan motorik kasar

Sumantri (2005:9-10) mengatakan tujuan pengembangan motorik kasar adalah:

- a. Mampu meningkatkan keterampilan gerak.
- b. Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.
- c. Mampu menanamkan sikap percaya diri.
- d. Mampu bekerjasama.
- e. Mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.

Fungsi Pengembangan Motorik Kasar

- a. Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak usia dini.

- b. Sebagai alat untuk membentuk dan memperkuat tubuh anak usia dini.
- c. Sebagai alat melatih ketrampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini.
- d. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
- e. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosialnya.
- f. Sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Lingkup Pengembangan Motorik Kasar

Menurut Sujiono (2005:12.3-12.5) ada 3 jenis gerakan yang dapat dilakukan dalam motorik kasar, yaitu :

k. Gerak Lokomotor

Gerak Lokomotor adalah aktivitas gerakan dengan cara memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Contoh gerakan lokomotor adalah :

- 1) Melangkah, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggerakkan salah satu kaki ke depan, ke belakang dan samping.
- 2) Berjalan, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan melangkah kaki secara berulang-ulang dan bergantian.
- 3) Berlari, yaitu mirip berjalan, namun dengan jangkauan yang lebih jauh.
- 4) Melompat, yaitu memindahkan tubuh kedepan dengan bertumpu pada salah satu kaki dan mendarat dengan kedua kaki.
- 5) Meloncat, yaitu memindahkan tubuh kedepan atau keatas dengan bertumpu pada kedua kaki dan mendarat dengan kedua kaki.
- 6) Merayap, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan sampai siku dan badan bagian depan mulai dari dada sampai ujung kaki.
- 7) Merangkak, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan, kedua lutut dan kedua ujung kaki.
- 8) Berjingkat, yaitu memindahkan tubuh ke depan dengan cara bertumpu pada salah satu kaki baik kiri maupun kanan dan mendarat pada kaki yang sama.
- 9) Berguling, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan cara merebahkan diri lalu menggulingkan seluruh badan ke kanan atau kiri.

b. Gerak Nonlokomotor

Gerakan Nonlokomotor adalah aktivitas atau tindakan dengan tidak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Contoh gerakan nonlokomotor adalah :

- 1) Gerakan-gerakan memutar tubuh atau bagian-bagian tubuh (kepala, lengan, pinggang, lutut, pergelangan kaki dan pergelangan tangan).
- 2) Menekuk atau membungkukkan tubuh, seperti gerakan bangun tidur, duduk dan membungkuk, menelungkup, dan menarik ke atas kedua kaki, dada sampai kepala.

3) Latihan keseimbangan.

c. Gerak Manipulatif

Gerak manipulatif adalah aktivitas yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat. Contoh gerakannya adalah melempar, menangkap, menggiring, menendang, memantulkan bola atau benda lainnya.

Pengertian Permainan/Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Muchlisin, 2009:9).

Piaget dalam Mayesti (1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang.

Selanjutnya Dockett dan Fler dalam Yuliani (2009:144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Manfaat Bermain

Menurut Montolalu (2005:1.15-1.17) bermain mempunyai manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak adalah :

- a. Bermain memicu kreativitas.
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak.
- c. Bermain bermanfaat untuk melatih empati.
- d. Bermain bermanfaat mengasah panca indra.
- e. Bermain sebagai media terapi.

Karakteristik Bermain

Jeffre dalam Yuliani (2009:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami, yaitu :

- a. Bermain muncul dari dalam diri anak.
- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati.
- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.
- d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil.
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain.
- f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Tahapan dan perkembangan bermain

Menurut Yuliani (2009:147-148) ada enam tahapan perkembangan pada anak, yaitu :

- a. *Unoccupied* atau tidak menetap.

Anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.

- b. *Onlooker* atau penonton/pengamat.

Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain. Setelah mengamati anak biasanya dapat mengubah cara bermainnya.

- c. *Solitary independent play*/bermain sendiri.

Tahap ini anak sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya, terkadang anak berbicara dengan temannya yang sedang

bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

d. *Parallel Activity*/Kegiatan Paralel.

Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak yang lain. Pada tahap ini anak juga tidak mempengaruhi anak lain dalam bermain dengan permainannya.

e. *Associative Play*/Bermain dengan teman.

Pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Dalam bermain anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain. Terjadi tukar menukar mainan atau anak mengikuti anak lain. Meskipun anak dalam kelompok melakukan kegiatan yang sama, tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum memiliki tujuan khusus atau belum terjadi diskusi untuk mencapai tujuan bersama.

f. *Cooperative or organized supplementary play*/kerjasama dalam bermain atau dengan aturan.

Saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain. Anak bekerjasama dengan anak lain untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama dan biasanya dipengaruhi oleh anak yang memiliki pengaruh atau adanya pemimpin dalam bermain.

Permainan Tradisional Engklek

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

Permainan tradisional engklek dalam bahasa daerah Bengkulu berarti *Lompek Kodok* yang artinya Lompat Kodok (Depdikbud:30). Sedangkan menurut Wardani (2010:15) Permainan engklek disebut juga Somdah. Somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah.

Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek

Cara bermainnya sederhana saja, cukup melompat menggunakan satu kaki disetiap petak - petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai atau pun batu yang datar. Kreweng/gacuk dilempar kesalah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak – petak yang ada. Saat melemparkannya tidak boleh

melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya. Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi engkleknya, jika pas pada petak yang dikehendaki maka petak itu akan menjadi “sawah”nya, artinya dipetak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak tersebut dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan.

Peserta yang memiliki “sawah” paling banyak adalah pemenangnya. Permainan ini sangat seru karena biasanya paling sering kesalahan yang dilakukan adalah saat kita melempar gacuk tapi tidak pas dikotaknya atau meleset dari tempatnya.

Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini adalah :

- Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
- Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- Melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
- Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gacuk/kreweng.

Keterkaitan permainan tradisional engklek dan kemampuan motorik kasar anak.

Kemampuan motorik anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik, motorik tersebut tidak akan optimal jika tidak diimbangi dengan gerakan anggota tubuh tanpa dengan latihan fisik. Program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini sering kali terabaikan atau dilupakan oleh orang tua, pembimbing bahkan guru sendiri. Hal ini lebih dikarenakan mereka belum memahami bahwa program pengembangan keterampilan motorik menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan anak usia dini.

Hal ini didasarkan pada pendapat Sudijono (2005: 1.13), yang mengatakan bahwa gerakan motorik kasar perlu dikenalkan dan dilatihkan pada masa anak pra sekolah dan pada masa sekolah awal melalui permainan, agar anak-anak dapat melakukan gerakan-gerakan dengan

benar, dan yang terpenting dalam hal ini adalah menjadi bekal awal untuk mendapatkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan dipergunakan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan yang lebih khusus. Maka jelas bahwa permainan tradisional engklek merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator yang terdapat pada kurikulum di TK dapat dicapai. Karena permainan tradisional engklek membuat anak mampu meningkatkan motorik kasarnya dengan baik.

Kemampuan fisik yang ingin dicapai dalam kurikulum Permen RI No.58 Tahun 2009 merupakan kemampuan motorik kasar khususnya kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, kelenturan dan kelincahan dibutuhkan kegiatan yang menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa keterkaitan antara permainan tradisional engklek dan kemampuan motorik kasar adalah permainan tradisional engklek merupakan kegiatan yang membantu proses pembelajaran motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar anak akan dapat ditingkatkan apabila kegiatan pembelajarannya lebih menarik. Jadi jelas bahwa permainan tradisional engklek memiliki keterkaitan dengan kemampuan motorik kasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Definisi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Suharsimi, Arikunto (2006:2-3) dalam Iskandar (2009:20-21) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Menurut John Elliot (dalam Iskandar, 2009:22) yang dimaksud dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya yaitu seluruh prosesnya, telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengaruh menciptakan hubungan yang diperlukan antara evaluasi diri dari perkembangan profesional.

Harjodipuro (dalam Iskandar, 2009:22-23) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri, agar kritis terhadap praktik tersebut dan agar mau untuk mengubahnya.

Iskandar (2009:21) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis, dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru atau dosen (tenaga pendidik), kolaborasi (tim peneliti) yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki dan

meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Kunandar (2008) dalam Iskandar (2009:21) menyatakan bahwa penelitian tindakan (*action research*) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki suatu proses pembelajaran di kelasnya.

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Menurut Iskandar (2009:33) menyatakan bahwa secara lebih rinci, tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut:

- Memperbaiki dan meningkatkan mutu, isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di kelas, sekolah.
- Membantu guru atau dosen, serta tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran di dalam dan di luar kelas.
- Mencari jawaban secara ilmiah (rasional, sistematis, empiris) mengapa masalah tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan.
- Meningkatkan sikap profesionalisme sebagai pendidik.
- Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah, sehingga tercipta perbaikan dan peningkatan mutu atau kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Dengan terlaksananya tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tersebut, maka diharapkan dapat menghasilkan perbaikan dan peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran, sebagai berikut:

- Perbaikan dan peningkatan mutu isi, masukan, proses dan hasil pembelajaran.
- Perbaikan dan peningkatan terhadap prestasi belajar peserta didik di kelas atau ruang kelas.
- Perbaikan dan peningkatan terhadap materi, metode dan penggunaan media pembelajaran di kelas.

Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Menurut Iskandar (2009:67-68) langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- Mengidentifikasi permasalahan umum.
- Mengadakan pengecekan di lapangan (*reconnaissance*).
- Membuat perencanaan umum.
- Mengembangkan tindakan pertama.
- Mengobservasi, mengamati, mendiskusikan tindakan pertama.
- Refleksi-evaluatif dan merevisi/memodifikasi untuk perbaikan dan peningkatan pada siklus kedua dan berikutnya.

Subjek, lokasi, dan waktu penelitian

Subjek

Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah anak kelompok B yang terdiri dari 12 anak dengan rincian 8 anak laki-laki dan 3 anak perempuan.

Lokasi

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada anak kelompok B RA Al Hidayah 2 yang berlokasi di Jln. Raya Tempuran, Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo.

Waktu

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini

dilaksanakan pada tahun 2012 tepatnya bulan Juni hingga Juli 2012.

Prosedur penelitian

Siklus I

a. Perencanaan

Pada siklus pertama, dimulai dengan tahapan perencanaan antara lain :

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sesuai dengan indikator yang hendak dicapai dalam kemampuan motorik kasar anak kelompok B.
- 2) Selanjutnya membuat langkah-langkah pembelajaran berdasarkan RKH yang sudah tersusun.
- 3) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi alat evaluasi, proses maupun hasil kerja, dan menyiapkan bahan yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan ini mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang sudah dibuat dalam kegiatan inti antara lain :

- 1) Guru menjelaskan tentang kegiatan motorik yang akan dilakukan di luar kelas dengan permainan tradisional engklek.
- 2) Guru memberi penjelasan tentang pengertian permainan tradisional engklek.
- 3) Guru mempraktekkan cara bermain engklek yaitu mempraktekkan cara melompati kotak-kotak yang ada di permainan tradisional engklek dan mempraktekkan cara melempar gacuk agar tepat ke sasaran.
- 4) Guru kemudian membagi anak dalam 2 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 anak.
- 5) Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional engklek secara bergantian per kelompok.
- 6) Setelah semua kelompok selesai bermain engklek guru mengajak anak untuk melakukan tanya jawab tentang kegiatan bermain engklek yang sudah dilakukan dan memberikan pujian kepada anak.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan atau observasi ini dilakukan secara langsung dengan memakai format observasi pada proses pembelajaran berlangsung dan melakukan penilaian proses pembelajaran. Pengamatan ini bermaksud untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang dicapai dalam pembelajaran motorik kasar melalui permainan tradisional engklek.

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal-hal yang perlu diamati diantaranya adalah :

- 1) Mengobservasi atau mengamati kendala-kendala yang dihadapi saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- 2) Mencatat kendala-kendala yang terjadi pada saat kegiatan Perbaikan Pembelajaran.
- 3) Memeriksa tes akhir.

d. Refleksi

Refleksi merupakan salah satu bagian penting dan kegiatan analisis, implementasi dan evaluasi atas informasi dan data yang telah diperoleh dari kegiatan observasi. Permasalahan yang terjadi saat dilakukan kegiatan pembelajaran dianalisis dan dicari pemecahannya. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan tindakan, apabila hasil observasi atau tes belum baik.

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam tindakan refleksi adalah :

- 1) Merangkum hasil observasi.
- 2) Menganalisis hasil permainan anak.
- 3) Mencatat keberhasilan atau kegagalan untuk diperbaiki

Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrument penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian ini. Adapun instrument yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi aktivitas Guru

Lembar observasi ini disusun untuk memantau perkembangan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penguasaan terhadap metode yang dipakai. Serta penguasaan kelas dalam menerapkan metode.

2. Lembar Observasi aktivitas anak

Lembar observasi ini digunakan untuk memantau setiap perkembangan anak dalam kemampuan motorik kasar anak yang menjadi patokan dalam pengukuran seluruh perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek.

3. Lembar observasi kemampuan anak

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis (Arikunto, 1998:28). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu oleh kolaborasi yakni guru kelas dan kepala sekolah. Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan subyek penelitian untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar anak. Observasi yang dilakukan meliputi proses belajar mengajar guru dan anak. Hal-hal yang diobservasi antara lain kemampuan anak dalam mengkoordinasi tangan dan keseimbangan sehingga mengoptimalkan ketrampilan motorik kasar anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrument untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah di dokumentasikan (Mulyasa, 2009: 69). Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu

dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo, serta foto rekaman proses tindakan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan lanjutan dari kegiatan pengumpulan data. Untuk itu seseorang peneliti perlu memahami teknis analisis data yang tepat agar manfaat penelitiannya memiliki nilai yang tinggi. Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data aktivitas guru dan aktivitas siswa terhadap model pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Analisa ini dapat dihitung dengan menggunakan statistik sederhana, yaitu :

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

Keterangan :

f : frekwensi yang sedang dicari persentasinya.

N : *number of cases* (jumlah frekwensi/ banyaknya individu).

P : angka prosentase.

(Anas Sodikono, 2011: 43)

Indikator Keberhasilan Penelitian

Untuk melihat penelitian ini berhasil atau tidak dalam penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo, maka ditulis rinciannya sebagai berikut :

1. Aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menganalisis tingkat keaktifan guru dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional engklek mencapai keberhasilan $\geq 85\%$ dari keseluruhan aspek yang diamati.
2. Aktivitas anak dalam pembelajaran dengan menganalisis tingkat keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional engklek mencapai keberhasilan $\geq 85\%$ dari keseluruhan aspek yang diamati.
3. Peningkatan kemampuan motorik kasar mencapai keberhasilan $\geq 85\%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penyajian data hasil tindakan siklus dan pembahasan akan diuraikan dengan mengacu pada rumusan masalah yang telah diajukan. Paparan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Penelitian Pra Siklus

Penelitian dimulai bulan Juni dengan melakukan observasi awal. Observasi awal diperlukan untuk melihat sejauh mana kemampuan motorik anak khususnya dalam hal kemampuan motorik kasar anak. Hal ini perlu dilakukan terlebih dulu oleh peneliti karena dengan begitu bisa diketahui seberapa hasil ketuntasan belajar anak secara individu dan secara perbandingan nilai rata-rata. Dengan demikian peneliti dapat menentukan langkah-langkahnya dalam

pelaksanaan penelitian ini agar memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan .

Selama dalam kegiatan penelitian meningkatkan kemampuan motorik kasar ini, peneliti bekerja sama dengan rekan sejawat yang fungsinya adalah sebagai observer. Semua kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti telah diketahui dan disetujui oleh Kepala Sekolah RA juga guru rekan sejawat yang nantinya akan berperan sebagai observer pada penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan.

Sebelum penelitian dimulai, peneliti terlebih dulu mengadakan simulasi kecil pada anak-anak kelompok B tentang kemampuan motorik kasarnya. Bentuk simulasi itu seperti melempar objek dengan satu atau dua tangan, melompat ke berbagai arah dengan satu kaki atau berdiri dengan satu kaki selama 10 menit. Simulasi sengaja dilakukan sebagai bahan dasar peneliti dalam menentukan strategi pembelajaran yang akan dilakukan dalam rangka upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B yang ada di RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo.

Hasil simulasi pra siklus menunjukkan bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak kelompok B yang ada di RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo masih rendah. Agar penelitian ini tepat pada sasaran, maka dalam pelaksanaan pembelajarannya konsentrasi penelitian hanya pada kemampuan motorik kasar.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan dalam pelaksanaan pembelajaran motorik khususnya kemampuan motorik kasar anak Kelompok B di RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo, strategi dan metode yang digunakan oleh guru masih cenderung monoton. Penggunaan sarana, media, dan model pembelajaran kurang variatif dan kreatif, sehingga semangat atau motivasi anak sangat kurang. Di samping itu dari segi pengembangan aspek sikap dan ketrampilan anak dalam melakukan aktivitas motorik ini juga masih kurang. Sehingga secara umum anak dalam kemampuan motorik kasarnya masih banyak kelemahan. Karena persentase yang di peroleh hanya 33 %.

Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sesuai dengan indikator yang hendak dicapai dalam kemampuan motorik kasar anak kelompok B.
- 2) Membuat langkah-langkah pembelajaran berdasarkan RKH.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi yang terdiri dari lembar observasi aktivitas anak, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi kemampuan motorik kasar anak.

b. Pelaksanaan

Dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut :

a) Kegiatan sebelum masuk kelas.

- (1) Anak datang memberi salam pada guru, manaruh tas, anak bermain sambil

- menunggu bel masuk berbunyi diawasi oleh guru.
- (2) Bel berbunyi kemudian masuk kelas berbaris sambil bernyanyi "Ayo masuk kelas".
- b) Kegiatan awal (\pm 30 menit).
- (1) Berdoa sebelum belajar, memberi salam kepada guru dan teman-teman.
 - (2) Bernyanyi lagu "Selamat Pagi" dan "Aku anak RA".
 - (3) Tanya jawab tentang anggota tubuh untuk memberi acuan kepada anak.
 - (4) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan tentang bagian anggota tubuh.
- c) Kegiatan inti (\pm 60 menit).
- (1) Anak – anak dibagi dalam 2 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 anak.
 - (2) Guru menjelaskan kaitannya anggota tubuh dengan bermain permainan tradisional engklek.
 - (3) Guru mendemonstrasikan bagaimana cara bermain permainan tradisional engklek.
 - (4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya apabila ada yang belum jelas.
 - (5) Kemudian anak melakukan sendiri per kelompok.
 - (6) Guru memberikan pujian kepada anak agar anak lebih bersemangat untuk menyelesaikan kegiatan dan membimbing anak yang belum bisa.
- d) Istirahat (\pm 30 menit).
- (1) Anak-anak berbaris dipimpin guru untuk cuci tangan lalu duduk kembali bernyanyi lagu "Sebelum Kita Makan".
 - (2) Berdoa sebelum makan dan makan bersama diawasi guru.
 - (3) Berdoa sesudah makan bersama-sama dipimpin salah satu anak yang mendapat giliran.
 - (4) Bermain.
 - (5) Merapikan mainan, meja, kursi.
- e) Kegiatan akhir (\pm 30 menit).
- (1) Meninjau kembali tentang kemampuan motorik kasar anak dengan permainan tradisional engklek pada kegiatan inti.
 - (2) Mengevaluasi dengan tanya jawab kepada anak.
 - (3) Menyanyikan lagu "Mari Pulang".
 - (4) Berdoa sesudah belajar, memberi salam pada guru dan teman-teman.
 - (5) Pesan-pesan, pengumuman.
 - (6) Pulang, yang belum dijemput bermain dulu sambil menunggu dijemput dan diawasi oleh guru.
- c. Observasi (Siklus I – pertemuan ke 1)
- 1) **Observasi Aktivitas Guru**
Observasi aktivitas guru dilaksanakan pada saat berlangsungnya pembelajaran dalam penerapan permainan tradisional engklek yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat maka pengamatan dilakukan oleh guru rekan sejawat yang bertindak sebagai observer. Jumlah pengamatan pada aktivitas guru ada 10 aspek yang harus dilaksanakan semua oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan perentasi yang diperoleh dari aktivitas guru mencapai 67%.
 - 2) **Observasi Aktivitas Anak**
Pengamatan pada aktivitas anak bertujuan untuk mengamati bagaimana respon dan hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran permainan tradisional engklek. Berdasarkan hasil pengamatan persentasi yang di peroleh mencapai 62%.
 - 3) **Observasi Kemampuan Anak**
Pengamatan pada kemampuan anak bertujuan untuk mengamati bagaimana hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran permainan tradisional engklek. Berdasarkan hasil pengamatan persentasi yang di peroleh mencapai 66%.
- d. Refleksi
- Hasil observasi di atas menunjukkan masih belum berhasilnya suatu pembelajaran mencapai ketuntasan, karena pada dasarnya target kemampuan yang harus dicapai yaitu \geq 85%. Karena hal itulah maka peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan refleksi ulang pada pertemuan kedua, yang masih pada putaran siklus I. Sebelumnya terlebih dulu peneliti bersama guru mitra menyusun kembali RKH, dan lembar pengamatan/observasi.
- 2) Pertemuan 2
- Langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut :
- a) Kegiatan sebelum masuk kelas.
 - (1) Anak datang memberi salam pada guru, menaruh tas, anak bermain sambil menunggu bel masuk berbunyi diawasi oleh guru.
 - (2) Bel berbunyi kemudian masuk kelas berbaris sambil bernyanyi lagu "Ayo masuk kelas".
 - b) Kegiatan awal (\pm 30 menit).
 - (1) Berdoa sebelum belajar, memberi salam kepada guru dan teman-teman.
 - (2) Bernyanyi lagu "Selamat Pagi" dan "Aku anak RA".
 - (3) Tanya jawab tentang anggota tubuh untuk memberi acuan kepada anak.

- (4) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagian anggota tubuh.
- c) Kegiatan Inti (± 60 menit).
 - (1) Anak – anak dibagi dalam 2 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 anak.
 - (2) Guru menjelaskan kaitannya anggota tubuh dengan bermain permainan tradisional engklek.
 - (3) Guru mendemonstrasikan bagaimana cara bermain permainan tradisional engklek.
 - (4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya apabila ada yang belum jelas.
 - (5) Kemudian anak melakukan sendiri per kelompok.
 - (6) Guru memberikan pujian kepada anak agar anak lebih bersemangat untuk menyelesaikan kegiatan dan membimbing anak yang belum bisa.
- d) Istirahat (± 30 menit).
 - (1) Anak-anak berbaris dipimpin guru untuk cuci tangan lalu duduk kembali bernyanyi lagu "Sebelum Kita Makan".
 - (2) Berdoa sebelum makan dan makan bersama diawasi guru.
 - (3) Berdoa sesudah makan bersama-sama dipimpin salah satu anak yang mendapat giliran.
 - (4) Bermain.
 - (5) Merapikan mainan, meja, kursi.
- e) Kegiatan akhir (± 30 menit).
 - (1) Meninjau kembali tentang kemampuan motorik kasar anak dengan permainan tradisional engklek pada kegiatan inti kegiatan inti.
 - (2) Mengevaluasi dengan tanya jawab kepada anak.
 - (3) Menyanyikan lagu "Mari Pulang".
 - (4) Berdoa sesudah belajar, memberi salam pada guru dan teman-teman.
 - (5) Pesan-pesan, pengumuman.
 - (6) Pulang, yang belum dijemput bermain dulu sambil menunggu dijemput dan diawasi oleh guru.

C. Pengamatan

Langkah pengamatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan penelitian. Pengamatan dikerjakan bersama dengan teman sejawat sebagai observer.

1) Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru dilaksanakan pada saat berlangsungnya pembelajaran dalam penerapan permainan tradisional engklek yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Untuk mendapatkan hasil yang lebih

akurat maka pengamatan dilakukan oleh guru rekan sejawat yang bertindak sebagai observer. Jumlah pengamatan pada aktivitas guru ada 10 aspek yang harus dilaksanakan semua oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan perentasi yang diperoleh dari aktivitas guru mencapai 77%.

2) Observasi Aktivitas Anak

Pengamatan pada aktivitas anak bertujuan untuk mengamati bagaimana respon dan hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran permainan tradisional engklek. Berdasarkan hasil pengamatan persentasi yang di peroleh mencapai 75%.

3) Observasi Kemampuan Anak

Pengamatan pada kemampuan anak bertujuan untuk mengamati bagaimana hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran permainan tradisional engklek. Berdasarkan hasil pengamatan persentasi yang di peroleh mencapai 75%.

d. Refleksi

Hasil refleksi pada siklus I ini adalah sebagai berikut :

- 1) Hasil observasi aktivitas guru, pencapaian persentase 77%. Jadi harus dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Hasil observasi aktivitas anak, pencapaian persentase 75%. Jadi harus dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Hasil observasi kemampuan anak, pencapaian persentase 75%. Jadi harus dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sesuai dengan indikator yang hendak dicapai dalam kemampuan motorik kasar anak kelompok B.
- 2) Membuat langkah-langkah pembelajaran berdasarkan RKH.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas anak, dan lembar observasi kemampuan anak.

b. Pelaksanaan

1) Pertemuan pertama

Dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut :

a) Kegiatan sebelum masuk kelas.

- (1) Anak datang memberi salam pada guru, menaruh tas, bermain menunggu bel masuk berbunyi diawasi oleh guru.

- (2) Bel berbunyi kemudian masuk kelas berbaris sambil bernyanyi "Naik Kereta Api".
 - b) Kegiatan Awal (\pm 30 menit).
 - (1) Berdoa sebelum belajar, memberi salam kepada guru dan teman-teman.
 - (2) Bernyanyi lagu "Selamat Pagi" dan "Aku Anak RA".
 - (3) Tanya jawab tentang macam-macam permainan yang di sukai anak untuk memberi acuan kepada anak.
 - (4) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan macam-macam permainan tradisional.
 - c) Kegiatan inti (\pm 60 menit).
 - (1) Guru menjelaskan tentang kegiatan motorik yang akan dilakukan di luar kelas dengan permainan tradisional engklek.
 - (2) Guru mempraktekkan cara bermain engklek yaitu mempraktekkan cara melompati kotak-kotak yang ada di permainan tradisional engklek dan mempraktekkan cara melempar gacuk agar tepat ke sasaran.
 - (3) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya apabila ada yang belum jelas.
 - (4) Guru kemudian membagi anak dalam 2 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 anak.
 - (5) Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional engklek secara bergantian per kelompok.
 - (6) Kemudian anak melakukan permainan tradisional engklek sendiri per kelompok.
 - (7) Guru memberikan pujian kepada anak agar anak lebih bersemangat untuk menyelesaikan kegiatan dan membimbing anak yang belum bisa.
 - d) Istirahat (\pm 30 menit)
 - (1) Anak-anak berbaris dipimpin guru untuk cuci tangan lalu duduk kembali bernyanyi lagu "Sebelum Kita Makan".
 - (2) Berdoa sebelum makan dan makan bersama diawasi guru.
 - (3) Berdoa sesudah makan bersama-sama dipimpin salah satu anak yang mendapat giliran.
 - (4) Bermain.
 - (5) Merapikan mainan, meja, kursi.
 - e) Kegiatan akhir (\pm 30 menit)
 - (1) Meninjau kembali tentang kemampuan motorik melalui permainan tradisional engklek dalam kegiatan inti.
 - (2) Mengevaluasi dengan tanya jawab kepada anak.
 - (3) Menyanyikan lagu "Mari Pulang".
 - (4) Berdoa sesudah belajar, memberi salam pada guru dan teman-teman.
 - (5) Pesan-pesan, pengumuman.
 - (6) Pulang, yang belum dijemput bermain dulu sambil menunggu dijemput dan diawasi oleh guru.
- c. Pengamatan
- Langkah pengamatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan penelitian. Pengamatan dikerjakan bersama dengan teman sejawat sebagai observer.
- 1) **Observasi Aktivitas Guru**

Observasi aktivitas guru dilaksanakan pada saat berlangsungnya pembelajaran dalam penerapan permainan tradisional engklek yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat maka pengamatan dilakukan oleh guru rekan sejawat yang bertindak sebagai observer. Jumlah pengamatan pada aktivitas guru ada 10 aspek yang harus dilaksanakan semua oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan perentasi yang diperoleh dari aktivitas guru mencapai 80%.
 - 2) **Observasi Aktivitas Anak**

Pengamatan pada aktivitas anak bertujuan untuk mengamati bagaimana respon dan hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran permainan tradisional engklek. Berdasarkan hasil pengamatan persentasi yang di peroleh mencapai 80%.
 - 3) **Observasi Kemampuan Anak**

Pengamatan pada kemampuan anak bertujuan untuk mengamati bagaimana hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran permainan tradisional engklek. Berdasarkan hasil pengamatan persentasi yang di peroleh mencapai 83%.
- d. Refleksi
- Hasil observasi di atas menurut peneliti masih kurang memuaskan karena pada dasarnya target kemampuan yang harus dicapai oleh semua anak yaitu \geq 85%. Karena hal itulah maka peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan refleksi ulang pada pertemuan kedua pada putaran siklus II ini. Sebelumnya terlebih dulu peneliti bersama guru mitra menyusun kembali RKH, dan lembar pengamatan/observasi.
- 2) **Pertemuan Kedua**

Dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut

 - a) Kegiatan sebelum masuk kelas.

- (1) Anak datang memberi salam pada guru, menaruh tas, bermain menunggu bel masuk berbunyi diawasi oleh guru.
 - (2) Bel berbunyi kemudian masuk kelas berbaris sambil bernyanyi "Naik Kereta Api".
- b) Kegiatan Awal (\pm 30 menit).
- (1) Berdoa sebelum belajar, memberi salam kepada guru dan teman-teman.
 - (2) Bernyanyi lagu "Selamat Pagi" dan "Aku Anak RA".
 - (3) Tanya jawab tentang macam-macam permainan yang disukai anak-guru yang besar untuk memberi acuan kepada anak.
 - (4) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan macam-macam permainan tradisional kepada anak.
- c) Kegiatan inti (\pm 60 menit).
- (1) Guru menjelaskan tentang kegiatan motorik yang akan dilakukan di luar kelas dengan permainan tradisional engklek.
 - (2) Guru mempraktekkan cara bermain engklek yaitu mempraktekkan cara melompati kotak-kotak yang ada di permainan tradisional engklek dan mempraktekkan cara melempar gacuk agar tepat ke sasaran.
 - (3) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya apabila ada yang belum jelas.
 - (4) Guru kemudian membagi anak dalam 2 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 anak.
 - (5) Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional engklek secara bergantian per kelompok.
 - (6) Kemudian anak melakukan permainan tradisional engklek sendiri per kelompok.
 - (7) Guru memberikan pujian kepada anak agar anak lebih bersemangat untuk menyelesaikan kegiatan dan membimbing anak yang belum bisa.
- e) Istirahat (\pm 30 menit)
- (1) Anak-anak berbaris dipimpin guru untuk cuci tangan lalu duduk kembali bernyanyi lagu "Sebelum Kita Makan".
 - (2) Berdoa sebelum makan dan makan bersama diawasi guru.
 - (3) Berdoa sesudah makan bersama-sama dipimpin salah satu anak yang mendapat giliran.
 - (4) Bermain.
 - (5) Merapikan mainan, meja, kursi.
- f) Kegiatan akhir (\pm 30 menit)
- (1) Meninjau kembali tentang bermain motorik dengan permainan tradisional engklek pada kegiatan inti.
 - (2) Mengevaluasi dengan tanya jawab kepada anak.
 - (3) Menyanyikan lagu "Mari Pulang".
 - (4) Berdoa sesudah belajar, memberi salam pada guru dan teman-teman.
 - (5) Pesan-pesan, pengumuman.
 - (6) Pulang, yang belum dijemput bermain dulu sambil menunggu dijemput dan diawasi oleh guru.
- c. Pengamatan
- Langkah pengamatan ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan penelitian. Pengamatan dikerjakan bersama dengan teman sejawat sebagai observer.
- 1) **Observasi Aktivitas Guru**
Observasi aktivitas guru dilaksanakan pada saat berlangsungnya pembelajaran dalam penerapan permainan tradisional engklek yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat maka pengamatan dilakukan oleh guru rekan sejawat yang bertindak sebagai observer. Jumlah pengamatan pada aktivitas guru ada 10 aspek yang harus dilaksanakan semua oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan persentasi yang diperoleh dari aktivitas guru mencapai 85%.
 - 2) **Observasi Aktivitas Anak**
Pengamatan pada aktivitas anak bertujuan untuk mengamati bagaimana respon dan hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran permainan tradisional engklek. Berdasarkan hasil pengamatan persentasi yang di peroleh mencapai 85%.
 - 3) **Observasi Kemampuan Anak**
Pengamatan pada kemampuan anak bertujuan untuk mengamati bagaimana hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran permainan tradisional engklek. Berdasarkan hasil pengamatan persentasi yang di peroleh mencapai 91%.
- d. Refleksi
- Hasil yang diperoleh pada siklus ke II ini sebagai berikut :
- 1) Hasil observasi aktivitas guru, pencapaian persentase 85%.
 - 2) Hasil observasi aktivitas anak, pencapaian persentase 85%.
 - 3) Hasil observasi kemampuan anak, pencapaian persentase 91 %.
- Jadi dapat dilihat bahwa kemampuan pembelajaran mengalami peningkatan dan mencapai persentase yang diharapkan maka siklus berhenti pada siklus kedua saja.
- ### PEMBAHASAN
- Selama pelaksanaan penelitian pada kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek terjadi peningkatan kualitas. Berdasarkan pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran dan hasilnya secara umum dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan dalam permainan tradisional engklek inimgajak anak untuk lebih berperan aktif. Anak menemukan sendiri

konsep tentang materi yang dipelajari dengan kegiatan eksplorasi atau pengamatan langsung. Kegiatan yang dilakukan juga dikaitkan dengan keadaan lingkungan sekitar anak sehingga akan lebih mudah memahaminya. Pembelajaran yang dilakukan dengan pembentukan kelompok juga akan membantu anak mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga tingkat pencapaian yang di inginkan akan maksimal.

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil analisis data dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran meningkat pada setiap siklusnya.

2. Aktivitas Anak

Berdasarkan hasil analisis data dapat di lihat bahwa aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran juga meningkat pada setiap siklusnya. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sekurang-kurangnya mencapai 85% . Kurang optimalnya kemampuan pada siklus I dikarenakan anak masih merasa takut salah dan malu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pada awal-awal pertemuan ketertarikan anak masih belum begitu baik, mereka tidak semangat terhadap hal baru yang belum pernah ia dapatkan. Adapun untuk peningkatan dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini sebabkan karena adanya pemberian motivasi selama pelaksanaan siklus II.

3. Kemampuan Anak

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum pada siklus I sampai dengan siklus ke II menunjukkan peningkatan. Siklus I ketuntasan anak hanya mencapai 8 anak sedangkan pada siklus II ketuntasannya mencapai 11 anak

Melalui permainan tradisional engklek ini dapat mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek juga melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya serta anak menjadi lebih kreatif karena permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

Dengan penelitian ini peneliti bisa membuktikan teori yang menjelaskan secara detail tentang sistematika motorik anak yaitu *Dynamic System Theory* yang dikembangkan Thelen & whitneyerr. Teori tersebut mengungkapkan bahwa untuk membangun kemampuan motorik anak harus mempersepsikan sesuatu di lingkungannya yang memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka tersebut untuk bergerak. Kemampuan motorik merepresentasikan keinginan anak. Misalnya ketika anak melihat mainan dengan beraneka ragam, anak mempersepsikan dalam otaknya bahwa dia ingin memainkannya. Persepsi tersebut memotivasi anak untuk melakukan sesuatu, yaitu bergerak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada Bab IV dapat dipaparkan kesimpulan dan saran sebagai berikut :

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari Penelitian Tindakan Kelas, Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo adalah bisa dikatakan berhasil karena sudah memenuhi harapan peneliti mencapai persentase yang diharapkan yaitu sekurang-kurangnya 85% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek pada anak kelompok B di RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar.

Melalui permainan tradisional engklek ini, anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalamannya melalui kegiatan bermain-main akan memberi dasar yang kokoh kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan, yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup dikemudian hari.

Aktivitas guru dalam penerapan permainan tradisional engklek ini dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Guru sebagai pendidik juga sebagai motivator, selalu memberikan motivasi agar anak dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan senang. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam permainan tradisional engklek ini sangat berbeda dengan proses pembelajaran sebelumnya sehingga aktivitas anak menjadi lebih menyenangkan meskipun pada awal kegiatan anak masih belum begitu tertarik dengan kegiatan pembelajaran ini karena anak masih merasa asing dengan permainan tradisional engklek ini. Setelah beberapa kali melakukan kegiatan permainan tradisional engklek ini lama - kelamaan anak merasa senang dengan kegiatan pembelajaran ini dan anak terbiasa dengan kegiatan di luar ruangan sehingga setelah penerapan permainan tradisional engklek ini kemampuan motorik kasar anak jadi lebih meningkat. Kemampuan gerak anak lebih terkoordinasi dan mencapai hasil persentase yang diharapkan.

Permainan tradisional engklek yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar disini tentu disesuaikan dengan kemampuan anak usia TK B yaitu memilih permainan yang disukai anak sehingga anak tidak terasa bahwa di dalam permainan tersebut anak juga belajar.

Dengan melihat sisi positif permainan tradisional engklek maka peneliti memilih permainan tradisional engklek untuk menyelesaikan permasalahan di kelas yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar, tentu disesuaikan dengan

indikator yang terdapat dalam kurikulum supaya tidak keluar dari patokan kemampuan yang dimiliki anak RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo.

Kemudian peneliti melaksanakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang sudah disusun dalam proses pembelajaran di kelas melalui tahap Siklus I ada dua pertemuan kemudian Siklus II juga dua pertemuan. Dari Siklus I pencapaian persentase belum memenuhi standart pencapaian yang diharapkan, kemudian Siklus II berhasil mencapai standart persentase yang peneliti harapkan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti peningkatan kemampuan motorik kasar anak dipengaruhi oleh kesenangan anak bermain dengan permainan tradisional engklek. Melalui permainan tradisional engklek anak dapat meningkatkan kemampuan fisiknya karena dalam permainan engklek ini anak di haruskan untuk melompat - lompat, mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan, dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama, dan tentu masih banyak manfaat yang lain yang di dapat anak.

Melalui permainan tradisional engklek ini yang disesuaikan dengan kemampuan anak, dan disesuaikan dengan indikator yang terdapat dalam kurikulum kemudian dilaksanakan sesuai Rencana Kegiatan Harian, dilakukan observasi, refleksi maka dapat berhasil sesuai harapan peneliti yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik, Sidoarjo. Maka peneliti sarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B memilih permainan tradisional engklek adalah suatu alternatif yang dapat digunakan.
2. Karena Penelitian Tindakan Kelas sangat bermanfaat, hendaknya guru melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan proses dan hasil belajar yang lebih baik bagi guru dan anak juga demi meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik* Jakarta: Rineka Cipta.

Depdikbud.1984.*Permainan Rakyat Daerah Bengkulu*. Jakarta.

Depdiknas. 2005. *Pedoman Pembelajaran di TK*. Jakarta.

Hurlock, E.B.1978. *Child Development*, Tokyo: McGraw-Hill.

Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi: Gaung Persada Press.Jakarta: Grasindo.

Montolalu B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta: Universitas

Muchlisin, Badiatul. 2009. *Fun Games For Kids*. Yogyakarta: Power Books.

Standar PAUD. 2009. Permen RI No.58 Tahun 2009. Jakarta.

Subinarto, Djoko. 2005. *Jurus Jitu Mengasah Otak Sikecil*. Jakarta Media Inc.

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*. Jakarta :Depdikbud

Sujiono, Bambang Dkk. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: Indeks.

Sumantri, MS. 2005. *Model Pengembangan Ketrampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: Pedagogia. Universitas Terbuka.

Wardani, Dani. 2010. *33 Permainan Tradisional yang Mendidik*. Yogyakarta: Cakrawala

Winarno. 2011. *Membantu Anak Belajar Matematika*. Jakarta: Oriza.