

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT
TALI PADA KELOMPOK B DI TK PERTIWI
SRIBIT DELANGGU KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI

**Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini**



Disusun Oleh:

SRI PRIHATINI PUSPITOWATI

A520080011

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADYAH SURAKARTA
TAHUN 2012**

HALAMAN PERSETUJUAN
UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI PADA
KELOMPOK B DI TK PERTIWI SRIBIT
DELANGGU KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013

Dipersiapkan dan disusun oleh:

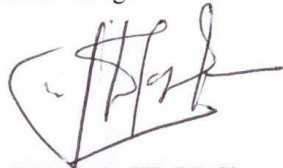
SRI PRIHATINI PUSPITOWATI
A 520 080 011

Disetujui untuk dipertahankan dihadapan

Dewan Penguji Skripsi Sarjana S-1

Pada tanggal: 2012

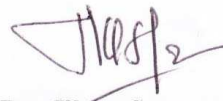
Pembimbing I



Dra. Darsinah, SE, M. Si

Tanggal:

Pembimbing II



Drs. Ilham Sunarvo, M. Pd

Tanggal:

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI PADA KELOMPOK B DI TK PERTIWI SRIBIT DELANGGU KABUPATEN KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013

SRI PRIHATINI PUSPITOWATI, A520080011, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan dan Ilmu Keguruan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 67 halaman.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten tahun ajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian tindakan ini adalah anak kelas B TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, dan catatan lapangan. Data tentang kemampuan motorik kasar dan penerapan pembelajaran melalui permainan tradisional lompat tali dikumpulkan melalui observasi. Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi. Data dianalisis dengan tehnik komparatif, yaitu membandingkan hasil yang dicapai oleh anak dengan indikator kinerja. Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali pada anak kelompok B TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Motorik kasar anak meningkat dari prasiklus 57,6% menjadi 63,3% pada siklus I. Pada siklus II kemampuannya meningkat menjadi 73,3% dan pada siklus III meningkat hingga mencapai 83,2%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar.

Kata kunci : *Permainan tradisional lompat tali, motorik kasar.*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Di TK motorik kasar anak harus lebih ditingkatkan dengan cara bermain, Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain dilakukan sambil belajar dilakukan dengan rileks tanpa paksaan sehingga menjadi sesuatu yang menyenangkan. Taman Kanak-Kanak (TK) harus membimbing dan mengawasi anak dalam melakukan setiap gerakan yang dilakukan oleh anak dalam bermain sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal.

Di TK Pertiwi Sribit motorik kasar anak masih kurang faktanya anak belum dapat mengontrol gerak tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuhnya secara terampil karena kurangnya latihan fisik dalam berlari, melompat, berjalan pada garis lurus, berjalan mundur dengan tumit, menendang bola, dan melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan dalam permainan lompat tali. Guru tidak pernah melatih anak untuk melakukan gerakan motorik kasar secara bertahap, karena anak tidak perlu mengasah gerakan-gerakan fisik motorik namun hanya melakukan kegiatan membaca dan menulis saja.

Dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan melepaskan emosi anak. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.

Dari uraian permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan motorik kasar anak dapat menggunakan permainan tradisional karena permainan tradisional sangatlah bermanfaat bagi anak. Oleh karena itu, timbul dorongan peneliti untuk meneliti "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013".

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

- a. Subyek yang diteliti hanya terbatas pada anak TK kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten.
- b. Aspek pengembangan yang dikaji anak TK Pertiwi Sribit, terbatas pada aspek pengembangan motorik kasar dengan cara melompat melalui permainan lompat tali.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten tahun ajaran 2012/2013?

4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Tujuan Umum
Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten tahun ajaran 2012/2013.
- b. Tujuan Khusus
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali pada kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten tahun ajaran 2012/2013.

5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis
Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:
 - 1) Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan kurikulum di taman kanak-kanak yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa yang akan datang.
 - 2) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali.
- b. Manfaat Praktis
Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:
 - 1) Bagi Penulis
Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan motorik kasar anak, khususnya melalui permainan tradisional lompat tali.
 - 2) Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan motorik kasar anak, khususnya melalui permainan tradisional lompat tali.

- 3) Bagi Anak didik
Anak didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui permainan tradisional lompat tali.
- 4) Bagi sekolah tempat anak belajar
Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motorik kasar anak.

B. LANDASAN TEORI

1. Kajian Teori

a. Motorik Kasar

- 1) Pengertian motorik kasar
Motorik kasar adalah suatu gerakan tubuh dengan memerlukan tenaga yang menggunakan otot-otot besar yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.
- 2) Tujuan perkembangan motorik kasar
 - a) Mampu meningkatkan keterampilan gerak.
 - b) Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
 - c) Menanamkan sikap percaya diri
 - d) Mampu berperilaku, disiplin, jujur dan sportif.
- 3) Fungsi perkembangan motorik kasar
 - a) Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani, dan kesehatan untuk anak.
 - b) Sebagai alat untuk membangun dan memperkuat tubuh anak.
 - c) Untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak.
- 4) Indikator motorik kasar
Indikator-indikator motorik kasar untuk kelompok B sebagai berikut:
 - a) Memutar dan mengayunkan lengan
 - b) Melompat ke berbagai arah dengan satu kaki atau dengan dua kaki.
 - c) Melompat dari ketinggian 30-40 cm.
 - d) Berlari sambil melompat sembarang tanpa jatuh.
 - e) Mendemonstrasikan kemampuan motorik kasar seperti melompat dan berlari dengan berbagai variasi.
- 5) Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar
 - a) Gizi ibu pada waktu hamil.
 - b) Status gizi
 - c) Stimulasi
 - d) Pengetahuan ibu
 - e) Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak.

- f) Keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak.
- g) Lingkungan yang mendukung.

b. Permainan

1) Pengertian Permainan

Permainan adalah aktivitas yang dilakukan anak dalam berbagai bentuk tanpa paksaan, mendatangkan kegembiraan dan dalam suasana menyenangkan.

2) Manfaat Permainan

- a) Fisik motorik, yaitu anak akan terlatih motorik kasar halusnnya sehingga otot-otot dalam akan terbentuk secara baik dan sehat secara fisik.
- b) Sosial emosional, yaitu anak merasa senang karena teman bermainnya. Diawal kehidupannya, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi anak. Sehingga anak merasa disayang dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar dua arah.
- c) Kognisi, yaitu anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman. Anak juga belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik.

3) Jenis-jenis permainan

- a) Permainan anak-anak: belompongan, panji, bawi, ketik, berau, kideng, kudung, begatrik, bejingklak dan lain-lain.
- b) Permainan anak dengan alat: permainan anak dengan bola, permainan anak dengan balok, permainan anak dengan tali, permainan anak dengan tongkat, permainan anak dengan batu dan lain-lain.
- c) Permainan anak dengan peralatan tradisional: main galah, belepuk, pungut pulung, babula, sambung kaki atau egrang, dakon atau congklak, karet gelang, lompat tali dan lain-lain.

c. Permainan Tradisional

1) Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang mengandung manfaat besar sebagai modal masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya di tengah masyarakat lain.

2) Manfaat Permainan Tradisional

- a) Manfaat untuk aspek jasmani, yang meliputi unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan.
- b) Manfaat untuk aspek psikologis, yang meliputi kemampuan berfikir, berhitung, kemampuan membuat strategi, mengatasi hambatan, daya ingat, kreativitas, fantasi serta, perasaan irama.
- c) Manfaat untuk aspek sosial, yang meliputi kerja sama, keteraturan, hormat menghormati, rasa malu.

3) Jenis-jenis Permainan Tradisional

- a) Berdasarkan pelaku permainan, untuk anak laki-laki saja, perempuan saja, atau gabungan antara laki-laki dan perempuan, misalnya entheng, adu kecil, angklek, gobag sodor, mul-mulan.
- b) Berdasarkan jalannya permainan (satu lawan satu, satu orang lawan satu kelompok, atau satu kelompok melawan satu kelompok, misalnya dakon, mul-mulan, jamuran, jethungan, gobag sodor, jeg-jegan, main layangan, gamparan, obrog)
- c) Berdasarkan alat yang digunakan, misalnya benthik alatnya jamak benthong, sumbar alatnya kecil, layangan alatnya layang-layang, lompat tali alatnya tali karet gelang.
- d) Berdasarkan arena, misalnya gobag sodor, mul-mulan, tikusan.
- e) Berdasarkan kebutuhan akan alat tertentu misalnya mul-mulan, dam daman.
- f) Berdasarkan cara bermain dengan nyanyian, misalnya jamuran, gula ganti sayang, tumbas timun.
- g) Berdasarkan hukuman pihak yang kalah dalam permainan misalnya gendiran, tikusan, dekepan, sobyong.
- h) Berdasarkan modal yang dimiliki, misalnya sumbar suru modalnya kecil, nekeran modalnya kelereng.
- i) Berdasarkan akibat yang ditimbulkan, biasanya berupa kerusakan atau hilang, misalnya layangan, adu jangkrik.
- j) Permainan dengan kekuatan ghaib, misalnya nini thowong.
- k) Berdasarkan maksud yang dikandung didalamnya, misalnya pasaran, manten-mantenan.

d. Permainan Lompat Tali

1) Pengertian permainan lompat tali

Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang, ini merupakan permainan yang terbilang sangat populer sekitar tahun 70-an sampai 80-an, menjadi favorit saat "keluar main" di sekolah dan setelah mandi sore dirumah.

2) Langkah-langkah pelaksanaan permainan lompat tali

a) Guru menyiapkan alat peraga yang digunakan.

Alat peraga digunakan untuk mendukung pelaksanaan permainan tradisional lompat tali. Dengan adanya alat peraga diharapkan dapat menarik minat anak dalam kegiatan yang diberikan.

b) Guru memberi bimbingan atau saran bagaimana cara bermain menurut pengalaman anak.

Guru mendiskusikan cara yang akan dipakai dalam permainan tersebut, dengan tujuan menggali ide yang menarik dari anak.

c) Anak-anak mempraktekkan permainan tradisional lompat tali.

Dalam praktek bermain lompat tali, peneliti dapat mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anak sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Anak-anak dibagi menjadi beberapa

kelompok, setiap kelompok baris bershaf dan mempunyai ketua regu yang berada paling depan.

- d) Guru mengobservasi kegiatan yang dilakukan oleh anak serta memberi kesimpulan.

Pada saat mengobservasi, guru mencatat semua yang terjadi waktu pelaksanaan kegiatan.

3) Jumlah Pemain dan Peraturan Permainan Lompat Tali

Permainan ini dapat dilakukan dalam bentuk kelompok maupun perorangan jika secara berkelompok minimal dilakukan 3 orang anak, 2 anak yang kalah akan memegang tali, satu anak sebelah kiri, satu anak sebelah kanan dan anak lainnya akan melompati tali tersebut.

Anak usia 5-6 tahun sudah mulai biasa melakukan kegiatan bermain dengan membuat aturan main sendiri. Menurut Brewer (Musfiroh, 2005:12) ini berarti permainan yang dirancang untuk menstimulasi aspek-aspek tertentu dapat diberikan asal menarik bagi anak, tidak terlalu rumit dan tidak berpotensi memancing perseteruan fisik.

Aturan dalam permainan lompat tali ini sangat simple yaitu bagi anak yang sedang mendapat giliran melompat, lalu gagal melompati tali maka anak tersebut akan bergantian dari posisi menjadi pemegang tali dan saat tali sedang diayunkan anak harus melakukan tujuh kali lompatan bila lebih atau kurang ia harus memegang tali tapi jumlah lompatannya dapat ditentukan sesuai tingkat perkembangan anak.

4) Alat dan tempat yang digunakan dalam permainan lompat tali

Alat yang digunakan permainan ini cukup sederhana bisa terbuat dari roncean karet gelang, tali yang digunakan harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak, tidak terlalu panjang dan juga tidak terlalu pendek. Jadi sebisa mungkin tali dibuat pas-pasan dan tidak banyak tersisa sehingga anak akan lebih mudah dan nyaman untuk melompat karena permainan itu memberikan kegembiraan terhadap anak bukan malah membebani anak.

Tempat yang digunakan untuk permainan lompat tali sebaiknya dilakukan di ruangan yang terbuka. Namun kalau tidak memungkinkan dapat juga di ruang tertutup, asal ruangnya luas dan jauh dari benda-benda yang dapat membahayakan anak.

5) Permainan tradisional lompat tali dalam meningkatkan motorik kasar anak

Permainan tradisional lompat tali merupakan suatu kegiatan yang baik bagi tubuh. Permainan ini dapat dilakukan dengan cara berlari sambil melompat dan skipping yaitu memegang kedua ujung tali kemudian mengayunkannya melewati kepala sampai kaki sambil melompatinya dengan menggunakan satu kaki dan kedua kaki. Permainan tradisional lompat tali dimainkan oleh anak usia TK karena

motorik kasar anak telah siap apalagi bermain lompat tali dapat menjawab keingintahuan mereka akan rasanya melompat.

2. Kajian Penelitian yang Relevan

Pada dasarnya suatu penelitian dapat mengacu pada penelitian lain yang dapat dijadikan sebagai titik tolak dalam mengadakan penelitian ini digunakan data penelitian terdahulu yang hampir sama diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Pajiyem (2009) menyimpulkan bahwa permainan luar kelas dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar dan dapat meningkatkan kerja sama antar teman.

Penelitian yang dilakukan oleh Ernawati (2009) menyimpulkan bahwa penggunaan alat peraga dalam permainan dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Penelitian yang dilakukan Murtini (2011) menyimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lempar tangkap bola meningkat dengan baik, prasiklus 7 anak (30%), siklus I:11 anak (48%), siklus II:19 anak (83%).

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan dari setiap penelitian yaitu Pajiyem meningkatkan motorik kasar dan kerja sama antar teman melalui permainan luar kelas, Ernawati meningkatkan motorik kasar melalui penggunaan alat peraga dan Murtini meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan lempar tangkap bola.

C. METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan kolaboratif dan partisipasif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya.

2. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat di TK Pertiwi Sribit kecamatan Delanggu kabupaten Klaten.

b. Waktu Penelitian

Peneliti mengadakan penelitian ini direncanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2012/2013.

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah semua kelompok B TK Pertiwi Sribit tahun ajaran 2012/2013. Jumlah siswa kelompok B tersebut adalah 15 anak terdiri dari 5 siswa putri dan 10 siswa putra.

4. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah suatu rangkaian tahap penelitian dari awal sampai akhir. Prosedur penelitian ini mencakup tahap-tahap (1) Perencanaan tindakan (*planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*Observing*) dan (4) Refleksi (*reflecting*).

5. Jenis Data

a. Motorik kasar

Pengumpulan data untuk mengetahui motorik kasar yang digunakan teknik observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung dan teliti, cermat dan hati-hati. Observasi yang dilakukan meliputi membandingkan hasil pencapaian anak dengan indikator penelitian setiap siklus.

b. Pembelajaran permainan tradisional lompat tali

Jenis data pembelajaran permainan tradisional lompat tali ini sumber data dari guru, teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui pelaksanaan permainan tradisional lompat tali supaya sesuai dengan rencana yang ditentukan.

6. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Observasi

b. Catatan lapangan

7. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan catatan lapangan.

8. Indikator Pencapaian

Keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dengan adanya meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional lompat tali. Adapun indikator keberhasilan penelitian pada siklus I, II, dan III yaitu apabila rata-rata prosentase motorik kasar anak adalah berturut-turut 60%, 70% dan 80%.

9. Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Pada penelitian tindakan kelas analisis data berdasarkan pada observasi kegiatan pembelajaran dan hasil tindakan yang dilakukan analisis data ini digunakan untuk melakukan refleksi agar peneliti dapat mengambil tindakan dalam siklus berikutnya.

Data motorik kasar anak di analisis komparatif yang dicapai dengan riil pencapaian pembelajaran pada setiap siklus. Adapun prosedurnya ada beberapa tahap:

- a. Membuat tabulasi skor observasi meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali terdiri dari nomer, nama anak, butir amatan, jumlah skor. Adapun instrumen tabulasi tersebut dapat dilihat pada lampiran 4 dan skoring hasil amatan dilakukan sebagai berikut:
- b. Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan.
- c. Menghitung prosentase kemampuan motorik kasar setiap anak
- d. Menghitung rata-rata prosentase motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali.
- e. Rata-rata prosentase pencapaian dibandingkan dengan indikator pencapaian setiap siklus.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

- a. Gambaran Umum Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi Sribit

Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi Sribit merupakan sekolah dibawah yayasan Dian Dharma Kecamatan Delanggu Desa Sribit Kecamatan Delanggu Kabupaten Klaten. Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi Sribit berdiri pada tanggal 17 Juli 1984 ini mempunyai 2 kelas. 1 kelas untuk kelompok A, 1 kelas untuk kelompok B.

Adapun visinya adalah menjadikan anak yang berakhlak mulia, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, mandiri. Misi yang ingin dicapai yaitu:

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan pembimbingan secara efektif dan efisien.
- 2) Membantu mencerdaskan bangsa dijiwai persaudaraan.
- 3) Mewujudkan kepedulian sosial dan peduli lingkungan.

2. Hasil Penelitian

- a. Prasiklus

Kegiatan prasiklus ini dilaksanakan hari Sabtu tanggal 25 Agustus 2012. Awal motorik kasar anak diketahui dengan terlebih melakukan observasi awal. Observasi awal menunjukkan motorik kasar belum tampak.

- b. Siklus I

- 1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan kegiatan dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2012. Pada kegiatan perencanaan ini peneliti berdiskusi dengan guru kelas terutama tentang hal-hal yang akan dilaksanakan pada kegiatan pelaksanaan tindakan Siklus I.

Dari hasil diskusi disepakati guru sebagai observer dan membantu peneliti selama proses pembelajaran. Alokasi disetiap pertemuan 60 menit. Adapun tindakan pada siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Selasa tanggal 28 Agustus 2012.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan. Dimana pertemuan pertama dimulai pada hari Selasa 28 Agustus 2012. Pertemuan kedua pada hari Kamis 30 September 2012 dan pertemuan ketiga pada hari Sabtu 01 September 2012 pada siklus I, pertemuan pertama, kedua dan ketiga media dan waktu pelaksanaan sama sedangkan perbedaannya terletak pada indikator motorik kasar.

3) Observasi

a) Proses Pembelajaran Guru

Proses pembelajaran permainan tradisional lompat tali yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: a) Peneliti telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RBP yang telah dibuat, b) Waktu yang disediakan untuk melakukan penelitian selama 60 menit sudah cukup.

b) Kemampuan Motorik Kasar

Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru serta mencatat hal-hal yang terjadi selama kegiatan berlangsung dalam lembar catatan lapangan.

4) Analisis dan Refleksi

Analisis dilakukan dengan cara mendiskusikan proses pembelajaran yang telah dilakukan, serta melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi. Analisis yang dilakukan dengan berpedoman pada hasil observasi meningkatkan motorik kasar anak.

c. Siklus II

1) Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan pada siklus II disusun berdasarkan analisis dan refleksi pada siklus I. Diketahui kendala yang terjadi akibat dari kurangnya variasi dalam menerapkan permainan, pengarahan dan motivasi guru pada saat kegiatan berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari 3 pertemuan. Dari setiap pertemuan alat peraga yang digunakan sama yaitu tali roncean karet gelang namun hanya saja pada siklus II tali roncean karet gelangnya kedua ujungnya diberi gantungan yang berbunyi untuk menarik perhatian anak.

3) Observasi

a) Proses Pembelajaran

Observasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara garis besar sebagai berikut: a) Guru lebih semangat dan lebih menarik dengan alat peraga yang dipakai, b) Guru memberikan perhatian yang lebih pada anak yang bermain lompat tali dengan waktu yang lama, c) Guru menguasai diluar kelas dengan baik dan pemberian reward cukup efektif.

b) Kemampuan Motorik Kasar

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan 3 kali pertemuan ini dapat diketahui prosentase kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan 10% dari 63,3% menjadi 73,3% pada siklus II sudah ada peningkatan prosentase kemampuan anak.

4) Analisis dan Refleksi

Proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berjalan dengan baik, kelemahan pada siklus I teratasi dengan baik, hal ini membuat kualitas pembelajaran dengan permainan tradisional lompat tali mengalami peningkatan. Peningkatan kualitas pembelajaran tampak dari meningkatnya kemampuan anak dalam melakukan kegiatan permainan tradisional lompat tali. Namun peningkatan kualitas pembelajaran ini belum maksimal, karena pada pertemuan ketiga ada beberapa anak yang terlihat jenuh mengikuti pembelajaran.

d. Siklus III

1) Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan kelas pada siklus III disusun berdasarkan analisis dan refleksi pada siklus II. Diketahui bahwa rata-rata prosentase motorik kasar anak sudah mengalami peningkatan walaupun masih belum memenuhi target yang ingin dicapai, maka supaya peningkatan motorik kasar anak lebih permanen, menetap serta dapat meningkat sesuai standar yang telah ditetapkan, maka siklus III juga direncanakan dalam pertemuan 2 hari.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus III dilaksanakan dua kali pertemuan. Adapun alat peraga dan kegiatan yang dilakukan masih sama dengan pertemuan sebelumnya. Berdasarkan langkah-langkah mengajar yang telah direncanakan pada siklus III dengan bentuk variasi dari Siklus II yang masih ada beberapa kekurangan.

3) Observasi

Observasi dilakukan untuk membandingkan kemampuan motorik kasar anak pada siklus II dengan siklus III. Kegiatan observasi ini dilakukan mengacu pada lembar observasi yang telah dibuat. Observasi yang dilakukan diantaranya:

a) Proses Pembelajaran Guru

b) Kemampuan Motorik Kasar Anak

Rata-rata prosentase kemampuan motorik kasar anak 1 kelas sebesar 83,2%, prosentase tersebut sudah mencapai hasil kemampuan skor maksimal yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan siklus III yaitu 80%. Prosentase kemampuan anak tertinggi sebesar 92,5% sedangkan prosentase terendah 70%.

4) Analisis dan Refleksi

Tindakan pada siklus III dikatakan berhasil hal ini dibuktikan dengan prosentase kemampuan motorik kasar anak yang lebih meningkat dibandingkan dengan siklus yang ditargetkan peneliti.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Prasiklus

Hasil observasi prasiklus adalah masih banyak anak yang pasif dalam mengikuti kegiatan dan kurang memperhatikan pembelajaran dari guru. Refleksi prasiklus adalah anak-anak masih kurang antusias dan kurang tertarik dengan kegiatan yang diberikan guru. Prosentase rata-rata prasiklus sebesar 57,6%.

b. Siklus I

Hasil observasi Siklus I adalah awalnya anak antusias dengan media tali roncean karet gelang masih bingung dan cenderung berebut dalam pelaksanaan permainan. Kondisi kelas masih gaduh tidak terarah. Anak-anak masih berebut untuk melompat tali. Refleksi siklus I adalah karena penjelasan guru kurang maka guru memberikan penjelasan secara perlahan-lahan dan mengarahkan pada anak agar anak tidak berebut. Prosentase rata-rata siklus I sebesar 63,3%.

c. Siklus II

Hasil observasi Siklus II adalah Anak-anak lebih tertib dan teratur dalam pelaksanaan permainan, anak-anak dikondisikan dalam barisan sehingga lebih tertib dan permainan sangat terarah. Refleksi siklus II adalah Memberikan reward. Prosentase rata-rata siklus II sebesar 73,3%.

d. Siklus III

Hasil observasi Siklus III adalah Anak lebih bersemangat permainan dikemas dalam bentuk perlombaan, anak lebih termotivasi sehingga dapat melakukan permainan melompat tali yang baik dan tepat. Saat anak dapat melakukan permainan melompat tali yang tepat maka akan mendapat stiker bintang. Refleksi siklus III adalah Agar anak lebih semangat diberi reward tambahan. Berdasarkan pengamatan maka kemampuan motorik kasar anak meningkat dengan baik. Prosentase rata-rata siklus III sebesar 83,2%.

E. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, dan III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan motorik kasar dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 57,6%, siklus I mencapai 63,3%, siklus II, mencapai 73,3% dan pada siklus III mencapai 83,2%.

Strategi melompat tali dapat meningkatkan motorik kasar karena anak akan mendapatkan pengetahuan dan informasi, baik dari guru, teman, ataupun dari sumber-sumber lain. Anak mendapatkan pengetahuan dari guru misalnya saat ditunjukkan dengan media tali roncean karet gelang. Anak mendapat

informasi dari teman-teman saat teman yang membawa tali roncean karet gelang untuk melompat tali dengan berbagai variasi.

2. Implikasi

Kesimpulan di atas memberikan implikasi sebagai berikut:

- a. Melalui permainan tradisional lompat tali yang diterapkan pada anak TK Pertiwi Sribit mempunyai peranan yang berarti dalam meningkatkan motorik kasar anak. Motorik kasar anak tersebut meliputi melompat ketinggian 30-40cm, berlari sambil melompat seimbang tanpa jatuh, melompat ke berbagai arah.
- b. Melalui permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan keterampilan sosial dan bekerja anak, karena melalui permainan tradisional lompat tali secara aktif dapat menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain.
- c. Dengan motorik kasar anak yang meningkat maka akan memudahkan guru untuk mengajar aspek pengembangan yang lain. Melalui permainan tersebut secara kemampuan sosial juga akan membantu anak untuk dapat mengembangkan kemampuan sosialisasinya. Dengan kemampuan sosialisasinya anak akan belajar untuk hidup bersama masyarakat dan teman sebayanya. Selain itu melalui permainan tersebut melatih anak untuk berani menghadapi tantangan serta melatih kemampuan berinisiatif dalam memutuskan setiap masalah.

3. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang disertai dengan data dan bukti nyata ternyata melalui permainan tradisional lompat tali pada anak TK Pertiwi Sribit dapat meningkatkan motorik kasar anak, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Kepada Kepala Sekolah
Kepala sekolah dapat menyediakan media pembelajaran serta fasilitas yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran sehingga semua aspek pengembangan anak dapat berkembang dengan baik.
- b. Kepada Guru
Guru hendaknya menggunakan metode permainan tradisional lompat tali serta sering melakukan pendekatan terhadap anak dan membuat inovasi dalam pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan anak.
- c. Kepada Orang Tua Anak Didik
Orang tua hendaknya selalu melatih motorik kasar anak dengan metode permainan yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Kepada Peneliti Berikutnya
Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang serupa, tetapi dengan metode permainan yang berbeda untuk mendapatkan temuan yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Fitri. 2009. *Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah*. Surakarta: UMS.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik di TK*. Direktorat Jendran Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Emiliyana, Danika Martun. 2010. Peranan Permainan Gobak Sodor dalam Pengembangan Aspek Motorik dan Kognitif. Surakarta: UMS *Skripsi* (Tidak diterbitkan)
- Ernawati, 2009. Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Penggunaan Alat Peraga. Surakarta: UMS. *Skripsi* (Tidak diterbitkan)
- Mulyasa, 2009. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Murtini, 2011. Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Lempar Tangkap Bola. Surakarta: UMS. *Skripsi* (Tidak diterbitkan)
- Parjiyem. Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Luar Kelas. Surakarta: UMS. *Skripsi* (Tidak diterbitkan)
- Pontjopoetro, Soetoto dkk. 2003. *Permainan Anak*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Siagawati, Moniqa. 2007. Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional. *Skripsi*, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujono, Bambang. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. JakartaK Universitas Terbuka.
- Sumantri. 2005. *Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tim Penyusun Kamus PPPB. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II*. Jakarta: Balai Pustaka.

Yuliana. 2011. Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor. Surakarta: UMS *Skripsi* (Tidak diterbitkan)

[Http://www.id.wikipedia.org/Permainan Lompat Tali bagi Anak-anak](http://www.id.wikipedia.org/Permainan_Lompat_Tali_bagi_Anak-anak). Diakses pada tanggal 23 April 2012.