

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Profil Lembaga

Lembaga PAUD Sarasvati didirikan pada tanggal 10 Februari 2010. Lembaga ini berada di bawah naungan Yayasan BKB PAUD Sarasvati yang terdaftar di akte notaris No. 7 / 2016. PAUD Sarasvati terletak di Jalan Kayu Tinggi, Rt 004/011 No 51, Cakung Timur, Cakung, Jakarta Timur. Lembaga tersebut menerima anak usia dini mulai usia 3-6 tahun, yang terbagi menjadi 3 kelompok usia, yaitu kelompok ceria (3-4 tahun), kelompok cerdas (4-5 tahun) dan kelompok bahagia (5-6 tahun). Adapun pimpinan dari PAUD Sarasvati adalah Ibu Suwarni S.PdI.

Bangunan yang menjadi tempat dari PAUD Sarasvati adalah tempat tinggal dari pimpinan sekolah. Bangunan yang terpakai adalah 25 m². Secara umum fasilitas sarana belum mendukung, hal ini dikarenakan PAUD Sarasvati belum mempunyai lapangan sebagai penunjang kegiatan motorik kasar. Seringnya kegiatan motorik kasar dilakukan di dalam ruangan.

B. Deskripsi Data

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus yang membutuhkan waktu 14 kali pertemuan. Siklus I terdiri dari tujuh kali pertemuan dan dilanjutkan pada siklus II yang terdiri dari 7 kali pertemuan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dideskripsikan data hasil pengamatan untuk melihat hasil intervensi tindakan melalui kegiatan bermain dampu bulan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada setiap siklus dengan tahapan sebagai berikut.

1) Deskripsi Data Pra Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tindakan pada siklus 1, peneliti terlebih dahulu melaksanakan pra penelitian pada tanggal 22 September 2016, yaitu mencari dan mengumpulkan data kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang akan diteliti melalui observasi langsung dan diskusi dengan guru kelas.

Berdasarkan hasil observasi kemampuan motorik kasar pada pra penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Sarasvati belum terlihat optimal karena sebagian besar anak belum mampu melakukan indikator kemampuan motorik kasar. Dalam kegiatan yang dilakukan di sekolah belum terlihat jelas kemampuan motorik pada anak di kelompok Bahagia. Saat melakukan

observasi, terlihat bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan motorik kasar, seperti : melompat, dan meloncat



Gambar.2

Kegiatan motorik kasar didalam ruangan

Berdasarkan hasil pantuan yang dilakukan peneliti pada saat melakukan observasi di kelompok Bahagia PAUD Sarasvati , Cakung Timur, terdapat beberapa hal yang menyebabkan kemampuan motorik kasar belum berkembang secara optimal yaitu tidak tersedianya prasarana sebagai penunjang kegiatan motorik kasar.

Hasil observasi pra penelitian, maka data kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebelum diberi tindakan melalui kegiatan bermain dampu bulan dengan perhitungan prosentase data pra penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1

Deskripsi Data Kemampuan Motorik Kasar Pra Penelitian

NO	NAMA ANAK	PROSENTASE
1	Habibi	42,9%
2	Zahra	32,1%
3	Raffa	25 %
4	Vivi	50 %
5	Daffa	25 %
6	Eva	25 %
7	Zain	46,4 %
8	Gilang	46,4 %
Jumlah		292,9
Rata-rata		36,60 %

Tabel diatas menunjukkan data kemampuan motorik kasar anak sebelum dilakukan tindakan. Dari data tersebut terlihat bahwa kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Setelah dilakukan identifikasi masalah yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran tentang kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Sarasvati, selanjutnya peneliti dengan kolaborator menyusun program tindakan yang akan diberikan dalam mengatasi permasalahan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Sarasvati. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan instrumen yang akan digunakan yakni dalam bentuk pedoman observasi yang akan digunakan untuk menjaring data hasil peneltian yaitu kemampuan motorik kasar anak usia

5-6 tahun. Untuk itu sebelumnya peneliti meminta pendapat ahli (*expert judgment*), yaitu seorang ahli pendidikan anak usia dini untuk menilai kevalidan instrument yang akan digunakan untuk mengobservasi anak.

2) Deskripsi Tindakan Siklus I

Pada siklus I, tindakan diberikan secara bertahap selama tujuh kali pertemuan sejak tanggal 26 September sampai 04 Oktober 2016, setiap kali pertemuan berlangsung selama ± 40 menit. Adapun peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai *planner leader*, dan pemberi tindakan sehingga peneliti terlibat langsung bersama anak selama kegiatan pembelajaran bilangan melalui kegiatan bermain dampu bulan.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolaborator mendiskusikan program tindakan yang akan dilakukan. Peneliti juga mempersiapkan instrument pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa kamera dari handphone. Berikut ini merupakan deskripsi kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain dampu bulan yang dilakukan mulai dari perencanaan hingga refleksi.

a. Perencanaan

Peneliti mengadakan penelitian dengan perencanaan sebagai berikut:

1. Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak yang telah disusun terlebih dahulu dan didiskusikan

dengan kolaborator, dengan demikian, pada siklus 1 ini kegiatan yang akan dilakukan tiap pertemuannya adalah sebagai berikut: (1) pertemuan I dengan kegiatan melompat dengan satu kaki, (2) pertemuan II dengan kegiatan melompati satu kotak dengan satu kaki, (3) pertemuan III dengan kegiatan melompati dua kotak dengan satu kaki, (4) pertemuan IV dengan kegiatan melompati tiga kotak dengan satu kaki, (5) pertemuan V dengan kegiatan melompati empat kotak dengan satu kaki, (6) pertemuan VI dengan kegiatan melompati empat kotak dengan satu kaki, dan (7) pertemuan VII dengan kegiatan melompati lima kotak dengan satu kaki.

2. Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Media yang digunakan pada setiap pertemuan yaitu kapur dan gaco.
3. Menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi dan dokumentasi

b. Tindakan (*Acting*) dan Pengamatan (*Observing*)

Adapun tindakan siklus I yang diberikan kepada kelompok Bahagia PAUD Sarasvati sebagai berikut: Pada penelitian yang dilakukan mulai dari pertama sampai pertemuan ke tujuh pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti, kolaborator yaitu guru kelompok Bahagia PAUD Sarasvati serta 8 anak yang akan

diberikan tindakan dan ke 8 anak tersebut menjadi subjek penelitian.

Kegiatan yang dilakukan setiap pertemuannya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Tindakan Siklus I

No.	Hari/Tanggal	Pertemuan	Nama Kegiatan
1	Senin, 26 September 2016	1	melompat ke depan tanpa terjatuh
2	Selasa,27 September 2016	2	melompati ke samping dengan satu/dua kaki
3	Rabu,28 September 2016	3	melompati rintangan dengan satu/dua kaki
4	Kamis,29 September 2016	4	Melompat seimbang satu kaki 5-7 lompatan
5	Jum'at,30 September 2016	5	Melompat seimbang satu kaki 2-4 lompatan
6	Senin, 3 Oktober 2016	6	Melempar gaco ke semua kotak & ke posisi yang di tuju
7	Selasa, 4 Oktober 2016	7	melompati kotak dengan satu kaki berbagai variasi

1) Pertemuan 1

Pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 26 September 2016 pada pukul 08.00-09.00 WIB didalam ruangan PAUD Sarasvati. Pada pertemuan I pembukaan kegiatan belajar dilakukan oleh guru. Saat itu anak-anak diajak untuk mendengarkan lagu Indonesia Raya kemudian membacakan Pancasila (CL1.,p1.,kl1). Bersama-sama berdoa sebelum melaksanakan kegiatan, bertanya hari dan

tanggalk kepada anak-anak, menanyakan perasaan anak-anak pada saat itu, serta mengecek kebersihan diri yang dimulai dari gigi, telinga, rambut dan kuku. Peneliti mengajak anak-anak melakukan gerakan-gerakan sebagai langkah awal pemanasan.



Gambar 3.

Anak-anak melakukan gerakan pemanasan

Peneliti menjelaskan tentang kegiatan bermain dampu bulan. Peneliti mencontohkan gerakan-gerakan yang terdapat pada dampu bulan (cl1.,p2.,k2). Peneliti meminta anak-anak untuk melakukan secara bergantian gerakan yang telah dicontohkan. Beberapa anak berani dan semangat untuk melakukannya, namun ada juga yang malu dan takut untuk melakukan gerakan tersebut.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul dan membuat lingkaran kembali untuk mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari ini. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada anak-anak mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan dan anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti (cl1.,p2.,k4).

2) Pertemuan 2

Pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 27 September 2016 pada pukul 08.00-10.00 WIB. Kegiatan diawali dengan peneliti menanyakan kabar anak-anak dan kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan bertepuk dan bernyanyi. Peneliti mengajak anak-anak membuat lingkaran, dibantu oleh guru kelas (cl2.,p1.,kl2). Peneliti menjelaskan tata cara bermain dampu bulan. Peneliti mengajak anak-anak melompat-lompat sebagai langkah awal pemanasan (cl2.,p1.,kl3).

Selanjutnya guru mengajak anak-anak melakukan hompimpa (cl2.,p1.,kl4). Sementara peneliti menggambar petak-petak dampu bulan. Guru dan peneliti mengajak anak-anak keluar ruangan untuk melakukan kegiatan bermain dampu bulan (cl2.,p1.,kl5). Guru meminta anak-anak membuat barisan sesuai urutan pemenang hompimpa.



Gambar 4.
Guru mengajak anak membuat lingkaran

Guru merapikan barisan anak-anak (cl2.,p2.,kl6). Peneliti mencontohkan cara bermain dampu bulan dengan melompat satu kaki dan melempar gaco. Peneliti meminta anak-anak untuk melakukan bermain dampu bulan seperti yang dicontohkan peneliti (cl2.,p2.,kl8). Anak-anak terlihat menyukai kegiatan bermain dampu bulan. Peneliti sebagai fasilitator jika ada anak yang merasa kesulitan dalam melaksanakan kegiatan.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul bersama guru dan peneliti untuk melaksanakan kegiatan pendinginan didalam lingkaran. Peneliti mengulas dan meriview tentang kegiatan bermain dampu bulan. Selanjutnya anak-anak bersiap-siap untuk pulang.

3) Pertemuan 3

Pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 28 September 2016 pada pukul 08.00-10.00 di PAUD Sarasvati, Cakung Timur, Jakarta Timur. Peneliti mengkondisikan keadaan dengan kegiatan tepuk dan nyanyi (cl3.,p1.,kl1). Kemudian guru, peneliti dan anak-anak membuat aturan bersama.

Peneliti mengajak anak-anak membuat lingkaran, guru merapikan lingkaran anak-anak (cl3.,p1.,kl2). Peneliti menjelaskan tentang bermain dampu bulan dalam kegiatan yang akan dilakukan oleh anak-anak. Peneliti mencontohkan melompat dengan satu kaki. Persiapan selanjutnya, peneliti mempersiapkan alat dokumentasi dan catatan lapangan untuk mengambil dan mencatat setiap kemampuan yang muncul selama proses kegiatan bermain berlangsung.



Gambar 5.
Peneliti dan anak melakukan lompatan di tempat dengan satu kaki

Peneliti dan kolaborator membawa anak-anak keluar ruangan untuk bermain dampu bulan. Anak-anak berbaris berdasarkan urutan pemenang hompimpa. Peneliti mencontohkan kembali gerakan dampu bulan satu persatu hingga akhir. Peneliti meminta anak-anak untuk melakukan gerakan yang sudah dicontohkan oleh peneliti (cl.,p2.,kl7).

Setelah selesai bermain, kolaborator mengajak anak-anak untuk duduk beristirahat sejenak sambil mengajukan beberapa pertanyaan mengenai kegiatan bermain yang telah dilaksanakan, anak-anak pun menjawab pertanyaan peneliti dengan semangat (cl3.,p2.,kl8). Pada pertemuan ketiga ini beberapa anak sudah mampu melaksanakan dampu bulan dengan baik. Mereka dapat melakukan gerakan sesuai dengan aturan bermain.

4) Pertemuan 4

Pertemuan 4 dilaksanakan pada hari Kamis, 29 September 2016 di luar ruangan PAUD Sarasvati, Cakung Timur, Jakarta Timur. Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti bersama kolaborator membicarakan kegiatan bermain dampu bulan yang akan disajikan kepada anak hari ini. Sebelum dimulai bermain dampu bulan, anak-anak melakukan kegiatan rutin yaitu senam bersama (cl4.,p1.,kl1). Kegiatan senam bersama dipandu oleh guru kelas.

Kegiatan bermain dampu bulan diawali dengan peneliti mengkondisikan anak-anak. Anak-anak dipersilahkan duduk untuk mendengarkan cerita pengantar bermain dampu bulan. Peneliti menempel kertas origami sebagai tanda lompatan yang harus dilalui oleh anak (cl4.,p1.,kl4)

Setelah memberikan aturan bermain dan contoh gerakan yang harus dilakukan, guru meminta anak-anak untuk melakukan hompimpa (cl2.,p2.,kl1). Peneliti menyiapkan dokumentasi dan mencatat kemampuan yang terjadi pada anak-anak. Peneliti kembali mencontohkan gerakan dampu bulan yaitu melompat dengan satu kaki. Peneliti meminta anak-anak melakukan lompatan satu kaki sebanyak 5-7 lompatan (cl4.,p2.,kl3). Selesai melakukan lompatan, peneliti memberikan contoh cara melempar gaco kedalam petak. Peneliti meminta anak untuk melakukan lemparan ke dalam petak dengan menggunakan gaco (cl4.,p2.,kl4)

Setelah selesai bermain, guru mengajak anak-anak untuk duduk beristirahat sejenak sambil mengajukan beberapa pertanyaan mengenai kegiatan bermain dampu bulan yang telah dilaksanakan, anak-anak pun menjawab pertanyaan peneliti dengan semangat. Pada pertemuan keempat ini, anak-anak sudah dapat melaksanakan dampu bulan dengan baik. Mereka dapat melakukan gerakan yang diminta oleh peneliti, namun ada beberapa anak yang masih belum

tepat melakukan lompatan sesuai dengan aturan sehingga mendapat bimbingan oleh kolaborator. Ada beberapa anak yang masih belum dapat melompat dengan satu kaki. Koordinasi kaki terlihat belum optimal sehingga membuat badan mereka tidak seimbang dan tidak dapat melompat sebanyak 5-7 lompatan.



Gambar 6.
Anak-anak mendengarkan arahan

5) Pertemuan 5

Pertemuan hari ke lima dilaksanakan pada hari Jumat, 30 September 2016 di PAUD Sarasvati, Cakung Timur, Jakarta Timur. Kolaborator dan peneliti bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan kegiatan bermain dampu bulan. Sebelumnya anak-anak melakukan kegiatan keagamaan terlebih dahulu (cl5.,p1.,kl1). Adapun peneliti mempersiapkan catatan lapangan dan dokumentasi untuk kegiatan bermain dampu bulan.



Gambar 7
Petak-petak dampu bulan

Peneliti menggambarkan petak-petak di halaman luar untuk bermain dampu bulan. Peneliti mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi dan melakukan tepuk. Anak-anak melakukan hompimpa dibantu oleh kolaborator. Hari ini anak-anak akan melompat sebanyak 2-4 lompatan (cl5.,p1.,kl2). Peneliti memberikan contoh cara bermain dampu bulan, yakni melompat dengan satu kaki sebanyak 2-4 lompatan. Anak-anak diminta untuk melakukan gerakan melompat dengan satu kaki sesuai urutan pemenang hompimpa. Saat kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat aktif bermain dan sedikit diberi arahan dan tuntunan dalam bermain.

Setelah semua anak selesai bermain dampu bulan, anak dikondisikan kembali beristirahat dengan duduk *circle time*. Peneliti

dan anak-anak melakukan review dan tanya jawab. Selanjutnya peneliti dan anak-anak mendiskusikan apa saja yang anak lakukan hari ini dan mengambil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan.

6) Pertemuan 6

Pertemuan hari ke enam dilaksanakan pada hari Senin, 3 Oktober 2016 di PAUD Sarasvati, Cakung Timur, Jakarta Timur. Kolaborator dan peneliti bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan kegiatan bermain dampu bulan. Anak-anak berbaris untuk mendengarkan lagu Indonesia Raya, baca Pancasila dan melakukan doa bersama. Setelah itu peneliti mengajak anak-anak bernyanyi dan bertepuk. Selanjutnya anak-anak mengerjakan tugasnya terlebih dahulu sebelum bermain dampu bulan (cl6.,p1.,kl1).

Anak-anak selesai mengerjakan tugasnya. Peneliti mengajak anak-anak bernyanyi. Peneliti membuat gambar persegi untuk anak-anak melempar bola sebagai sasarannya, karena dalam bermain dampu bulan, gaco akan dilempar agar masuk kedalam kotak. Peneliti mencontohkan cara melempar. Sebelum anak-anak melempar bola, peneliti mencontohkan gerakan posisi badan pada saat melempar. Anak-anak diminta untuk melakukan hal sama seperti peneliti, yaitu melempar bola kedalam kotak. Sebelum mengajak anak-anak keluar untuk bermain dampu bulan, peneliti meriview kembali tentang dampu bulan (cl6.,p1.,kl2).



Gambar 8
Anak-anak melempar bola ke dalam kotak

Kolaborator menyiapkan barisan anak-anak, peneliti menyiapkan kebutuhan dan keperluan dokumentasi yang akan dipakai. Peneliti mencontohkan kembali gerakan bermain dampu bulan. Hari ini kegiatan dampu bulan adalah melempar gaco, peneliti mencontohkan cara melempar gaco dan posisi gerakan badan yang benar (cl6.,p1.,kl3). Peneliti membagikan gaco kepada anak-anak.

Anak-anak satu persatu dipersilahkan melempar gaco ke dalam kotak (cl6.,p2.,kl4). Selesai melempar gaco ke dalam kotak, peneliti meminta anak-anak kembali melempar gaco, namun gaco yang akan dilempar harus masuk ke tengah kotak (cl6.,p2.,kl5). Anak-anak melakukan yang diminta oleh peneliti. Terlihat beberapa anak kesulitan melempar gaco ke tengah kotak.

Selesai melakukan lempar gaco, kolaborator mengajak anak-anak duduk sambil melakukan tanya jawab tentang kegiatan lempar gaco. Kolaborator dan peneliti juga memberikan apresiasi kepada anak yang sudah mampu maupun yang belum mampu melempar gaco tepat sesuai sasaran.

7) Pertemuan 7

Pertemuan ketujuh dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2016 pada pukul 08.00-10.00. Sebelum melakukan tindakan, peneliti bersama kolaborator bertemu untuk membahas kegiatan bermain dampu bulan yang akan dilakukan oleh anak-anak. Anak-anak diajak oleh peneliti bernyanyi sambil melakukan kegiatan melompat ditempat (cl7.,p1.,kl1). Terlebih dahulu anak-anak melaksanakan kegiatannya sebelum bermain dampu bulan.selanjutnya peneliti mengajak anak-anak membuat lingkaran. Peneliti bersama anak-anak melakukan lompatan dengan satu kaki sebagai langkah awal pemanasan (cl7.,p1.,kl2). Peneliti menjelaskan tentang kegiatan bermain dampu bulan, dimana pada pertemuan ke tujuh, anak-anak akan melakukan kegiatan bermain dampu bulan dengan berbagai variasi lompatan dan lemparan. Peneliti menyiapkan kebutuhan untuk bermain dampu bulan, kolaborator melakukan hompimpa bersama anak-anak.

Kolaborator mengajak anak-anak keluar ruangan sambil merapikan barisan anak-anak. Peneliti memberikan contoh dan

arahan cara bermain dampu bulan (cl7.,p2.,kl3). Anak-anak memperhatikan tiap gerakan dampu bulan. Peneliti selesai memberikan contoh, anak-anak diminta untuk melakukan gerakan yang telah diarahkan oleh peneliti (cl7.,p2.,kl4). Bergantian anak-anak melakukan gerakan yang diarahkan dari peneliti dalam bermain dampu bulan. Satu persatu gerakan dalam dampu bulan selesai dilakukan oleh anak-anak (cl7.,p2.,kl5). Anak-anak antusias dalam bermain dampu bulan, meski beberapa kesulitan dalam melakukannya. Peneliti dan kolaborator mengajak anak-anak untuk duduk sambil meriview kegiatan yang telah dilaksanakan. Kolaborator memberikan apresiasi bagi anak yang mampu bermain sesuai arahan peneliti.

c. Refleksi

Peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi setiap selesai melaksanakan kegiatan. Refleksi ini bertujuan untuk melihat proses kegiatan pada hari itu dan dampaknya pada anak. Penggunaan kegiatan bermain dampu bulan ternyata berpengaruh terhadap meningkatnya kemampuan motorik kasar anak usia5-6 tahun.

Pada tabel 10 disajikan perhitungan data hasil post test atau setelah anak diberikan tindakan pada siklus I dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

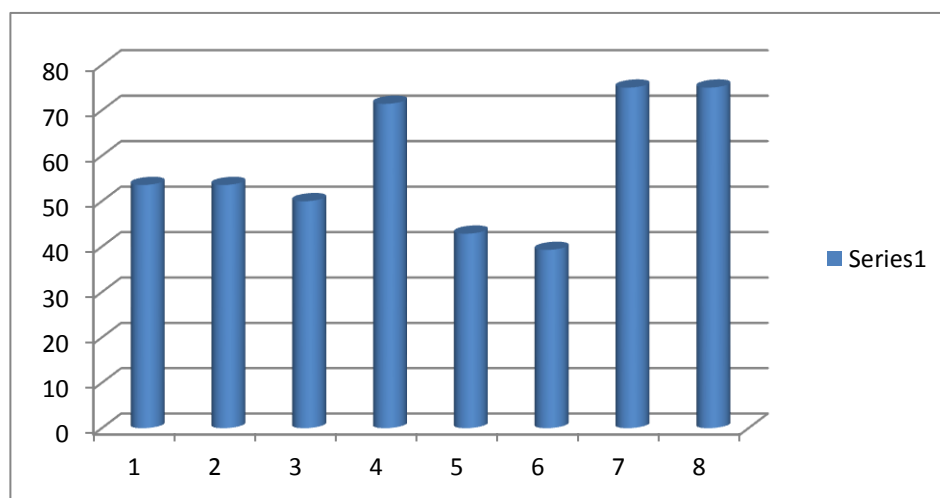
Tabel 4.3
Data Rekapitulasi Siklus I

	Nama Responden	Jumlah	Prosentase%
1	Habibi	15	53,6 %
2	Zahra	14	50 %
3	Raffa	14	50 %
4	Vivi	20	71,43 %
5	Daffa	12	42,9 %
6	Eva	11	39,29%
7	Zain	21	75%
8	Gilang	21	75 %
	Jumlah	129	460,7
	Rata-rata		57,59%

Berdasarkan hasil perhitungan pada hasil observasi awal saat pra penelitian diperoleh jumlah rata-rata kemampuan motorik kasar anak adalah 57,59%. Berdasarkan Tabel 4.3, setelah dilakukan tindakan berdasarkan prosentase hasil observasi kemampuan motorik kasar pada data akhir siklus I maka menunjukkan kemampuan motorik kasar anak-anak rata-rata sebesar 57,59%, jadi pada siklus I kemampuan motorik kasar anak sudah meningkat secara optimal. Data kuantitatif yang didapat dari hasil siklus I yaitu dengan nilai max

75%, nilai min 39,3%, mean 16,13%, median 2, modus 2 dan standar Deviasi 4,02.

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa semua anak telah mencapai skor pencapaian kemampuan motorik kasar yaitu 21,58%, jadi pada siklus I kemampuan motorik kasar anak sudah meningkat secara optimal. Setelah dilaksanakan tindakan siklus I, peneliti merasa perkembangan kemampuan motorik kasar anak belum maksimal. Sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan siklus II. Hal tersebut dilakukan karena kemampuan motorik kasar anak sudah meningkat dan jika diadakan pertemuan selanjutnya maka kemampuan motorik kasar anak akan semakin meningkat karena kegiatan bermain dampu bulan.



Grafik 1

Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada siklus I

Dari hasil grafik diatas terlihat perbedaan skor terendah dilihat dari batang grafik terendah yang dimiliki oleh responden 6, sedangkan skor yang tertinggi dengan batang grafik tertinggi yang dimiliki oleh responden 7, dan beberapa anak belum mencapai 60%. Maka dengan melihat grafik tersebut dapat dikatakan bahwa tindakan belum mencapai maksimal.

Berikut adalah data peningkatan butir instrumen yang terjadi pada setiap butir instrumen. Terdapat 7 butir instrumen yang diamati peneliti dan kolaborator dalam peningkatan kemampuan motorik kasar:

Tabel 4.4
Data Prosentase Kenaikan Setiap Butir Instrumen pada Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 5-6 Tahun Pra Penelitian dan Siklus I

Butir Instrumen	Pra Penelitian	Siklus 1	Peningkatan
1	46,43%	75%	28,57%
2	46,43 %	67,86%	21,43%
3	39,28%	60,71%	21.43 %
4	42,85%	67,86%	25,01 %
5	42,85%	64,29 %	21,44%
6	42,85%	67,86 %	25,01%
7	32,14%	57,14 %	25%
Rata-rata	41,83%	65,8%	23,97%

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa terdapat butir instrumen yang mengalami peningkatan yang paling tinggi pada butir instrumen nomor 1 dengan prosentase peningkatan 28,57%. Peningkatan butir instrumen yang masih rendah yaitu dengan peningkatan 21,43%

pada butir instrumen nomor 3. Rata-rata dari peningkatan butir instrumen adalah 23,97%.

3) Deskripsi Siklus II

Pada siklus II, tindakan diberikan secara bertahap selama empat kali pertemuan sejak tanggal 17 Oktober sampai 20 Oktober 2016, setiap kali pertemuan berlangsung selama ± 40 menit. Adapun peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai *planner leader*, dan pemberi tindakan, sehingga peneliti terlibat langsung bersama anak selama kegiatan motorik kasar melalui kegiatan bermain dampu bulan.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolaborator mendiskusikan program tindakan yang akan dilakukan. Peneliti juga mempersiapkan instrumen pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa kamera handphone. Berikut ini merupakan deskripsi kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain dampu bulan yang dilakukan mulai dari perencanaan hingga refleksi.

a. Perencanaan (Planning)

Peneliti mengadakan penelitian dengan perencanaan sebagai berikut:

1. Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak yang telah disusun terlebih dahulu dan didiskusikan dengan kolaborator, dengan demikian, pada siklus 1 ini kegiatan yang akan dilakukan tiap pertemuannya adalah sebagai berikut: (1)

pertemuan I dengan kegiatan melompat ke depan, kegiatan melompat kesamping dengan satu/dua kaki, melempar gaco ke dalam kotak, (2) pertemuan II dengan kegiatan melompati rintangan dengan satu/dua kaki, kegiatan melompat seimbang dengan satu kaki sebanyak 5-7 lompatan, (3) kegiatan melompati dua kotak dengan satu kaki, kegiatan melompati tiga kotak dengan satu kaki, (4) pertemuan IV dengan kegiatan melompati empat kotak dengan satu kaki, dan kegiatan melompati lima kotak dengan satu kaki.

2. Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Media yang digunakan pada setiap pertemuan yaitu kapur dan gaco.
3. Menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi, dan dokumentasi.

b. Tindakan (*Acting*) dan Pengamatan (*Observing*)

Adapun tindakan siklus II yang diberikan kepada kelompok Bahagia PAUD Sarasvati sebagai berikut: Pada penelitian yang dilakukan mulai dari pertemuan kedelapan sampai pertemuan kesebelas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti, kolaborator yaitu guru kelompok Bahagia PAUD Sarasvati serta 8 anak yang akan diberikan tindakan dan ke 8 anak tersebut menjadi subjek penelitian. kegiatan yang dilakukan setiap pertemuannya adalah sebagai berikut :

Tabel4.5
Tindakan Siklus II

No.	Hari/Tanggal	Pertemuan	Nama Kegiatan
1	Senin, 17 Oktober 2016	8	1. Melompat ke depan, 2. Melompat ke samping dengan satu/dua kaki 3. Melempar gaco kedalam kotak
2	Selasa, 18 Oktober 2016	9	4. Melompat rintangan dengan satu/dua kaki 5. Melempar gaco ke tengah kotak
3	Rabu, 19 Oktober 2016	10	6. Melompat dengan satu kaki 5-7 lompatan
4	Kamis, 20 Oktober 2016	11	7. Melompat dengan satu kaki sebanyak 2-4 lompatan

1) Pertemuan 8

Pertemuan ke delapan dilaksanakan pada hari senin, 17 Oktober 2016. Sebelumnya kolaborator dan peneliti mengadakan pertemuan untuk membahas kegiatan hari ini. Guru mengajak anak membuat barisan di dalam ruangan. Hari ini kegiatan diawali dengan mendengarkan lagu Indonesia Raya, membacakan Pancasila, berdoa, dan bernyanyi. Anak-anak dan peneliti serta guru melakukan gerakan olah tubuh, diiringi oleh suara music dari laptop (cl8.,p1.,kl1). Saat itu lagu yang diperdengarkan oleh anak-anak adalah "jump" . Anak-anak antusias mengikuti arahan suara musik (cl8.,p1.,kl2). Peneliti mengajak anak-anak untuk mengangkat satu kakinya selama 15 detik. Bergantian kaki dalam melakukannya (cl8.,p1.,kl3).

Selanjutnya apersepsi kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Peneliti memberitahukan tentang tema dan subtema pada hari ini (cl8.,p2.,kl4). Peneliti mengadakan tanya jawab sebelum pembelajaran dilaksanakan. Anak-anak diarahkan untuk mengikuti kegiatan harian terlebih dahulu (cl8.,p2.,kl5). Usai melaksanakan kegiatan harian, peneliti mengajak anak-anak duduk membuat lingkaran dan memberitahukan kegiatan selanjutnya yaitu bermain dampu bulan (cl8.,p2.,kl6). Peneliti memberitahukan aturan main dan contoh gerakan yang akan dilakukan. Anak-anak melakukan hompimpa didampingi oleh guru, selanjutnya guru merapikan barisan anak-anak (cl8.,p2.,kl7).

Peneliti membuat kotak-kotak sebagai alat untuk bermain dampu bulan. Anak-anak diperlihatkan terlebih dahulu gerakan bermain dampu bulan. Peneliti mencontohkan gerakan melempar gaco ke dalam kotak dan melompati kotak 2-4 lompatan (cl8.,p3.,kl8). Anak-anak dipersilakan melakukan gerakan yang telah dicontohkan oleh peneliti sesuai urutannya. Masing-masing anak telah melaksanakan gerakan melempar dan melompat, permainan dampu bulan pun berakhir. Anak-anak diajak untuk istirahat sejenak oleh guru dan peneliti menanyakan kegiaitan permainan dampu bulan yang telah dilaksanakan (cl8.,p3.,kl9). Peneliti hanya memberikan

arahan kepada anak-anak, agar memperhatikan aturan dalam bermain (cl8.,p3.,kl10). Kegiatan ditutup dengan pembacaan doa.

2) Pertemuan 9

Pertemuan hari ke sembilan dilakukan pada hari selasa, 18 Oktober 2016. Peneliti dan kolaborator bertemu untuk membahas kegiatan dampu bulan. Peneliti menyiapkan instrument penelitian dan kelengkapan dokumen. Penelitian dampu bulan hari ke sembilan, peneliti mengajak anak-anak bernyanyi lagu “head, shoulders and knee” dan “up & down” (cl9.,p1.,kl1). Peneliti , kolaborator dan anak-anak sebelumnya melakukan tepuk untuk mengkondisikan keadaan. Peneliti menanyakan kabar anak-anak dan melakukan doa bersama anak-anak dan kolaborator. Anak-anak melaksanakan kegiatannya terlebih dahulu sebelum bermain dampu bulan. Peneliti mengajak anak membuat lingkaran. Peneliti mengangkat satu kaki bersama anak-anak sebagai awal pemanasan (cl9.,p1.,kl2). Peneliti bersama anak-anak berdiri dengan satu kaki secara bergantian. Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang kegiatan bermain dampu bulan, dimana pada hari ini anak-anak akan bermain dampu dengan gerakan melempar ke tengah kotak dan melompat ke samping dengan satu kaki (cl9.,p1.,kl3). Peneliti menyiapkan kebutuhan untuk kegiatan bermain dampu bulan, kolaborator mendampingi anak-anak dalam melaksanakan hompimpa.

Kolaborator mengajak anak-anak keluar ruangan sambil merapikan barisan anak-anak. Peneliti memberikan contoh dan arahan cara bermain dampu bulan (cl9.,p2.,kl4). Anak-anak memperhatikan tiap gerakan dampu bulan. Peneliti selesai memberikan contoh, anak-anak diminta untuk melakukan gerakan yang telah diarahkan oleh peneliti (cl9.,p2.,kl5). Bergantian anak-anak melakukan gerakan yang diarahkan dari peneliti dalam bermain dampu bulan. Satu persatu gerakan dalam dampu bulan selesai dilakukan oleh anak-anak (cl9.,p2.,kl6). Anak-anak antusias dalam bermain dampu bulan, meski beberapa kesulitan dalam melakukannya. Peneliti dan kolaborator mengajak anak-anak untuk duduk sambil mereview kegiatan yang telah dilaksanakan. Kolaborator memberikan apresiasi bagi anak yang mampu bermain sesuai arahan peneliti.

3) Pertemuan 10

Pertemuan hari ke sepuluh dilakukan pada hari rabu, 19 Oktober 2016. Peneliti dan kolaborator bertemu untuk membahas kegiatan dampu bulan. Peneliti menyiapkan instrument penelitian dan kelengkapan alat dokumentasi. Bermain dampu bulan dilakukan setelah kegiatan matematika selesai dilaksanakan. Peneliti mengkondisikan anak-anak dengan mengajak anak-anak bernyanyi terlebih dahulu (cl10.,p1.,kl1). Peneliti bersama anak-anak membuat lingkaran, dibantu oleh guru merapikan lingkaran anak-anak

(cl10.,p1.,kl2). Peneliti mengajak anak-anak melompat-lompat dengan menggunakan satu kaki secara bergantian sebagai langkah awal pemanasan (cl10.,p1.,kl3). Guru mengajak anak-anak melakukan hompimpa untuk mencari tahu siapa yang akan melakukan bermain dampu bulan terlebih dahulu (cl10.,p1.,kl4). Peneliti dan guru membawa anak-anak keluar ruangan untuk bermain dampu bulan (cl10.,p1.,kl5).

Guru merapikan barisan anak-anak sesuai dengan urutan ketika anak-anak melakukan hompimpa (cl10.,p2.,kl6), peneliti membuat gambar dampu bulan. Peneliti memberikan contoh gerakan dampu bulan. Guru meminta anak-anak mengikuti gerakan dampu bulan yang sudah dicontohkan oleh peneliti (cl10.,p2.,kl7). Satu persatu dari anak-anak melakukan kegiatan bermain dampu bulan. Anak-anak selesai melaksanakan kegiatan bermain dampu bulan, peneliti membuat lingkaran. Bersama anak-anak melakukan pendinginan. Peneliti melakukan tanya jawab kepada anak-anak terhadap kegiatan bermain dampu bulan, anak-anak antusias untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti (cl10.,p2.,kl8).

4) Pertemuan 11

Penelitian di hari ke sebelas, peneliti berperan sebagai guru kelas. Peneliti mengucapkan salam, bertanya tentang perasaan anak-anak. Bersama dengan peneliti dan kolaborator, anak-anak membentuk

lingkaran. Kegiatan diawali dengan mengkondisikan anak-anak, anak-anak diajak oleh peneliti untuk melakukan kegiatan bernyanyi, bertepuk dan berdoa. Anak-anak diajak bergerak sesuai dengan irama. Peneliti membunyikan musik melalui laptop (cl11.,p1.,kl1). Anak-anak bergerak sesuai instruksi dari suara musik. Peneliti menjelaskan tentang kegiatan pada hari ini. Kegiatan bermain dampu bulan dilaksanakan setelah anak-anak melakukan senam sehat gembira (cl11.,p1.,kl2). Anak-anak terlihat antusias dalam melaksanakan senam sehat gembira. Setelah selesai melaksanakan kegiatan senam, anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan melompat dengan satu kaki sebagai awal pelaksanaan kegiatan bermain dampu bulan (cl11.,p1.,kl3). Peneliti menempel kertas origami di lantai sebagai tanda lompatan yang harus anak-anak lalui (cl11.,p1.,kl4). Peneliti mencontohkan gerakan melompat dengan satu kaki kepada anak-anak, kemudian anak-anak melakukan apa yang sudah dicontohkan oleh peneliti (cl11.,p1.,kl5).

Kolaborator mengajak anak-anak untuk melakukan hompimpa, untuk mengetahui siapa yang akan melakukan dampu bulan terlebih dahulu (cl11.,p2.,kl1). Peneliti menggambarkan petak-petak dan menyiapkan gaco sebagai bagian dari kegiatan dampu bulan. Anak-anak berbaris diluar ruangan, kolaborator membantu merapikan barisan anak-anak. Peneliti mencontohkan anak-anak lompatan

dalam bermain dampu bulan. Peneliti meminta anak-anak untuk melakukan lompatan dengan satu kaki sebanyak 5-7 lompatan (cl11.,p2.kl2). Anak-anak melakukan lompatan dengan satu kaki dengan berurutan. Satu persatu anak sudah melaksanakan kegiatan lompat dengan satu kaki sebanyak 5-7 lompatan (cl11.,p2.,kl3). Peneliti memberikan contoh kegiatan melempar gaco kedalam petak. Peneliti meminta anak-anak melakukan lemparan ke dalam petak dengan menggunakan gaco (cl11.,p2.,kl4). Semua anak telah melaksanakan kegiatan bermain bermain dampu bulan, peneliti dan kolaborator mengajak anak-anak masuk kedalam ruangan. Peneliti bersama anak-anak melakukan pendinginan. Kemudian peneliti melakukan tanya jawab seputar kegiatan dampu bulan.

c. Refleksi

Berikut adalah data peningkatan tindakan kemampuan motorik kasar pada siklus II :

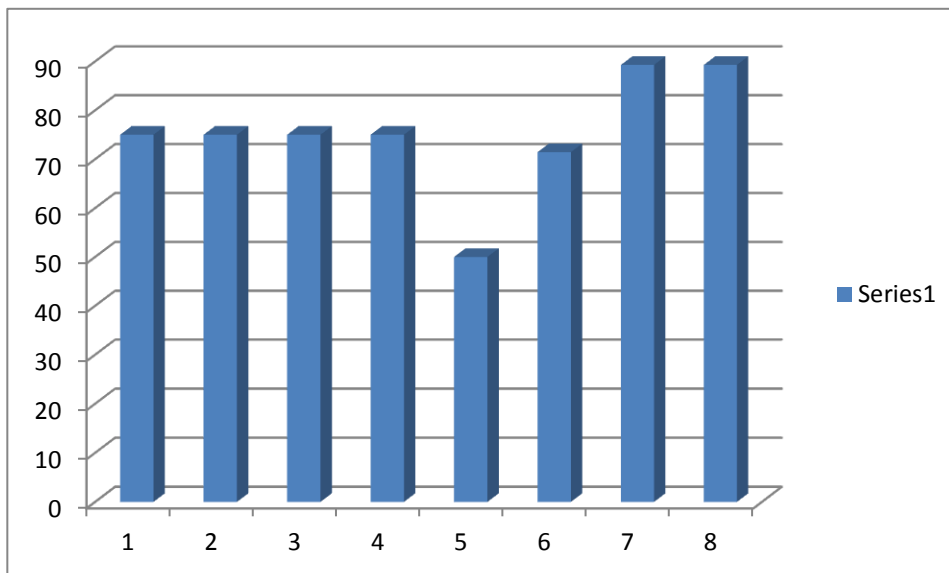
Tabel 4.6
Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Siklus 2

No	Nama Responden	Prosentase%
1	Habibi	75%
2	Zahra	75%
3	Raffa	75 %

4	Vivi	75 %
5	Daffa	50 %
6	Eva	67,9 %
7	Zain	89,3%
8	Gilang	89,3%
	Jumlah	564,29
	Rata-rata	74,6 %

Dari hasil tabel siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak rata-rata sebesar 74,6%. Pada tabel diatas menunjukkan bahwa semua anak telah mencapai skor pencapaian kemampuan motorik kasar yaitu 69%, jadi pada siklus II kemampuan motorik kasar anak sudah meningkat secara optimal. Data Kuantitatif yang didapat dari hasil siklus II yaitu dengan nilai max 89,3%, nilai min 50%, nilai mean %, nilai median 3, nilai modus 3, dengan standart deviasi 4.

Pada siklus II kemampuan motorik kasar pada anak sudah meningkat secara optimal. Hal ini terlihat dari prosentase pada siklus 2, semua anak telah melebihi dari target pencapaian sebesar 69%. Hal ini juga dapat dilihat dari deskripsi catatan lapangan yang hampir seluruh anak sudah dapat mempunyai kemampuan motorik kasar dengan baik. Untuk melihat peningkatan skor kemampuan motorik kasar dalam grafik dapat dilihat di bawah ini:



Grafik 2
Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Siklus 2

Dari hasil grafik di atas terlihat perbedaan skor kemampuan motorik kasar, skor terendah dilihat dari batang grafik terendah yang dimiliki oleh responden 5, sedangkan skor yang tertinggi dengan batang grafik tertinggi yang dimiliki oleh responden 7 dan 8, dan semua anak telah melebihi 69%. Maka dengan melihat grafik tersebut dapat dikatakan bahwa tindakan telah berhasil.

Berikut adalah data peningkatan butir instrumen pada siklus 2 yang terjadi pada setiap butir instrumen. Terdapat 7 butir instrumen yang diamati peneliti dan kolaborator dalam peningkatan kemampuan motorik kasar.

Tabel 4.7
Data Peningkatan Butir Instrumen
dari Siklus 1 ke Siklus 2

NO	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1	75%	89,3 %	14,3 %
2	67,86 %	89,3 %	21,44 %
3	60,71%	71,4%	10,69%
4	67,86%	92,9 %	25,04 %
5	64,29 %	89,3%	21,9 %
6	67,86 %	82,1 %	25,04%
7	57,14%	82,1%	24,96%
Rata-rata	65,8%	85,2%	20,48%

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa terdapat butir instrumen yang mengalami peningkatan yang paling tinggi pada butir instrumen nomor 4 dengan prosentase peningkatan 25,04 %. Peningkatan butir instrumen yang masih rendah yaitu dengan peningkatan 10,69 % pada butir instrurmen nomor 3. Rata-rata dari peningkatan butir instrumen adalah 20,48%.

C. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus menerus setiap siklus dengan prosentase kenaikan. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi selama penelitian. Penyusunan data berdasarkan

Miles and Huberman, yaitu melalui tahapanya (1) reduksi data, (2) display data, dan (3) verifikasi.

1. Analisis Data Kuantitatif

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pra penelitian, siklus I, dan siklus II diperoleh prosentase kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

Tabel 4.8
Data Kemampuan Motorik Kasar
Pra Penelitian, Siklus 1, Siklus 2 dan Prosentase Kenaikan

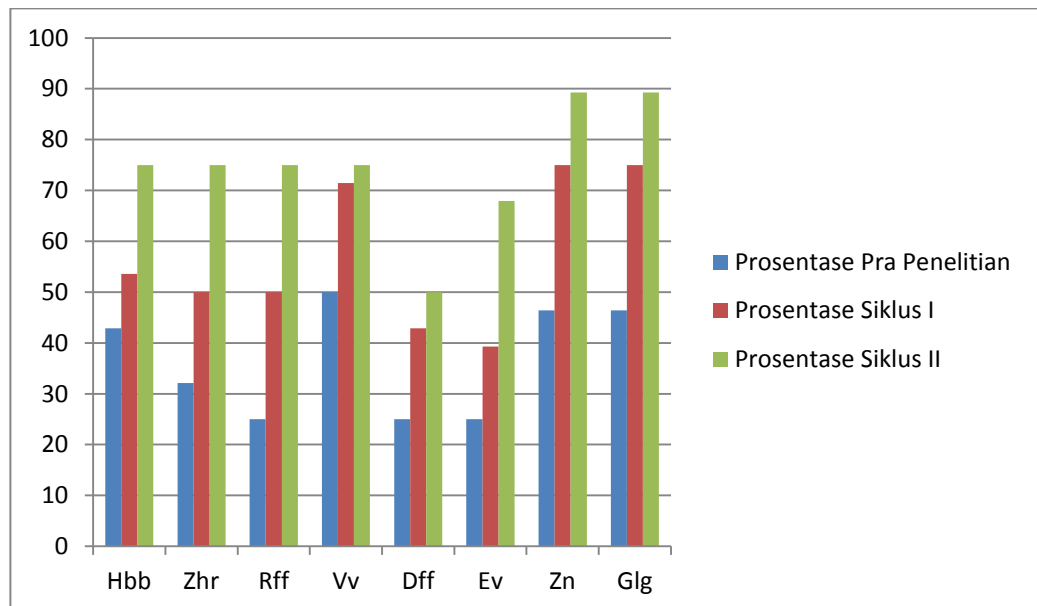
Nama Responden	Prosentase			Peningkatan	Keterangan
	Pra Penelitian	Siklus I	Siklus II		
Hbb	42,9%	53,57 %	75%	32,1%	Meningkat
Zhr	32,1%	53,57 %	75%	42,9%	Meningkat
Rff	25 %	50 %	75%	50%	Meningkat
Vv	50 %	71,43 %	75 %	25 %	Meningkat
Dff	25 %	42,86 %	50 %	25 %	Meningkat
Ev	25 %	39,29 %	67,9%	42,9%	Meningkat
Zn	46,4%	75 %	89,3%	42,9%	Meningkat
Glng	46,4%	75 %	89,3%	42,9%	Meningkat
Rata-rata	36,6%	57,59%	74,6%	37,96%	

Secara kuantitatif, dilihat dari tabel menunjukkan peningkatan skor kemampuan motorik kasar dari pra penelitian, siklus I ke siklus II telah mencapai target pencapaian yaitu 69% dilihat dari skor peranak dan dari rata-rata semua anak. Pada pra penelitian hanya mendapatkan prosentase rata-rata sebesar 36,6%. Pada siklus I sudah mengalami peningkatan yaitu dengan prosentase rata-rata 57,59%. Pada siklus II mengalami peningkatan diatas target pencapaian 69%, yaitu dengan prosentase rata-rata 74,6%.

Pada siklus I, peningkatan kemampuan motorik kasar mencapai rata-rata prosentase 57,59%. Hal ini ditunjukkan dari anak dapat melompat dengan satu kaki, anak melempar gaco, dan anak melompati rintangan. Walaupun memang masih beberapa anak masih dibantu dalam kegiatan, anak-anak dapat melakukan dengan benar setelah dibimbing.

Pada siklus II, peningkatan kemampuan motorik kasar mencapai rata-rata prosentase 74,6%. Hal ini ditunjukkan dari anak yang sudah dapat melompat sebanyak 2-4 lompatan dengan seimbang, melompat 5-7 lompatan tanpa jatuh dan melempar ketengah kotak. Pencapaian kenaikan kemampuan motorik kasar ditunjukkan anak selama pemberian tindakan yaitu kegiatan bermain dampu bulan pada setiap pertemuannya sesuai dengan indikator kemampuan motorik kasar yaitu, melompat kedepan tanpa jatuh, melompat kesamping dengan satu/dua kaki, melompati rintangan dengan satu/dua kaki, melompat seimbang dengan satu kaki/engklek sebanyak 5-7 lompatan, melompat dengan satu kaki

sebanyak 2-4 lompatan, melempar gaco kesemua kotak dan melempar gaco dalam kotak sampai posisi kotak tengah. Grafik peningkatan kemampuan motorik kasar dari pra penelitian, siklus I, dan siklus II adalah sebagai berikut :



Grafik 3
Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar
Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

Dari grafik tersebut terlihat perbandingan kenaikan skor dari pra penelitian, siklus I, dan siklus II. Batang grafik pra penelitian ditunjukkan dengan warna biru, batang grafik siklus I ditunjukkan dengan warna merah, dan batang grafik siklus II ditunjukkan dengan warna hijau. Peningkatan yang terjadi dari pra penelitian ke siklus I rata-rata sebesar 14,69%, dan peningkatan dari pra penelitian ke siklus II rata-rata sebesar

38%. Dengan ini dihasilkan bahwa kemampuan motorik kasar meningkat di siklus II dengan prosentase rata-rata anak sebesar 74,6%. Maka dari pengamatan yang dilakukan pada pra penelitian yang dilakukan sampai siklus II kegiatan bermain dampu bulan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Tabel 4.9.
Data Prosentase Kenaikan Setiap Butir Instrumen pada
Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

Butir Instrumen	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	46,42 %	75 %	89,3 %	42,88%
2	46.42 %	67,86 %	89,3 %	42,88%
3	39,28 %	60,71 %	67,9 %	28,62%
4	42,85 %	67,86 %	92,9 %	50,05%
5	42,85 %	64,29 %	85,7 %	42,85 %
6	42,86 %	67,86 %	82,1 %	39,24%
7	32,14 %	57,14 %	78,6 %	46,46 %
Rata-Rata	41, 83 %	65,8 %	83,7 %	42,29 %

Berdasarkan tabel diatas, dapat terlihat peningkatan prosentase pada setiap butir instrumen kemampuan motorik kasar anak dari pra penelitian, siklus 1, dan siklus 2. Prosentase tersebut menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan mengalami peningkatan mulai dari siklus 1 hingga ke siklus 2. Hasil rata-rata persentase yang didapatkan pada pra

siklus hingga siklus 1 meningkat sebesar 65,8 %, dan dari pra penelitian ke siklus 2 meningkat sebesar 83,7 %.

2. Analisis Data Kualitatif

Analisa data kualitatif dilakukan berdasarkan catatan lapangan dan catatan dokumentasi. Penyusunan data berdasarkan Miles dan Huberman, yakni melalui tahapan reduksi data, display data dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan penjabaran data yang telah dipilih dan berkaitan dengan penelitian yang diambil dari catatan lapangan dan catatan dokumentasi dari pertemuan 1 sampai 11. Display data merupakan penggambaran data-data yang terkait dengan indikator kemampuan motorik kasar yang dilakukan dalam penelitian. Verifikasi/penarikan kesimpulan merupakan hasil dari proses kegiatan bermain dampu bulan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

a. Melompat

1) Reduksi Data

Tindakan yang diberikan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah bermain dampu bulan. Peneliti meminta anak melompat, yakni melompat ke depan tanpa terjatuh. Peneliti memberikan contoh gerakan lompat ke depan tanpa terjatuh (CL1.,p2.,kl1). Kemudian anak-anak diminta untuk

melakukan gerakan yang sudah dicontohkan oleh peneliti (cl1.,p2.,k2). Dalam melakukan kegiatan bermain dampu bulan, peneliti mengkondisikan anak-anak. Peneliti mengajak anak-anak melakukan lompatan ditempat sebagai awal pemanasan (cl2.,p1.,kl2). Peneliti mencontohkan cara melompat ke samping dan ke depan dengan satu/ dua kaki(cl2.,p2.,kl7). Peneliti meminta anak-anak untuk melakukan bermain dampu bulan seperti yang dicontohkan oleh peneliti (cl2.,p2.,kl8). Salah satu anak yang bernama Daffa kesulitan melakukan lompat ke samping dengan satu/dua kaki. Peneliti membimbing Daffa untuk bisa melakukannya. Guru mengajak anak-anak melakukan hompimpa untuk mencari tahu siapa yang akan melakukan bermain dampu bulan terlebih dahulu (cl3.,p1.,kl4). Peneliti memberikan contoh gerakan dampu bulan melompati rintangan dengan satu/dua kaki. Guru meminta anak-anak mengikuti gerakan dampu bulan yang sudah dicontohkan oleh peneliti (cl3.,p2.,kl7). Seorang anak yang bernama Eva kesulitan melakukan lompatan dengan rintangan. Anak-anak juga melakukan lompatan ke depan dan ke samping dengan satu/dua kaki. Sebelumnya peneliti menggambarkan petak-petak dan menyiapkan gaco sebagai bagian dari kegiatan dampu bulan. Peneliti mencontohkan anak-anak lompatan 5-7 lompatan di dalam kotak dalam bermain dampu bulan. Peneliti meminta anak-anak untuk melakukan lompatan dengan satu kaki sebanyak 5-7

lompatan (cl4.,p2.kl2). Satu persatu anak sudah melaksanakan kegiatan lompat dengan satu kaki sebanyak 5-7 lompatan (cl4.,p2.,kl3). Peneliti mengkondisikan kelas sebelum memulai permainan dengan melakukan kegiatan bernyanyi sambil melakukan gerakan-gerakan bermain dampu bulan. Adapun gerakan yang akan dilakukan adalah melompat dengan satu kaki sebanyak 2-4 lompatan (cl5.,p1.,kl2). Anak-anak diminta untuk melakukan lompatan yang sudah dicontohkan oleh peneliti. Seorang anak yang bernama Eva masih kesulitan melakukan lompatan dengan satu kaki. Peneliti menyiapkan kebutuhan yang akan dipakai untuk bermain dampu bulan. Kolaborator merapikan barisan anak-anak. Peneliti mengajak anak membuat lingkaran. Kolaborator mengajak anak-anak keluar ruangan sambil merapikan barisan anak-anak. Peneliti memberikan contoh dan arahan cara bermain dampu bulan (cl7.,p2.,kl3). Anak-anak memperhatikan tiap gerakan dampu bulan. Peneliti selesai memberikan contoh, anak-anak diminta untuk melakukan gerakan yang telah diarahkan oleh peneliti, yakni melompat ke depan, melompat ke samping, melompati rintangan, melompat seimbang dengan satu/dua kaki sebanyak 5-6 lompatan dan melompat seimbang dengan satu/dua kaki sebanyak 2-4 lompatan, melempar gaco kesemua kotak serta melempar gaco ke kotak yg di tuju (cl7.,p2.,kl4). Peneliti memberitahukan aturan main dan contoh

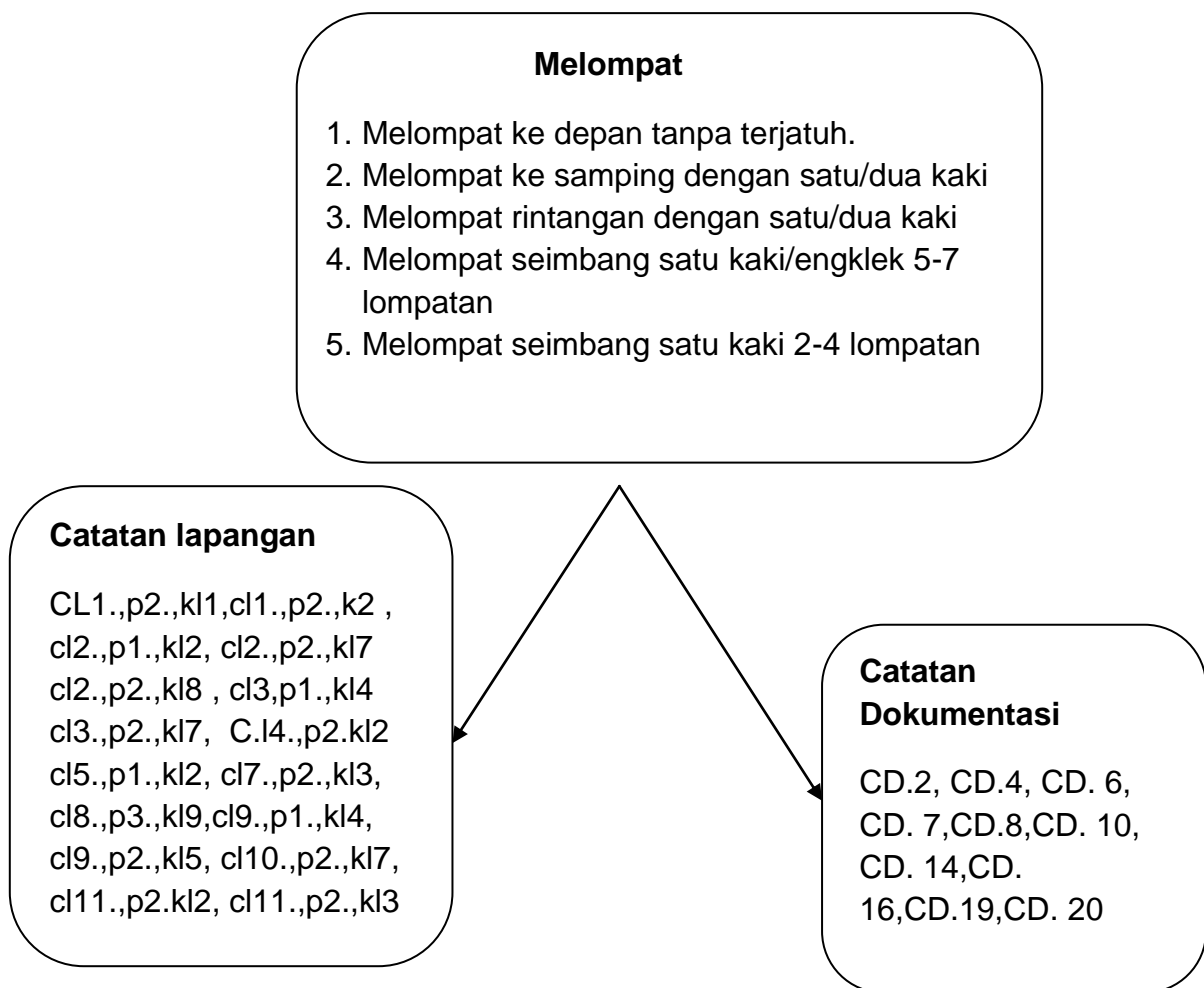
gerakan yang akan dilakukan. Peneliti membuat kotak-kotak sebagai alat untuk bermain dampu bulan. Anak-anak diperlihatkan terlebih dahulu gerakan bermain dampu bulan yakni, melompati kotak 2-4 lompatan (cl8.,p3.,kl9). Melompat ke samping dengan satu kaki (cl9.,p1.,kl4). Peneliti selesai memberikan contoh, anak-anak diminta untuk melakukan gerakan yang telah diarahkan oleh peneliti (cl9.,p2.,kl5). Guru merapikan barisan anak-anak sesuai dengan urutan ketika anak-anak melakukan hompimpa. Peneliti memberikan contoh gerakan dampu bulan yaitu melompat ke samping, melompat seimbang dengan satu/dua kaki sebanyak 2-4 lompatan, melompati rintangan, melompat satu/dua kaki sebanyak 5-7 lompatan (cl10.,p2.,kl7). Peneliti meminta anak-anak untuk melakukan lompatan dengan satu kaki sebanyak 5-7 lompatan (cl11.,p2.kl2). Anak-anak melakukan lompatan dengan satu kaki dengan berurutan. Satu persatu anak sudah melaksanakan kegiatan lompat dengan satu kaki sebanyak 5-7 lompatan (cl11.,p2.,kl3).

2) Display Data

Kemampuan motorik kasar yang pertama ditingkatkan dalam bermain dampu bulan adalah melompat. kemampuan ini terdiri dari lima indikator yaitu melompat ke depan tanpa terjatuh, melompat ke samping dengan satu/dua kaki, melompati rintangan dengan

satu/dua kaki, melompat secara seimbang dengan satu/dua kaki sebanyak 5-7 lompatan dan melompat seimbang dengan satu/dua kaki sebanyak 2-4 lompatan.

Bagan 1
Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun
Aspek Melompat



3) Verifikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan melalui reduksi data dan display data, dapat disimpulkan bahwa kemampuan melompat dapat dilakukan melalui permainan dampu bulan. Dalam permainan tersebut anak dapat kemampuan melompatnya sudah dapat terlihat. Anak pun dapat melakukan melompat dengan baik. Anak mampu melompat dengan satu/dua kaki, melompati rintangan, melompat seimbang dengan 5-7 lompatan dan melompat seimbang dengan 2-4 lompatan.

a. Melempar

1) Reduksi Data

Tindakan yang diberikan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah melakukan kegiatan bermain dampu bulan. Adapun kegiatan ini alami permainannya, dimana peneliti menggambar petak-petak yang terdapat pada dampu bulan. Dalam bermain dampu bulan adalah pemain harus melempar gaco masuk. Peneliti memberikan contoh kegiatan melempar gaco ke dalam petak. Peneliti mencontohkan cara melempar gaco dalam permainan dampu bulan (cl6.,p1.,kl3). Selanjutnya peneliti membagikan gaco kepada anak-anak. Anak-anak satu per satu dipersilahkan untuk melempar gaco ke dalam kotak (cl6.,p2.,kl4). Setelah selesai melempar ke dalam kotak, peneliti meminta anak-anak kembali melempar gaco. Gaco sebisa mungkin masuk ke kotak

yang di tuju (cl6.,p2.,kl5). Anak-anak pun melakukan yang diminta oleh peneliti. Beberapa anak kesulitan melempar gaco ke kotak yang di tuju. Anak-anak juga melakukan kegiatan melempar gaco kesemua kotak serta melempar gaco ke kotak yg di tuju (cl7.,p2.,kl5). Peneliti membuat kotak-kotak sebagai alat untuk bermain dampu bulan. Anak-anak diperlihatkan terlebih dahulu gerakan bermain dampu bulan. Peneliti mencontohkan gerakan melempar gaco ke dalam kotak (cl8.,p3.,kl8). Peneliti membimbing anak yang kesulitan dalam melempar gaco ke kotak yang di tuju. Peneliti juga mencontohkan cara melempar gaco ke dalam kotak dan melempar gaco ke kotak yang di tuju (cl10.,p2.,kl8). Guru meminta anak-anak mengikuti gerakan dampu bulan yang sudah dicontohkan oleh peneliti, yaitu melempar gaco ke kotak yang di tuju (cl10.,p2.,kl9). Peneliti mengulang kegiatan yang sama yaitu melempar gaco. Peneliti memberikan contoh kegiatan melempar gaco kedalam petak. Peneliti meminta anak-anak melakukan lemparan ke dalam petak dengan menggunakan gaco (cl11.,p2.,kl4).

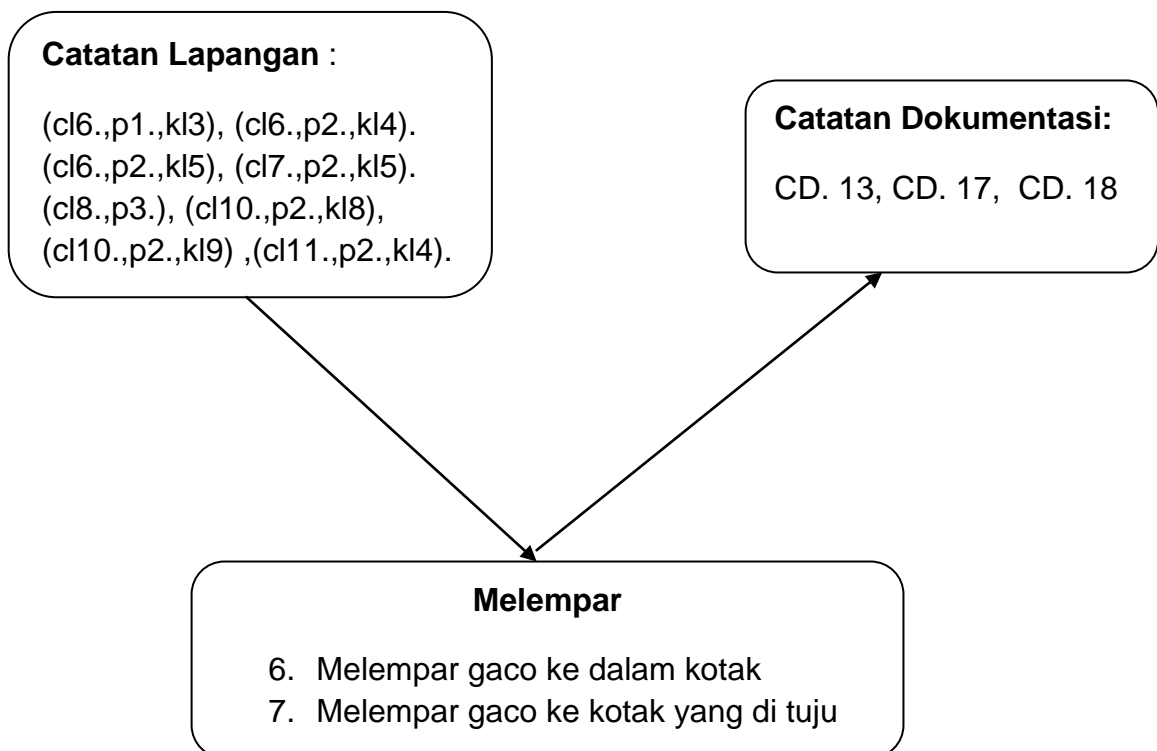
2) Display Data

Kemampuan motorik kasar yang ditingkatkan untuk kegiatan kedua adalah kegiatan melempar. Kemampuan ini terdiri dari dua indikator yaitu : melempar gaco ke dalam kotak

dan melempar gaco ke kotak yang di tuju. Hasil penelitian yang di dapat selama melakukan kegiatan bermain dampu bulan menunjukkan bahwa anak sudah memiliki kemampuan melempar. Anak dapat melakukan gerakan melempar secara terarah dan melempar benda dengan tujuan. Adapun penyajian display data dalam bentuk bagan sebagai berikut :

Bagan 2

Meningkatkan kemampuan Motorik kasar Anak Aspek Melempar



3) Verifikasi

Berdasarkan pengamatan secara kualitatif yang dilakukan pada siklus I dan II berjalan lancar. Hasil catatan lapangan yang telah dipaparkan melalui reduksi data dan display data, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik anak dalam melempar gaco ke dalam kotak dan ke kotak yang di tuju sudah terlihat.

D. Pembahasan Temuan Hasil Penelitian

Pada tindakan siklus I dan II kemampuan motorik kasar anak mencapai peningkatan, siklus I kemampuan ini mencapai 57,59% dan di siklus II mencapai 70,53%. Hal tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 69%. Hal tersebut dapat menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis yang diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain dampu bulan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Hasil analisis data kuantitatif terlihat perkembangan yang telah dilalui oleh anak selama kegiatan bermain dampu bulan. Perkembangan dan karakteristik anak pada anak usia dini berbeda-beda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, begitu pula yang terlihat pada penelitian ini GIL dan ZN mendapat skor tertinggi dengan prosentase 89,28% dan RFF mendapat skor terendah dengan prosentase 57,14%.

DFF menunjukkan skor terendah selama penelitian dikarenakan kurang aktifnya anak selama kegiatan bermain dampu bulan. DFF lebih banyak diam jika peneliti melakukan tanya jawab, selain itu DFF juga membutuhkan tuntunan dan bantuan dari peneliti saat bermain. Diakui oleh guru bahwa DFF memang menjadi salah satu anak yang pendiam dan jarang berinteraksi dengan teman-temannya, dan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi serta memahami instruksi. DFF mau mengikuti kegiatan yang diberikan hanya saja diawal masih dibutuhkan tuntunan dan bantuan oleh guru, hal ini sudah menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar DFF meningkat meskipun beberapa indikator masih membutuhkan bantuan guru. Berbanding terbalik dengan GIL dan ZN. GIL dan ZN merupakan anak yang cukup aktif dikelas. ZN selalu menanyakan hal yang ingin diketahuinya, ZN juga cukup aktif bergaul dengan anak lainnya dan mampu menangkap materi yang disampaikan dengan cepat. Hal ini terlihat pada saat kegiatan review, ZN dan GIL lebih aktif berbicara tentang materi yang telah disampaikan sebelumnya. Berdasarkan informasi dari guru, ZN dan GIL tetap aktif belajar ketika di rumah karena kondisi di dalam rumah yang mendukung dan memotivasi ZN dan GIL untuk belajar.

Berdasarkan data kualitatif menyimpulkan bahwa anak usia dini memperoleh kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain dampu bulan. Khususnya dalam hal melompat dan melempar. Selama penelitian

berlangsung ada beberapa hal yang peneliti temukan ketika anak-anak diberi tindakan berupa kegiatan bermain dampu bulan, anak-anak begitu antusias dalam mengikuti kegiatan.

Indikator kemampuan motorik kasar dengan nilai tertinggi adalah kemampuan melompat dengan ciri-cirinya melompat kedepan tanpa terjatuh dan melompat ke samping dengan satu/dua kaki dan indikator melempar dengan nilai terendah adalah melepar gaco ke kotak yang di tuju. Hal tersebut terjadi karena stimulasi yang diberikan oleh peneliti dan kolaborator selama siklus I dan II mengutamakan pada anak mengenali melompat dan melempar. Banyak anak yang belum menyadari bahwa ada permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

E. Keterbatasan Pemberian Tindakan

Selama penelitian berlangsung, peneliti telah berusaha melaksanakan penelitian ini dengan semaksimal mungkin. Namun disadari bahwa hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan dan kelemahan akibat keterbatasan yang ada, sehingga ,menimbulkan hasil yang kurang sesuai dengan yang diharapkan. Keterbatasan-keterbatasan yang teramati dan terjadi selama penelitian tindakan ialah belum dapatnya anak dalam menunggu giliran sehingga sering kali anak berebut bermain lebih dahulu saat kegiatan berlangsung walaupun belum waktu gilirannya, sehingga peneliti bersama kolaborator harus selalu memberi penjelasan dan pengertian kepada anak bahwa harus bermain sesuai giliran dan mentaati peraturan.