

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang menjadi dasar dalam mengembangkan kemampuan baik secara motorik dan kognitif. Perkembangan anak dari yang tidak bisa melakukan lompatan sampai anak mampu melakukan lompatan tanpa bantuan. Pendidikan anak usia dini dimulai sejak kelahiran hingga sampai anak usia 6 tahun. Sementara menurut undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, Bab 1 ayat 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah : suatu upaya pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut salah satunya adalah pendidikan anak usia dini memiliki peran untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tahapan usianya serta memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.¹ Pendidikan anak usia dini yang dirancang tepat akan mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak baik fisik, seni, kognitif, bahasa, serta sosial emosional anak secara optimal. Usia lahir sampai 6

¹ Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan

tahun adalah masa emas (*golden age*) masa ini merupakan masa perkembangan anak yang sangat pesat. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sedemikian besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motorik salah satunya perkembangan keterampilan motorik sebagai perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Pada anak usia dini sangat tepat untuk diberikan rangsangan agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai. Salah satu faktor keberhasilan pendidikan jasmani atau aktifitas motorik kasar adalah sebagai pembentukan dan penyelarasan pertumbuhan otot, tulang sistem syaraf anak. Perkembangan kemampuan motorik kasar merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara menyeluruh, dengan adanya keterampilan motorik anak dapat mengembangkan permainan lewat motorik seperti bermain bola dan sebagainya.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu lembaga formal pendidikan yang perlu memperhatikan unsur-unsur yang mendukung proses belajar mengajar. Masa kanak-kanak merupakan suatu tahapan dalam kehidupan pendidikan setiap manusia. Dalam perkembangannya, seorang anak pada usia tertentu sudah memiliki banyak ketrampilan seperti keterampilan motorik, kognitif, bahasa, emosi dan sosial. Perkembangan yang paling menonjol adalah keterampilan motorik. Dalam perkembangan anak, terdapat masa dimana diperlukan rangsangan atau stimulasi yang berguna bagi

perkembangan potensi anak. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian lebih sungguh-sungguh agar anak dapat berkembang lebih optimal sesuai dengan usianya.

Pada awal masa anak-anak, setiap individu memiliki karakter yang kuat untuk menemukan banyak hal yang baru dengan mencoba berbagai gerakan. Gerakan tubuh lebih banyak mengarah pada gerakan motorik kasar, seperti merangkak, berjalan, melompat, dan lainnya. Semakin banyak gerakan motorik kasar dilakukan anak. Selanjutnya gerakan anak akan lebih terkoordinasi pada tangan dan jari-jari. Masa usia dini hanya terjadi satukali dalam rentang kehidupan manusia. Masa usia dini merupakan “*golden age period*”, artinya merupakan masa emas². Anak usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motoriknya.

Salah satu potensi yang perlu distimulasi pada anak usia dini adalah keterampilan motorik. Motorik merupakan salah satu aspek perkembangan lainnya. Usia dini sering disebut sebagai masa ideal untuk mempelajari keterampilan motorik. Anak usia 5-6 tahun pada umumnya mengalami pertumbuhan jasmain yang sangat pesat, dimana anak-anak bertambah tinggi dan berat badan dengan sangat cepat. Perkembangan motorik kasar

² Wisnu Martani, *Metode Stimulasi dan Perkembangan Anak Usia Dini Psikologi*. Vol 39, No.1, Juni 2012

ini tidak akan berkembang melalui kematangan usia begitu saja, namun juga harus dilatih distimulasi agar lebih optimal.

Anak usia 5-6 tahun termasuk dalam ruang lingkup pendidikan anak usia dini. Dalam teori perkembangan, anak usia 5-6 tahun masuk kedalam rentang anak usia prasekolah. Adapun perkembangan anak usia 5-6 tahun menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini. Dalam standar isi tingkat pencapaian perkembangan anak pada lingkup perkembangan motorik khususnya motorik kasar yaitu : 1) menirukan gerakan binatang; 2) melakukan gerakan menggantung (bergelayut); 3) melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara berkoordinasi; 4) melempar sesuatu secara terarah; 5) menangkap sesuatu secara tepat; 6) melakukan gerakan antisipasi; 7) menendang sesuatu secara terarah; 8) memanfaatkan alat permainan diluar kelas³

Pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi kami TK Islam Al Iman, Jakarta Timur, kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat terlihat dari masih terdapatnya anak yang belum dapat berlari secara terkoordinasi, belum dapat melakukan gerakan kombinasi antara berjalan, berlari dan melompat, belum dapat melakukan permainan fisik dengan aturan.

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standart Pendidikan Anak Usia Dini, h. 21

Media dalam permainan motorik kasar anak TK B di TK Islam Al Iman menggunakan bola plastik, papan titian, simpai dan Alat Permainan Outdoor lainnya. Namun dalam penggunaannya, guru tidak pernah mengarahkan anak dalam memanfaatkan media tersebut. Saat kegiatan bermain di halaman guru hanya memberikan instruksi kepada anak untuk mengikutinya⁴.

Di TK Islam Al-Iman, guru belum pernah mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan benteng. Permainan benteng ini merupakan aktivitas yang bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak namun juga dapat membuat anak senang dan tertarik untuk melakukannya tanpa menyadari bahwasanya permainan tersebut memiliki tujuan pembelajaran tertentu. Permainan benteng biasanya dilakukan bersama-sama atau kelompok. Permainan ini mempunyai kelebihan untuk melatih kemampuan fisik menjadi kuat karena dalam permainan benteng diharuskan untuk berlari dengan cepat, kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajak kebersamaan, dan mengembangkan kecerdasan logika untuk menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan permainan benteng ini dalam upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia

⁴ TK Al Iman tgl 20 Februari pukul 09.00-010.00

5-6 tahun khususnya bagi siswa kelompok B Taman Kanak-Kanak Islam AL-Iman Cipinang Jaya LL.

B. Identitas Area dan Fokus Penelitian

Penelitian ini mengkaji mengenai hasil peningkatan keterampilan motorik kasar, maka yang menjadi obyek penelitian ini akan mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al Iman Cipinang Jaya LL, Jakarta Timur. Adapun fokus penelitian yang teridentifikasi antara lain:

1. Apakah permainan Benteng dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun ?
2. Bagaimana cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan benteng ?
3. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Al Iman di Cipinang Jaya Jakarta Timur melalui permainan benteng

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian dibatasi ruang lingkup tindakannya pada fokus meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al Iman melalui permainan benteng

Kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan menggerakkan sendi-sendi otot besar, dan kemampuan untuk merangkaikan sejumlah gerak gerak jasmani, sampai menjadi suatu keseluruhan yang dilakukan dengan luwes, sehingga mencakup berjalan, berlari dan keseimbangan.

Permainan benteng dalam penelitian ini adalah permainan berkelompok yang membutuhkan ketangkasan, kecepatan berlari dan strategi yang handal. Hal ini disebabkan setiap pemain harus berlari untuk menjaga benteng dan menangkap lawan. Anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini adalah anak yang masuk dalam kategori anak usia dini, yang menjadi subyek penelitian di TK Islam Al Iman Cipinang Jaya LL. Karakteristik usia 5-6 tahun dalam penelitian ini adalah anak yang aktif dan senang bergerak untuk mengeksplor lingkungan belajarnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perumusan masalah yang akan dicapai pemecahannya melalui penelitian tindakan ini adalah :

1. Bagaimanakah proses permainan benteng dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Al Iman?

2. Apakah kegiatan permainan benteng dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Al Iman?

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian tindakan ini diharapkan dapat memberi kegunaan bagi berbagai pihak, antara lain :

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya tentang kegiatan permainan Benteng terhadap peningkatan ketrampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak terkait diantaranya:

- a. Praktisi pendidikan

Sebagai masukan untuk memperkaya wawasan tentang kegiatan bermain dan permainan yang tepat sebagai sarana stimulasi bagi ketrampilan motorik kasar anak melalui permainan benteng sebagai sarana belajar anak.

- b. Guru

Sebagai masukan mengenai penerapan konsep pembelajaran dengan menggunakan alat permainan berupa permainan benteng. Sebagai upaya dalam meningkatkan motorik kasar anak.

c. Kepala sekolah

Sebagai sumbangsih atau masukan baru untuk dapat diterapkan disekolah bahwa permainan benteng dapat digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini.

d. Orang tua

Bagi orang tua hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kemampuan motorik kasar anak.

e. Peneliti selanjutnya

Sebagai inspirasi untuk mengembangkan penelitian lanjutan yang mengoptimalkan ketrampilan motorik kasar anak dengan kegiatan bermain dan permainan benteng yang diharapkan dapat menjadi acuan atau masukan yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian

1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan merupakan daya yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tindakan secara sadar. Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu. Hanya kadar kemampuan antara tiap orang saja yang berbeda. Ketika seseorang tidak sanggup melakukan sesuatu yang menurut perhitungan umum seharusnya sanggup ia lakukan maka orang tersebut dikatakan tidak punya kemampuan. Sesungguhnya setiap orang mempunyai kemampuan. Tetapi kemampuan tersebut belum mencapai tingkat maksimal yang disyaratkan.

Woodworth dan Marquis dalam Suryabrata menyatakan bahwa kemampuan sebagai *achievement* yang merupakan *actual ability* (kecakapan nyata) dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu.⁵ Dari woodworth ini dapat diketahui bahwa kemampuan sesungguhnya adalah kemampuan nyata yang dimiliki setiap manusia. Kemampuan tersebut diukur sehingga bisa membedakan tingkat kemampuan antara satu anak dengan anak lainnya.

⁵ Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Grasindo Persada, 2001), h.161

Secara sederhana, kemampuan (*skill*) dipandang sebagian perbuatan dari suatu indikator. Menurut Cronbach yang dikutip Harlock, kemampuan dapat diuraikan dengan kata otomotik, cepat, dan akurat⁶. Seseorang dapat dikatakan mampu apabila dia dapat melakukan suatu perbuatan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan secara cepat dan akurat. Untuk mencapai tingkat “mampu”, seorang anak tentu saja memerlukan stimulasi dan latihan yang sesuai.

Pada masa pertumbuhan, anak akan berusaha mempelajari dan menguasai lima kemampuan dasar. Lima kemampuan dasar yang dimaksud adalah : (1) kemampuan berpikir dan menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah (kognitif), (2) kemampuan berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungan dengan mengasah kemampuannya mengontrol diri sendiri (sosial-emosi); (3) kemampuan berkomunikasi (bahasa); (4) kemampuan motorik halus, (5) kemampuan motorik kasar.⁷

Dari lima kemampuan tersebut di atas, kemampuan motorik kasar sangat berperan penting. Karena kemampuan motorik kasarlah yang secara fisik akan menopang kemampuan dasar yang lain. Kemampuan motorik kasar pula yang akan menentukan berhasil tidaknya anak

⁶ Eliabeth G, Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Ke Enam, Alih Bahasa ; Meitasari, et al.* (Jakarta : Erlangga ,2001),h.154

⁷ Agnes Tri Harjaningrum, et. Al. *Peranan Orang Tua dan Praktisi dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakti Melalui Pengalaman Teori dan Tren Pendidikan (jakarta : prenada media Group, 2007). H,66*

berkompetisi di berbagai aktifitas. Mulai dari bermain hingga belajar. Pada gilirannya nanti, baik tidaknya kemampuan motorik kasar anak juga akan menentukan tingkat kepercayaan dirinya.

Adapun faktor-faktor kebiasaan juga ikut serta mempengaruhi proses anak dalam menguasai kemampuan : (1) kebiasaan buruk yang terus berlanjut yang berasal dari proses belajar yang kurang baik; (2) rasa malu untuk menampilkan kemampuan karena tidak biasa ; (3) Rasa takut karena belum melakukan atau pernah gagal.⁸ Faktor-faktor kebiasaan tersebut seringkali membuat anak terhambat dalam menguasai kemampuan yang harus dikuasainya. Anak biasanya jadi enggan untuk kembali berusaha dan belajar. Terlebih jika faktor kebiasaan tersebut melibatkan faktor lain seperti ledakan teman. Jelas hal tersebut akan membuat anak semakin tidak percaya diri. Itulah mengapa, faktor-faktor tersebut menjadi penting untuk diperhatikan.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat dideskripsikan bahwa kemampuan merupakan kecakapan nyata yang dapat diukur dengan indikator tertentu secara cepat dan akurat. Kemampuan didapat melalui stimulus dan latihan yang sesuai. Berhasil atau tidaknya seorang anak menguasai kemampuan tertentu ditentukan oleh faktor kebiasaan seperti

⁸ Khatmir Rusli, *Pengembangan Instrumen Pengukuran Terhadap Kemampuan Motorik Pada Anak Kelas Awal Sekolah Dasar (FIK UNJ,2006),H.14*

kebiasaan buruk, rasa malu, akan menentukan tingkat kepercayaan dirinya.

b. Pengertian Motorik Kasar

Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak berbeda antara satu dengan yang lain, ini disebabkan pola perkembangan seorang anak berbeda dengan anak lainnya. Pola perkembangan ini dipengaruhi oleh keadaan fisik, emosi, serta mental dan intelektualnya. Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Dengan keadaan fisik dan motorik yang baik tentunya anak juga akan lebih mudah untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Motorik berkaitan erat dengan berbagai gerakan yang dilakukan manusia. Motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh.⁹ Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, dan otak. Unsur yang menentukan pada perkembangan motorik adalah syaraf, otak, dan otot. Unsur-unsur tersebut akan saling berinteraksi dan berkaitan secara positif. dengan kata lain unsur yang satu akan melengkapi dan menunjang unsur yang lain sehingga terbentuk suatu kondisi motorik yang lebih baik. Kemampuan

⁹ [http //www.encyclopedia. com/topik/motor_ skills.aspx](http://www.encyclopedia.com/topik/motor_skills.aspx)

tersebut melibatkan berbagai aspek perilaku dan gerakan mulai dari bayi hingga akhir hayat.

Kegiatan motorik tidak hanya bergantung kepada kematangan otot saja melainkan dipengaruhi pula oleh kondisi fisik. Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik berarti pengembangan pengendalian akan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.¹⁰ Artinya anak yang mengalami gangguan pertumbuhan otak akan nampak kurang terampil menggerakkan tubuh karena perkembangan motorik anak tersebut lebih lambat.

Motorik anak perlu distimulasi secara berkesinambungan agar anak menjadi terbiasa dan terlatih melakukan berbagai Kemampuan gerak. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh Kemampuan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak.¹¹ Dalam pengembangan Kemampuan motorik diperlukan praktek langsung, sehingga anak mengalami gerakan secara sadar. Anak akan mengingat gerakan motorik yang dilakukan sehingga dapat melakukan gerakan yang lebih baik lagi. Dengan kata lain Kemampuan motorik memerlukan latihan.

Dapat dideskripsikan bahwa motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan. Gerakan tersebut akan terwujud melalui kerjasama antara otak, otot, serta urat syaraf. Otak berfungsi sebagai

¹⁰ Elizabeth B Hurlock, Terj, Meitasari Tjandra, *Perkembangan Anak* jilid 2 Edisi 6 (Jakarta Erlangga 1998), h.150

¹¹ Moeslichatoon R, *Method Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) h. 15

komando yang memberikan perintah terhadap apa yang akan dilakukan. Syaraf berfungsi sebagai penghubung yang menyampaikan pesan dari otak ke otot bertugas sebagai pelaksana perintah untuk melakukan berbagai gerakan. Unsur-unsur tersebut saling berkaitan, melengkapi dan mendukung sehingga gerak tubuh dapat bekerja dengan baik. Motorik tidak akan berkembang secara optimal jika salah satu dari unsur tersebut mengalami gangguan. Dalam perkembangannya motorik memerlukan berbagai rangsangan agar dapat terus berkembang dengan baik.

Jika dilakukan pengamatan terhadap gerakan-gerakan anak maka akan terlihat tiga kategori bentuk gerakan. Hal ini didukung oleh pendapat Gallahue yang mengatakan "*movement may be categorized as stabilizing, locomotor or manipulative or any combination of three*".¹² Artinya bahwa gerakan dapat dikategorikan menjadi kesetabilan (*stability*), daya gerak (*locomotor*), pengendalian (*manipulative*) maupun kombinasi dari ketiganya. Dapat dirinci lebih lanjut contoh dari gerakan yang dimaksud dalam tiap kategori tersebut yaitu, kestabilan (*stability*) adalah suatu gerakan yang *nonlocomotor* dan *non manipulative*. Pada kestabilan tingkat keseimbangan seseorang sangat penting karena kestabilan berhubungan dengan kegiatan memperoleh dan mempertahankan

¹² David L Gallahue *Understanding Motor Development Infant, Children, Adolescents, Adults, Fourth Edition, (USA:McGraw-Hill, 1998), h.80*

keseimbangan. Gerakan yang termasuk kedalam kategori ini diantaranya adalah gerakan berputar, berpaling, mendorong, dan menarik.

Daya gerak (*locomotor*) adalah gerakan yang meliputi perubahan letak tubuh dari suatu titik tertentu diatas permukaan tanah seperti berjalan, berlari, dan melompat. Pengendalian (*manipulative*) adalah pengendalian gerakan baik motorik kasar maupun motorik halus. Pengendalian pada motorik kasar melibatkan kekuatan memberi dan menerima benda seperti melempar, menangkap, menendang, dan memukul benda. Sedangkan pengendalian [pada motorik halus berhubungan dengan penggunaan otot tangan dan pergelangan tangan, seperti menggenggam, menjahit, menggunting, menulis, menggambar, dan mengetik.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya dapat dideskripsikan bahwa perkembangan motorik anak usia dini tergantung pada tingkat kemampuan yang dimiliki anak. Namun demikian, perkembangan motorik pada anak harus diberikan stimulasi melalui gerakan yang dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan sehingga anak terbiasa melakukan gerakan.

c. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Pada saat anak melakukan kegiatan sehari-hari, anak akan banyak melakukan aktifitas seperti berjalan, berlari, melompat, menendang dan

lain sebagainya. Aktifitas ini memerlukan Kemampuan motorik khususnya motorik kasar yang melibatkan kemampuan seluruh tubuh anak. Kemampuan motorik kasar seutuhnya dikontrol oleh otot-otot besar.¹³ Jadi pada dasarnya Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan menggerakkan sendi-sendi otot yang tidak akan dapat berkembang dengan baik tanpa memperoleh bimbingan.

Pertumbuhan Kemampuan motorik pada anak tidak akan berkembang melalui kematangan begitu saja, melainkan juga Kemampuan itu harus dipelajari.¹⁴ Perkembangan Kemampuan motorik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktek, model yang baik, bimbingan, dan motivasi.

Kemampuan motorik didasarkan kepada kematangan otot anak dan stimulasi yang diterimanya. Misalnya ketika kematangan otot anak menghasilkan kemampuan melompat, anak siap mempelajari Kemampuan lompat tali. Berdasarkan pendapat Cronbach dalam Harlock menyatakan bahwa Kemampuan dapat diuraikan dengan kata seperti otomatis, cepat dan akurat. Meskipun demikian adalah keliru jika

¹³ Cristine Lerin, *105 Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan & Kreativitas Buah Hati* (Jakarta Trans Media, 2009),h.1

¹⁴ Depdikbud, *Metodik Khusus Pengembangan Jasmani di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Departemen Penedidikan dan Kebudayaan, 1997) h. 1

menganggap Kemampuan sebagai tindakan tunggal yang sempurna.¹⁵ Kemampuan yang baik perlu adanya pengulangan secara terus menerus sehingga anak dapat menguasai sesuatu gerakan yang sudah dilatih.

Kemampuan motorik merupakan suatu Kemampuan dalam melakukan atau melaksanakan (*execute*) yang menunjukkan suatu susunan Kemampuan yang tinggi dalam arti perbuatan yang dimiliki siswa secara spesifik, lancar dan efisien seperti naik sepeda. Adanya Kemampuan motorik ini menuntut kemampuan untuk merangkaikan sejumlah gerak gerik jasmani, sampai menjadi suatu keseluruhan yang dilakukan dengan lancar dan luwes, tanpa perlu memikirkan lagi secara mendetail apa yang dilakukan dan mengapa dilakukan.

Ada dua macam kemampuan motorik yaitu kemampuan koordinasi otot halus dan kemampuan koordinasi otot kasar. Kemampuan koordinasi otot halus biasanya dipergunakan dalam kegiatan belajar didalam ruangan sedangkan Kemampuan koordinasi otot kasar dilaksanakan diluar ruangan. Kemampuan motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh. Disamping itu Kemampuan motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan.¹⁶ Dengan menggunakan bermacam

¹⁵ Elizabeth B Hurlock op. Cit h. 158

¹⁶ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* ,(Jakarta Grasindo,2006) h.13

koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar untuk merangkak, melempar, berlari atau melompat.

Motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan diusia balita, yaitu diawali dengan kemampuan berjalan, lari, lompat, kemudian melempar.¹⁷ Perkembangan motorik anak usi 5-6 tahun yang mudah terlihat adalah, berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Sehingga sangat mudah untuk mengetahui bila pada usia tersebut anak mengalami hambatan perkembangan motorik seefel dan moeslichatun membagi Kemampuan motorik dalam tiga golongan yaitu : (1) Kemampuan lokomotorik. Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain atau mengangkat tubuh keatas seperti lompat atau loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur dan lari sprint

(2) Kemampuan non lokomotorik. Kemampuan non lokomotor dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan nonlokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong, menari, mengangkat,dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambung dan lain-lain.

(3) Kemampuan memproyeksi dan menerima menggerakkan dan menangkap benda.¹⁸ Kemampuan motorik sangat efektif bila dilakukan

¹⁷ Maimunah, *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini* (yogyakarta; DIVA press, 2009) h. 96

¹⁸ Moeslichatoen R, op.cit.,h.156

sejak dini karena adanya berbagai macam Kemampuan motorik yang dimiliki oleh anak.

Masa kecil bagi seseorang adalah masa yang paling ideal untuk mempelajari, melatih dan mengembangkan Kemampuan motorik. Hal ini dikarenakan oleh anak usia dini memiliki beberapa kelebihan sehingga lebih mudah mempelajari berbagai Kemampuan motorik. Diantaranya adalah tubuh anak-anak lebih lentur dibandingkan dengan tubuh orang dewasa sehingga lebih mudah melatih gerakan motorik, dan waktu yang dimiliki anak-anak pun lebih banyak.¹⁹ Anak usia dini lebih mudah menerima berbagai Kemampuan baru yang dipelajari, perkembangan tubuh masih banyak mengalami perubahan, dibandingkan dengan orang dewasa.

Orang dewasa akan merasa bosan jika harus melakukan pengulangan terus menerus, tetapi pada anak-anak sebaliknya. Mereka bersedia mengulangi suatu tindakan sehingga pola gerak otot terlatih untuk melakukan kegiatan secara efektif. Alasan lainnya adalah tanggung jawab dan kewajiban yang harus dilakukan anak-anak tergolong sedikit dibandingkan orang dewasa sehingga waktu yang dimiliki oleh anak-anak untuk menguasai Kemampuan lebih banyak dibandingkan dengan orang dewasa karena kesempatan anak untuk mempelajari serta melatih aktivitas motorik lebih banyak.

¹⁹ Elizabeth, Hurlock, op cit, h. 156

Dari pemaparan sebelumnya maka dapat dideskripsikan bahwa kemampuan motorik kasar adalah sesuatu yang dapat berkembang seiring dengan perkembangan usia anak, hal ini disebabkan tingkat kematangan otot anak tersebut akan ikut meningkat pula. Namun demikian Kemampuan motorik tidak dapat berkembang dengan sendirinya seiring tingkat kematangan otot seseorang tetapi perlu dipelajari, dikembangkan dan ditingkatkan melalui latihan pengembangan motorik. Kemampuan motorik sangat efektif bila dilakukan sejak dini. Karena anak pada usia ini memiliki banyak kelebihan sehingga lebih mudah untuk dapat meningkatkan Kemampuan motoriknya.

d. Tujuan Pengembangan motorik kasar

Anak mengeksplorasi lingkungan dengan cara bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan. Kegiatan yang merangsang anak menggunakan koordinasi otot-otot besarnya dan juga kontrol badan dan kaki anak membantu mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Perkembangan keterampilan motorik kasar dapat bermanfaat untuk kepentingan saat ini maupun di masa yang akan datang.

Adapun tujuan perkembangan motorik kasar adalah penguasaan keterampilan yang tergrafik dalam perkembangan menyelesaikan tugas

motorik tertentu.²⁰ Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang efektif dan efisien. Hal ini dilakukan anak, sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak, serta melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak, sehingga anak memahami manfaat mengembangkan motorik kasar untuk menjaga kesehatannya.

Tujuan pengembangan keterampilan motorik kasar adalah penguasaan keterampilan dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu.²¹

Anak sudah dapat menguasai dan mengendalikan suatu gerak dengan baik dan terarah pada satu atau dua macam gerak yang diberikan kepadanya. Pengembangan motorik kasar juga bertujuan : (1) meningkatkan keterampilan gerak, (2) memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, (3) menanamkan sikap percaya diri, (4) bekerja sama, (5) berperilaku disiplin, jujur dan sportif.²² Dari penjelasan tersebut dapat dideskripsikan bahwa tujuan pengembangan keterampilan motorik adalah anak dapat menguasai motorik kasar untuk menyelesaikan tugas perkembangannya.

²⁰ <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1707/1476> (diunduh tanggal 24 mei 2017)

²¹ Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, (jakarta prenada media Group, 2007), h.8

²² M.S. sumantri, opcit, h 9

e. **Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar**

Perkembangan pada motorik tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat kematangan tetapi juga dipengaruhi oleh beberapa faktor lain seperti tingkat kesehatan, gizi dan rangsangan yang diberikan. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi

Motorik berkaitan erat dengan berbagai gerakan yang dilakukan oleh manusia. Motorik adalah suatu perubahan dalam perilaku motorik yang memperlihatkan interaksi dari kematangan makhluk hidup dan lingkungannya. Unsur-unsur yang ikut menentukan perkembangan motorik adalah syaraf, otak, dan otot. Unsur tersebut tidak berperan sendiri melainkan saling berinteraksi dan berkaitan secara positif. Unsur yang satu akan melengkapi dan menunjang unsur lainnya sehingga terbentuk suatu kondisi motorik yang lebih baik.

Motorik tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat kematangan seseorang tetapi juga memerlukan stimulasi atau rancangan yang sesuai dengan tahapan perkembangan usia. Otot-otot anak yang mengalami kesulitan ketika melakukan aktivitas motorik akan semakin terlatih jika diberikan stimulasi yang sehingga diharapkan aktivitas motorik kasar yang dikuasai akan meningkat. Menurut Mahendra yang dikutip Sumantri, pencapaian suatu Kemampuan dianggap dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain : (1) faktor proses belajar (*learning proces*), (2) faktor

pribadi (*personal factor*), (3) faktor situasional (*situational factor*).²³ Dalam pembelajaran motorik, proses belajar yang harus diciptakan adalah dilakukan berdasarkan nilai manfaatnya, dimana dapat memberikan berbagai perubahan dalam perilaku anak ketika sedang belajar gerak motorik. Selain itu kemampuan seseorang yang berbeda-beda baik dalam fisik maupun mentalnya merupakan pertanda bahwa anak adalah individu yang memiliki ciri, kemampuan, minat, kecenderungan serta bakat yang berbeda-beda pula sehingga memerlukan lingkungan yang juga berbeda dalam tujuannya memberikan perubahan makna serta situasi pada kondisi pembelajaran.

Menurut pendapat Hurlock bahwasannya terdapat lima hal yang mempengaruhi perkembangan Kemampuan seseorang, diantaranya : mempengaruhi perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf, belajar Kemampuan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik berdasarkan umur rata-rata, meskipun perkembangan motorik mengikuti pola yang serupa untuk semua orang namun tetap terdapat perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.²⁴ Perkembangan motorik pada

²³ M.S Sumantri, *Model Pengembangan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 110-113

²⁴ Elizabeth B Hurlock, op. Cit, h 151-152

dasarnya dipengaruhi pada kematangan otot dan syaraf dan perubahan fisik yang semakin kuat.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat didiskrepsikan bahwa perkembangan motorik anak usia dini pada dasarnya merupakan suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan usia pertumbuhannya. Secara umum setiap anak dimanapun berada akan mengalami laju perkembangan motorik yang sama sesuai dengan tingkatan usia. Namun walaupun begitu tetap terdapat beberapa perbedaan yang terjadi pada setiap anak tergantung pada tingkat kematangan anak tersebut. Sehingga dibutuhkan berbagai stimulasi motorik yang dapat membantu anak merangsang kematangan otot syaraf.

Pada setiap tingkatan usia terdapat norma perkembangan motorik kasar yang berlaku secara umum, norma ini berfungsi sebagai acuan standar minimal tingkat perkembangan Kemampuan motorik kasar anak. Pada perkembangan motorik itu sendiri terdapat tahapan-tahapan dimulai dari Kemampuan yang lebih mudah untuk dikuasai hingga Kemampuan yang lebih rumit. Kemampuan-kemampuan tersebut tidak ada berkembang sesuai dengan tingkat kematangan syaraf tetapi juga dipengaruhi oleh stimulasi serta latihan yang diberikan pada anak memerlukan berbagai perbaikan dalam rangka menguasai berbagai kemampuan motorik yang harus dicapai pada tingkatan usia.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan sebelumnya dapat dideskripsikan bahwa yang mempengaruhi Kemampuan motorik anak adalah tingkat kematangan otot syaraf, pemberian latihan atau rangsangan yang berlaku sebagai setandar kemampuan minimal yang harus dicapai serta harapan pada setiap tingkatan usia, perbedaan yang terdapat pada setiap anak, asupan gizi yang diterima, dan tingkat kesehatan anak.

f. Tujuan Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar

Anak mengeksplorasi lingkungan dengan cara bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan kegiatan yang merangsang anak menggunakan koordinasi otot-otot besarnya dan juga kontrol badan dan kaki akan membantu mengembangkan Kemampuan motorik kasar anak. Perkembangan Kemampuan motorik kasar dapat bermanfaat untuk kepentingan saat ini maupun dimasa yang akan datang.

Tujuan pengembangan Kemampuan motorik kasar adalah penguasaan Kemampuan dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu.²⁵ Anak sudah dapat menguasai dan mengendalikan suatu gerak dengan baik dan terarah pada satu atau dua macam gerak yang diberikan kepadanya. Pengembangan motorik kasar juga bertujuan untuk : (1) meningkatkan Kemampuan gerak, (2) memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, (3) menanamkan sikap percaya diri, (4)

²⁵ Samsudin, Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak(Jakarta :Prenada Media Group, 2007) h. 8

bekerjasama, (5) berperilaku disiplin, jujur dan sportif.²⁶ manfaat dan Kemampuan motorik kasar anak juga sangat berguna bagi aspek perkembangan lainnya.

g. Indikator Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Bahwa sekalipun Kemampuan motorik pada tiap anak berbeda tetapi pada usia tertentu seorang anak sudah dapat melakukan gerakan motorik kasar yang hampir sama dapat dilakukan oleh anak begitu pula pada perkembangan motorik kasar.

Menurut pendapat beberapa tokoh tentang motorik sangat beragam akan tetapi semua berpendapat sama seperti pendapatnya Harlock tentang gerakan motorik kasar yaitu dengan berjalan maju, berjalan mundur, berlari, berdiri dengan tumit, melempar, mendaki atau memanjat, melompat.²⁷ Sedangkan menurut Sujiono motorik kasar berjalan pada garis lurus, berdiri dengan tumit dan keseimbangan berlari dengan cepat, melompat, permainan ketangkasan dan kelincahan.²⁸ Dari beberapa pendapat tentang perkembangan motorik kasar terdapat kesamaan yang dapat dijadikan indikator yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah berjalan lurus, berlari cepat, melompat, melempar,

²⁶ M S Sumantri, op.cit.,h 9

²⁷ Elizabeth B Harlock, op.cit. H. 160

²⁸ Sujiono, *Method Pengembangan Fisik edisi 1*(Penerbit Universitas Terbuka Cetakan ke 10 mei 2009) h. 1.13

menangkap. Kegiatan ini akan membantu anak untuk melatih gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan Kemampuan tubuh dan menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

h. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Kemampuan motorik kasar berbeda untuk tiap anak kendati demikian penelitian yang dilakukan oleh para ahli psikologi memperlihatkan bagaimana sekalipun Kemampuan pada tiap anak berbeda tetapi pada usia-usia tertentu seorang anak sudah dapat melakukan gerakan motorik kasar yang hampir sama dapat dilakukan oleh anak lain seusianya.

Pada tiap tahapan usia terdapat kompetensi yang harus dicapai pada masing-masing aspek perkembangan sebagai norma yang dapat digunakan sebagai petunjuk untuk menilai kenormalan perkembangan anak. Menurut Hurlock tentang perkembangan motorik kasar anak, bahwa selama 5-6 tahun pertama kehidupan pasca lahir, anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Begitu pula pada perkembangan motorik kasar terdapat beberapa kemampuan Kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun yang berfungsi sebagai acuan standar minimal yang harus dikuasai.

Secara umum perkembangan motorik kasar pada usia dini meliputi Kemampuan berlari, berjalan, melompat, dan keseimbangan. Anak-anak mengasah Kemampuan-Kemampuan tersebut melalui latihan berulang-ulang, misalnya anak berjalan dipapan keseimbangan menggunakan tehnik yang berbeda-beda sampai dia menemukan tehnik yang paling tepat.

Setiap anak tumbuh dan berkembang dengan cara yang unik, akan tetapi semua anak-anak akan mengalami kemajuan melalui rangkaian dan tahap perkembangan yang dapat diperkirakan. Dalam tahapan-tahapan tersebut terdapat ciri-ciri umum yang ditemukan pada anak-anak yang seusia. Pada usia lima tahun, anak-anak menjadi lebih berpetualang, mengeksplorasi dunia dengan senang, bangga dengan terus menerus.

Pada usia lima tahun mereka adalah anak yang mampu mencukupi kebutuhannya sendiri, dalam arti telah mampu mengkoordinasi motorik dengan baik. Mereka sering melakukan perbuatan yang menghawatirkan orang tuanya seperti menapaki anak tangga dan bangunan-bangunan lain yang menanjak bahkan sembarang objek yang dapat dinaiki. Perkembangan motorik anak harus mendapat kesempatan dari lingkungan yang dapat mendukung serta pengawasan dari orang dewasa,

hal ini disebabkan anak usia dini belum sepenuhnya mengerti hal-hal yang berbahaya bagi dirinya maupun orang lain²⁹.

Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan orang tuadan orang dewasa untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu yang meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi, perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan.

Karakteristik tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun: (1) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, (2) melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam, (3) melakukan permainan fisik dengan aturan (4) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) melakukan kegiatan kebersihan diri.

Berdasarkan paparan diatas dapat dideskripsikan bahwa program kegiatan fisik motorik untuk anak usia 5-6 tahun harus sesuai pandangan perkembangan anak sehingga menstimulasi anak, serta menyenangkan. Hal itu memberi perkembangan fisik motorik dapat dilakukan melalui gerakan dengan alat atau tanpa alat dalam bentuk permainan.

Supaya anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang dewasa untuk memberikan rangsangan

²⁹ Tara Dalaney, *101 Permainan Aktivitas Untuk Anak*, Penerbit Yogyakarta h.66

yang bersifat menyeluruh terpadu yang meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan. Hal ini dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

B. Acuan Teori Rancangan Alternatif Tindakan

1. Pengertian permainan Benteng

a. Pengertian Bermain

Bermain identik dengan dunia anak-anak. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.³⁰ Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Oleh karena itu wajar jika anak-anak selalu mengisi waktu dengan bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.³¹ akan terasa aneh jika ada anak yang tidak suka bermain atau permainan. Sebab secara psikologis dalam tahap perkembangan

³⁰ Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : indeks, 2009), h.144

³¹ Anggani Sudono, *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini* (Jakarta : Grasindo, 2000),h.1

manusia, masa kanak-kanak (umur 0-12 tahun) adalah tahapan dimana dunia imajinasi berkembang dalam kognisinya.

Para psikologi perkembangan menyebut permainan dan bermain adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak. Melalui kegiatan bermain. Daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya.

Bermain adalah kebutuhan semua anak, khususnya anak yang memasuki usia prasekolah yaitu usia 5-6 tahun. Pada usia tersebut aktivitas terbesar adalah aktivitas bermain. Anak-anak mengenal dunia dengan bermain, anak-anak belajar dengan bermain, dan anak-anak bersosialisasi dengan bermain.

Bagi anak-anak bermain berarti mengakomodasi dirinya keluar ke lingkungan sekitarnya, ke teman-temannya, ke benda-benda disekelilingnya, juga ke aturan-aturan yang terkadang ada dalam permainan. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.³² Bagi anak bermain adalah pekerjaannya dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia.

³² Tadkiroatun Musfiroh, *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008) h.1

Dalam pasal 31 Konvensi Hak-Hak Anak disebutkan bahwa adalah merupakan hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni.³³ Melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik motorik, kecerdasan dan sosial emosional.

Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan lewat bermain anak-anak dapat mempelajari berbagai macam Kemampuan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Sebagai contoh, dengan bermain benteng anak secara tidak sengaja melatih keseimbangan fisik dan psikisnya. Oleh karena itu, dengan bermain anak-anak akan bertambah keseimbangan mentalnya.

Kegiatan bermain yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.³⁴ Jadi apapun kegiatannya bila dilakukan dengan senang dapat dikatakan bermain. Bila sebenarnya bekerja, misal memebantu ibu memotong sayur di dapur, tapi karena dilakukan dengan senang dan atas inisiatif si anak, maka

³³ *Undang-Undang Perlindungan Anak* (Bandung ; fokus media ,2007),h. 287

³⁴ Yuliani Nurani, *loc,cit.*

pekerjaan itu baginya dinamakan bermain. Begitu pula bila inisiatif bermain atas ajakan orang tua, tetap dikatakan bermain asalkan anak senang melakukannya, sebaliknya jika anak melakukan perbuatan yang kita anggap bermain, tapi dengan terpaksa atau karena dipaksa maka tak bisa dikatakan bermain.

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya pada saat bermain, anak-anak mencoba gagasan-gagasan mereka bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Melalui bermain anak juga dapat berlatih mengeksplorasi, merekayasa dan mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Secara fisik, bermain memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Bermain sebagai latihan untuk meningkatkan Kemampuan dalam mengkoordinasikan gerakan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus.³⁵ Permainan seperti dalam olah raga mengembangkan kelenturan, kekuatan serta ketahanan otot pada anak.

³⁵ Martini Jamaris. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta 2006). h. 121

Keriang, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi dalam bermain memudahkan timbulnya inspirasi sehingga pengalaman-pengalaman permainan membuat anak bergembira dan bergairah. Secara paedagogis, permainan dapat memberikan tantangan pada anak dan sekaligus menghambat kebosanan sehingga anak dapat tetap aktif mengikuti proses pembelajaran.

Kemudian dijelaskan pula bahwa permainan dibentuk untuk merangsang motivasi anak untuk melakukan kegiatan dengan serius tetapi penuh kegembiraan. Pemberian alat bantu misalnya ranting, parit, dan bekas yang disimpan secara berurutan atau acak, serta gawang yang diatur perbedaan ketinggiannya, akan merangsang anak untuk berlari dan melompat, sementara itu alat bantu seperti bola, batu, ban bekas, tongkat akan mampu menantang anak untuk melakukan kompetensi dalam melempar.

Gerak fisik yang terkandung dalam olahraga dan permainan, dipandang dari berbagai teori, merupakan sebuah kebutuhan manusia, baik sebagai alat dan bahasa pertama ketika manusia mulai mengenal lingkungannya, maupun sebagai sebuah organisme yang terdiri dari kesatuan fisik, mental, intelektual, dan emosionalnya.

Dilihat dari teori penyaluran energi, Herbert Spencer dalam Mayke mengemukakan bahwa kegiatan bermain seperti berlari, melompat,

bergulingan yang menjadi ciri khas kegiatan anak kecil³⁶ dengan cara memberikan kesempatan bergerak yang banyak dengan cara bermain sesuai dengan dunia anak yaitu bermain, tentu akan ada perubahan-perubahan yang positif yang diharapkan oleh lingkungan. Energi yang dikeluarkan pun dapat disalurkan secara positif dan terarah sesuai dengan perkembangannya. Kegiatan manusia dalam bentuk gerak, permainan dan olahraga pada dasarnya dibutuhkan sebagai alat penyaluran dari kondisi dimana anak kelebihan energi. Melalui gerak fisik itulah anak menyalurkan energinya yang berlebihan, sehingga tercapai kembali keseimbangan tubuh dan jiwanya.

Ini sesuai juga dengan pendapat Piaget dalam Tedjasaputra yang menyatakan bahwa bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan daripada akomodasi.³⁷ Menurut Piaget saat anak bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktekkan dan mengkonsolidasi kemampuan yang baru diperoleh dengan kemampuan yang telah dimiliki sebelumnya.

b. Ciri-ciri Kegiatan Bermain

Berdasarkan penelitian yang dilakukan yang dilakukan oleh Smith et al, Garvey, Rubin, Fein dan Vandenberg dalam Mayke diungkapkan

³⁶ Mayke S Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta Grasindo, 2001), h.2

³⁷ Mayke S Tedjasaputra, *op.cit.*, h.8

adanya beberapa ciri kegiatan bermain yaitu sebagai berikut : (1) dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, (2) perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif .³⁸ Berdasarkan pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa motifasi intrinsik adalah muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.

Sementara emosi adalah perasaan yang muncul pada saat anak bermain misalnya takut saat harus meluncur dari tempat yang tinggi, namun anak mengulang-ulang kegiatan itu karena ada rasa nikmat yang diperolehnya saat bermain, perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan karena itu bermain cenderung lebih fleksibel, karena semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai.

Ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil. Bermain bukan bekerja, bermain adalah pura-pura tetapi dikategorikan bekerja, jika ditugaskan oleh guru. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.³⁹ Prinsip ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain seperti bermain peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar dan lain-lain.

³⁸ Mayke S Tedjasaputra *op,cith.* 16

³⁹ Soemiarti Padmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta : Rineka 2003), h.102

Keadaan ini bisa disimak pada saat anak bermain tindakan-tindakan anak akan berbeda dengan prilakunya saat sedang tidak bermain misalnya anak yang pura-pura minum dari cangkir yang sebenarnya berwujud balok atau menganggap kepingan gambar sebagai kue. Kualitas pura-pura memungkinkan anak bereksperimen dengan kemungkinan-kemungkinan baru.

c. Jenis-jenis Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif yang banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal dan bermain pasif yang lebih didominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan sebagainya.

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktifitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.⁴⁰ Aktifitas yang diminati anak usia dini adalah aktifitas yang banyak mengandung unsur gerak disamping memberikan kesenangan, kepuasan, dan menimbulkan rasa senang pada anak.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

⁴⁰ Mayke S. Tedjasaputra, *op.cit.* h 52

Semua anak menyukai kegiatan bermain, tetapi tidak semua anak bermain dengan cara yang sama. Beberapa anak ada yang menyukai bermain aktif, namun ada juga anak-anak yang menyukai bermain pasif. Bila diamati secara cermat ada berbagai faktor yang mempengaruhi anak dalam memilih kegiatan bermainnya antara lain : (1) kesehatan, (2) intelegensi, (3) jenis kelamin, (4) lingkungan, (5) status sosial ekonomi, (6) alat permainan.

Dapat dijelaskan bahwa anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sementara itu anak-anak yang cerdas lebih aktif dan lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang merangsang daya berpikir mereka dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas.⁴¹ kesehatan dan intelegensi anak mempengaruhi jenis aktifitas yang akan dilakukan, orang dewasa dapat memperhatikan kesehatan dan motifasi serta dukungan agar anak dapat memiliki kesehatan dan intelegensi sesuai usia perkembangan. Perbedaan jenis kelamin membuat anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi dibandingkan dengan anak laki-laki misalnya memanjat, berlari-lari atau kegiatan fisik yang lain. Jenis alat permainan yang tersedia juga mempengaruhi kegiatan bermain yang akan dilakukan anak.

⁴¹ Mayke op.cit, h. 92

Anak yang dibesarkan dilingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktifitas bermain anak akan berkurang. Hal ini biasanya disebabkan latar belakang status sosial ekonomi orang tua⁴². Aktifitas yang dilakukan anak dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak terlepas dari kehidupan. Kemampuan orang tua, jenis kelamin, lingkungan diman anak itu bersekolah atau tempat tinggal seperti di desa atau di kota, dan alat permainan yang tersedia.

e. Pengertian Bermain Benteng

Permainan benteng adalah permainan tradisional dimana permainan ini dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan. Permainan ini tidak memerlukan alat khusus dan banyak hanya memanfaatkan lingkungan sekitar dan daerah yang tidak terlalu kecil. Agar permainan lebih menarik atau lebih menantang daerah atau area yang digunakan bisa menggunakan area yang luas. Permainan benteng dapat dilakukan dimana saja, baik diluar ruangan bahkan didalam ruangan permainan benteng dapat dilakukan hanya ruangan harus luas. Permainan benteng dilakukan minimal 2 kelompok sesuai dengan jumlah benteng yaitu dua buah. Setiap benteng minimal memiliki anggota 3 orang. Jumlah anggota dari kedua benteng harus sama, jika belum sama

⁴² Musbikin, *Pintar Mengatasi Masalah Tumbuh Kembang Anak*, Penerbit Flashbook hal 87

permainan tidak bisa dilanjutkan. Untuk batas maksimal jumlah pemain bisa disepakati oleh kedua pihak ⁴³.

Menurut Neneng Komalasari permainan benteng adalah permainan tradisional indonesia, permainan dari budaya masyarakat yang diterima turun temurun sejak zaman dulu. Awalnya permainan ini dimainkan anak-anak dipedesaan untuk mengisi waktu bermain tepatnya pada saat zaman dulu saat bangsa indonesia berhasil lepas dari penjajahan. Menurut beberapa sumber bahwa permainan ini mencerminkan perjuangan bangsa indonesia saat melawan penjajahan dimana dalam permainan ini pemain berusaha untk mengamankan daerahnya dan mengusir penjajah agar memeperoleh kemerdekaan. Kenapa disebut benteng? Karna salah satu markas penjajah pada zaman dulu sering disebut dengan istilah benteng mencerminkan perjuangan bangsa indonesia dan mengenalkan khususnya kepada anak-anak tentang perjuangan rakyat indonesia untuk menduduki benteng penjajah (merdeka)⁴⁴. Sayangnya semakin lama semakin sulit menemukan anak yang memainkan permainan ini. Di Indonesia ini ketiadaan lahan untuk bermain anak menjadi alasan mengapa permainan ini ditinggalkan. Tak dapat dipungkiri, modernisasi dan pola asuh individualisme yang tinggi membuat permainan ini tersingkir secara perlahan namun pasti. Jika orang-orang diluar negeri

⁴³ Etty Mardiyati , *Pendidikan lingkungan Budaya Jakarta*, Penerbit Arya Duta hal.71

⁴⁴ <http://permainan-tradisional-neneng-komalasari>

dapat menemukan alternatif atau solusi agar tetap dapat melestarikan permainan ini, seharusnya di Negara Indonesia juga bisa untuk melestarikan permainan tradisional.⁴⁵ Untuk melihat di Indonesia khususnya (Jakarta) melihat dengan lahan yang semakin sempit.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dideskripsikan bahwa permainan benteng adalah permainan tradisional yang harus dilestarikan. Walaupun di Jakarta dengan lahan semakin sempit sebagai pendidik harus mencoba mengenalkan kepada anak tentang permainan tradisional dengan menggunakan berbagai cara agar anak semakin banyak permainan yang anak kenal.

Mengingat di Jakarta ini banyak anak yang obesitas, seorang guru lebih mudah dalam memilih permainan yang mana yang akan dipilih anak. Dalam penelitian ini agar gerakan permainan benteng mudah diajarkan kepada anak dan membuat anak tertarik peneliti hanya memanfaatkan apa yang ada disekitar agar lebih menarik mengingat yang diajari adalah Anak Usia Dini.

2. Langkah-Langkah Bermain Benteng

Suatu permainan dengan tujuan yang bersifat mendidik, senantiasa di persiapkan secara matang agar tujuan mengenalkan permainan tradisional dapat mencapai sasaran.

⁴⁵ [http ://.Wikipedia.org/wiki/hopscotch](http://.Wikipedia.org/wiki/hopscotch)

Permainan benteng yang akan dilatihkan kepada anak-anak TK Al Iman, melalui kegiatan bermain benteng diharapkan dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak. Oleh karena itu, permainan benteng yang diajarkan diusahakan adalah meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Adapun kemampuan fisik motorik kasar yang diharapkan dapat dicapai oleh anak melalui kegiatan bermain benteng adalah: (1) sebelum memainkan permainan benteng, setiap anak terlebih dahulu melakukan suten dengan tujuan untuk menentukan pembagian kelompok, yang menang dalam suten berkelompok dengan yang menang, dan yang kalah berkelompok yang kalah ; (2) bila kelompok sudah terbagi, kemudian dilakukan pengundian untuk menentukan kelompok mana yang terlebih dahulu jalan. Undian dilakukan dengan suten yang diwakili oleh perwakilan kelompok ; (3) permainan pun dimulai. Kelompok yang menang jalan terlebih dahulu. Salah seorang, mendekati benteng lawan. Ketika sudah mendekati benteng lawan, anggota kelompok lawan berupaya mempertahankan bentengnya. Salah seorang lawannya berupaya mengejar lawan yang mendekati bentengnya. Bila tertangkap, ia akan ditawan di bentengnya. Bila tertangkap, ia akan kembali ke bentengnya sendiri; (4) bila teman yang satu sudah kembali ke benteng, teman yang lain keluar benteng untuk menduduki benteng lawan, begitu seterusnya secara bergantian; (5) bila ada salah seorang tertawan, temannya berupaya mengeluarkannya. Caranya dengan memegang

tangan yang tertawan. Tetapi bila ketahuan, dia akan tertangkap juga. Bila tertangkap, akan menjadi tawanan juga; (6) saat berupaya merebut benteng lawan, benteng jangan sampai kosong. Salah seorang harus menjadi penjaga benteng; (7) begitu pula pada saat membebaskan tawanan, benteng tidak boleh kosong, bila kosong, lawan akan menduduki bentengnya; (8) permainan berakhir apabila benteng telah direbut oleh lawan karena kosong atau bila lawan sudah tertawan semua.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan benteng yang akan diajarkan pada anak usia dini harus dikelola dengan sedemikian rupa agar dapat mencapai tujuannya. Dalam penelitian ini, tujuan yang dimaksud adalah peningkatan kemampuan motorik kasar. Oleh karena itu, kegiatan bermain benteng di TK Al Iman ini memilih permainan yang asyik dan menyenangkan memanfaatkan lahan yang ada di lingkungan sekitar anak dengan tujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

3. Manfaat Bermain Benteng

Permainan benteng menjadi media anak untuk bersosialisasi karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama. Permainan secara berkelompok dapat berpeluang mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dalam hal ini dapat dilihat dari relasi interpersonal yang terjalin kita mengikuti permainan. Permainan ini menuntut semua anak

untuk berperan secara aktif dalam mensukseskan permainan tersebut. Anak dapat belajar menghargai orang lain dan aturan kalah –menang dapat menjadi peluang untuk mengembangkan aspek tersebut.

Selain itu, permainan ini juga melatih kemampuan anak dalam bekerja sama karena pemain harus dapat bekerjasama dalam menjaga benteng, memata-matai musuh, menangkap musuh, dan menduduki benteng lawan. Pemain harus mampu menyesuaikan dengan kondisi kelompok bisa berempati dengan kelebihan atau kekurangan teman maupun lawan mainnya.

Permainan ini juga mengasah kemampuan menyusun strategi dan meningkatkan kreatifitas agar kelompoknya dapat menjadi pemenang. Anak-anak juga berlatih untuk membangun sportifitas⁴⁶. Para pemain harus mampu mentaati peraturan, sportif mengakui kelompok lawan apabila ia tertangkap oleh pemain lawan. Dengan gerakan-gerakan yang lincah, tentu saja permainan ini mengembangkan motorik kasar anak, meningkatkan dan menyehatkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan benteng untuk meningkatkan kecerdasan majemuk, tidak hanya kecerdasan kinestetik, tetapi juga kecerdasan lain. Mulai dari kecerdasan logika, kecerdasan bahasa lewat mengenal permainan

⁴⁶ Etty Mardiyati "Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta" penerbit ARYA DUTA hal. 75

benteng, kecerdasan interaksi sosial saat bermain, semuanya berkembang sesuai usianya.

C. Bahasan Hasil-Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan adalah penelitian-penelitian yang berkait dengan keterampilan motorik kasar yaitu hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Arianto tahun 2010 dengan judul meningkatkan ketrampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tikus dan kucing.⁴⁷ Hasil tersebut menemukan bahwa pada pra- penelitian didapat prosentase keterampilan motorik kasar sebesar 37,08% sedangkan pada akhir siklus didapatkan prosentase peningkatan keterampilan motorik kasar sebesar 54,14% sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai prosentase ketercapaian sebesar 71%.

Penelitian lainnya yang berkaitan dengan motorik kasar antara lain penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyu Hidayat pada tahun 2014 dengan judul Upaya peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional pada kelompok A TK aba Ledok 1 Kulon Progo.⁴⁸

⁴⁷ Arry Alpphalia Arianto." *Meningkatkan keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tikus dan Kucing*" Skripsi (jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2010), h 166

⁴⁸ Wahyu Hidayat Upaya meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan Tradisional pada kelompok A Tk Aba Ledok 1 kulon progo skripsi (jogjakarta 2014 0 ilmu pendidikan universitas negeri yogyakarta2014) [http //eprints. Uny.ac.id/13562/1/WAHYU%2FHIDAYAT 1111247035.pdf](http://eprints.uny.ac.id/13562/1/WAHYU%2FHIDAYAT%2F1111247035.pdf) diunduh 14 november 2015

Perkembangan khususnya motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat diharapkan melalui permainan benteng dapat meningkat.

Beberapa penelitian yang telah melakukan sebelumnya dan memiliki relevansi dengan materi penelitian yang peneliti kerjakan tentang meningkatkan Kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain benteng yakni : Kemampuan motorik kasar untuk anak usia 5-6 tahun dapat dikembangkan melalui media bermain benteng. Oleh karena itu diperlukan kepekaan guru dalam melihat tingkat minat dan kemampuan masing-masing anak-anak. Melalui permainan yang dimainkan bersama dengan teman di sekolah yang menggunakan halaman luas media permainan benteng dapat dilakukan secara sederhana sehingga Kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan dan anak merasa senang melakukannya.

Dalam penelitian tersebut terdapat perkembangan hasil yang positif antara perkembangan motorik kasar dengan permainan tradisional benteng.

Penelitian tersebut di atas menjadi referensi peneliti bahwa dalam menentukan dan mengajarkan permainan Benteng kepada anak usia 5-6 tahun haruslah disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan tiap-tiap anak. Hasil-hasil penelitian di atas juga semakin meyakinkan peneliti bahwa ada hubungan

yang sangat positif antara bermain Benteng, dengan tingkat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan analisis teoritik dapat dikatakan bahwa pengertian Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan menggerakkan sendi-sendi otot besar, dan kemampuan untuk merangkaikan sejumlah gerak-gerak jasmani, sampai menjadi suatu keseluruhan yang dilakukan dengan gencar dan luwes.

Kemampuan motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan. Dengan menggunakan bermacam-macam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar untuk berjalan, berlari, melempar dan menangkap. Kemampuan motorik kasar merupakan sesuatu yang dapat berkembang seiring dengan tingkat kematangan otot anak.

Namun demikian Kemampuan motorik tidak semata-mata dapat berkembang dengan sendirinya, seiring tingkat kematangan otot seseorang tetapi perlu dipelajari, dirangsang dan ditingkatkan melalui latihan pengembangan motorik. Kemampuan motorik sangat efektif bila dilakukan sejak usia dini. Karena anak pada usia ini memiliki banyak kelebihan sehingga lebih mudah untuk dapat meningkatkan Kemampuan motoriknya.

Stimulasi motorik kasar lebih baik diberikan sejak anak usia dini karena beberapa hal diantaranya tubuh anak lebih lentur dibanding orang dewasa, anak belum memiliki Kemampuan yang akan berbenturan dengan Kemampuan yang baru dipelajari, anak lebih berani melakukan hal-hal baru sehingga timbul motivasi yang besar, selain itu anak senang melakukan pengulangan sehingga lebih baik dalam melakukan berbagai macam gerak Kemampuan motorik kasar.

Salah satu cara untuk meningkatkan Kemampuan motorik kasar anak adalah dengan mempersiapkan stimulasi pembelajaran yang sarat dengan aktifitas motorik, namun yang paling penting adalah stimulasi yang diberikan harus menyenangkan serta sesuai dengan minat dan tahap perkembangan anak sehingga Kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang secara alami dan proses belajar menjadi lebih aktif dan kreatif.

Salah satu cara untuk anak dapat menstimulasi motorik kasarnya adalah dengan bermain diluar ruangan melalui permainan benteng, karena ruang terbuka anak dapat termotifasi untuk melakukan dan mengeksplorasi berbagai macam gerakan sehingga proses bermain menjadi aktif dan interaktif. Proses belajar yang memberi anak kesempatan untuk bergerak dan mengeksplorasi berbagai macam gerak mendorong anak untuk selalu aktif menggerakkan otot-otot dan anggota tubuhnya.

Melalui permainan benteng yang diberikan akan mendorong anak mengeksplorasi berbagai macam gerak melalui permainan sehingga Kemampuan motorik kasar anak akan terus terlatih. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat didiskripsikan penerapan permainan benteng dapat mengoptimalkan Kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Al Iman Cipinang Jakarta Timur.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan acuan teori rancangan alternative atau rancangan alternative intervensi tindakan yang dipilih dan pengajuan perencanaan tindakan yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan hipotesis penelitian tindakan ini adalah diduga melalui kegiatan permainan benteng dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Al-Iman, Cipinang Jakarta Timur.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional benteng di TK Al Iman Cipinang Jakarta Timur.

2. Tujuan Khusus

Selanjutnya secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

- a. Melakukan tindakan perbaikan guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain benteng di TK Al Iman Cipinang, Jakarta Timur.
- b. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain tradisional benteng di TK Al Iman Cipinang Jakarta Timur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan ini dilakukan pada anak kelompok usia 5-6 tahun TK Al Iman di Jalan Cipinang Jaya LL kelurahan cipinang kecamatan

Jatinegara Jakarta Timur. Penelitian dilaksanakan di tempat ini mengingat bahwa posisi peneliti adalah sebagai guru sekolah yang setiap hari mengamati kondisi anak di sekolah tersebut. Dengan melihat keadaan anak pada saat kedatangan, kegiatan belajar, dan saat pulang dimana sebagian anak kurang mendapatkan stimulasi terhadap motorik kasar dengan baik. Melihat situasi dan kondisi anak serta rasa kekhawatiran terhadap kurangnya bergerak anak serta untuk meningkatkannya maka peneliti memutuskan untuk memilih sekolah sendiri sebagai tempat penelitian dalam pembuatan skripsi ini dalam upaya untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain benteng.

2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan ini dilakukan saat pembelajaran semester ganjil 2017/2018 di kelompok B TK Al Iman, Jakarta Timur. Pada semester 1 bulan Agustus – september, dengan frekuensi pembelajaran 6 kali tatap muka dengan durasi 60 menit.

Tabel 3.1. Waktu penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	okt	des
1	Menyusun proposal penelitian	√	√	√	√			
2	Seminar usulan proposal					√		
3	Melaksanakan					√	√	

	penelitian							
4	Pengelolaan data					√	√	
5	Sidang Skripsi							√

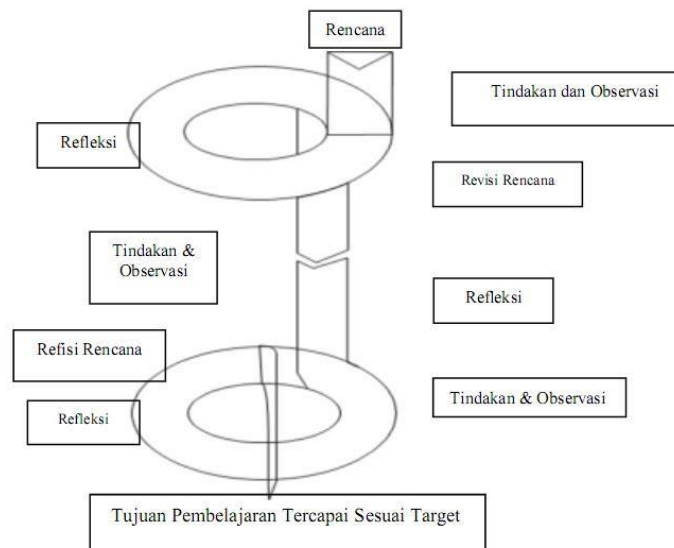
C. Metode Penelitian dan Desain Intervensi Tindakan Rancangan Siklus Penelitian.

1. Metode Intervensi Tindakan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan (*Action Research*). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif menjelaskan besaran peningkatan yang telah dicapai anak berdasarkan indikator dan indeks keberhasilan tindakan yang disepakati oleh peneliti dan kolaborator, sedangkan pendekatan kualitatif menjelaskan segala aktivitas yang dilakukan selama penelitian untuk mendapatkan penjelasan yang lebih lengkap dalam penelitian tindakan.

Tahapan ini berlangsung secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitian tercapai. Oleh karena itu, pengertian siklus pada model ini adalah putaran kegiatan yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Rancangan model Kemmis and Mc Taggart tampak pada bagan berikut:⁴⁹

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi 6. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h. 93



Gambar 3.1. Model siklus Penelitian Tindakan Kemmis and Mc Taggart

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun pada proses kegiatan bermain benteng. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Al Iman, Jakarta Timur yang berjumlah 15 anak. Bentuk penelitian ini memberikan suatu tindakan pada subjek yang diteliti, dalam bentuk kegiatan bermain benteng (variable bebas), agar diketahui pengaruhnya terhadap ekspresi emosi (variable terikat) yang timbul, akibat dari tindakan yang dilakukan selama penelitian.

Penelitian ini melibatkan kerjasama antara peneliti dengan guru sebagai pelaksana tindakan (kolaborator) dan peneliti sebagai pelaksana kegiatan penelitian, sehingga penelitian ini dapat dikategorikan penelitian

kolaboratif.

2 Prosedur Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan ini menggunakan model penelitian tindakan Kemmis and Mc Taggart, dimana tahapan penelitian tindakan ini berupa siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Rancangan penelitian tindakan ini merencanakan kegiatan penelitiannya selama 6 kali pertemuan setiap siklusnya, dimana kelanjutan dari setiap siklus ditentukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Perencanaan penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Siklus I

1) Perencanaan (*planning*)

Pada tahap pra observasi, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang relevan dengan masalah yang terjadi agar mampu memahami keadaan dan masalah nyata yang berkembang di dalam setting penelitian. Fokus utamanya adalah aktivitas anak terkait dengan permainan benteng. Kemudian mendeskripsikan situasi yang ada secara jelas untuk melihat persoalan-persoalan yang memerlukan perbaikan dan upaya yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Selanjutnya dilakukan observasi awal, pada saat observasi awal peneliti melakukan pengamatan terkait dengan permainan

benteng pada saat aktivitas belajar anak di kelas. Lalu, peneliti menemui dan melakukan wawancara terhadap teman sejawat yang mengajar di sekolah tersebut untuk membicarakan tentang aktivitas apa saja yang dilaksanakan di dalam kelas. Setelah itu, peneliti membuat rancangan tindakan sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan teman sejawat tersebut.

Peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran, kemudian masalah-masalah tersebut dirumuskan dan dianalisis. Pada tahap perencanaan, merancang skenario pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran dan rancangan pengajaran melalui bermain benteng yang dibuat dalam bentuk Rencana Proses Pembelajaran Harian (RPPH).

Tabel 3.2. Daftar Perencanaan Tindakan Siklus 1

Hari/tanggal	Pertemuan	Kegiatan	Lama pertemuan
Senin 11-9-2017	I	Anak ditugaskan berlari 10 putaran dilapangan/halaman kelas Bermain benteng	60 menit
Rabu 13-11-2017	II	Anak ditugaskan berjalan cepat sejauh 2-5 meter Bermain benteng	60 menit
Kamis 14-11-2017	III	Anak ditugaskan menjuntaikan lengan kedepan dengan posisi membungkukkan	60 menit

		badan untuk menyentuh penggaris Bermain benteng	
Senin 18-11-2017	IV	Anak ditugaskan berjalan di atas papan titian bolak balik sejauh 6 meter Bermain benteng	60 menit
Rabu 20-11- 2017	V	Anak ditugaskan melompat-lompat kaki dengan bergantian selama 2x8 hitungan Bermain benteng	60 menit
Senin 22-11- 2017	VI	Bermain benteng	60 menit

2) Tindakan (*action*) dan Pengamatan (*Observation*)

Pada tahap ini, kegiatan di fokuskan pada upaya peneliti dan kolabolator dalam mengimplementasikan kegiatan bermain benteng. Semua aktivitas atau tindakan dalam penelitian ini dilakukan observasi secara menyeluruh. Proses observasi pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan kolabolator yaitu guru kelas. Pelaksanaan dilakukan dalam bentuk siklus. Dalam siklus I dilakukan 6 kali pertemuan masing-masing berdurasi 60 menit disesuaikan waktu belajar dengan alokasi waktu 10 menit untuk apersepsi, 40 menit kegiatan bermain peran, dan 10 menit untuk kegiatan evaluasi.

Tabel 3.3 Rancangan Kegiatan Siklus I

<p>Persiapan Perencanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Melihat kondisi anak b. Memutuskan kelas yang akan diteliti c. Mengumpulkan data wawancara dan observasi
<p>Perencanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menyusun program siklus I bersama kolaborator b. Merencanakan waktu penelitian c. Membuat perencanaan tindakan yang akan diberikan pada anak d. Membuat lembar observasi dan instrument penelitian e. Mempersiapkan media untuk bermain
<p>Tindakan</p> <p>Langkah-langkah kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain dilapangan/ halaman sekolah dan bermain benteng :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan pemanasan sebelum melakukakan kegiatan di halaman sekolah b. Mencontohkan kegiatan sebelum anak mempraktekkan c. Mengenalkan urutan kegiatan yang akan dilakukan d. Melakukan kegiatan e. Membuat peraturan bersama f. Melakukan evaluasi berupa Tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan .
<p>Pengamatan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peneliti dan kolaborator bersama-sama mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. b. Peneliti dan kolaborator bersama-sama melakukan evaluasi pengamatan dan hasilnya ditulis dalam catatan lapangan c. Pengamatan didokumentasikan dengan kamera
<p>Refleksi</p> <p>Kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sudah mengalami peningkatan, maka peneliti tidak meneruskan pada siklus berikutnya.</p>

Tabel 3.4. Program Pelaksanaan Siklus I

Materi	: kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain benteng
Tujuan	: Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5 6 tahun
Waktu	: 6x pertemuan @60 menit

Waktu Pelaksanaan	Materi	Metode	Media	Pengalaman belajar dan urutan kegiatan	Alat pengumpul data
Pertemuan 1	Meningkatkan ketahanan anak melalui berlari 10 putaran di halaman sekolah	Tanya jawab Praktek langsung	Halaman sekolah	-Guru memberitahukan dan menjelaskan kegiatan dilakukan hari ini. -Anak antusias ketika guru memberitahukan/m enjelaskan -Guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan. -Guru memberikan peraturan dalam melakukan kegiatan -Guru memberikan contoh berlari 10 putaran -Anak mengikuti berlari 10 putaran sesuai dengan apa yang contohkan oleh guru Guru dan murid membuat	Lembar observasi Catatn lapangan Kamera

				<p>peraturan yang dipahami bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> -Anak mulai mengikuti berlari 10 putaran -Evaluasi. 	
Pertemuan 2	Meningkatkan kecepatan anak melalui berjalan cepat sejauh 2-3 meter	Tanya jawab Praktek langsung	Halaman sekolah	<ul style="list-style-type: none"> -Anak diajak berdoa bersama -Anak diajak bercakap-cakap tentang kegiatan yang sudah dilakukan kemaren -Guru memberitaukan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. -Anak antusias ketika guru memberitahukan hal baru. -Guru dan anak melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan berjalan cepat sejauh 2-5 meter -Guru mencontohkan berjalan cepat kepada anak -Guru menunjukkan rute-rute yang akan di lewati 	<p>Lembar observasi</p> <p>Catatan lapangan</p> <p>Kamera</p>

				<ul style="list-style-type: none"> -Anak memperhatikan ketika guru mempraktekkan bagaimana berjalan cepat -Guru dan murid membuat peraturan yang dipahami bersama -Evaluasi 	
Pertemuan 3	Meningkatkan kelenturan dengan menjuntaikan lengan kedepan dengan posisi membungkukkan badan untuk menyentuh penggaris	Tanya jawab praktek	Ruang kelas, kayu penggaris	<ul style="list-style-type: none"> -Guru memberitaukan dan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. -guru dan anak melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan menjuntaikan lengan dengan posisi membungkukkan badan untuk menyentuh penggaris . -Guru mencontohkan kegiatan menjuntaikan lengan dengan dengan posisi membungkukkan badan untuk menyentuh penggaris . -Guru dan anak 	<p>Lembar observasi</p> <p>Catatan lapangan</p> <p>Kamera</p>

				<p>mempraktekkan gerakan menjuntaikan lengan dengan posisi membungkukkan badan untuk menyentuh penggaris</p> <p>-Guru dan murid membuat peraturan yang dipahami bersama</p> <p>-Evaluasi</p>	
Pertemuan 4	Meningkatkan keseimbangan dengan berjalan diatas papan titian bolak balik sejauh 6 meter	Tanya jawab Praktek langsung	Papan titian, buku	<p>-Guru memberitaukan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.</p> <p>-Meminta anak untuk membuat dua kelompok</p> <p>-Guru menyanyikan "tanganku ada dua" sebagai pengantar melakukan kegiatan keseimbangan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku dan guru memberikan peraturan dalam melakukan kegiatan keseimbangan berjalan diatas papan titian</p>	<p>Lembar observasi</p> <p>Catatan lapangan</p> <p>Kamera</p>

				<p>dengan membawa buku</p> <ul style="list-style-type: none"> - guru memberikan contoh sebelum kegiatan di mulai - guru Meminta anak untuk melakukan kegiatan tersebut -Guru dan murid membuat peraturan yang dipahami bersama. -Evaluasi 	
Pertemuan 5	Meningkatkan kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian	Tanya jawab Praktek langsung	Halaman sekolah	<ul style="list-style-type: none"> -Guru memberitaukan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. -Guru dan anak melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan -Guru memberikan peraturan dalam bermain -Guru memberi contoh kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian -Guru meminta anak untuk melakukan kegiatan -Evaluasi 	<p>Lembar observasi</p> <p>Catatan lapangan</p> <p>Kamera</p>
Pertemuan 6	Bermain benteng	Tanya jawab	Halaman dan tiang	-Guru memberitaukan	

		Praktek langsung		<p>dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Anak antusias ketika guru memberitahukan hal baru. -Guru bercerita tentang anak hebat sebagai pengantar bermain. -Guru dan anak melakukan Tanya jawab mengenai cerita anak hebat -Guru meminta anak untuk membuat dua kelompok -Guru memberikan peraturan dalam bermain -Guru dan murid membuat peraturan yang dipahami bersama -Anak mulai bermain benteng -Guru meminta anak untuk melakukan kegiatan bermain benteng -Evaluasi 	
--	--	------------------	--	--	--

Pada siklus I ini, tindakan yang dilaksanakan pada setiap pertemuannya adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan ke-1

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada pukul 9.00-10.00 diawali dengan kegiatan rutinitas di sekolah yaitu jurnal pagi .Kegiatan jurnal pagi berupa kegiatan absen dan bermain bebas.Setelah bel berbunyi, anak-anak berbaris, bernyanyi, bermain motorik kasar,dan membaca surat-surat pendek,doa harian, membaca hadist. Terakhir anak-anak melakukan upacara bendera, periksa kebersihan kuku, rambut, dan telinga kemudian masuk ke kelas masing-masing.

Sebelum memasuki kegiatan meningkatkan ketahanan anak melalui berlari 10 putaran di halaman sekolah terlebih dahulu peneliti mengajak anak untuk bercakap-cakap mengenai kegiatan yang akan dilakukan . Peneliti juga mengajak anak melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan meningkatkan ketahanan anak melalui berlari 10 putaran di halaman sekolah.

Peneliti menjelaskan nama media yang digunakan. Dalam mengenalkan media peneliti memperkenalkan anak untuk menyentuh atau meraba bahan yang digunakan. Sebelum anak melakukan kegiatan bermain peneliti juga menjelaskan peraturan selama kegiatan berlangsung. Langkah pertama peneliti melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan peneliti

mencontohkan berlari 10 putaran di halaman sekolah sebelum anak melakukan kegiatan. Peneliti mengenalkan rute-rute yang akan dilewati sebelum anak melakukan kegiatan. Selama proses mencontohkan peneliti melakukan tanya jawab mengenai langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan peneliti menjelaskan kembali sesuai urutannya. Anak diberikan kesempatan untuk mempraktekkan berlari 10 putaran di halaman sekolah.

Selama kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator mendampingi anak serta melakukan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Di akhir kegiatan setelah anak selesai melakukan kegiatan berlari 10 putaran di halaman sekolah, peneliti bersama anak mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan tanya jawab mengenai apa saja yang dapat dilakukan dengan berlari 10 putaran di halaman sekolah.

2. Pertemuan ke-2

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada pukul 9.00-10.00 diawali dengan kegiatan rutinitas di sekolah yakni jurnal pagi. Kegiatan jurnal pagi ini berupa kegiatan absen, mengisi papan emosi, dan bermain bebas. Setelah bel berbunyi, anak-anak berbaris, bernyanyi, bertepuk, membaca surat-surat pendek, Asmaul Husna, doa –doa harian. Setelah

selesai anak-anak senam pagi, dilanjutkan dengan masuk ke kelas masing-masing. Sebelum memasuki kegiatan berjalan cepat sejauh 2-5 meter terlebih dahulu peneliti mengajak anak untuk bercakap-bercakap tentang kegiatan yang akan di lakukan.

Peneliti melakukan tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan berjalan cepat. Peneliti bercakap-cakap mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan tentang langkah-langkah bagaimana berjalan cepat . Dalam mengenalkan media peneliti memberi kesempatan pada anak untuk menyentuh atau meraba media yang akan digunakan. Sebelum anak melakukan kegiatan berjalan cepat peneliti juga menjelaskan peraturan selama kegiatan berlangsung. Langkah pertama peneliti mengkondisikan anak untuk mendengarkan langkah-langkah apa yang akan dilakukan. Selama proses menerangkan tentang langkah-langkah apa yang akan dilakukan dalam berlari cepat peneliti melakukan tanya jawab dengan anak peneliti menjelaskan kembali bagaimana berjalan cepat. Anak diberi kesempatan untuk menirukan gerakan berjalan cepat. Jika semua anak telah memahami permainan yang akan dimainkan, guru mengajak anak melakukan kegiatan pemanasan sebelum melakukan kegiatan berjalan cepat, guru mencontohkan berjalan cepat, guru

mengenalkan rute-rute yang akan dilewati, dan guru mengingatkan kembali peraturannya. Anak diberikan kesempatan untuk antri atau tunggu giliran untuk melakukan berjalan cepat .

Selama kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator mendampingi anak serta melakukan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Di akhir kegiatan setelah anak selesai melakukan kegiatan berjalan cepat peneliti bersama anak mengevaluasi dengan melakukan tanya jawab serta ekspresi apa saja yang dapat diungkapkan anak dalam kegiatan yang dilakukan anak.

3. Pertemuan ke 3

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada pukul 9.00-10.00 diawali dengan kegiatan rutinitas di sekolah yakni jurnal pagi. Kegiatan jurnal pagi ini berupa kegiatan absen, mengisi papan emosi, dan bermain bebas. Setelah bel berbunyi, anak-anak berbaris, bernyanyi, bertepuk, membaca surat-surat pendek, Asmaul Husna, doa-doa harian. Setelah selesai anak-anak melaksanakan upacara bendera, dilanjutkan dengan masuk ke kelas masing-masing.

Sebelum memasuki kegiatan menjuntaikan lengan ke depan dengan posisi membungkukkan dengan penggaris terlebih dahulu

peneliti mengajak anak untuk bercakap-bercakap tentang kegiatan yang akan dilakukan.

Peneliti bertanya apakah anak-anak hari ini dalam keadaan sehat, senang . Peneliti bercakap-cakap mengenai kegiatan apa yang dilakukan ketika menjuntaikan lengan ke depan dengan posisi membungkukkan dengan penggaris. Peneliti menjelaskan tentang langkah-langkah kegiatan yang akan dilakuka serta nama media-media yang digunakan. Dalam mengenalkan media peneliti mempersilahkan anak untuk menyentuh atau meraba media yang akan digunakan. Sebelum anak melakukan kegiatan menjuntaikan lengan ke depan dengan posisi membungkukkan dengan penggaris peneliti juga menjelaskan peraturan selama kegiatan berlangsung. Langkah pertama peneliti mengkondisikan anak untuk mendengarkan penjelasan dari peneliti . Selama proses menjelaskan peneliti melakukan tanya jawab mengenai apa yang sudah dijelaskan mengenai langklah-langkah apa yang akan dilakukan sebelum melakukan kegiatan . Anak diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan menjuntaikan lengan kedepan dengan posisi membungkukkan badan dengan menyentuh penggaris secara bergantian. guru mengingatkan kembali peraturannya. Anak diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan tersebut.

Selama kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator mendampingi anak serta melakukan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Di akhir kegiatan setelah anak selesai melakukan kegiatan bermain peneliti bersama anak mengevaluasi dengan melakukan Tanya jawab serta ekspresi apa saja yang dapat diungkapkan anak dalam melakukan kegiatan yang dimainkan anak.

4. Pertemuan ke 4

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada pukul 9.00-10.00 diawali dengan kegiatan rutinitas di sekolah yakni jurnal pagi. Kegiatan jurnal pagi ini berupa kegiatan absen, mengisi papan emosi, dan bermain bebas. Setelah bel berbunyi, anak-anak berbaris, bernyanyi, bertepuk, membaca surat-surat pendek, Asmaul Husna, doa-doa harian. Setelah selesai anak-anak senam pagi, dilanjutkan dengan masuk ke kelas masing-masing.

Sebelum memasuki kegiatan keseimbangan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku terlebih dahulu peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan, supaya anak tidak jenuh peneliti mengajak anak untuk bermain berjalan estafet dengan membawa buku diatas kepala secara berkelompok.

Peneliti bercakap-cakap mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku diatas kepala serta nama media-media yang digunakan. Dalam mengenalkan media peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk menyentuh atau meraba bahan yang digunakan. Sebelum anak melakukan kegiatan keseimbangan dengan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku diatas kepala peneliti juga menjelaskan peraturan selama kegiatan berlangsung. Langkah pertama peneliti mengkondisikan anak untuk mendengarkan arahan/ bimbingan dalam berjalan diatas papan titian dengan membawa buku diatas kepala dengan keseimbangan . Selama proses memberikan arahan peneliti melakukan Tanya jawab mengenai tentang aturan dan cara bermain keseimbangan berjalan di atas papan titian dengan membawa buku diatas kepala sampai anak memahami aturan yang diberikan. Jika semua anak telah menyetujuinya yang akan dimainkan, guru mengingatkan kembali peraturannya. Anak diberikan kesempatan untuk melakukannya secara bergiliran .

Selama kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator mendampingi anak serta melakukan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Di akhir kegiatan

setelah anak selesai melakukan kegiatan bermain peran peneliti bersama anak mengevaluasi dengan melakukan tanya jawab serta ekspresi apa saja yang dapat diungkapkan anak dalam peran yang dimainkan anak.

5. Pertemuan ke 5

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada pukul 9.00-10.00 diawali dengan kegiatan rutinitas di sekolah yakni jurnal pagi. Kegiatan jurnal pagi ini berupa kegiatan absen, mengisi papan emosi, dan bermain bebas. Setelah bel berbunyi, anak-anak berbaris, bernyanyi, bertepuk, membaca surat-surat pendek, Asmaul Husna, doa –doa harian. Setelah selesai anak-anak Upacara bendera, dilanjutkan dengan masuk ke kelas masing-masing.

Sebelum memasuki kegiatan bermain kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian terlebih dahulu peneliti mengajak anak untuk bercakap-bercakap tentang kegiatan yang akan dilakukan .

Peneliti bertanya pengetahuan anak tentang kekuatan . Peneliti bercakap-cakap mengenai gerakan apa saja yang dilakukan bermacam-macam kekuatan . Peneliti menjelaskan bagaimana kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian ,

anak bermain mengikuti gerakan-gerakan peneliti sebagai perantara dalam bermain benteng. Sebelum anak melakukan kegiatan bermain peneliti juga menjelaskan peraturan selama kegiatan berlangsung. Langkah pertama peneliti mengkondisikan anak untuk mendengarkan bimbingan dan arahan untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu . Selama proses arahan peneliti melakukan tanya jawab mengenai permainan tersebut. Peneliti menjelaskan kembali bagaimana anak melakukan permainan. Anak diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain tersebut. Jika semua anak telah menyetujui permainan yang akan dimainkan, guru mengingatkan kembali peraturannya. Anak diberikan kesempatan untuk menempati tempatnya masing-masing.

Selama kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator mendampingi anak serta melakukan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Di akhir kegiatan setelah anak selesai melakukan kegiatan bermain peneliti bersama anak mengevaluasi dengan melakukan tanya jawab mengenai ekspresi gerakan apa saja yang dapat diungkapkan anak dalam memainkan permainan yang dimainkan anak

6. Pertemuan ke 6

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada pukul 9.00-10.00 diawali dengan kegiatan rutinitas di sekolah yakni jurnal pagi. Kegiatan jurnal pagi ini berupa kegiatan absen, mengisi papan emosi, dan bermain bebas. Setelah bel berbunyi, anak-anak berbaris, bernyanyi, bertepuk, membaca surat-surat pendek, Asmaul Husna, doa-doa harian. Setelah selesai anak-anak senam pagi, dilanjutkan dengan masuk ke kelas masing-masing.

Sebelum memasuki kegiatan bermain benteng terlebih dahulu peneliti mengajak anak untuk bercakap-bercakap tentang bermain benteng

Peneliti bertanya pengetahuan anak tentang bermain benteng. Peneliti bercakap-cakap mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan. Peneliti menjelaskan tentang kegiatan bermain hari ini serta nama media-media yang digunakan. Dalam mengenalkan media peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk menyentuh atau meraba bahan yang digunakan. Sebelum anak melakukan kegiatan bermain benteng peneliti juga menjelaskan peraturan selama kegiatan berlangsung. Langkah pertama peneliti mengkondisikan anak untuk mendengarkan arahan cara bermain benteng . Selama proses arahan dalam

bermain benteng peneliti melakukan tanya jawab mengenai cara bermain benteng dari mulai suten sampai menempati benteng masing-masing. Anak diberikan kesempatan untuk melakukan bermain benteng. Anak diberi kesempatan untuk melakukan bermain benteng sesuai dengan apa yang difahami oleh anak. Jika semua anak telah menyetujui cara bermain tersebut, guru mengingatkan kembali peraturannya. Anak diberikan kesempatan untuk bermain untuk menempati posisi masing-masing.

Selama kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator mendampingi anak serta melakukan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Di akhir kegiatan setelah anak selesai melakukan kegiatan bermain peran peneliti bersama anak mengevaluasi dengan melakukan tanya jawab apa saja yang dapat diungkapkan anak dalam kegiatan menirukan bebek berjalan yang dimainkan anak.

a. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kesesuaian mengenai penelitian tindakan kelas dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Observasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan. Pada tahap ini, peneliti bersama dengan kolaborator melakukan pengamatan terhadap proses pemberian tindakan dan mencatat hasil

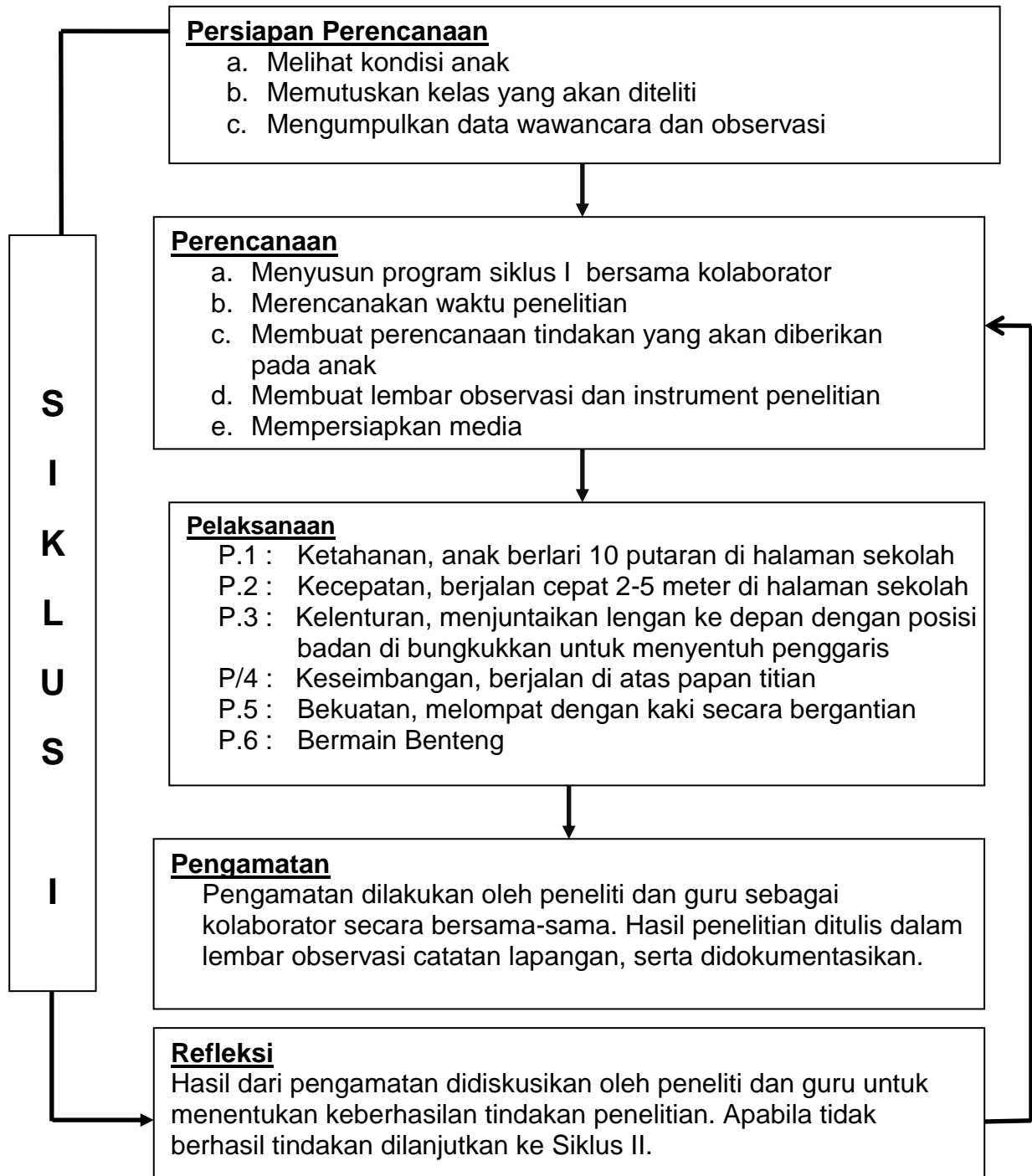
pengamatan menjadi sebuah catatan lapangan.

Peningkatan motorik kasar yang dilakukan anak didapat melalui pengamatan yang dituangkan dengan memberikan checklist pada lembar observasi. Laporan hasil observasi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat program perbaikan selanjutnya. Peneliti tidak hanya menggunakan catatan lapangan saja namun juga menggunakan catatan wawancara dan catatan dokumentasi sebagai data tambahan untuk menunjukkan bukti yang konkret selama kegiatan berlangsung.

b. Refleksi Tindakan (Reflecting)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari tindakan pada setiap pertemuan atau sepanjang penelitian tindakan berlangsung. Pada tahap ini peneliti bekerjasama dengan kolabolator berdiskusi untuk menganalisis data yang telah diperoleh dan mengadakan evaluasi berdasarkan tindakan hasil observasi. Proses refleksi memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan dan kelanjutan penelitian tindakan ini. Pada penelitian tindakan ini, akan dilakukan refleksi secara keseluruhan dari kegiatan bermain mengikuti gerakan binatang yang telah dilaksanakan, apakah tindakan yang diberikan telah memenuhi penilaian indikator-indikator yang dicapai oleh anak ataukah belum, sehingga nantinya akan ada perbaikan guna melanjutkan pada siklus berikutnya jika hasil dari indikator tersebut

belum mencapai batas keberhasilan yang telah disepakati bersama kolaborator.



Gambar 3.2 Rancangan Kegiatan Siklus I

1. Deskripsi Data Siklus II

Berikut ini adalah hasil deskripsi data kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur. yang didapat setelah tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*planning*)

Peneliti melakukan penelitian dengan perencanaan tindakan sebagai berikut:

- 1) Pertama, peneliti menyusun perencanaan kegiatan yang akan diberikan kepada anak yang telah direncanakan dan disusun terlebih dahulu yang didiskusikan dengan kolaborator pada siklus I. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar tindakan yang dirancang untuk siklus II sesuai dengan perkembangan anak yang ada di kelas B1 TK AL IMAN Cipinang dan dapat menunjang serta mengembangkan kemampuan motorik kasar. Pada siklus II pemberian tindakan difokuskan pada kegiatan bermain benteng untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Satuan perencanaan tindakan disusun berdasarkan tujuan kegiatan, media dan alat pengumpulan data dibagi dalam 6 kali pertemuan
- 2) Peneliti menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Media tersebut berupa alat-alat permainan yang disesuaikan dengan tema dan kegiatan bermain benteng

- 3) Peneliti menyiapkan alat pengumpul data yang akan digunakan dalam setiap pertemuan berupa catatan lapangan, lembar observasi, dan alat dokumentasi berupa kamera *Handphone*.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Adapun tindakan siklus II yang akan dilakukan kepada anak kelas B1 TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5
Tindakan Pada Siklus II**

No	Hari/ Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
1.	Jum'at, 24-11 2017	7	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan - Peneliti mengajak anak melakukan pemanasan - Peneliti menjelaskan dan mencontohkan bagaimana berlari 10 putaran . - Anak-anak mengikuti berlari 10 putaran secara bersama. - Peneliti mengajak anak untuk mempraktekkan berlari 10 putaran dalam kegiatan bermain benteng - Peneliti dan anak membuat peraturan bersama - Mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
2.	Senin,27 -11-2017	8	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kembali tentang kegiatan dan materi yang sudah dipelajari minggu lalu. - Peneliti menjelaskan materi yang akan dibahas kegiatan yang akan dilakukan hari ini - Peneliti dan anak melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan - Peneliti menjelaskan dan mencontohkan

			<p>berjalan cepat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak mengikuti gerakan berjalan cepat yang dicontohkan peneliti - Anak mempraktekkan berjalan cepat dalam kegiatan bermain benteng - Mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
3.	Selasa, 28-11- 2017	9	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan kemarin - Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu menjuntaikan lengan dengan posisi membungkukkan badan untuk menyentuh penggaris - Peneliti dan anak melakukan kegiatan pemanasan sebelum melakukan kegiatan - Anak-anak diminta untuk melakukan kegiatan menjuntaikan lengan dengan posisi membungkukkan badan untuk menyentuh penggaris secara bergiliran. - Peneliti mengajak anak melakukan kegiatan menjuntaikan lengan ke depan untuk menyentuh tiang benteng lawan dalam kegiatan bermain benteng - Peneliti mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
4.	Rabu, 29-11 2017	10	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan kemarin - Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan - Peneliti meminta anak untuk membuat dua kelompok - Peneliti dan anak melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan - Peneliti dan anak menyanyikan lagu “mataku ada dua “ sebagai pengantar melakukan kegiatan keseimbangan berjalan diatas papan titian - Peneliti mencontohkan dan menjelaskan tentang kegiatan keseimbangan berjalan diatas papan titian

			<ul style="list-style-type: none"> - Anak melakukan keseimbangan dalam kegiatan bermain benteng - Anak-anak melakukan kegiatan secara bergiliran - Mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
5.	Kamis, 30-11 2017	11	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dipelajari kemarin - Peneliti dan anak melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan - Peneliti mencontohkan dan menjelaskan tentang kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian - Peneliti dan anak melakukan melompat kaki secara bergantian dalam kegiatan bermain benteng - Peneliti dan anak membuat peraturan bersama - Mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
6	Senin, 4-11 2017	12	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan minggu lalu - Peneliti menjelaskan kembali tentang permainan benteng - Peneliti menjelaskan dengan meminta anak membuat dua kelompok serta membuat peraturan yang disepakati bersama - Anak-anak diminta melakukan bermain benteng dipantau oleh peneliti dan guru - Peneliti mengulas kembali kegiatan dan materi yang telah dilaksanakan

1) Pertemuan 7

Pertemuan 7 dilaksanakan pada hari Jum'at 24 november 2017 pada pukul 08.00-09.00 di halaman TK Al-Iman, Cipinang Jakarta Timur.

Pertemuan ini adalah pertemuan pertama pelaksanaan tindakan pada siklus I. Sebelum pertemuan terjadi, peneliti bersama guru kelas dan kolaborator bertemu terlebih dahulu. Sebelum kegiatan berlangsung, anak-anak bermain di halaman sekolah, sesaat terdengar bunyi bel anak-anak berlarian menuju kedepan kelas untuk berbaris, guru menertibkan barisan anak-anak sambil bernyanyi-nyanyi untuk kemudian masuk kedalam kelas.

Kegiatan diawali dengan guru meminta anak kelas B1 untuk menyanyikan lagu sebelum berdo'a, lalu guru memimpin doa sebelum pelajaran dimulai. Anak-anak memberi salam kepada guru kelas, kolaborator dan peneliti. Kemudian guru bercakap-cakap kepada anak-anak, setelah itu dilanjutkan mengajak anak-anak untuk ke halaman sekolah. Sebelum memulai permainan, peneliti bertanya kepada anak-anak "siapakah yang sudah pernah bermain benteng?" . Anak mengangkat tangan dan menjawab "saya bu". Setelah itu peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan sebelum kegiatan berlangsung.

Kegiatan Inti dengan peneliti memberikan tindakan secara langsung kepada anak. Peneliti mengkondisikan situasi dengan mengajak anak-anak untuk mendengarkan aturan-aturan apa saja ketika permainan berlangsung yaitu:

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan praktek langsung yaitu mengikuti gerakan gerakan berlari 10 putaran (CL.1,p.6, kl.5). Anak-anak menyukai kegiatan berlari 10 putaran yang dicontohkan oleh peneliti.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain mengikuti gerakan berlari 10 putaran di halaman sekolah (CL.1,p.5, kl.1). Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang bagaimana urutan kegiatan yang dilakukan saat berlari 10 putaran di halaman sekolah (CL.1,p.5, kl.2). Setelah selesai melakukan kegiatan review, Selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam dan berdoa pulang.

2) Pertemuan 8

Pertemuan 8 dilaksanakan pada hari Senin, 27 november 2017 pada pukul 08.00-09.00 di ruang kelas B di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng. Materi yang akan dibahas dalam kegiatan ini adalah berjalan cepat 2-5 meter.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. (CL.2,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan

dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.2,p.1, kl.2). Peneliti mengajak anak untuk berdialog mengenai apa yang sedang dirasakan anak pagi hari ini dengan menanyakan “siapa hari ini yang hatinya senang?”. Anak-anak semua mengangkat tangan sambil menjawab “saya bu”. (CL.2,p.1,kl.3).

Selanjutnya peneliti menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan hari kemarin kepada anak-anak? (CL.2,p.2,kl.1). Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan yang akan dilakukan berjalan cepat 2-5 meter. Selanjutnya peneliti menjelaskan dan mencontohkan gerakan berjalan cepat. Peneliti dan anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan. Kegiatan Inti adalah anak melakukan gerakan dicontohkan oleh peneliti.

Selanjutnya peneliti mencontohkan cara berjalan cepat dengan bertanya kepada anak “bagaimana cara berjalan cepat ?”.(CL.2,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab ada “melompat bu”.(CL.2,p.3,kl.4). peneliti bertanya siapa yang bisa ? (CL.2,p.3,kl.5). dan mereka menjawab “saya bu”.

Anak-anak melakukan kegiatan berjalan cepat di halaman. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan perasaan anak dan meriview atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini (CL.2,p.4,kl.3)

3) Pertemuan 9

Pertemuan 9 dilaksanakan pada Rabu, 28 november 2017 pada pukul 08.00-09.00 di ruang kelas B di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng, Materi yang akan dibahas dalam kegiatan ini adalah menjuntaikan lengan dengan posisi membungkuk badan untuk menyentuh penggaris .

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.3,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.3,p.1, kl.2). Peneliti mengajak anak untuk berdialog mengenai apa yang sedang dirasakan anak pagi hari ini dengan menanyakan “siapa hari ini yang hatinya senang?”. Anak-anak semua mengangkat tangan sambil menjawab “saya bu”. (CL.3,p.1,kl.3).

Selanjutnya peneliti menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan hari kemarin kepada anak-anak (CL.3,p.2,kl.1). Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan yang akan dilakukan menjuntakan lengan dengan posisi badan membungkukkan badan untuk menyentuh penggaris. Selanjutnya peneliti menjelaskan dan mencontohkan gerakan menjuntakan lengan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris. Peneliti dan anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan. Kegiatan Inti adalah anak melakukan gerakan dicontohkan oleh peneliti.

Selanjutnya peneliti mencontohkan cara menjuntakan lengan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris dengan bertanya kepada anak “bagaimana cara melakukannya?”.(CL.3,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab ada “seperti ini bu” sambil anak-anak menirukan gerakan menjuntakan lengan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris .(CL.3,p.3,kl.4). peneliti bertanya siapa yang pernah melakukan ? (CL.2,p.3,kl.5). dan mereka menjawab “saya bu”. Anak-anak melakukan kegiatan menjuntakan lengan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris di dalam kelas . Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan perasaan anak dan meriview atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini (CL.3,p.4,kl.3). Dan diakhiri dengan doa bersama setelah mengakhiri kegiatan.

4) Pertemuan 10

Pertemuan 10 dilaksanakan pada Kamis, 29 november 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas B di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng, Materi yang akan dibahas dalam kegiatan ini adalah bermain benteng sambil berjalan keseimbangan diatas papan titian dengan membawa buku .

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.4,p.1,kl.2). Selanjutnya peneliti menanyakan tentang kegiatan dan materi yang sudah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu tema lari bola sesuai warna, Kemudian peneliti membagi anak-anak menjadi dua kelompok.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan bagaimana untuk bermain secara berkelompok (CL.4,p.3,kl.4). Kemudian peneliti bertanya kepada anak “apakah semuanya mau bernyanyi tanganku ada dua?” (CL.4,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab “mau bu”.(CL.4,p.3,kl.4). Selanjutnya peneliti mencontohkan bagaimana keseimbangan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku (CL.4,p.4,kl.1).

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan keseimbangan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku (CL.4,p.6,kl.9) Anak-anak menyukai kegiatan berjalan diatas papan titian melalui penggunaan media buku yang diberikan peneliti. Karena anak dapat melakukan kegiatan berjalan diatas papan titian sambil membawa buku dengan senang hatim . Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.4,p.6,kl.10).

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain (CL.4,p.7, kl.1). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan perasaan senang (CL.4,p.7, kl.2). Setelah selesai melakukan kegiatan review, anak-anak berdoa pulang.

5) Pertemuan 11

Pertemuan 11 dilaksanakan pada Jum’at, 30 november 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas B1 di TK AL IMAN Cipinang, Jakarta

Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.5,p.1,kl.2). Selanjutnya peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam melakukan kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara melakukan kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian serta mencontohkan langsung bagaimana melakukannya yang benar. Peneliti bersama anak kembali menyebutkan peraturan dalam permainan.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan permainan benteng pada anak. Selanjutnya peneliti membentuk dua kelompok dan mengajak anak bernyanyi kepak-kepakkan tanganku sebagai pengantar bermain. Setelah selesai menjelaskan peneliti bertanya dengan anak tentang bagaimana peraturan dalam permainan benteng. Guru memberikan contoh cara bermain benteng kepada anak-anak, selanjutnya guru meminta anak untuk melakukan permainan benteng.

Setelah melakukan kegiatan, anak-anak kembali berkumpul membentuk lingkaran. Peneliti menanyakan tentang perasaan anak

setelah bermain. Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan perasaan senang mengenai permainan yang telah dilakukannya (CL.5,p., kl.). Setelah selesai melakukan kegiatan review, anak-anak berdoa pulang.

6) Pertemuan 12

Pertemuan 12 dilaksanakan pada hari Senin, 4 desember 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas B1 di TK AL IMAN Cipinang, Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan motorik kasar anak melalui permainan benteng.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan bernyanyi dengan mengepak-kepakkan tangan sebagai pengantar bermain. Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.6,p.,kl.). Kemudian peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam permainan benteng.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan mengenai peraturan benteng yang akan dilakukan oleh anak akan dilakukan anak.

(CL.6,p.,kl.). Setelah itu, peneliti terlebih dahulu bertanya dengan anak bagaimana aturan permainan yang sudah disepakati bersama? (CL.6,p.4,kl.1). anak-anak menjelaskan aturan permainan yang telah disepakati bersama. (CL.6,p.,kl.).

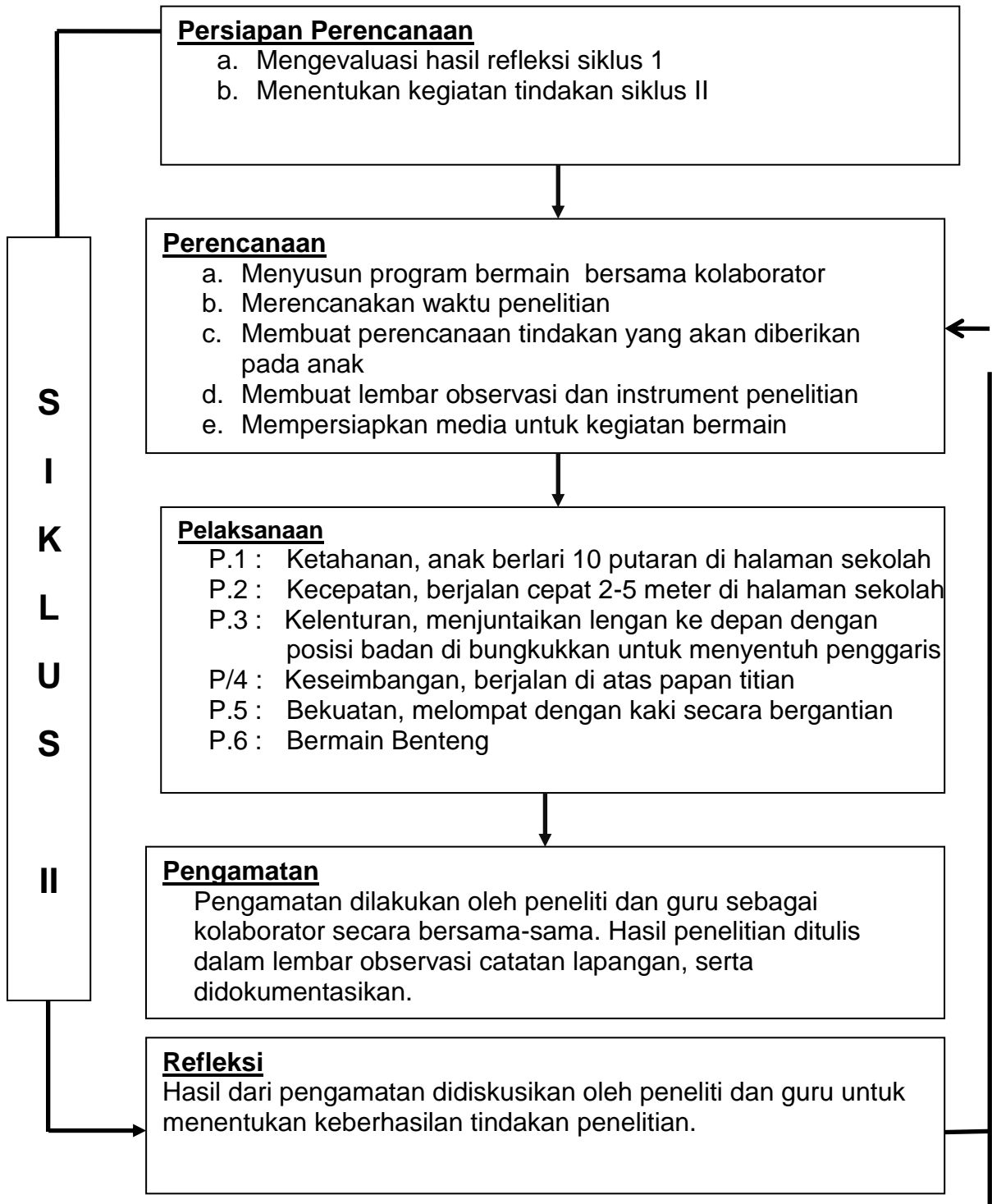
Selanjutnya peneliti mencontohkan cara melakukan permainan benteng kepada anak-anak. Kemudian anak-anak melakukan permainan benteng dengan menyenangkan.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Guru menanyakan perasaan anak (CL.6,p., kl.), meriew atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini. Setelah selesai melakukan kegiatan dan review, peneliti bersama anak-anak dengan mengucapkan salam dan diakhiri dengan berdoa untuk menutup kegiatan hari ini (CL.6,p., kl.).

c. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi setiap selesai melakukan aktivitas pada pertemuan tertentu telah ditentukan bersama. Tindakan yang diberikan pada saat siklus II berlangsung selama enam kali pertemuan terhitung sejak tanggal 24 November sampai dengan tanggal 4 Desember. Refleksi ini bertujuan untuk memantau tindakan yang diberikan pada kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II ini.

Kegiatan refleksi ini dilihat dari aktivitas anak. Hal tersebut dilihat dari instrument pemantau tindakan yang telah disepakati, berikut merupakan deskripsi data kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborator yang didapat setelah tindakan pada siklus II berakhir.



Gambar 3.3 Rancangan Kegiatan Siklus II

D. Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan

Hasil intervensi tindakan yang diharapkan dari penelitian tindakan yang dilakukan adalah berkembangnya motorik kasar melalui kegiatan bermain mengikuti gerakan binatang pada anak usia 5-6 tahun yang berada TK Al Iman Jakarta Timur. Peningkatan ini diukur dengan perbandingan kelincahan anak saat sebelum dan sesudah diberi tindakan.

Indikator keberhasilan tindakan merupakan kesepakatan antara kolaborator dan peneliti. Dalam penelitian tindakan ini dapat dilihat dari skor yang meningkat dari sebelum pelaksanaan tindakan, kolaborator dan peneliti membuat kesepakatan dengan menentukan besarnya presentase bahwa indikator keberhasilan minimal 71 %.

Dengan mengacu pada kriteria tingkat keberhasilan tersebut maka jika skor keberhasilan ekspresi emosi anak belum mencapai 71% maka penelitian dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya. Namun apabila dalam siklus 1 skor keberhasilan peningkatan motorik kasar anak sudah mencapai minimal atau lebih dari 71% dari jumlah hasil anak maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

1. Sumber Data

Sumber data penelitian tindakan ini adalah subjek penelitian yaitu anak-anak usia 5-6 tahun di TK Al Iman , Jakarta Timur sebanyak 15 anak sebagai sumber data primer, diantaranya 9 anak perempuan dan 6

anak laki-laki. Selain itu kolabolator yaitu guru kelas dan komite dalam penelitian ini sebagai sumber data sekunder.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh peneliti dengan menggunakan pedoman observasi. Lembar pedoman observasi diisi dengan memberikan *checklist* (√) pada skala kemunculan motorik kasar. Setiap butir indikator diberikan tanda checklist (v) pada salah satu dari tiga alternative jawaban positif dengan ketentuan sebagai berikut : jawaban “Berkembang sesuai Harapan” diberi skor 3, jawaban “Mulai Berkembang” diberi skor 2, dan jawaban “Belum berkembang” diberi skor 1. Setiap indikator diberi skor 1-3 sesuai dengan tingkat jawabannya. Berikut adalah penjelasan yang digambarkan dalam tabel.

Tabel 3.6 Skala Kemunculan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun

No	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Konsisten	4
2	Berkembang sesuai harapan	3
3	Mulai berkembang	2
4	Belum berkembang	1

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	Konsisten	Skor 4 diberikan apabila motorik kasar anak muncul tanpa adanya dorongan dari orang dewasa atau teman sebaya
1	Berkembang sesuai harapan	Skor 3 diberikan apabila motorik kasar anak muncul tanpa adanya dorongan dari orang dewasa atau teman sebaya
2	Mulai berkembang	Skor 2 apabila motorik kasar anak sudah muncul karena adanya dorongan dari orang dewasa atau teman sebaya.
3	Belum berkembang	Skor 1 apabila motorik kasar anak belum muncul

Penilaian ketentuan intensitas skala kemunculan yang diberikan

memiliki beberapa ketentuan yaitu :

a. Definisi Konseptual

Kemampuan motorik kasar adalah kesanggupan dalam menunjukkan gerakan yang berkaitan dengan gerakan yang berkaitan dengan gerakan lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif maupun unsur ketiganya, hal ini meliputi ketahanan, kecepatan, kelenturan, keseimbangan dan kekuatan. Kecakapan nyata yang diukur lewat indikator motorik kasar dengan berbagai aktivitasnya, seperti berlari melompat, melempar dan lain-lain, kemampuan motorik kasar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga aspek: lokomotor,

nonlokomotor, dan manipulatif. Kemampuan motorik kasar berkaitan erat dengan karakteristik fungsional semua organ tubuh untuk melakukan kegiatan tertentu.

Kegiatan bermain benteng adalah kegiatan yang menggunakan kekuatan tangan dan kaki dengan segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan tubuh. Langkah-langkah penyajiannya meliputi persiapan dengan metode tanya jawab oleh guru, isi dengan metode demonstrasi oleh guru dan diakhiri dengan praktek langsung oleh anak.

b. Definisi Operasional

Kemampuan motorik kasar adalah skor yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap anak setelah mengisi *check list* berupa indikator yang meliputi: (1) berjalan, (2) melompat, (3) keseimbangan, (4) kelenturan, (5) ketangkasan, Skor ini mendeskripsikan perwujudan tentang adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain benteng.

c. Kisi-Kisi Instrumen

Indikator Penilaian kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain benteng yang diteliti, dikembangkan berdasarkan teori kemampuan motorik kasar Kisi-kisi instrumen tersebut diambil dari teori-teori sebelumnya yang telah dipaparkan. Instrumen yang digunakan untuk

mengumpulkan data merupakan instrumen berbentuk lembar pengamatan yang tertuang dalam catatan lapangan. Kisi-kisi instrument yang digunakan untuk menjaring data kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7 Kisi-kisi instrumen kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan benteng

Indikator	Kegiatan	Jumlah
Ketahanan	1. Anak mampu berlari 10 putaran 2. Anak mampu berlari kedepan kebelakang	2
Kecepatan	1. Anak mampu berjalan cepat dengan lurus 2. Anak mampu berjalan cepat dengan zigzag	2

Keseimbangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu berdiri dengan satu kaki tanpa berpegangan 2. Anak mampu menggerakkan badan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku diatas kepala 	2
Kelenturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menjuntaikan tangan ke depan dengan badan diungkukkan untuk menyentuh penggaris 2. Anak mampu menjuntaikan tangan kesamping kanan kesamping kiri secara bergantian 	2
Kekuatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu melakukan gerakan melompat kaki dengan bergantian 2x8 hitungan 2. Anak mampu melakukan gerakan melompat ke depan ke belakang 	2

Kisi-kisi instrumen kemampuan motorik kasar di susun dalam bentuk skala likert yang merupakan pengukuran variabel yang hasilnya berjenjang. Dalam skala likert digunakan 5 kategori penilaian. Masing-masing kategori

tersebut akan dikuantifikasi dengan memberi bobot penilaian. Namun skala likert yang digunakan dalam penelitian ini telah mengalami modifikasi. Dalam penelitian ini, pilihan jawaban yang diberikan hanya empat kategori, yakni baik, belum berkembang, muncul, dan belum muncul. Skor yang diberikan berkisar antara 1-4, dengan rincian : baik = 4, belum berkembang = 3, muncul = 2, belum muncul = 1.

Pemantauan tindakan kelas dalam proses pembelajaran akan menggambarkan peningkatan kemampuan motorik kasar berdasarkan berupa lembar pengamatan yang diisi oleh dua orang pengamat.

b. Instrumen pemantau Tindakan

Tindakan dalam penelitian ini adalah pemberian kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain peran merupakan metode yang digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Tabel.3.8 Kisi-kisi Instrument Pemantauan Tindakan

No	Tahap Kegiatan	Aspek
1	Pra Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> -Mengkondisikan anak dengan posisi yang nyaman. -Menyiapkan media apersepsi -Melakukan apersepsi -Bercerita
2	Pada saat Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> -Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. -Menjelaskan peraturan bermain peran. -Menyebutkan peran yang akan dimainkan -Memberikan kesempatan kepada anak

		untuk memilih peran dan untuk bertanya.
3	Selesai Kegiatan	-Merapikan media yang telah digunakan dalam bermain peran -Menanyakan beberapa pertanyaan terkait kegiatan yang sudah dilakukan. -Memberikan evaluasi setelah kegiatan berakhir.

Tabel 3.9 Tabel Instrumen Pemantauan Tindakan

No	Aspek Pengamatan	Hasil		Keterangan
		Pengamatan		
		YA	TIDAK	
Guru/ Kolaborator				
Aktivitas guru saat pembelajaran				
1	Guru melakukan kegiatan jurnal pagi			
2	Guru melakukan kegiatan pembukaan			
3	Guru memberikan apersepsi tentang aktivitas yang akan dilakukan			
4	Guru memberikan pemahaman awal tentang tujuan dari aktivitas yang akan dilakukan			
5	Guru menjelaskan aturan aktivitas yang akan dilakukan			
6	Guru menggunakan kegiatan bermain benteng untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak			
7	Guru menggunakan media yang mendukung pemahaman anak saat beraktivitas			
8	Pengaturan alokasi waktu aktivitas pembelajaran			

No	Anak didik	Ya	Tidak
1	Anak aktif saat beraktivitas dalam		
2	Anak memahami peran sesuai ekspresi melalui aktivitas yang dilakukan		
3	Anak mampu berinteraksi, menjawab pertanyaan, dan ikut		

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah non Tes, yakni dengan menggunakan pengamatan (observasi), catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Catatan ketika pelaksanaan observasi digunakan untuk mendeskripsikan keadaan atau situasi aktivitas anak saat pembelajaran yang terjadi di lapangan atau biasa disebut dengan catatan lapangan. Catatan lapangan juga dapat diartikan sebagai catatan tertulis tentang apa yang dilihat, dialami, didengar, serta hasil pemikiran sebagai pengumpulan data serta refleksi terhadap data kualitatif. Catatan observasi ini berisi tentang gambaran aktivitas yang dilihat selama pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain tradisional benteng

2. Wawancara

Penelitian ini menggunakan catatan wawancara sebagai alat pengumpulan data dengan melakukan wawancara terhadap guru dan kepala sekolah. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi lebih mendalam tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng. Wawancara dapat dilakukan baik secara terstruktur maupun secara tidak terstruktur.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat informasi dan mendukung penelitian melalui sumber data dari sekolah maupun hasil dari penelitian berupa foto atau video aktivitas selama pembelajaran, hasil aktivitas anak, portofolio dan sumber catatan lainnya.

H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Kriteria teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah keterpercayaan, keterbukaan, ketergantungan, kepastian.

1. Credibility (keterpercayaan)

Bertujuan untuk mengatasi sumber data yang bias. Hal ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara terperinci serta didukung oleh hasil wawancara.

2. *Transferability* (Keterbukaan)

Bertujuan untuk membuktikan bahwa setiap data yang diperoleh memang benar adanya sesuai dengan fakta yang terjadi saat penelitian.

Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.

3. *Dependability* (Ketergantungan)

Bertujuan untuk menghindari perbedaan data-data yang diperoleh. Hal ini dilakukan dengan melakukan pemeriksaan data secara terus-menerus sehingga data yang diperoleh hendaknya saling mendukung.

4. *Confirmability*(Kepastian)

Bertujuan untuk menunjukkan netralitas dan objektivitas data. Konfirmasi ini dilakukan dengan memeriksa instrumen yang telah dibuat atau dicatat untuk diteliti kembali kesesuaiannya antar instrumen dan kesesuaian data dalam instrumen dengan fakta yang terjadi sebenarnya.⁵⁰

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui dua cara yaitu Teknik Analisis Kualitatif, Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Analisis interaktif tersebut terdiri atas tiga komponen yaitu:

⁵⁰ Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004) h. 324.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah bentuk data 'mentah' yang ada dalam catatan lapangan. Pada proses ini dilakukan penajaman, pemilahan, pemfokusan, penyisihan data yang kurang bermakna, dan menatanya sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi.

2. Display

Setelah direduksi data siap disajikan. Berbagai macam data penelitian tindakan yang telah direduksi perlu disajikan dengan tertata rapi dalam bentuk narasi plus matriks, grafik, dan /atau diagram. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pemahaman terhadap apa yang telah terjadi sehingga memudahkan penarikan kesimpulan atau menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara, yang ditarik pada akhir siklus I, kesimpulan yang telah direvisi pada akhir siklus II, dan seterusnya hingga kesimpulan akhir pada siklus terakhir. Kesimpulan yang dibuat hendaknya mencakup semua perubahan/ peningkatan pada diri peneliti dan kolabolator serta situasi tempat penelitian tindakan.

Selain analisis kualitatif, peneliti juga menggunakan analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan terhadap peningkatan motorik kasar anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Al Iman di Cipinang Jaya LL, Jakarta Timur pada setiap siklus berdasarkan hasil observasi dan refleksi akhir setiap siklus yang dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan bermain peran dapat meningkatkan ekspresi emosi anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Al Iman di Cipinang Jaya LL, Jakarta Timur secara signifikan.

Analisis data kuantitatif menggunakan skor/ prosentase Tingkat Capaian Penelitian (TCP) yang disepakati antara peneliti dan kolabolator dengan menggunakan perhitungan seberapa besar prosentase peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain peran.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Adapun rumus yang dapat digunakan untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

Keterangan:

P = Angka prosentase pencapaian anak

$\sum x$ = Jumlah skor yang dicapai anak

N = Jumlah skor maksimal

J. Tindak lanjut /Pengembangan Tindakan

Tindak lanjut dari penelitian ini adalah menjadikan bermain peran menjadi salah satu kegiatan dalam upaya meningkatkan ekspresi emosi anak usia 5-6 tahun khususnya di TK Al Iman cipinang jaya LL, Jakarta Timur. Apabila program tindakan ini belum berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar, maka perlu untuk mencari lebih dalam mengenal penyebab ketidak berhasilan program tersebut. Diperlukan pula pengembangan perencanaan untuk penelitian selanjutnya yang difokuskan dalam penerapan meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

BAB IV

DESKRIPTIF, ANALISIS DATA, INTERPRESTASI HASIL, ANALISIS DAN PEMBAHASAN TEMUAN PENELITIAN

A. Profil Lembaga

Lembaga TK Al-Iman merupakan suatu lembaga pendidikan anak yang bersifat umum yang berdiri di naungan Yayasan Al-Iman. TK Al-Iman terletak di Jl. Cipinang Jaya B I LL RT 001/008 Cipinang Besar Selatan Jatinegara, Jakarta Timur. TK Al-Iman menerima siswa mulai usia 3-6 tahun, yang dibagi menjadi tiga kelompok yaitu Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun, Kelompok A usia 4-5 tahun dan Kelompok B usia 5-6 tahun. Dalam satu kelas berjumlah dua guru. Jumlah anak dalam satu kelas berkisar antara 20-25 anak. TK Al-Iman terdiri dari satu Kepala Sekolah, 14 guru, dan 2 Staf Tata Usaha. TK Al-Iman terdiri dari tujuh ruang kelas, satu ruang untuk pertemuan, satu ruang kantor, satu UKS, Satu Perpustakaan, satu ruang administrasi, lima kamar mandi dan halaman yang luas untuk kegiatan *outdoor* anak. Secara umum fasilitas gedung dan peralatan sudah menunjang kegiatan pembelajaran.

B. Deskripsi Data Hasil Intervensi Efek/ Hasil Tindakan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dideskripsikan data hasil pengamatan untuk melihat hasil/efek intervensi pemberian tindakan melalui kegiatan permainan benteng untuk meningkatkan

kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada setiap siklus sebagai berikut:

2. Deskripsi Data Pra Penelitian

Sebelum melakukan penelitian siklus I, peneliti melakukan persiapan pra penelitian, diantaranya mencari dan mengumpulkan data anak yang akan diteliti melalui observasi langsung, dan diskusi dengan guru kelas kelompok B satu diTK Al-Iman Cipinang. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 2 dan tanggal 5 Mei 2017.

Pelaksanaan pra penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang dimiliki oleh anak kelas Kelompok B1 di TK Al-Iman Cipinang. Data yang diperoleh dari kegiatan uji coba kegiatan dan pra penelitian digunakan sebagai acuan dalam merancang tindakan berupa pembelajaran mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar untuk anak sehingga kegiatan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak.

Berdasarkan hasil observasi pengamatan ditemukan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar pada pra penelitian belum berkembang secara maksimal artinya kemampuan motorik kasar anak pada kelas kelompok B satu bisa ditingkatkan lagi. Kemampuan motorik kasar anak masih perlu bimbingan, Hal ini terlihat pada saat kegiatan bermain diluar kelas, masih ada beberapa anak yang sering terjatuh

sewaktu mereka berlari atau melompat-lompat bersama dengan anak dengan anak-anak lainnya. Adapun pembelajaran yang dilakukan guru adalah guru lebih sering melakukan kegiatan pembelajaran dengan pemberian tugas dengan lembar kerja seperti majalah, hal ini terlihat anak hanya terfokus pada kegiatan calistung (membaca, menulis, berhitung) saja. Berikut data dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat pra penelitian:



Gambar 4.1
Anak mengerjakan lembar kerja

Guru tidak banyak melakukan kegiatan bermain di luar kelas. Kegiatan bermain di luar kelas dilakukan hanya sekali saja, dimana anak-anak hanya dilatih motorik kasar hanya dengan berlari, melempar tanpa adanya arahan dalam bermain. Anak masih membutuhkan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Ketika pengembangan kemampuan motorik kasar anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah menggunakan permainan benteng, sebagian anak mampu mengikuti permainan benteng dengan benar, namun ada beberapa anak

yang masih kesulitan dalam melakukan permainan benteng dengan benar. Berdasarkan pengamatan, diketahui bahwa pengembangan kemampuan motorik kasar belum menjadi bagian penting di dalam pembelajaran di TK Al-Iman Cipinang. Hal tersebut membangun persepsi pada anak bahwa pemecahan masalah sulit dilakukan oleh anak, padahal kemampuan pemecahan masalah pada anak dapat distimulasi dengan pemberian kegiatan melalui media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Tindakan berupa kegiatan bermain benteng bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Kurangnya kemampuan motorik kasar pada anak yang ditemukan peneliti dalam observasi pra penelitian dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan program pembelajaran melalui kegiatan bermain, agar anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya.

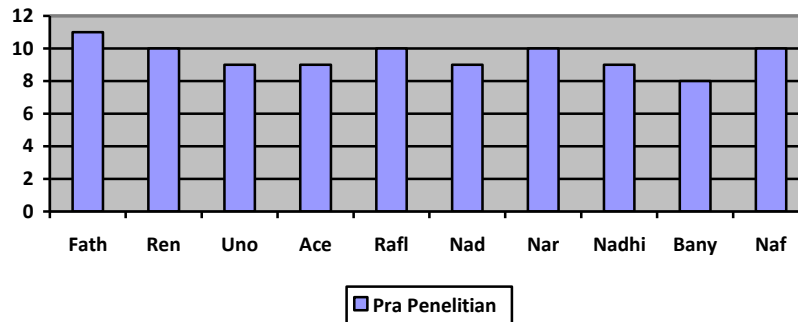
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada anak kelas B di TK AL IMAN diketahui bahwa yang menyebabkan kemampuan motorik kasar anak belum berkembang adalah dikarenakan hanya difokuskan dengan kegiatan calistung (membaca, menulis, berhitung) dengan menggunakan lembar kerja berupa majalah. Serta pembelajaran yang dilakukan guru didalam kelas jarang menggunakan fasilitas tempat, seperti halaman sebagai media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Hasil observasi yang diperoleh dapat dijadikan dasar untuk melaksanakan tindakan yaitu melalui kegiatan bermain benteng. Penerapan permainan benteng diberikan diharapkan dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Al-Iman khususnya dikelas B1. Berikut ini adalah data mengenai meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang diperoleh pada saat observasi yang dilakukan pada saat pra penelitian:

Tabel 4.1
Data Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pada Pra Penelitian

No Responden	Nama Responden	Pra Siklus
1	Fath	39%
2	Ren	36%
3	Uno	32%
4	Ace	32%
5	Rafl	36%
6	Nad	32%
7	Nar	36%
8	Nadhi	32%
9	Bany	29%
10	Naf	36%
	Rata-Rata	34%

Grafik 4.1
Data Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pada Pra Penelitian



Peneliti kemudian mendiskripsikan gambaran rata-rata kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada TK Al Iman Cipinang perindikator pada grafik dan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.2 data kemampuan motorik kasar anak pra penelitian perindikator

Keterangan	Presentase
ketahanan	35%
Kecepatan	31%
Kelenturan	47%
keseimbangan	31%
Kekuatan	47%
Rata-rata kelas	37%

Berdasarkan hasil analisis data pra penelitian didapatkan prosentase 34% pada pertemuan pra penelitian ditemukan bahwa beberapa anak bermain bebas anak masih ada yang terjatuh ketika berlari, menabrak temannya, belum dapat melompat secara terarah dan

berjalan secara seimbang. Kemampuan motorik kasar menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dikelompok B belum berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari faktor internal misalnya masih ada anak yang belum dapat berlari dan melompat secara terarah dan bejalan secara seimbang. Kurangnya kemampuan melakukan dan stimulasi awal dirumah bersama orang tua dikarenakan faktor orang tua yang sibuk bekerja, mempercayakan anak kepada pengasuh dan berada dirumah sepanjang hari dirumah hanya dengan pengasuh. Untuk itu peneliti melakukan penelitian selanjutnya dengan memberikan tindakan berupa permainan benteng dengan harapan anak dapat lebih mudah dan mampu dalam melakukan gerakan berjalan, berlari, dan melompat.

Setelah dilakukan indentifikasi masalah yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun khususnya dalam pemecahan masalah di TK AL-IMAN , Cipinang, Jakarta Timur. Selanjutnya peneliti bersama kolaborator menyusun program tindakan yang akan diberikan dalam menjawab pertanyaan penelitian mengenai kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK AL-IMAN Cipinang Jakarta Timur. Peneliti juga mempersiapkan instrumen yang akan digunakan dalam observasi dan untuk mencari data penelitian yaitu kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelas B. Sebelum instrumen tersebut digunakan untuk mengobservasi anak, peneliti telah melakukan validasi instrumen oleh pendapat ahli atau (*expert judgment*)

yaitu seorang dosen pendidikan anak untuk menilai validasi instrumen yang nantinya akan digunakan pada awal dan akhir tindakan siklus.

Data hasil observasi dijadikan dasar untuk melaksanakan tindakan yaitu melaksanakan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain benteng. Permainan benteng merupakan salah satu kegiatan bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak. Melalui permainan benteng diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

3. Deskripsi Data Siklus I

Proses pelaksanaan siklus I dideskripsikan ada empat tahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Tahap perencanaan berisi penjelasan penyusunan satuan perencanaan tindakan, menyiapkan media dan alat pengumpul data yang dilakukan oleh peneliti.

Pada tahap pelaksanaan dan pengamatan yang dilakukan secara beriringan, membahas mengenai berlangsungnya proses pemberian tindakan berupa pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng dan pematian terhadap pelaksanaan tindakan. Tahap refleksi berisi penjelasan mengenai refleksi secara umum terhadap berlangsungnya proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap pertemuan untuk melihat apakah pelaksanaan pembelajaran dalam

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak berjalan sesuai dengan rencana.

Pada siklus I tindakan diberikan dan dilakukan secara bertahap selama enam kali pertemuan sejak 11 november 2017 –4 desember 2017. Setiap pertemuan berlangsung selama 60 menit. Peran peneliti dalam hal ini adalah sebagai *planer leader*, pemberi tindakan, dan pengamat, sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran mengenai kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolaborator mendiskusikan program tindakan yang akan dilakukan. Peneliti berkerjasama dengan kolaborator yang akan membantu merekam dan mengamati selama proses pelaksanaan tindakan. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan instrumen pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa *handphone*. dibawah ini akan diuraikan tahapan-tahapan kegiatan yang akan dilakukan dalam bermain benteng pada setiap pertemuan yang dilakukan mulai dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*) hingga refleksi (*reflection*).

a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan data pra penelitian, penelitian menyusun perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus I.

Dalam kegiatan perencanaan tindakan siklus I peneliti melakukan beberapa hal untuk membantu dalam mengumpulkan data, diantaranya:

1. Merencanakan pengembangan pada tema yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan bermain benteng. Dalam menentukan tema peneliti harus menyesuaikan dengan tema yang sudah ditetapkan oleh guru yaitu motorik kasar .
2. Merancang RPPM bersama kolaborator yang diberikan kepada anak selama tindakan siklus I. Kegiatan bermain benteng dilaksanakan selama enam kali pertemuan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dimulai pada tanggal 11 Nopember sampai dengan 04 Desember 2017.
3. Menyusun perencanaan tindakan dalam RPPH bersama kolaborator. Kegiatan permainan benteng pada siklus I adalah kegiatan sesuai dengan tema yaitu “motorik kasar”. Pada hari pertama sub tema yang digunakan adalah ketahanan, materi yang dikembangkan adalah “bagaimana ketahanan saat berlari ”. Pada hari kedua materi yang dikembangkan adalah “kecepatan dalam berjalan cepat ”. Pada hari ketiga sub tema yang digunakan adalah kelenturan dengan materi yang dikembangkan adalah “menjuntaikan lengan kedepan untuk menyentuh penggaris”. Pada hari keempat tema materi yang dikembangkan adalah keseimbangan berjalan di atas papan titian berlari sambil membawa buku. Selanjutnya pada hari kelima sub tema yang digunakan adalah “kekuatan kaki melompat secara bergantian ”, pada hari keenam materi yang dikembangkan adalah bermain benteng.

4. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses penelitian. Media yang dirancang peneliti disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak pada setiap pertemuan. Media tersebut berupa alat-alat permainan yang disesuaikan dengan tema dalam kegiatan permainan benteng.
5. Menyiapkan alat pengumpul data yang digunakan selama proses penelitian. Alat pengumpul data digunakan peneliti pada saat proses penelitian, Alat pengumpul data yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan merekam proses pelaksanaan tindakan yang berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi, dan alat dokumentasi berupa kamera.

b. Tindakan (*Acting*)

Berdasarkan perencanaan tindakan diatas, peneliti bersama kolaborator melaksanakan tindakan pada siklus I dengan enam kali pertemuan. Dalam hal ini setiap pertemuan dilaksanakan selama 60 menit yang terbagi kedalam tiga bagian kegiatan yaitu kegiatan pembuka, inti dan penutup. Adapun tindakan siklus I yang akan diberikan kepada anak kelas B1 Di TK AL IMAN sebagai berikut:

Tabel 4.3
Data Tindakan Siklus I

No	Hari/ Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
1.	senin, 11 november	1	- Peneliti menjelaskan tentang tema motorik kasar dan sub tema ketahanan, dan materi yang dikembangkan berlari

	2017		<p>10 putaran di halaman sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan - Peneliti menjelaskan dan mencontohkan bagaimana ketahanan berlari 10 putaran di halaman sekolah . - Anak-anak mengikuti gerakan berlari 10 putaran di halaman sekolah secara bergiliran. - Mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
2.	Rabu, 13 November 2017	2	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kembali tentang kegiatan dan materi yang sudah dipelajari hari kemarin. - Peneliti menjelaskan materi yang akan dibahas yaitu tentang ketahanan berjalan cepat - Peneliti menjelaskan dan mencontohkan bagaimana berjalan cepat - Anak-anak mengikuti gerakan berjalan cepat secara bergiliran - Mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
3.	Senin, 14 November 2017	3	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan kemarin - Peneliti menjelaskan sub tema atau materi yang akan dibahas yaitu kelenturan - Peneliti menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu menjuntaikan lengan kedepan untuk menyentuh penggaris - Anak-anak diminta untuk menirukan bagaimana menjuntaikan lengan ke depan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris secara bergiliran - Peneliti mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
4.	Senin, 18 November 2017	4	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan hari kemarin

			<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menjelaskan sub tema atau materi yang akan dibahas yaitu keseimbangan berjalan di atas papan titian dengan membawa buku - Peneliti mencontohkan dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan berjalan di atas papan titian dengan memebawa buku - Anak-anak melakukan kegiatan secara bergiliran - Mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
5.	Rabu, 20 November 2017	5	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dipelajari kemarin - Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan - Peneliti mencontohkan kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian - Anak-anak diminta untuk mengikuti kegiatan tersebut yang diawasi oleh peneliti dan guru - Mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
6	Senin , 22 November 2017	6	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan hari kemarin - Peneliti menjelaskan tentang permainan benteng - Peneliti menjelaskan dengan meminta anak membuat dua kelompok serta membuat peraturan yang disepakati bersama - Anak-anak diminta melakukan bermain benteng dipantau oleh peneliti dan guru - Peneliti mengulas kembali kegiatan dan materi yang telah dilaksanakan

1) Pertemuan 1

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis, 11 November 2017 pada pukul 09.00-10.00 di halaman TK Al-Iman, Cipinang Jakarta Timur. Pertemuan ini adalah pertemuan pertama pelaksanaan tindakan pada siklus I. Sebelum pertemuan terjadi, peneliti bersama guru kelas dan kolaborator bertemu terlebih dahulu. Sebelum kegiatan berlangsung, anak-anak bermain di halaman sekolah, sesaat terdengar bunyi bel anak-anak berlarian menuju kedepan kelas untuk berbaris, guru menertibkan barisan anak-anak sambil bernyanyi-nyanyi untuk kemudian masuk kedalam kelas.

Kegiatan diawali dengan guru meminta anak kelas B satu untuk menyanyikan lagu sebelum berdo'a, lalu guru memimpin doa sebelum pelajaran dimulai. Anak-anak memberi salam kepada guru kelas, kolaborator dan peneliti. Kemudian guru bercakap-cakap kepada anak-anak, setelah itu dilanjutkan mengajak anak-anak untuk ke halaman sekolah. Sebelum memulai permainan, peneliti bertanya kepada anak-anak "siapakah yang sudah pernah bermain benteng?" . Anak mengangkat tangan dan menjawab "saya bu". Setelah itu peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan sebelum kegiatan berlangsung.



Gambar 4.2

Kegiatan awal

(bernyanyi, mengucapkan salam dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, membuat peraturan permainan)

Kegiatan Inti dengan peneliti memberikan tindakan secara langsung kepada anak. Peneliti mengkondisikan situasi dengan mengajak anak-anak untuk mendengarkan aturan-aturan apa saja ketika permainan berlangsung.

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan praktek langsung yaitu mengikuti gerakan ketahanan ketika berlari 10 putaran di halaman sekolah (CL.1,p.6, kl.5). Anak-anak menyukai kegiatan berlari 10 putaran yang dicontohkan oleh peneliti.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah mengikuti berlari 10 putaran di halaman sekolah (CL.1,p.5, kl.1). Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang bagaimana urutan kegiatan yang dilakukan saat berlari 10 putaran di halaman sekolah (CL.1,p.5, kl.2).

Setelah selesai melakukan kegiatan review, Selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam dan berdoa pulang.

2) Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 21 Juli 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas B di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng. Materi yang akan dibahas dalam kegiatan ini adalah berjalan cepat.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. (CL.2,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.2,p.1, kl.2). Peneliti mengajak anak untuk berdialog mengenai apa yang sedang dirasakan anak pagi hari ini dengan menanyakan “siapa hari ini yang hatinya senang?”. Anak-anak semua mengangkat tangan sambil menjawab “saya bu”. (CL.2,p.1,kl.3).



Gambar 4.3

Kegiatan Awal

(Sebelum melakukan kegiatan, anak-anak melakukan pemanasan)

Selanjutnya peneliti menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan hari kemarin kepada anak-anak? (CL.2,p.2,kl.1). Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan yang akan dilakukan berjalan cepat. Selanjutnya peneliti menjelaskan dan mencontohkan gerakan berjalan cepat. Peneliti dan anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan. Kegiatan Inti adalah anak melakukan gerakan dicontohkan oleh peneliti.

Selanjutnya peneliti mencontohkan cara berjalan cepat dengan bertanya kepada anak “bagaimana berjalan yang cepat?”.(CL.2,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab ada “begini bu ” dengan mempraktekkan langsung .(CL.2,p.3,kl.4). peneliti bertanya siapa yang pernah melakukan ? (CL.2,p.3,kl.5). dan mereka menjawab “saya bu”.

Anak-anak melakukan kegiatan berjalan cepat di halaman. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan perasaan anak dan meriview atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini (CL.2,p.4,kl.3)

3) Pertemuan 3

Pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 14 November 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas B di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng, Materi yang akan dibahas dalam kegiatan ini adalah kelenturan

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.3,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.3,p.1, kl.2). Peneliti mengajak anak untuk berdialog mengenai apa yang sedang dirasakan anak pagi hari ini dengan menanyakan “siapa hari ini yang hatinya senang?”. Anak-anak semua mengangkat tangan sambil menjawab “saya bu”. (CL.3,p.1,kl.3).

Selanjutnya peneliti menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan hari kemarin kepada anak-anak (CL.3,p.2,kl.1). Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan yang akan dilakukan kelenturan . Selanjutnya peneliti menjelaskan dan mencontohkan gerakan menjuntaikan lengan kedepan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris. Peneliti dan anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan. Kegiatan Inti adalah anak melakukan gerakan dicontohkan oleh peneliti.



Gambar 4.4
Kegiatan Awal
(berdo'a dan Menanyakan kabar)

Selanjutnya peneliti mencontohkan cara menjuntaikan lengan ke depan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris dengan bertanya kepada anak “bagaimana ada yang bisa mengikuti gerakan tersebut?”.(CL.3,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab ada “seperti ini bu” sambil anak-anak menirukan gerakan tersebut.(CL.3,p.3,kl.4). peneliti bertanya siapa yang pernah melakukan gerakan menjuntaikan lengan ke

depan untuk menyentuh penggaris ? (CL.2,p.3,kl.5). dan mereka menjawab “saya bu”

Anak-anak melakukan kegiatan menjuntaikan lengan ke depan untuk menyentuh penggaris di kelas . Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan perasaan anak dan meriview atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini (CL.3,p.4,kl.3). Dan diakhiri dengan doa bersama setelah mengakhiri kegiatan.



Gambar 4.5
Kegiatan Penutup
(Review, Tanya jawab dan berdoa pulang)

6) Pertemuan 4

Pertemuan 4 dilaksanakan pada Senin, tanggal 18 November 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas B di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng, Materi yang akan dibahas dalam kegiatan ini adalah kelenturan yaitu menjuntaikan lengan ke depan untuk menyentuh penggaris.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.4,p.1,kl.2). Selanjutnya peneliti menanyakan tentang kegiatan dan materi yang sudah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu keseimbangan , Kegiatan yang dilakukan berjalan di atas papan titian dengan membawa buku secara bergiliran .

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan bagaimana cara melakukannya (CL.4,p.3,kl.4). Kemudian peneliti bertanya kepada anak “apakah anak-anak bisa atau mau melakukan kegiatan ini?” (CL.4,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab dimulai dari “mau bu”.(CL.4,p.3,kl.4). Selanjutnya peneliti mencontohkan bagaimana melakukan kegiatan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku (CL.4,p.4,kl.1).



Gambar 4.6
Kegiatan Inti
(Anak sedang melakukan kegiatan)

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan tersebut yang sudah dicontohkan oleh peneliti secara bergiliran (CL.4,p.6,kl.9) Anak-anak menyukai kegiatan keseimbangan berjalan di atas papan titian dengan membawa buku yang diberikan peneliti. Karena anak dapat melakukan kegiatan tersebut dengan senang . Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.4,p.6,kl.10).

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain (CL.4,p.7, kl.1). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan perasaan senang (CL.4,p.7, kl.2). Setelah selesai melakukan kegiatan review, anak-anak berdoa pulang.

7) Pertemuan 5

Pertemuan 5 dilaksanakan pada Senin tanggal 20 Maret 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas B1 di TK AL IMAN Cipinang, Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.5,p.1,kl.2). Selanjutnya peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan yang akan di lakukan. Selanjutnya peneliti menjelaskan kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian serta mencontohkan langsung bagaimana melakukan kegiatan tersebut secara yang benar. Peneliti bersama anak kembali meyebutkan peraturan dalam permainan.



Gambar 4.7

(Halaman sekolah yang digunakan untuk bermain benteng)

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan permainan benteng pada anak. Selanjutnya peneliti membentuk dua kelompok dan mengajak anak bernyanyi kepak-kepakkan tanganku sebagai pengantar bermain. Setelah selesai menjelaskan peneliti bertanya dengan anak tentang bagaimana peraturan dalam permainan benteng. Guru memberikan contoh cara bermain benteng kepada anak-anak, selanjutnya guru meminta anak untuk melakukan permainan benteng.

Setelah melakukan kegiatan, anak-anak kembali berkumpul membentuk lingkaran. Peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain. Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan perasaan senang mengenai permainan yang telah dilakukannya (CL.5,p., kl.). Setelah selesai melakukan kegiatan review, anak-anak berdoa pulang.

6) Pertemuan 6

Pertemuan 6 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 November 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas B1 di TK AL IMAN Cipinang, Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan motorik kasar anak melalui permainan benteng.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan bernyanyi dengan mengepak-kepakkan tangan sebagai pengantar bermain. Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.6,p.,kl.). Kemudian peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam permainan benteng.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan mengenai peraturan benteng yang akan dilakukan oleh anak akan dilakukan anak. (CL.6,p.,kl.). Setelah itu, peneliti terlebih dahulu bertanya dengan anak bagaimana aturan permainan yang sudah disepakati bersama? (CL.6,p.4,kl.1). anak-anak menjelaskan aturan permainan yang telah disepakati bersama. (CL.6,p.,kl.).



Gambar 4.8
Kegiatan Inti
(bermain benteng)

Selanjutnya peneliti mencontohkan cara melakukan permainan benteng kepada anak-anak. Kemudian anak-anak melakukan permainan benteng dengan menyenangkan.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Guru menanyakan perasaan anak (CL.6,p., kl.), meriview atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini. Setelah selesai melakukan kegiatan dan review, peneliti bersama anak-anak dengan mengucapkan salam dan diakhiri dengan berdoa untuk menutup kegiatan hari ini (CL.6,p., kl.).

c) Pengamatan (*Observing*)

Observasi dilakukan guna mendapatkan data mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan benteng di TK Al-Iman Cipinang, Jakarta Timur.

Hasil pengamatan pada siklus I, peneliti dan kolaborator menemukan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak mulai berkembang ketika diberikan tindakan melalui kegiatan bermain benteng, kemampuan motorik kasar dalam aspek peningkatan kemampuan motorik kasar anak sudah mulai meningkat. Anak mampu melakukan gerakan motorik kasar, selanjutnya anak mampu merencanakan penyelesaian permainan dengan baik, anak juga mampu menyelesaikan kegiatan bermain benteng dengan baik sesuai peraturan yang telah disepakati. Sebelumnya anak hanya melakukan gerakan ketahanan dalam berlari 10 putaran, kecepatan dalam berjalan cepat, kelenturan dalam menjuntakan lengan ke depan dengan posisi badan di bungkukkan untuk menyentuh penggaris, keseimbangan dalam berjalan di atas papan titian dengan membawa buku, kekuatan kaki dengan dengan melompat secara bergantian dan dalam pembelajaran ini melalui kegiatan bermain yang lebih melibatkan anak aktif dalam permainan.

Pengamatan atas kinerja pemberi tindakan sangat diperlukan dalam penelitian ini karena peningkatan kemampuan motorik kasar anak sangat dipengaruhi oleh proses berlangsungnya pemberian tindakan. Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan di kelas oleh peneliti. Peneliti melakukan analisis sejauh mana aktivitas pemberian

tindakan yang dilakukan langsung oleh peneliti dan aktivitas anak dalam proses pembelajaran, apakah sesuai dengan perencanaan tindakan yang telah dibuat.

Tabel 4.4
Hasil temuan observer dari Instrumen Pemantau Tindakan

No.	Aktivitas yang diamati	Data dari pengamatan
1.	Aktivitas Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti melakukan kegiatan bernyanyi dan bertepuk. Menyampaikan dan menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan, mengenalkan tema, sub tema dan materi yang akan disampaikan. Menjelaskan peraturan dalam permainan benteng. - Peneliti memberikan penjelasan kegiatan yang akan dilakukan, melakukan tanya jawab untuk menggali pengetahuan yang telah dimiliki anak, memberikan kesempatan anak-anak, memberikan respon positif terhadap pertanyaan dan jawaban anak, selanjutnya peneliti memberikan contoh cara melakukan permainan benteng. Memberikan kesempatan anak untuk melakukan permainan benteng berdasarkan kelompok yang telah dibentuk. - Peneliti melakukan review dengan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kegiatan melalui gerakan fisik yang meliputi motorik kasar anak, Peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan-tindakan yang dilakukan sesuai dengan apa yang direncanakan. Dan apakah anak-anak menyukai kegiatan bermain benteng yang diberikan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborator, menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan selama siklus I pada enam kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan sudah berjalan sesuai dengan rencana dan anak-anak menyukai kegiatan-kegiatannya, meskipun terdapat kendala.

d) Refleksi

Peneliti bersama partisipan mengadakan refleksi setiap melaksanakan pertemuan kegiatan. refleksi ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat tindakan yang diberikan pada hari tersebut dan sebelumnya, serta hasil yang didapat terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Al-Iman Cipinang, Jakarta Timur. setelah dilaksanakan siklus I, peneliti merasa perkembangan peningkatan kemampuan motorik kasar anak belum maksimal. Hal ini disebabkan aspek motorik kasar pada anak memiliki tingkat kemampuan dan keaktifan yang berbeda. Sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan siklus II. Hal ini dilakukan karena peningkatan kemampuan motorik kasar anak sudah mulai meningkat dan jika diadakan

pertemuan selanjutnya maka peningkatan kemampuan motorik kasar anak akan semakin meningkat karena kegiatan melalui kegiatan bermain benteng.

Tabel 4.5
Skor Peningkatan Kemampuan motorik kasar anak
Pra Penelitian dan Siklus I

No Responden	Nama Responden	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan Presentase
1	Fath	39%	68%	29%
2	Ren	36%	61%	25%
3	Uno	32%	61%	29%
4	Ace	32%	57%	25%
5	Rafl	36%	61%	25%
6	Nad	32%	50%	18%
7	Nar	36%	54%	18%
8	Nadhi	32%	57%	25%
9	Bany	29%	50%	21%
10	Naf	36%	61%	25%
	Rata-Rata	34%	58%	24%

Berdasarkan perhitungan hasil observasi awal saat pra penelitian diperoleh jumlah rata-rata kemampuan motorik kasar anak adalah sebesar 34% setelah dilakukan tindakan pada siklus I diperoleh jumlah rata-rata kemampuan motorik kasar anak menjadi 58% yang didapat berdasarkan prosentase hasil observasi kemampuan motorik kasar pada data akhir siklus I. Hal ini merupakan menunjukkan bahwa selama setelah tindakan pada siklus I diberikan jumlah rata-rata kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan sebesar 24%. Berdasarkan pengukuran siklus I diperoleh data terendah pada responden Bany

sebesar 50% belum mampu melompat sendiri yang diarahkan peneliti maupun kolaborator. Data tertinggi ditunjukkan pada responden Fath sebesar 68% dikarenakan Fath dapat melakukan berjalan, berlari, dan melompat yang diminta peneliti maupun kolaborator.

Setelah diberikan tindakan pada siklus I, hampir semua anak mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar anak terutama dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Setelah dilakukan tindakan siklus I, Peneliti merasa peningkatan motorik kasar dalam pemecahan masalah kurang maksimal. Sehingga peneliti bersama kolaborator memutuskan untuk melanjutkan tindakan pada siklus II. Hal ini dilakukan peneliti karena kecakapan berpikir anak dalam pemecahan masalah sudah mulai mengalami kenaikan dan apabila dilakukan tindakan siklus II maka akan semakin meningkat kecakapan berpikirnya dalam pemecahan masalah melalui kegiatan bermain benteng.

4. Deskripsi Data Siklus II

Berikut ini adalah hasil deskripsi data kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur. yang didapat setelah tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*planning*)

Peneliti melakukan penelitian dengan perencanaan tindakan sebagai berikut:

- 4) Pertama, peneliti menyusun perencanaan kegiatan yang akan diberikan kepada anak yang telah direncanakan dan disusun terlebih dahulu yang didiskusikan dengan kolaborator pada siklus I. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar tindakan yang dirancang untuk siklus II sesuai dengan perkembangan anak yang ada di kelas B1 TK AL IMAN Cipinang dan dapat menunjang serta mengembangkan kemampuan motorik kasar. Pada siklus II pemberian tindakan difokuskan pada kegiatan bermain benteng untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Satuan perencanaan tindakan disusun berdasarkan tujuan kegiatan, media dan alat pengumpulan data dibagi dalam 6 kali pertemuan
- 5) Peneliti menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Media tersebut berupa alat-alat permainan yang disesuaikan dengan tema dan kegiatan bermain benteng
- 6) Peneliti menyiapkan alat pengumpul data yang akan digunakan dalam setiap pertemuan berupa catatan lapangan, lembar observasi, dan alat dokumentasi berupa kamera *Handphone*.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Adapun tindakan siklus II yang akan dilakukan kepada anak kelas B1 TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Tindakan Pada Siklus II

No	Hari/ Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
1.	Jum'at, 24 November 2017	7	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menjelaskan tentang ketahanan berlari 10 putaran di halaman sekolah - Peneliti menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan - Peneliti menjelaskan dan mencontohkan bagaimana berlari 10 putaran di halaman sekolah - Anak-anak mengikuti gerakan berlari 10 putaran di halaman sekolah secara bergiliran. - Mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
2.	Senin, 27November 2017	8	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kembali tentang kegiatan dan materi yang sudah dipelajari hari kemarin. - Peneliti menjelaskan materi yang akan dibahas yaitu tentang kecepatan,kegiatan yang akan dilakukan berjalan dengan cepat - Peneliti menjelaskan dan mencontohkan bagaimana berjalan cepat - Anak-anak mengikuti gerakan berjalan cepat secara bergiliran - Mengulas/ mereiew kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
3.	Selasa, 28 November 2017	9	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan kemarin - Peneliti menjelaskan sub tema atau materi yang akan dibahas yaitu kelenturan - Peneliti menjelaskan dan mencontohkan tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu menjuntaiakan lengan ke depan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris - Anak-anak diminta untuk menirukan bagaimana kelenturan saat menjuntaiakan lengan dengan posisi badan dibungkukkan

			<p>untuk menyentuh penggaris secara bergiliran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
4.	Rabu,29 November 2017	10	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan hari kemarin - Peneliti menjelaskan sub tema atau materi yang akan dibahas yaitu keseimbangan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku - Peneliti mencontohkan dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan - Anak-anak melakukan kegiatan secara bergiliran - Mengulas/ meriview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
5.	Kamis,30 November 2017	11	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dipelajari kemarin - Peneliti menjelaskan peraturan dalam kegiatan kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian - Peneliti mencontohkan dan menjelaskan tentang kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian - Anak-anak diminta untuk melakukan kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian yang diawasi oleh peneliti dan guru - Mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan
6	Senin, 4 Desember 2017	12	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan hari kemarin - Peneliti menjelaskan tentang permainan benteng - Peneliti menjelaskan dengan meminta anak membuat dua kelompok serta membuat peraturan yang disepakati bersama - Anak-anak diminta melakukan bermain benteng dipantau oleh peneliti dan guru - Peneliti mengulas kembali kegiatan dan materi yang telah dilaksanakan

1) Pertemuan 7

Pertemuan 7 dilaksanakan pada hari Jum'at 24 November 2017 pada pukul 08.00-09.00 di halaman TK Al-Iman, Cipinang Jakarta Timur. Pertemuan ini adalah pertemuan pertama pelaksanaan tindakan pada siklus II. Sebelum pertemuan terjadi, peneliti bersama guru kelas dan kolaborator bertemu terlebih dahulu. Sebelum kegiatan berlangsung, anak-anak bermain di halaman sekolah, sesaat terdengar bunyi bel anak-anak berlarian menuju kedepan kelas untuk berbaris, guru menertibkan barisan anak-anak sambil bernyanyi-nyanyi untuk kemudian masuk kedalam kelas.

Kegiatan diawali dengan guru meminta anak kelas B1 untuk menyanyikan lagu sebelum berdo'a, lalu guru memimpin doa sebelum pelajaran dimulai. Anak-anak memberi salam kepada guru kelas, kolaborator dan peneliti. Kemudian guru bercakap-cakap kepada anak-anak, setelah itu dilanjutkan mengajak anak-anak untuk kehalaman sekolah. Sebelum memulai permainan, peneliti bertanya kepada anak-anak "siapakah yang sudah pernah bermain benteng?" . Anak mengangkat tangan dan menjawab "saya bu". Setelah itu peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan sebelum kegiatan berlangsung.

Kegiatan Inti dengan peneliti memberikan tindakan secara langsung kepada anak. Peneliti mengkondisikan situasi dengan mengajak

anak-anak untuk mendengarkan aturan-aturan apa saja ketika permainan berlangsung yaitu

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan praktek langsung yaitu ketahanan berlari sejauh 10 putaran (CL.1,p.6, kl.5). Anak-anak menyukai kegiatan berlari sejauh 10 putaran yang dicontohkan oleh peneliti.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain mengikuti gerakan berlari sejauh 10 putaran (CL.1,p.5, kl.1). Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang bagaimana urutan kegiatan yang dilakukan saat ketahanan berlari 10 putaran (CL.1,p.5, kl.2). Setelah selesai melakukan kegiatan review, Selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam dan berdoa pulang.

2)Pertemuan 8

Pertemuan 8 dilaksanakan pada hari Senin, 27 November 2017 pada pukul 08.00-09.00 di ruang kelas B di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng. Materi yang akan dibahas dalam kegiatan ini adalah berjalan berjongkok mengikuti gerakan binatang katak.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. (CL.2,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.2,p.1, kl.2). Peneliti mengajak anak untuk berdialog mengenai apa yang sedang dirasakan anak pagi hari ini dengan menanyakan “siapa hari ini yang hatinya senang?”. Anak-anak semua mengangkat tangan sambil menjawab “saya bu”. (CL.2,p.1,kl.3).



Gambar 4.9
Kegiatan Inti
(Anak melakukan kegiatan berlari)

Selanjutnya peneliti menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan hari kemarin kepada anak-anak? (CL.2,p.2,kl.1). Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan yang akan dilakukan yaitu ketahanan berlari sejauh 10 putaran di halaman sekolah. Selanjutnya peneliti menjelaskan dan mencontohkan berlari 10 putaran di halaman sekolah. Peneliti dan anak menyebutkan kembali peraturan

dalam permainan. Kegiatan Inti adalah anak melakukan gerakan dicontohkan oleh peneliti.

Selanjutnya peneliti mencontohkan cara ketahanan berlari 10 putaran dengan bertanya kepada anak “bagaimana bertahan ketika berlari?”.(CL.2,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab ada “begini bu...lari yang kencang bu”.(CL.2,p.3,kl.4). peneliti bertanya siapa yang pernah melakukan berlari 10 putaran ? (CL.2,p.3,kl.5). dan mereka menjawab “saya bu”.

Anak-anak melakukan kegiatan berlari 10 putaran di halaman. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan perasaan anak dan meriview atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini (CL.2,p.4,kl.3)

3) Pertemuan 9

Pertemuan 9 dilaksanakan pada Selasa, 28 November 2017 pada pukul 08.00-09.00 di ruang kelas B di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng, Materi yang

akan dibahas dalam kegiatan ini adalah kecepatan berjalan cepat 2-5 meter.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.3,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.3,p.1, kl.2). Peneliti mengajak anak untuk berdialog mengenai apa yang sedang dirasakan anak pagi hari ini dengan menanyakan “siapa hari ini yang hatinya senang?”. Anak-anak semua mengangkat tangan sambil menjawab “saya bu”. (CL.3,p.1,kl.3).



Gambar 4.10

Kegiatan awal

(Menanyakan kabar dan menjelaskan materi yang akan disampaikan hari ini)

Selanjutnya peneliti menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan hari kemarin kepada anak-anak (CL.3,p.2,kl.1). Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan yang akan dilakukan kecepatan berjalan 2-5 meter . Selanjutnya peneliti menjelaskan

dan mencontohkan gerakan berjalan cepat . Peneliti dan anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan. Kegiatan Inti adalah anak melakukan gerakan dicontohkan oleh peneliti.

Selanjutnya peneliti mencontohkan cara berjalan cepat dengan bertanya kepada anak “bagaimana cara berjalan cepat?”.(CL.3,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab ada “seperti ini bu” sambil anak-anak menirukan gerakan berjalan cepat .(CL.3,p.3,kl.4). peneliti bertanya siapa yang pernah melakukan berjalan cepat ? (CL.2,p.3,kl.5). dan mereka menjawab “saya bu”.

Anak-anak melakukan kegiatan berjalan cepat di halaman. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan perasaan anak dan meriview atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini (CL.3,p.4,kl.3). Dan diakhiri dengan doa bersama setelah mengakhiri kegiatan.

8) Pertemuan 10

Pertemuan 10 dilaksanakan pada Rabu, 29 November 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas B di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng, Materi yang

akan dibahas dalam kegiatan ini adalah bermain benteng sambil bermain keseimbangan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku .

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.4,p.1,kl.2). Selanjutnya peneliti menanyakan tentang kegiatan dan materi yang sudah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu keseimbangan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku, Kemudian peneliti membagi anak-anak menjadi dua kelompok.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan bagaimana untuk bermain secara berkelompok (CL.4,p.3,kl.4). Kemudian peneliti bertanya kepada anak “apakah semuanya mau bernyanyi tanganku ada dua?” (CL.4,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab “mau bu”.(CL.4,p.3,kl.4). Selanjutnya peneliti mencontohkan bagaimana keseimbangan berjalan di atas papan titian dengan membawa buku (CL.4,p.4,kl.1).

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan keseimbangan berjalan di atas papan titian dengan membawa buku secara bergiliran (CL.4,p.6,kl.9) Anak-anak menyukai kegiatan tersebut yang diberikan peneliti. Karena anak dapat melakukan kegiatan bermain keseimbangan berjalan di atas papan titian dengan membawa buku . Peneliti hanya

sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.4,p.6,kl.10).

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain (CL.4,p.7, kl.1). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan perasaan senang (CL.4,p.7, kl.2). Setelah selesai melakukan kegiatan review, anak-anak berdoa pulang.

9) Pertemuan 11

Pertemuan 11 dilaksanakan pada Kamis , 30 November 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas B1 di TK AL IMAN Cipinang, Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain benteng.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.5,p.1,kl.2). Selanjutnya peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan bermain benteng. Selanjutnya peneliti

menjelaskan cara bermain benteng serta mencontohkan langsung bagaimana melakukan permainan benteng yang benar. Peneliti bersama anak kembali menyebutkan peraturan dalam permainan.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan permainan benteng pada anak. Selanjutnya peneliti membentuk dua kelompok dan mengajak anak bernyanyi kepak-kepakkan tanganku sebagai pengantar bermain. Setelah selesai menjelaskan peneliti bertanya dengan anak tentang bagaimana peraturan dalam permainan benteng. Guru memberikan contoh cara bermain benteng kepada anak-anak, selanjutnya guru meminta anak untuk melakukan permainan benteng.



Gambar 4.11
Kegiatan awal
(Anak melakukan suten sebelum bermain)

Setelah melakukan kegiatan, anak-anak kembali berkumpul membentuk lingkaran. Peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain. Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh

peneliti dengan perasaan senang mengenai permainan yang telah dilakukannya (CL.5,p., kl.). Setelah selesai melakukan kegiatan review, anak-anak berdoa pulang.

6) Pertemuan 12

Pertemuan 12 dilaksanakan pada hari Senin, 4 Desember 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas B1 di TK AL IMAN Cipinang, Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan motorik kasar anak melalui permainan benteng.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan bernyanyi dengan mengepak-kepakkan tangan sebagai pengantar bermain. Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.6,p.,kl.). Kemudian peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam permainan benteng.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan mengenai peraturan benteng yang akan dilakukan oleh anak akan dilakukan anak. (CL.6,p.,kl.). Setelah itu, peneliti terlebih dahulu bertanya dengan anak bagaimana aturan permainan yang sudah disepakati bersama?

(CL.6,p.4,kl.1). anak-anak menjelaskan aturan permainan yang telah disepakati bersama. (CL.6,p.,kl.).

Selanjutnya peneliti mencontohkan cara melakukan permainan benteng kepada anak-anak. Kemudian anak-anak melakukan permainan benteng dengan menyenangkan.



Gambar 4.12
Kegiatan inti
(bermain benteng)

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Guru menanyakan perasaan anak (CL.6,p., kl.), meriew atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini. Setelah selesai melakukan kegiatan dan review, peneliti bersama anak-anak dengan mengucapkan salam dan diakhiri dengan berdoa untuk menutup kegiatan hari ini (CL.6,p., kl.).

c. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi setiap selesai melakukan aktivitas pada pertemuan tertentu telah ditentukan bersama. Tindakan yang diberikan pada saat siklus II berlangsung selama enam kali pertemuan terhitung sejak tanggal 27 Maret sampai dengan tanggal 13 April. Refleksi ini bertujuan untuk memantau tindakan yang diberikan pada kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II ini. Kegiatan refleksi ini dilihat dari aktivitas anak. Hal tersebut dilihat dari instrument pemantau tindakan yang telah disepakati, berikut merupakan deskripsi data kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborator yang didapat setelah tindakan pada siklus II berakhir.

Tabel 4.7
Deskripsi Data Kemampuan motorik kasar Anak Usia 5-6
Tahun
pada Siklus II

No	Nama Responden	Prosentase Siklus II
1	Fath	96%
2	Ren	89%

3	Uno	89%
4	Ace	82%
5	Rafl	86%
6	Nad	89%
7	Nar	86%
8	Nadhi	89%
9	Bany	79%
10	Naf	82%
Rata –rata		87%

Berdasarkan data diatas terlihat anak yang mendapatkan prosentase tertinggi adalah responden Fath sebesar 96%. Responden yang mendapatkan prosentase terendah adalah Bany sebesar 79%. Responden Fath sudah memunculkan kemampuan dalam motorik kasar dengan baik dan tidak dibantu saat proses melakukan permainan, sedangkan responden Bany masih membutuhkan bantuan dari guru maupun peneliti dan harus sering diberi motivasi

Tabel 4.8
Skor Peningkatan Siklus I dan Siklus II

No	Nama Responden	Persentase Pra Penelitian	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II	Ketercapaian	Keterangan
1	Fath	39%	68%	96%	28%	Meningkat
2	Ren	36%	61%	89%	28%	Meningkat
3	Uno	32%	61%	89%	28%	Meningkat
4	Ace	32%	57%	82%	25%	Meningkat
5	Rafl	36%	61%	86%	25%	Meningkat
6	Nad	32%	50%	89%	39%	Meningkat
7	Nar	36%	54%	86%	32%	Meningkat
8	Nadhi	32%	57%	89%	32%	Meningkat
9	Bany	29%	50%	79%	29%	Meningkat
10	Naf	36%	61%	82%	21%	Meningkat
Rata-rata		34%	58%	87%		

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat adanya peningkatan dari pra penelitian, siklus I, dan siklus II. Pada pra penelitian prosentase rata-rata sebesar 34%. Pada siklus I prosentase rata-rata sebesar 58% dan pada siklus II prosentase rata-rata sebesar 87%. Jika dilihat dari data yang diperoleh adanya peningkatan siklus I dari pra penelitian 24% dan peningkatan siklus II dari siklus I sebesar 29%. Peningkatan tersebut peneliti dan kolabolator amati melalui instrumen penelitian dan instrumen pemantau tindakan. Terjadi peningkatan pada setiap butir instrumen tersebut. Butir

instrumen yang mengalami kenaikan diantaranya kemampuan motorik kasar anak.

C. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Data Kuantitatif dilakukan dengan skor nilai yang diperoleh anak dalam kemampuan motorik kasar. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan disetiap siklus dengan peresentasi kenaikan yang menunjukkan perkembangan. Data kualitatif dilakukan dengan tindakan proses pembelajaran terhadap kegiatan bermain benteng didalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelas B1. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama penelitian berlangsung di Kelas B1 TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur.

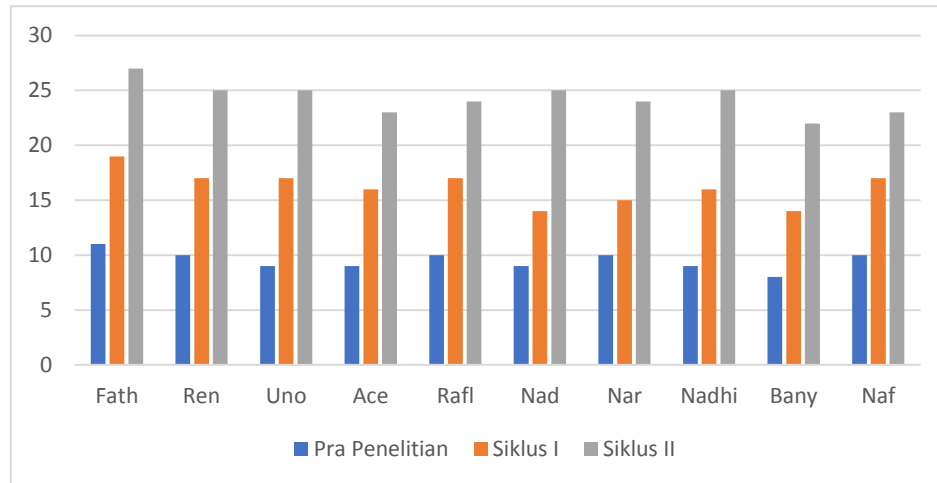
1. Analisis Data Kuantitatif

Secara Kuantitatif berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I, diperoleh persentase kenaikan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang meliputi aspek memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian dan meninjau kembali penyelesaian masalah. Berikut data persentasi kemampuan motorik kasar anak dalam bermain benteng dalam siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
Deskripsi Data Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pada Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Responden	Persentase Pra Penelitian	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II	Ketercapaian	Keterangan
1	Fath	39%	68%	96%	28%	Meningkat
2	Ren	36%	61%	89%	28%	Meningkat
3	Uno	32%	61%	89%	28%	Meningkat
4	Ace	32%	57%	82%	25%	Meningkat
5	Rafl	36%	61%	86%	25%	Meningkat
6	Nad	32%	50%	89%	39%	Meningkat
7	Nar	36%	54%	86%	32%	Meningkat
8	Nadhi	32%	57%	89%	32%	Meningkat
9	Bany	29%	50%	79%	29%	Meningkat
10	Naf	36%	61%	82%	21%	Meningkat
Rata-rata		34%	58%	87%		

Grafik 4.2
Data Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pada Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II



Perkembangan setiap anak yang terlihat dari penggambaran grafik diatas, grafik diatas menunjukkan hasil penilaian sejak pra penelitian, penelitian siklus I, penelitian siklus II. Pada grafik tersebut memaparkan bahwa terdapat peningkatan yang lebih banyak dari pra penelitian sampai siklus I, karena pada siklus ini pertemuan yang dilakukan sebanyak enam kali pertemuan.

2. Analisis Data Kualitatif

Secara kualitatif, berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator pada siklus I dan siklus II dalam kegiatan bermain benteng dapat dikatakan berjalan lancar. Pada pra siklus kemampuan motorik kasar terutama dalam pemecahan masalah terlihat belum berkembang. Anak masih kesulitan dalam pemecahan masalah sederhana seperti dalam aspek memahami masalah, merencanakan

penyelesaian masalah, melaksanakan penyelesaian dan meninjau kembali penyelesaian.

Pada saat observasi, anak belum dapat memecahkan masalah sederhana dengan bermain benteng. Kemudian peneliti memberikan tindakan pada siklus I terkait dengan kemampuan motorik kasar anak terutama dalam pemecahan masalah pada anak. Perkembangan anak pada akhir siklus I, anak sudah dapat memecahkan masalah sederhana dengan bermain benteng secara benar, tetapi masih ada beberapa anak yang belum dapat memecahkan masalah sederhana dengan bermain benteng dengan benar dan masih memerlukan bimbingan pada peneliti.

Perubahan mulai terlihat setelah diberikan tindakan pada siklus I, Kemampuan motorik kasar anak semakin berkembang tetapi masih ada beberapa anak yang pemecahan masalahnya masih perlu ditingkatkan. Dalam penelitian ini ada sepuluh anak yang menjadi fokus penelitian oleh peneliti yaitu: responden 1, responden 2, responden 3, responden 4, responden 5, responden 6, responden 7, responden 8, responden 9 dan responden 10 . Kesepuluh anak tersebut memiliki hasil peningkatan yang hampir sama.

Hasil analisis yang didapat, bahwa pada responden 1 pada pra siklus mendapat 39% dan setelah diberi tindakan menjadi 68%. Pada responden 2 pada pra siklus mendapat 36% dan setelah diberi tindakan menjadi 61%. Pada responden 3 pada pra siklus mendapat 32% setelah diberi tindakan menjadi 61%, Pada responden 4 pada pra siklus

mendapat 32% setelah diberi tindakan menjadi 57%. Pada responden 5 pada pra siklus mendapat 36% setelah diberi tindakan menjadi 61%. Pada responden 6 pada pra siklus mendapat 32% setelah diberi tindakan menjadi 50%. Pada responden 7 pada pra siklus mendapat 36% setelah diberi tindakan menjadi 54%. Pada responden 8 pada pra siklus mendapat 32% setelah diberi tindakan menjadi 57%. Pada responden 9 pada pra siklus mendapat 29% setelah diberi tindakan menjadi 50%. Pada responden 10 pada pra siklus mendapat 36% setelah diberi tindakan menjadi 61%.

Pada siklus I ini kegiatan bermain benteng dengan meminta anak untuk melakukan gerakan katahanan saat berlari sejauh 10 putaran di halaman sekolah, kecepatan ketika berjalan cepat 2-5 meter, kelenturan saat menjuntaikan lengan ke depan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris, keseimbangan berjalan di atas papan titian dengan membawa buku, dan kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian dengan senang walaupun ada beberapa anak yang mengalami kesulitan. Kegiatan tersebut dilakukan oleh anak dikarenakan anak-anak menirukan cara ketahanan berlari 10 putaran, kecepatan berjalan cepat 2-5 meter, kelentutan saat menjuntaikan lengan ke depan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris, keseimbangan berjalan di atas papan titian dengan membawa buku dan kekuatan kaki dengan melompat secara bergantian. Berdasarkan seluruh

kegiatan yang diberikan, semua anak di kelas B di TK AL IMAN Cipinang ikut peran aktif dalam kegiatan bermain tersebut.

Kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan, hal tersebut terlihat dari berbagai keberhasilan yang ditunjukkan anak yang sesuai dengan hal-hal yang berkaitan dengan aspek pengamatan kemampuan motorik kasar dalam pemecahan masalah yaitu anak mampu memahami masalah yang terdiri dari indikator dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada pada masalah dan dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks, selanjutnya merencanakan penyelesaian masalah yang meliputi anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang digunakan, dapat mengungkapkan alasan penggunaan rencana yang digunakan, dapat menebak penyelesaian, dapat melakukan eksperimen, dapat mengurutkan informasi sesuai kejadian, dan melaksanakan penyelesaian yaitu dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan, dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar dan meninjau kembali penyelesaian masalah meliputi dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan.

Secara Kualitatif, analisis berdasarkan Milles dan Hubberman tahap yang dilalui yaitu reduksi data, display, dan kesimpulan pada kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun.

1. Analisis Data Kemampuan Motorik Kasar Siklus I

a. Reduksi Data

Aspek memahami masalah terdiri dari dua indikator yaitu yang pertama adalah dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada pada masalah, dan indikator yang kedua adalah dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks. Pada indikator yang pertama yaitu dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada pada masalah, penilaian dilakukan pada pengamatan kegiatan yang dilakukan saat anak bermain benteng.

Data hasil dari catatan lapangan sebagai berikut:

Setelah selesai melakukan penjelasan, peneliti memancing anak dengan pertanyaan “bagaimana melakukan ketahanan ketika berlari 10 putaran ?” (CL.1,p.4,kl.8). Anak-anak menyebutkan bahwa berlari 10 putaran begini dengan cara mempraktekkan langsung (CL.1,p.4, kl.9). Kemudian peneliti mencontohkan cara berlari 10 putaran dengan bertanya kepada anak “siapa yang dapat mencontohkan bagaimana berlari 10 putaran ?”.(CL.2,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab “saya... begini bu ”. (CL.2,p.3,kl.4). Peneliti merespon jawaban yang disampaikan anak (CL.2,p.3,kl.7). Kemudian peneliti bertanya kepada anak “apa saja urutan berlari 10 putaran ?”.(CL.3,p.3,kl.5). Fath mengangkat tangan dan menjawab ada “pemanasan bu”.(CL.3,p.3,kl.6). Peneliti bertanya lagi, selain pemanasan ada apa lagi? (CL.3,p.3,kl.7). Anak-anak menjawab ada persiapan untuk berlari bu. (CL.3,p.3,kl.8). Kemudian peneliti bertanya kepada anak ” siapa yang suka kegiatan berlari ? (CL.4,p.3,kl.5).

Anak-anak menjawab “saya bu”.(CL.4,p.3,kl.4). Peneliti merespon pendapat yang disampaikan oleh anak. (CL.4,p.3,kl.5). Setelah selesai menjelaskan peneliti bertanya dengan anak tentang kecepatan berjalan apa saja yang dilakukan ketika bejalan cepat ? (CL.5,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab berjalannya tidak lari tapi berjalan cepat bu (CL.5,p.4,kl.2). Peneliti merespon pendapat yang disampaikan oleh anak. (CL.5,p.4,kl.3). Setelah itu, peneliti terlebih dahulu bertanya dengan anak tentang bermain kelenturan , apa saja yang dilakukan ? (CL.6,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab tangannya ke depan, badan di bungkukkan, memegang penggaris (CL.6,p.4,kl.2). Peneliti menjelaskan tentang bermain benteng, anak sangat antusias ketika peneliti menjelaskan tentang bermain benteng, (CL.6,p.4,kl.3).

Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan kepada anak “bagaimana ketahanan berlari 10 putaran ?” anak-anak menjawab , berlari kuat bu” (CL.7,p.3,kl.2). Dilanjutkan dengan “siapa yang pernah melakukan ketahanan berlari 10 putaran ?” (CL.7,p.3,kl.3) Nara mengangkat tangan sambil menjawab “saya bu anak sambil mempraktekkan bagaimana ketahanan berlari 10 putaran ”, (CL.7,p.3,kl.4). Peneliti bertanya, siapa yang hari ini senang melakukan ketahanan berlari 10 putaran ? (CL.7,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab “saya bu ” (CL.7,p.3,kl.6). Selanjutnya peneliti mengajak anak mempraktekkan bagaimana ketahanan berlari 10 putaran sambil menyanyikan lagu kelinci ” (CL.8,p.4,kl.2). mengajak anak untuk

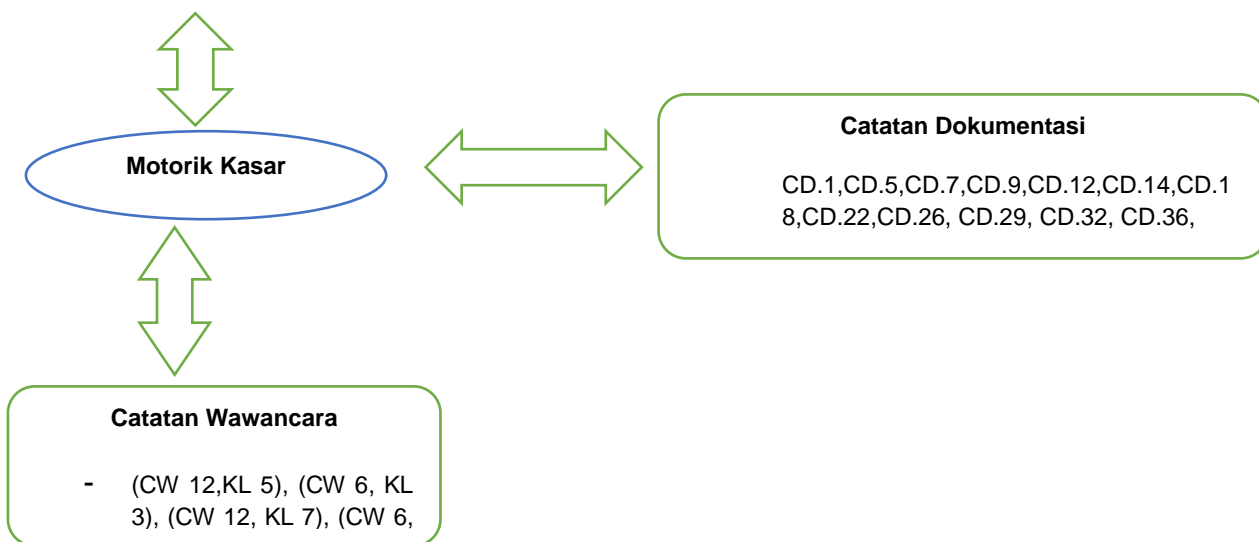
mengingat pelajaran yang telah disampaikan minggu lalu yaitu tentang kecepatan berjalan cepat di halaman sekolah (CL.8,p.4,kl.3). Peneliti bertanya masih ingatkah apa saja yang dilakukan ?". Anak-anak menjawab berjalan cepat tapi tidak lari bu" (CL.8,p.4,kl.4). Selanjutnya peneliti mengajak anak mempratekkan bersama-sama (CL.9,p.3,kl.2). Setelah itu, peneliti bertanya kepada anak bagaimana mengurutkan kegiatan kelenturan saat menjuntaikan tangan kedepan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris ? (CL.9,p.3,kl.3). Anak menjawab dengan menyebutkan satu persatu walaupun tidak berurutan . (CL.9,p.3,kl.4). Kemudian anak mempraktekkan langsung bagaimana kelenturan badan dengan menjuntaikan tangan kedepan dengan posisi badan dibungkukkan untuk menyentuh penggaris secara bergiliran (CL.9,p.3,kl.5). Rafi, Nr dan Uno " aku dulu.. aku.....aku...." (CL.9,p.3,kl.6).peneliti mengatur anak agar disiplin dalam menunggu giliran (CL.10,p.3,kl.4). Setelah itu, peneliti mengajak anak bermain keseimbangan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku (CL.10,p.3,kl.5). Anak-anak sangat antusias dan sudah tidak sabar lagi ingin melakukannya (CL.10,p.3,kl.6). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang peraturan keseimbangan berjalan diatas papan titian dengan membawa buku (CL.11,p.3,kl.6). Setelah itu, peneliti bertanya kepada anak siapa yang mau bermain benteng ? (CL.11,p.3,kl.7). Anak menjawab "saya bu." (CL.11,p.3,kl.8). Kemudian anak membuat dua kelompok (CL.11,p.3,kl.9). setelah selesai menjelaskan tahapan bermain peneliti

mengajak anak untuk melakukan suten . (CL.11,p.3,kl.10). Setelah selesai menjelaskan, peneliti mengingatkan bagaimana peraturan bermain benteng (CL.12,p.3,kl.4). Anak-anak menjawab bermainnya tidak boleh curang ya bu, (CL.12,p.3,kl.5). Peneliti kembali bertanya lalu selanjutnya apa lagi? (CL.12,p.3,kl.6). Anak-anak kembali menjawab “bentengnya harus dijaga ya bu”, (CL.12,p.3,kl.7).

b. Display Data

Bagan 4.1 Display Data Aspek Motorik Kasar Siklus I

- Dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada pada Motorik Kasar (CL.1,p.4,kl.8), (CL.1,p.4,kl.9), (CL.2,p.3,kl.3),(CL.2,p.3,kl.4), (CL.2,p.3,kl.5), (CL.2,p.3,kl.6), (CL.2,p.3,kl.3), (CL.2,p.3,kl.4), (CL.2,p.3,kl.5), (CL.2,p.3,kl.6), (CL.2,p.3,kl.7), (CL.3,p.3,kl.4), (CL.3,p.3,kl.5), (CL.3,p.3,kl.6), (CL.3,p.3,kl.7), CL.3,p.3,kl.8), (CL.4,p.3,kl.5), (CL.4,p.3,kl.4), (CL.4,p.3,kl.5), (CL.5,p.4,kl.1). (CL.5,p.4,kl.2), (CL.5,p.4,kl.3), (CL.6,p.5,kl.3),(CL.7,p.3,kl.2), (CL.7,p.3,kl.3), (CL.7,p.3,kl.4), (CL.7,p.3,kl.5), (CL.7,p.3,kl.6), (CL.8,p.4,kl.2),(CL.8,p.4,kl.3), (CL.8,p.4,kl.4), (CL.9,p.3,kl.3). (CL.9,p.3,kl.4), (CL.9,p.3,kl.5), (CL.9,p.3,kl.6),(CL.9,p.3,kl.7), (CL.10,p.3,kl.3), (CL.10,p.3,kl.4), (CL.11,p.3,kl.7), (CL.11,p.3,kl.8), (CL.11,p.3,kl.9), (CL.11,p.3,kl.10).
- Dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks: (CL.1,p.3,kl.7), (CL.3,p.3,kl.1). (CL.4,p.3,kl.1). (CL.7,p.3,kl.7). (CL.8,p.4,kl.5).



c. Verifikasi (Kesimpulan)

Secara Kualitatif, berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator pada siklus I, pembelajaran dapat berjalan lancar. Hasil tindakan melalui bermain benteng yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK AL IMAN Cipinang Jakarta Timur berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak terutama dalam pemecahan masalah dalam aspek memahami masalah. Anak sudah mampu memahami masalah yang diberikan oleh guru. Dalam memahami masalah anak mampu menyebutkan beberapa informasi yang ada masalah dalam permainan benteng selanjutnya anak mampu mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks selama proses pembelajaran bermain benteng .

2. Analisis Data Kemampuan Motorik Kasar Siklus II

a. Reduksi data memaparkan semua data yang akan digunakan

Aspek merencanakan penyelesaian masalah terdiri dari beberapa indikator, yang pertama adalah dapat memilih rencana pemecahan masalah yang digunakan, kedua adalah dapat menebak penyelesaian masalah, ketiga adalah dapat melakukan eksperimen.

Data yang termasuk tentang memilih rencana pemecahan masalah di kelas B diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi yang dibuat oleh peneliti dari hasil pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan

yang dilakukan peneliti dan observer, setelah dilakukan tindakan di kelas B, anak dapat memilih penyelesaian yang digunakan, ditunjukkan dengan:

Kegiatan inti diawali dengan peneliti menjelaskan kepada anak-anak bahwa kegiatan hari ini masih tentang motorik kasar yaitu ketahanan berlari 10 putaran ". (CL.2,p.3,kl.1). Selanjutnya peneliti mulai menjelaskan bagaimana melakukan ketahanan ketika berlari 10 putaran .(CL.2,p.3,kl.2). Kemudian peneliti mencontohkan caraketahanan berlari 10 putaran ".(CL.2,p.3,kl.3). Anak-anak memperhatikan ketika peneliti mencontohkan ".(CL.2,p.3,kl.4). peneliti meminta anak untuk mempraktekkan kedepan "siapa yang mau mencontohkan kedepan" ? tanya peneliti(CL.2,p.3,kl.5). Uno mengangkat tangan dengan menjawab "saya bu". (CL.2,p.3,kl.6). Peneliti merespon jawaban yang disampaikan anak (CL.2,p.3,kl.7).

Selanjutnya peneliti meminta anak untuk berbaris satu persatu dan mempraktekkan bagaimana melakukannya (CL.2,p.3,kl.8). Ace menjawab "begini ya bu" sambil menunjukkan gerakan yang dilakukan (CL.2,p.3,kl.9).Peneliti menjawab iya bagus Ace (CL.2,p.3,kl.10). selanjutnya peneliti mengajak anak untuk beristirahat sambil meluruskan kakinya apakah anak-anak lelah ". (CL.2,p.3,kl.9).anak-anak menjawab "iya bu " (CL.2,p.3,kl.9). sambil beristirahat Peneliti bertanya kepada anak " coba tadi langkah apa saja yang sudah dilakukan ?" (CL.2,p.3,kl.10). Anak-anak menjawab " "

(CL.2,p.3,kl.10). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk suten/suit membentuk dua kelompok dan setiap kelompok menempati tiang (benteng) satu persatu (CL.2,p.3,kl.11).

Peneliti bertanya apakah sudah siap mulai ? (CL.2,p.3,kl.12). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.2,p.3,kl.12). Selanjutnya peneliti mengamati anak-anak ketika sedang bermain (CL.2,p.3,kl.13) Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan bermain benteng membentuk dua kelompok (CL.2,p.3,kl.15). Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.2,p.3,kl.16).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan observer, setelah dilakukan tindakan di kelas B1 ditunjukan pada indikator yang ketiga adalah anak dapat meningkatkan motorik kasar melalui bermain benteng lakukan eksperimen, ditunjukan dengan:

Sebelum memulai kegiatan inti, Fath bertanya kepada peneliti dengan pertanyaan “Ibu hari ini kita bermain apa?”. (CL.3,p.3,kl.1). Peneliti menjawab bermain berlari 10 putaran di halaman sekolah ” (CL.3,p.3,kl.2). Selanjutnya disambung kegiatan inti diawali dengan peneliti menjelaskan kepada anak-anak bahwa bermain berlari 10 putaran di halaman sekolah yang akan dilakukan hari ini ”. (CL.2,p.3,kl.3). Selanjutnya peneliti mulai menjelaskan urutan-urutan yang akan dilakukan yaitu dimulai dari pemanasan sampai kegiatan

berlari 10 putaran secara langsung yang dilakukan secara bersama-sama dengan peneliti . (CL.3,p.3,kl.4). Kemudian peneliti bertanya kepada anak “apa saja kegiatan pemanasan yang dilakukan?”.(CL.3,p.3,kl.5). Fath mengangkat tangan dan menjawab angkat kaki sambil memegang lutut kedepan secara bergantian”.(CL.3,p.3,kl.6). Peneliti bertanya lagi, terus apa lagi? (CL.3,p.3,kl.7). Anak-anak menjawab putar-putar pergelangan kaki secara bergantian bu. (CL.3,p.3,kl.8). Peneliti merespon jawaban yang disampaikan anak (CL.3,p.3,kl.9).

Kemudian setelah melakukan pemanasan peneliti mencontohkan cara berlari 10 putaran di halaman sekolah, anak memberi suport dengan senang sambil bertepuk tangan, peneliti bertanya apakah anak-anak mau melakukannya ?”(CL.3,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab “mau bu” (CL.3,p.4,kl.2). Selanjutnya peneliti membuat barisan untuk menertibkan supaya tidak berebutan saat berlari peneliti sambil bertanya apakah anak-anak senang melakukannya ? (CL.3,p.4,kl.3). Anak-anak menjawab iya bu (CL.3,p.4,kl.4). Guru mengajak anak untuk melakukan berlari 10 putaran, anak sangat antusias (CL.3,p.4,kl.5). Peneliti mengajak anak untuk melakukan berbaris untuk melakukan berlari 10 putaran di mulai dari hitungan 1,2,dan 3 (CL.3,p.4,kl.6). Anak-anak menjawab sambil menunjukan ekspresinya (CL.3,p.4,kl.7). Guru bertanya kepada anak

“apakah anak-anak sudah lelah?”(CL.3,p.4,kl.8). Anak menjawab “sudah bu”. (CL.3,p.4,kl.9).

Kemudian peneliti bersama anak melanjutkan permainan benteng dengan melakukan suten/suit (CL.3,p.5,kl.1). Setelah selesai suten anak membentuk dua kelompok dan menempati posisi masing yaitu ditiang (benteng) masing-masing , peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan menunjuk satu anak Nr dengan “coba tadi cara bermain benteng bagaimana?” (CL.3,p.5,kl.2). peneliti meminta anak untuk melakukannya sesuai yang yang pernah dilakukan anak . (CL.3,p.5,kl.3). Anak dapat melakukan sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukan anak mampu dengan benar dan tepat (CL.3,p.5,kl.4). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk meriview kembali bermain benteng yang telah dilakukan (CL.3,p.5,kl.5). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.3,p.5,kl.6). Anak-anak menjawab “sudah bu ”. (CL.3,p.5,kl.7). (CL.3,p.5,kl.8) Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.3,p.5,kl.9).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan observer, setelah dilakukan tindakan di kelas B1 ditunjukan pada indikator yang keempat adalah anak dapat meningkatkan motorik kasar melalui bermain benteng lakukan eksperimen, ditunjukan dengan:

Peneliti mengajak anak untuk melakukan kegiatan pemanasan (CL.4,p.3,kl.1). Kegiatan inti diawali dengan peneliti bertanya siapa yang pernah melakukan berjalan di atas papan titian dengan membawa buku ? (CL.4,p.3,kl.2). Anak-anak menjawab “saya bu” (CL.4,p.3,kl.3). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang cara berjalan di atas papan titian (CL.4,p.3,kl.4). Kemudian peneliti bertanya kepada anak “Apa sudah siap melakukannya (CL.4,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab sudah siap bu guru .(CL.4,p.3,kl.4). Peneliti merespon pendapat yang disampaikan oleh anak. (CL.4,p.3,kl.5).

Selanjutnya peneliti mencontohkan cara berjalan di atas papan titian sambil memebawa buku peneliti bertanya kepada anak ”semua sudah mengerti ?”(CL.4,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab sudah bu (CL.4,p.4,kl.2). peneliti membuat barisan supaya anak tertib dalam melakukakan kegiatan berjalan di atas papan titian secara bergantian (CL.4,p.4,kl.3). Anak-anak melakukan dengan tertib satu persatu melakukan berjalan di atas papan titian. (CL.4,p.4,kl.4). Selanjutnya peneliti bertanya apakah ada yang merasa sulit melakukan berjalan di atas papan titian dengan membawa buku ? (CL.4,p.4,kl.5). Anak-anak menjawab “iya bu, pengen jatuh” (CL.4,p.4,kl.6). Guru menjawab itulah namanya menjaga keseimbangan (CL.4,p.4,kl.7). Anak-anak sambil menjawab supaya seimbang ya bu (CL.4,p.4,kl.8). peneliti menjawab iya .

Kemudian peneliti bersama anak duduk bersama untuk melakukan istirahat sambil meriview apa yang sudah dilakukan (CL.4,p.5,kl.1). Setelah selesai bermain berjalan di atas papan titian , peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan menunjuk Ren dengan “coba jelaskan tadi cara langkah berjalan di atas papan titian bagaimana?” (CL.4,p.5,kl.2). Ren menjawab dari “hitungan 1 sampai 3 langsung berjalan (CL.4,p.5,kl.3). peneliti menjawab “ betul Ren” Anak dapat melakukan sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu bermain berjalan di atas papan titian (CL.4,p.5,kl.4).

Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.4,p.6,kl.10).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan observer, setelah dilakukan tindakan di kelas B1 ditunjukkan pada indikator yang kelima adalah anak dapat meningkatkan motorik kasar melalui bermain benteng lakukan eksperimen, ditunjukkan dengan:

Kegiatan inti diawali dengan peneliti bertanya apa itu bermain benteng ? (CL.5,p.3,kl.1). Uno mengangkat tangan dan menjawab “menjaga benteng supaya tidak diambil oleh musuh bu” (CL.5,p.3,kl.2). Selanjutnya peneliti menjelaskan bahwa bermain benteng itu permainan zaman dahulu yang harus dilestariakan karna mengandung makna sejarah dari zaman penjajahan. (CL.5,p.3,kl.3). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang cara bermain benteng,

benteng harus di jaga supaya tidak diambil oleh musuh atau lawan (CL.5,p.3,kl.4).

Setelah selesai menjelaskan peneliti bertanya dengan anak tentang apa saja dalam permainan benteng ? (CL.5,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab suit/suten, berlari menjaga benteng bu (CL.5,p.4,kl.2). Peneliti merespon pendapat yang disampaikan oleh anak. (CL.5,p.4,kl.3). Setelah itu anak dan peneliti mempraktekkan permainan benteng (CL.5,p.4,kl.4). Ren, Un dan Fath sangat antusias dengan bilang ayo sekarang...sekarang bu (CL.5,p.4,kl.5). anak-anak siap menempati posisi benteng masing-masing (CL.5,p.4,kl.6). Anak-anak mempertahankan benteng masing-masing. (CL.5,p.4,kl.7). langkah pemecahan dengan ditunjukan anak mampu melakukan permainan benteng dengan benar (CL.5,p.5,kl.14).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan observer, setelah dilakukan tindakan di kelas B1 ditunjukan pada indikator yang keenam adalah anak dapat meningkatkan motorik kasar melalui bermain benteng lakukan eksperimen, ditunjukan dengan:

Kegiatan inti diawali dengan peneliti bertanya apa itu bermain benteng ? (CL.6,p.3,kl.1). Uno mengangkat tangan dan menjawab “menjaga benteng supaya tidak diambil oleh musuh bu” (CL.6,p.3,kl.2). Selanjutnya peneliti menjelaskan bahwa bermain benteng itu permainan zaman dahulu yang harus dilestariakan karna

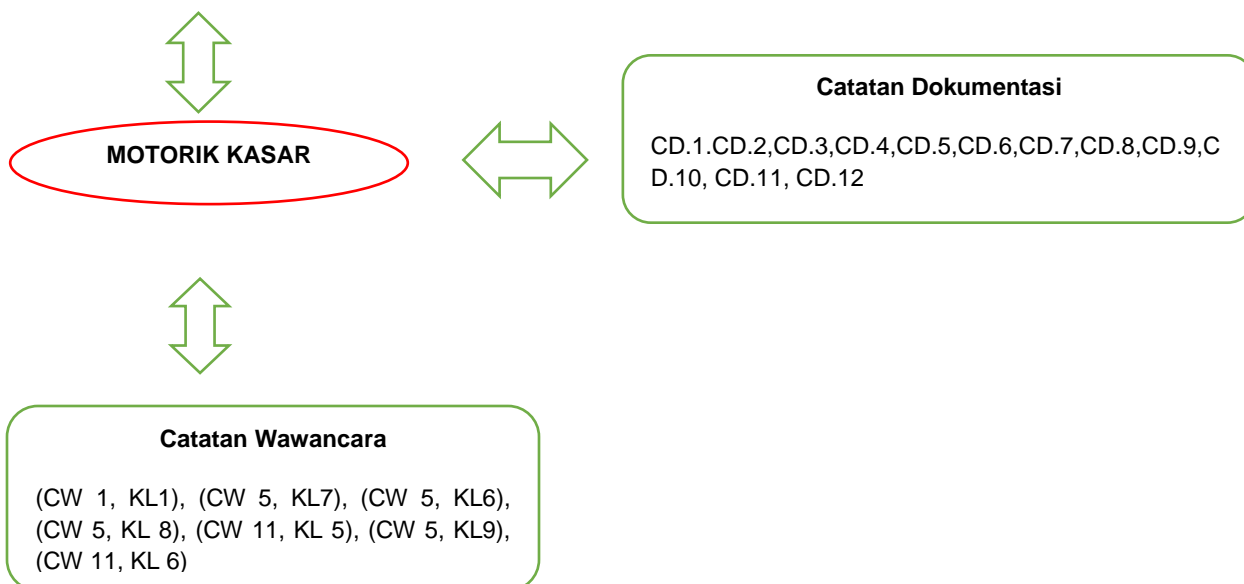
mengandung makna sejarah dari zaman penjajahan. (CL.6,p.3,kl.3). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang cara bermain benteng, benteng harus di jaga supaya tidak diambil oleh musuh atau lawan (CL.6,p.3,kl.4).

Setelah selesai menjelaskan peneliti bertanya dengan anak tentang apa saja dalam permainan benteng ? (CL.6,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab suit/suten, berlari menjaga benteng bu (CL.6,p.4,kl.2). Peneliti merespon pendapat yang disampaikan oleh anak. (CL.6,p.4,kl.3). Setelah itu anak dan peneliti mempraktekkan permainan benteng (CL.6,p.4,kl.4). Ren, Un dan Fath sangat antusias dengan bilang ayo sekarang...sekarang bu (CL.6,p.4,kl.5). anak-anak siap menempati posisi benteng masing-masing (CL.6,p.4,kl.6). Anak-anak mempertahankan benteng masing-masing. (CL.6,p.4,kl.7). langkah pemecahan dengan ditunjukan anak mampu melakukan permainan benteng dengan benar (CL.6,p.5,kl.14).

b. Display Data

Bagan 4.2 Display Data Aspek Motorik Kasar Siklus II

- **Dapat memilih rencana motorik kasar yang digunakan:** (CL.1,p.5.kl.2), (CL.1,p.5.kl.3), (CL.2,p.3.kl.9), (CL.3,p.4.kl.2), (CL.4,p.4.kl.2), (CL.5,p.4.kl.5), (CL.6,p.4.kl.5), (CL.7,p.4.kl.2), (CL.8,p.4.kl.2), (CL.9,p.4.kl.1), (CL.9,p.4.kl.2), (CL.10,p.3.kl.2), (CL.11,p.4.kl.2), (CL.12,p.4.kl.2).
- **Dapat menebak penyelesaian:** (CL.1,p.5.kl.7), (CL.1,p.5.kl.8), (CL.2,p.3.kl.10), (CL.2,p.3.kl.9), (CL.3,p.4.kl.2), (CL.4,p.4.kl.7), (CL.4,p.4.kl.8), (CL.5,p.4.kl.6), (CL.5,p.4.kl.7), (CL.6,p.4.kl.7), (CL.8,p.4.kl.4), (CL.9,p.4.kl.4), (CL.10,p.3.kl.9), (CL.11,p.4.kl.3), (CL.12,p.4.kl.5), (CL.12,p.4.kl.6).
- **Dapat melakukan eksperimen :** (CL.1,p.5.kl.9), (CL.2,p.3.kl.14), (CL.3,p.4.kl.6), (CL.4,p.4.kl.9), (CL.5,p.5.kl.11), (CL.6,p.5.kl.1), (CL.7,p.4.kl.4), (CL.8,p.4.kl.5), (CL.9,p.4.kl.5), (CL.10,p.3.kl.10), (CL.11,p.4.kl.4), (CL.11,p.4.kl.5), (CL.12,p.4.kl.4).



c. Verifikasi

Secara kualitatif berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kegiatan siklus I dan II berjalan lancar. Hasil catatan lapangan yang telah dipaparkan melalui reduksi data dan display data, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak berjalan, berlari,

melompat, kelenturan, dan keseimbangan sudah terlihat melalui permainan benteng.

d. Interpretasi hasil analisis

Data penelitian menunjukkan hasil tindakan kegiatan bermain benteng pada siklus II melebihi batas minimal yang disepakati yaitu sebesar 87%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 71% bahkan melampaui target keberhasilan penelitian. Berdasarkan hasil analisis dapat diinterpretasikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.10

Hasil Interpretasi Data

No	Siklus	Hasil Rata-Rata Prosentase	Interpretasi hasil analisis
1.	Pra Penelitian	34%	Hasil rata-rata kemampuan motorik kasar anak rendah dan belum sesuai harapan
2.	Siklus I	58%	Hasil rata-rata kemampuan hasil motorik kasar anak dalam kriteria keterampilan motorik kasar rendah dan belum sesuai harapan.
3.	Siklus II	87 %	Hasil rata-rata kemampuan motorik kasar anak termasuk dalam kriteria dan sudah

			sesuai harapan.
--	--	--	-----------------

Mengacu pada data interpretasi hasil analisis, terjadi peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak setelah mengalami tindakan pembelajaran melalui kegiatan bermain benteng. Berdasarkan hasil prosentase yang didapat pada akhir siklus II maka peneliti dan kolabolator pun bersepakat untuk menghentikan penelitian pada akhir siklus II. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa permainan benteng dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Al-Iman Cipinang dapat diterima. Tindakan yang dapat dilakukan selanjutnya yaitu mengembangkan permainan benteng agar kemampuan motorik kasar anak seperti berjalan, berlari, melompat, kelenturan dan keseimbangan dapat berkembang secara optimal.

e. Temuan Penelitian dan Pembahasan Temuan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 12 kali pertemuan yaitu 6 kali pertemuan pada siklus I dan 6 kali pertemuan pada siklus II, maka diperoleh hasil data kuantitatif terkait dengan jumlah prosentase perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu kemampuan berjalan,

berlari, melompat, kelenturan dan keseimbangan. Pemberian tindakan permainan benteng dapat dilakukan dengan metode praktek langsung sehingga anak dapat terlibat secara aktif mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Keberagaman kemampuan motorik kasar anak yang menjadi tujuan dalam penelitian. Anak awalnya masih ada yang tidak mau dan suka terjatuh ketika berlari dan melompat masih kurang seimbang ketika diminta bermain benteng untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menjadi semangat dan menyukai kegiatan bermain benteng. Selain itu anak juga tertarik untuk mengikuti kegiatan kemampuan motorik kasar, senang jika diminta bermain benteng. Dengan demikian tidak ada lagi anak merasa bosan dengan kegiatan bermain benteng untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

Kegiatan yang dilakukan selama penelitian antara lain anak melihat berbagai macam cara dan teknik dalam kegiatan bermain benteng dengan berbagai macam permainan. Manfaat kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, selanjutnya anak menjadi senang untuk berjalan, berlari, melompat, kelenturan, keseimbangan. Tindakan tersebut sudah sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh David Gallahue yang menyatakan bahwa gerakan dapat dikategorikan menjadi kestabilan (*stability*), daya gerak (*locomotor*), pengendalian

(*manipulative*) maupun kombinasi dari ketiganya. Pada kestabilan tingkat keseimbangan seseorang sangat penting karena kestabilan berhubungan dengan kegiatan memperoleh dan mempertahankan keseimbangan. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Jamaris bahwa keterampilan koordinasi otot besar lebih banyak dilaksanakan diluar ruangan. Kemampuan motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh. Disamping itu kemampuan motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan. Dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar untuk merangkak, berlari dan melompat. Hal ini juga sependapat dengan yang dikemukakan oleh Hurlock bahwa masa kecil seseorang adalah masa yang paling ideal untuk mempelajari, melatih dan mengembangkan kemampuan motorik. Hal ini dikarenakan anak usia dini memiliki beberapa kelebihan sehingga lebih mudah mempelajari berbagai kemampuan motorik. Diantaranya adalah tubuh anak-anak lebih lentur dibandingkan dengan tubuh orang dewasa sehingga lebih mudah melatih gerakan motorik.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa permainan benteng dapat membantu peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan memberi pengalaman belajar

langsung kepada anak. Pengalaman belajar secara langsung yang diterapkan kepada anak adalah melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui bermain benteng sehingga pengalaman gerak yang dimiliki anak akan tinggi. Kemampuan motorik kasar yang dijadikan acuan dalam penelitian ini mengalami peningkatan selama diberikan 12 kali tindakan dalam 2 siklus. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan motorik kasar anak yang berhubungan dengan melompat kedepan, kebelakang, kesamping kanan dan kiri dengan dua kaki.

f. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini telah berhasil menguji hipotesis tetapi peneliti merasa perlu dilanjutkan karena adanya keterbatasan dalam penelitian. Hal ini disebabkan pada saat pemberian tindakan ada anak yang tidak masuk ke sekolah, sehingga anak tersebut tidak mengikuti kegiatan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pada pra penelitian didapat prosentase pra penelitian kemampuan motorik kasar sebesar 34% sedangkan pada siklus I sebesar 58% dan pada siklus II didapat prosentase peningkatan kemampuan motorik kasar sebesar 87% sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai prosentase ketercapaian sebesar 29%. Dari hasil data penelitian pada akhir siklus II ini penelitian dikatakan berhasil karena prosentase ketercapaian yang didapat sebesar 87% yang telah mencapai bahkan melebihi batas minimum yang telah ditentukan peneliti dan kolabolator, sehingga pemberian tindakan atau penelitian dihentikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan benteng dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK AL-IMAN Cipinang.

B. IMPLIKASI

Implikasi dalam penelitian ini dilakukan dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penting bagi anak untuk menguasai kemampuan motorik kasar agar anak berani tampil percaya diri dan tidak

canggung ketika bergerak sewaktu berada ditengah lingkungannya, sehingga mereka menyesuaikan diri dimanapun mereka berada.

Implikasi dari penelitian ini adalah penerapan kegiatan bermain benteng dapat digunakan sebagai salah satu bahan acuan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan adanya pemberian tindakan permainan benteng, anak akan lebih terasah kemampuan motorik kasarnya, sehingga anak dapat berlajan, berlari, melompat dengan baik serta belajar untuk mengikuti setiap aturan permainan yang telah ditetapkan bersama. Permainan benteng yang disajikan juga memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat anak karena dilakukan sambil bermain. Dalam kegiatan permainan benteng ini, dapat dilakukan dalam berbagai macam variasi tema yang disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung dikelas untuk menghindarkan anak dari rasa kebosanan.

Mengingat pentingnya penguasaan kemampuan motorik kasar bagi anak, maka guru perlu membuat suatu strategi pembelajaran yang tepat dengan cara yang kreatif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak agar berkembang lebih optimal. Dengan cara yang dapat digunakan adalah melalui penerapan permainan benteng, sebab melalui permainan benteng ini anak akan terlatih untuk melakukan koordinasi gerak tubuh seperti berjalan, berlari dan melompat.

Langkah-langkah yang perlu disiapkan oleh guru atau pendidik dalam melakukan kegiatan permainan benteng antara lain: (1) merumuskan suatu tema dan ide-ide yang dekat dengan anak, (2) membuat aturan permainan, (3) melaksanakan kegiatan permainan benteng sesuai dengan tema, (4) menyediakan media yang akan digunakan dalam permainan benteng.

Dengan dilakukannya penerapan permainan benteng ini dapat menambah kemampuan anak dalam melakukan gerak motorik kasar berjalan, berlari, dan melompat. Dengan demikian implikasi dari hasil penelitian yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan benteng.

C. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti mencoba mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam kemampuan berjalan, berlari, dan melompat.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan guru lebih kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan pengembangan kemampuan motorik kasar anak

melalui konsep permainan misalnya melalui permainan benteng dengan tujuan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak agar dapat meningkat lebih optimal.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah TK AL-IMAN Cipinang Jakarta Timur agar dapat memanfaatkan permainan benteng sebagai alternatif peningkatan kompetensi dan kreatifitas guru dalam mengajar khususnya dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak.

4. Bagi Orang Tua

Sebagai masukan bagi orang tua murid untuk lebih memahami perannya dalam membantu anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, terutama anak usia 5-6 tahun.

5. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya, agar lebih berusaha meningkatkan aspek-aspek lain yang dapat diteliti sehingga dapat memperoleh hasil penelitian yang lebih optimal dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.