

MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELAS B HIJAU MELALUI PERMAINAN ENKLEK RINTANGAN DI TK NEGERI PEMBINA KOTA TASIKMALAYA

A Metta Apriliani¹, Yasbiati², Elan³

¹ Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

² Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

³ Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

Email: yasbiati@upi.edu

(Received: Nopember 2019; Accepted: Nopember 2019; Published: Desember 2019)

ABSTRACT

This research is based by the problems encountered in TK Negeri Pembina Tasikmalaya City associated with the improvement of locomotor child. Ideally the implementation of improved locomotor child movement skills is done through various activities, methods and media that can stimulate the locomotor child's movement skills but in practice in the field with media limitations and strategies. The ability of teachers in choosing a method leads to a lack of learning practices related to locomotor locomotion skills. This study was designed to see the effect of using the game of obstacles against the improvement of locomotor skill of the green group B children in the TK Negeri Pembina Tasikmalaya City after the use of game of engklek obstacle. This research uses classroom action research methods (PTK) model Kemmis and Taggart which is done in collaboration with teachers and principals. The object of the study is locomotor skill using the game of engklek obstacle. Data collection tool used is using a form of observation made by researchers and documented, while the data analysis techniques using descriptive qualitative and quantitative. Based on the action done as much as 3 cycles show the user of game engklek obstacles affect the increase of locomotor child's movement skills. of the study showed that the use of the game engklek obstacles can improve the locomotor skills of children group B Green TK Negeri Pembina Tasikmalaya City.

Keywords: Use Of Game Engklek Obstacles, Locomotor Motion Skills

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemui di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya berkaitan dengan peningkatan keterampilan gerak lokomotor anak. Idealnya pelaksanaan peningkatan keterampilan gerak lokomotor anak dilakukan melalui berbagai kegiatan, metode, dan media yang dapat merangsang keterampilan gerak lokomotor anak. Namun pada praktiknya di lapangan dengan keterbatasan media dan strategi, kemampuan guru dalam memilih metode menyebabkan kurangnya praktik pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan gerak lokomotor. Penelitian ini dirancang untuk melihat pengaruh penggunaan permainan engklek rintangan terhadap peningkatan keterampilan gerak lokomotor anak kelompok B Hijau di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya, setelah penggunaan permainan engklek rintangan diberikan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan Taggart yang dilakukan bekerja sama dengan guru. Objek penelitian adalah keterampilan gerak lokomotor menggunakan permainan engklek rintangan. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan berupa lembar observasi yang dibuat oleh peneliti dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan tindakan yang dilakukan sebanyak 3 siklus dengan, menunjukkan penggunaan permainan engklek rintangan, berpengaruh terhadap meningkatnya keterampilan gerak lokomotor anak.). Kendala yang diperoleh selama penelitian adalah mengkondisikan anak, namun peneliti telah berhasil mengatasinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan engklek rintangan dapat meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak kelompok B Hijau TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya.

Kata Kunci: Permainan Engklek Rintangan, Keterampilan Gerak Locomotor

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan pasal 1 ayat 1 tercantum bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. Pendidikan pada jalur formal salah satunya adalah PAUD.

PAUD adalah salah satu bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan yang bagi formal yang menyelenggarakan program pendidikan yang bagi usia empat tahun sampai enam tahun. Kelompok A untuk 4 – 5 tahun, kelompok B untuk 5 – 6 tahun. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membimbing dan mengembangkan potensi dan semua aspek perkembangan setiap anak sehingga dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tipe kecerdasannya. Semua aspek perkembangan sangat penting untuk dikembangkan dan diharapkan juga mampu adanya keseimbangan antara aspek yang satu dengan yang lainnya, khususnya perkembangan motorik kasar anak pada gerak lokomotor.

Permainan yang digunakan pada PAUD adalah permainan yang merangsang kreativitas dan menyenangkan (tidak ada unsur pemaksaan) dan sederhana. Pembinaan pengembangan motorik disini merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan aspek motorik secara optimal dan dapat merangsang perkembangan otak anak. Pengembangan aspek motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol dan melakukan koordinasi gerak tubuh, serta meningkatkan

keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat dan terampil.

Salah satu aspek kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan adalah kemampuan motorik kasar khususnya gerak lokomotor. Menurut Santrock (2002:225) pada setiap tahapan usia anak, anak memiliki kemampuan motorik kasar yang berbeda-beda. Berdasarkan Permen No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD tingkat pencapaian perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; melakukan permainan fisik dengan aturan; terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; melakukan kegiatan kebersihan diri. Berkaitan dengan komponen itu dapat diambil salah satu yang harus dikembangkan yaitu melakukan permainan fisik dengan aturan.

. Iskandar Beny (2003) menyatakan bahwa pengertian gerakan lokomotor merupakan suatu aktifitas atau tindakan memindahkan seluruh tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Perlu dikembangkan dengan tujuan membantu anak mengembangkan kemampuan menggunakan otot-otot besar untuk berpindah (menggunakan semua anggota tubuh) secara horizontal dan proyeksi tubuh. Gerakan-gerakan yang termasuk ke dalam gerakan lokomotor yaitu : melangkah, berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, berjingkat.

Namun pada umumnya kegiatan yang berkaitan dengan motorik kasar bagi anak TK masih relatif kurang atau belum optimal, kenyataannya pembelajaran jarang menggunakan permainan atau media. Khususnya pada pembelajaran motorik kasar pada gerak lokomotor , yang biasa dilakukan guru sehari-hari seperti pemanasan saja dan terkadang tidak melakukan kegiatan motorik kasar sehingga perkembangan kemampuan motorik kasar khususnya gerak lokomotor anak belum optimal. Ini menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga anak tidak termotivasi dan kurang

bersemangat ketika belajar bahkan hanya bergurau dengan temannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap kelas B Hijau di Tk Negeri Pembina kota Tasikmalaya, ternyata diidentifikasi masih ada anak yang kurang dalam kemampuan gerak lokomotor nya. Permasalahan tersebut diakibatkan dari faktor kurang menariknya penggunaan media pembelajaran dan kegiatan tentang gerak lokomotor dalam mengembangkan kemampuan gerak lokomotor anak. Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik kasar khususnya kemampuan gerak lokomotor yang optimal apabila mendapatkan stimulasi yang tepat. Jika anak kurang mendapat rangsangan maka akan membuatnya mudah bosan. Semakin anak merasa gembira maka semakin mudah pula ia menyerap pengetahuan. Maka dari itu perlu diadakannya suatu permainan fisik dengan aturan dengan menggunakan media yang bervariasi, karena dengan bermain pengetahuan yang diberikan tidak terkesan dipaksakan, dan selain menyenangkan dapat menjadikan ketercapaian perkembangan kemampuan gerak lokomotor yang optimal.

Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah Permainan Engklek Rintangan dengan menggunakan media papan berflanel yang dibuat dan dihias semenarik mungkin sehingga dapat menstimulasi gerak lokomotor anak.

Menurut Achroni (2012: hlm, 51) engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah di Indonesia. Di setiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda, antara lain tektek, ingkling, sundamanda atau sundah-mandah, jlang jling, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu, dan masih banyak lagi, tetapi bentuk

Berdasarkan latar belakang dan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelas B Hijau Melalui Permainan Engklek Rintangan Di Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya”

TINJAUAN PUSTAKA

1. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Menurut Sujiono (2013; hlm. 6) Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian anak usia dini atau anak pra sekolah adalah sosok individu yang berada pada rentang 0-6 tahun yang sedang tumbuh dan berkembang untuk menyiapkan masa yang akan datang.

b. Karakteristik anak usia 5-6 tahun

Menurut Syamsuar Mochthar (1987, hlm. 230) anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik antara lain:

- 1) Gerakan lebih terkontrol
- 2) Perkembangan bahasa sudah cukup baik
- 3) Dapat bermain dan berkawan
- 4) Peka terhadap situasi sosial
- 5) Mengetahui perbedaan kelamin dan status
- 6) Dapat berhitung 1-10

Berdasar karakteristik yang telah diurai maka dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun (kelompok B), mereka dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi. Dengan koordinasi gerakan yang baik anak mampu menggerakkan mata-tangan untuk mewujudkan imajinasinya kedalam bentuk gambar, sehingga penggunaan gambar karya anak dapat membantu meningkatkan kemampuan bicara anak.

2. Perkembangan Motorik Anak TK

a. Kemampuan Motorik

Menurut Sujiono Bambang (2011, hlm. 1.9) motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik adalah perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Aktivitas anak terjadi dibawah kontrol otak.

Menurut branta (dalam Nafiseh Khalajl 2013, hlm. 656) “...*motor skills provide the infrastructure for learning more complex games, sports, and dance skills in later life (Branta, Haubenstricker, Seefeldt.1984). The proficiency of gross motor skills is aprerequisite for children to experience success andenjoyment in organized and unorganized movementactivities (Woodard ,Surburg. 2001)...*” jadi keterampilan motorik menyediakan infrastruktur untuk mempelajari permainan yang lebih kompleks, olahraga, dan katerampilan menari dikemudian hari (Branta, Haubenstricker, Seefeldt. 1984). Kemahiran keterampilan motorik merupakan pesyarat bagi anak-anak untuk mengalami kesuksesan dan kesenangan dalam kegiatan gerakan yang terorganisir dan tidak terorganisir (Woodard, surburg, 2001).

b. Motorik Kasar Anak Usia Dini

Menurut Bambang Sujiono (2011, hlm. 1.13) perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua bagian, yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus. Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir, seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

3. Kemampuan Gerak Lokomotor

Menurut Samsudin (2008, hlm.20) pada dasarnya gerakan dapat diklasifikasikan kedalam lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif

Menurut Bambang Sujiono (2011, hlm. 4.6) gerak lokomotor adalah gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya. Berdasarkan Permen No. 136 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD tingkat pencapaian perkembangan keterampilan gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun adalah melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan ; melakukan permainan fisik dengan aturan; terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Menurut Yulingga (Dalam jurnal, 2015, hlm. 62) gerak lokomotor adalah gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Macam-macam gerak lokomotor, yaitu : lari, lompat, loncat, leaping, jingkat, menderap, sliding, skiping, rolling, dan memanjat.

a. Jenis-jenis Gerak Lokomotor

Menurut Bambang Sujiono (2011, hlm. 12.3) beberapa gerakan yang termasuk pada gerakan lokomotor adalah melangkah, berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, merayap, berjingkat, dan berguling

- 1) Melangkah, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggerakkan salah satu kaki ke depan, belakang, samping, atau serong dengan diikuti kaki yang satunya lagi.
- 2) Berjalan, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan melangkahkan kaki secara berulang-ulang dan bergantian, di mana salah satu kaki pasti menginjak bumi.
- 3) Berlari, yaitu mirip berjalan, namun dengan jangkauan yang lebih jauh dan ada waktu, dimana kedua kaki tidak menginjak bumi.
- 4) Melompat, yaitu memindahkan tubuh ke depan dengan bertumpu pada salah satu kaki dan mendarat dengan kedua kaki.
- 5) Meloncat, yaitu memindahkan tubuh ke depan atau ke atas dengan bertumpu pada kedua kaki dan mendarat dengan kedua kaki.

- 6) Merangkak, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan, kedua lutut dan kedua ujung kaki.
- 7) Merayap, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan sampai siku dan badan bagian depan mulai dari dada sampai ujung kaki.
- 8) Berjingkat, yaitu memindahkan tubuh kedepan dengan cara bertumpu pada salah satu kaki baik kiri maupun kanan dan mendarat pada kaki yang sama.
- 9) Berguling, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan cara merebahkan diri lalu menggulingkan seluruh badan ke kanan atau ke kiri.

4. Permainan Engklek Rintangan

Menurut Achroni (2012, hlm. 45) permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu pertaturan permainan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Menurut Bambang Sujiono (2011, hlm. 10.5) tujuan utama memodifikasi permainan adalah membuat permainan menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Permainan harus dapat memberikan pengalaman berhasil bagi anak jika kita menginginkan anak selalu terlibat dalam permainan-permainan berikutnya.

Permainan engklek rintangan yaitu permainan engklek yang menggunakan aturan dan rintangan saat bermain, pada engklek biasanya hanya menggunakan satu gerakan yaitu melompat pada permainan engklek rintangan menggunakan berbagai gerakan ada berjalan dan berlari, berjalan jingjit, melompat dan melompat. Ada nya aturan-aturan dan gerakan-gerakan variasi dalam permainan engklek rintangan ini, media yang digunakan tidak hanya berbentuk permainan engklek biasa nya melainkan untuk aturan yang baru dan bentuk yang baru.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Desain Penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas kolaboratif, dalam hal ini peneliti menekankan pada kegiatannya ada keterlibatan pihak lain di luar peneliti. Pihak lain yang dimaksud adalah guru kelas atau guru pamong kelompok A. Jadi, peneliti akan berkolaborasi dengan guru kelas agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam penggunaan alat permainan edukatif Maze pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya.

Menurut Suharsimi Arikunto, (2013, hlm. 3) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh anak.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Kemmis & Mc. Taggart. Model Kemmis & Mc. Taggart ini terdiri dari empat tahap dalam tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Rancangan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan yaitu peneliti menyusun rencana perumusan masalah, tujuan dan membuat rencana pelaksanaan tindakan kelas termasuk didalamnya instrumen dan perangkat pembelajaran. Pada tahap perencanaan tindakan kelas ini akan dilakukan dengan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan rencana pelaksanaan penelitian yang akan diteliti. Peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), lembar observasi anak, perekam data seperti handphone dan Media papan berflanel untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan yaitu upaya peneliti untuk meningkatkan pemahaman tentang

keterampilan gerak lokomotor anak dan mengamati sejauh mana penguasaan guru serta respon anak terhadap tindakan yang diberikan melalui penggunaan Permainan Engklek Rintangan. Pada tahap ini guru melakukan kegiatan menggunakan Permainan Engklek Rintangan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak.

c. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian untuk guru dan anak. Selama kegiatan berlangsung peneliti mengamati segala proses dalam aktivitas pembelajaran penggunaan Permainan Engklek Rintangan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak dengan memberi penilaian berdasarkan instrumen yang ada dilembar pengamatan.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan. Tahapan refleksi ini dilakukan dengan melihat keseluruhan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siklus I. Dengan adanya refleksi peneliti dapat mengetahui ketercapaian dari mulai perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan. Apabila dalam penelitian penggunaan Permainan Engklek Rintangan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak belum tercapai maka diulangi kembali dengan melakukan tahapan selanjutnya.

2. Partisipan dan Tempat Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa (TK) Taman Kanak-Kanak Pembina Kota Tasikmalaya kelompok B (Usia 5-6 Tahun) yang berjumlah 15 orang, yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Objek penelitian adalah Penggunaan Permainan Engklek Rintangan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak usia dini. Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif ini peneliti dibantu oleh guru pamong yang mengajar dikelas tersebut dan kepala sekolah, yaitu sebagai berikut:

Nama : Hj. Yani H, S.Pd. AUD

Tugas : Observer

Nama : Elis Hasanah, S.Pd. AUD

Tugas : Observer

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B Hijau TK Negeri Pembina yang berada di Jl. Lingkar Dadaha (Blk GGM) RT 001 RW 001 Kelurahan Nagarawangi Kecamatan Cihideng Kota Tasikmalaya. Telah berdiri sejak tahun 2002 dan cukup baik perkembangannya.

3. Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data Kuantitatif dan data Kualitatif.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi adalah daftar kegiatan-kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Lembar observasi ini untuk mencatat pengamatan yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Instrumen dalam penelitian ini yaitu terdiri dari :

- Lembar observasi kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran harian (APKG I)
- Lembar observasi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran (APKG II)
- Lembar observasi kemampuan guru dalam pembelajaran menggunakan Permainan Engklek Rintangan
- Lembar Observasi keterampilan gerak lokomotor anak

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti :

- Observasi

Menurut Johni Dimiyati (2013, hlm. 92) metode observasi merupakan metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Teknik ini menggunakan lembar observasi yang didalamnya terdapat butir-butir pernyataan dan pilihan jawaban yang menggambarkan kondisi guru dan siswa saat melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan penggunaan Permainan Engklek Rintangan

- Dokumentasi

Menurut Johni Dimiyati (2013, hlm. 100) metode dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel berupa, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger

nilai, dan lain-lain. Dokumentasi ini dilakukan setiap saat dari observasi kondisi awal, pelaksanaan penelitian, hingga pada saat evaluasi kemampuan motorik halus anak.

4. Analisis Data

a. Teknik Analisis Data

Teknik kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh setiap tindakan yang dilakukan. Sedangkan analisis data kualitatif model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 337-345) mengemukakan aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*.

b. Indikator keberhasilan

Ukuran keberhasilan belajar ditentukan melalui taraf minimal. Taraf minimal yang ditentukan adalah keberhasilan minimal 75%. Hal ini Sesuai dengan pendapat Djamarah (2013, hlm. 108) mengemukakan tentang taraf atau tingkat keberhasilan belajar, yaitu sebagai berikut :

- 1) Apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau bahkan maksimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru.
- 2) Apabila 75% atau lebih besar dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan kurang (dibawah taraf minimal), maka proses belajar mengajar berikutnya hendaknya bersifat perbaikan (*remedial*).

Menurut Ngilim Purwanto (dalam Yeni Yuliani, 2017, hlm. 36) Berdasarkan kriteria keberhasilan diatas untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian ini menggunakan rumus penilaian dengan persen. Rumus penilaian dengan persen adalah nilai yang dihitung dalam bentuk persen berdasarkan skor yang diperoleh anak. Cara pemerolehan penilaian dalam persen sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

c. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah prosedur tersebut dilakukan minimal tiga siklus. Berikut prosedur penelitian dilaksanakan seperti prosedur di bawah ini.

- 1) Orientasi dan Identifikasi Masalah, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya.
- 2) Perencanaan Tindakan, penentuan waktu penelitian, penentuan aspek kemampuan motorik halus anak, mempersiapkan instrument, memvalidasi instrument.
- 3) Pelaksanaan Tindakan Penelitian
 - a) Tindakan siklus I : perencanaan tindakan pembelajaran, pelaksanaan tindakan pembelajaran, observasi pelaksanaan tindakan, dan refleksi.
 - b) Tindakan siklus II: perencanaan tindakan pembelajaran, pelaksanaan tindakan pembelajaran, observasi pelaksanaan tindakan, dan refleksi.
 - c) Tindakan siklus III: perencanaan tindakan pembelajaran, pelaksanaan tindakan pembelajaran, observasi pelaksanaan tindakan, dan refleksi.

d. Isu Etik

Penelitian ini merupakan suatu penanganan permasalahan terhadap kemampuan motorik halus anak. Sehingga pada penelitian ini tidak memiliki dampak negatif terhadap partisipan, baik bagi anak, orang tua, maupun guru di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. Dalam penelitian ini identitas dari subjek penelitian dirahasiakan dan hanya ditulis inisialnya saja untuk menjaga privasi partisipan. Peneliti memberikan *treatment* kepada subjek penelitian yang dipastikan tidak merugikan pihak-pihak yang terlibat serta sesuai kebutuhan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang dialami. *Treatment* yang digunakan peneliti yaitu penggunaan Permainan Engklek Rintangan, hal ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

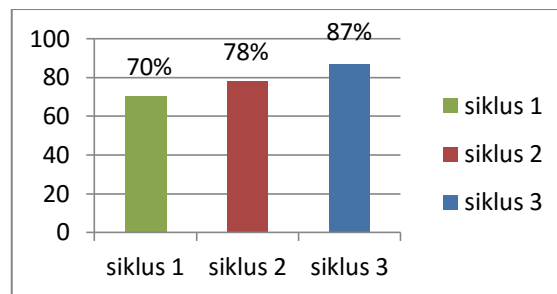
- a. Guru mengalami peningkatan kemampuan merancang pembelajaran khususnya dalam kegiatan penggunaan Permainan Engklek Rintangan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak yaitu sekurang-kurangnya sudah mencapai 75%.
- b. Guru mengalami peningkatan kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran khususnya dalam penggunaan Permainan Engklek Rintangan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak. Penggunaan pembelajaran menggunakan Permainan Engklek Rintangan yang bervariasi, serta teknik pengenalannya merata kepada seluruh anak secara individu dan sekurang-kurangnya mencapai 75% dari jumlah indikator yang telah ditetapkan.
- c. Anak mengalami peningkatan keterampilan gerak lokomotor melalui penggunaan Permainan Engklek Rintangan. Keberhasilan tersebut telah mencapai kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Dan hasil dari tujuan penelitian ini dipaparkan dalam pembahasan sebagai berikut:

1. Hasil Kemampuan Guru dalam Perencanaan Pembelajaran

Dari data hasil observasi penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada siklus I sampai dengan siklus III ternyata dalam kemampuan guru merencanakan pembelajaran harian mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I, jumlah skor yang diperoleh guru dalam merencanakan pembelajaran adalah 11,2 dengan rata-rata 2,8 dan persentase 70% dengan kriteria cukup. Pada siklus II diperoleh peningkatan menjadi 12,8 dengan rata-rata 3,2 dan persentase 78% dengan kriteria baik. Dan pada siklus III diperoleh peningkatan menjadi 14 dengan rata-rata 3,5 dan persentase 87% dengan kriteria sangat baik.

Untuk memperjelas perbandingan peningkatan kemampuan guru dalam melakukan perencanaan pembelajaran harian dari siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.1
Diagram Peningkatan Pencapaian Perencanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

2. Hasil Kemampuan Guru dalam Proses Pembelajaran Menggunakan APE Maze

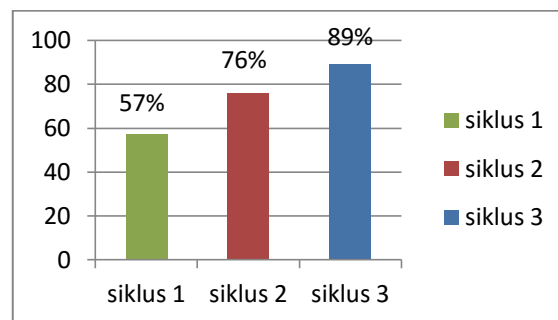
Kemampuan guru dalam proses pembelajaran menggunakan Permainan Engklek Rintangan dapat meningkatkan aktivitas anak dalam pembelajaran. Kemampuan guru dalam proses pembelajaran secara umum, pada siklus I mencapai 7,6 dengan rata-rata 2,5 dan persentase 64% dengan kriteria cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek yang masih kurang dan perlu ditingkatkan diantaranya yaitu memeriksa kesiapan siswa, kurang melakukan apersepsi. Oleh karena itu, untuk perbaikan tindakan selanjutnya yaitu sebelum pembelajaran dimulai seharusnya guru terlebih dahulu memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran seperti melakukan tanya jawab, bercakap-cakap ataupun bernyanyi sehingga menarik perhatian anak. Serta sebelum penyampaian materi, guru melakukan apersepsi mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan anak pada hari sebelumnya. Pada siklus II kekurangan tersebut sudah diperbaiki sehingga mengalami peningkatan menjadi 9,5 dengan rata-rata 3,2 dan presentase 79% dengan kriteria baik. Meskipun demikian, tentunya masih terdapat beberapa aspek yang harus ditingkatkan yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran, belum sesuai

dengan alokasi waktu yang telah ditentukan, serta masih menggunakan bahasa lisan yang tidak sesuai dengan EYD. Oleh karena itu perbaikan selanjutnya guru melakukan persiapan yang lebih matang saat melaksanakan pembelajaran dengan memperhatikan alokasi waktu serta menggunakan bahasa lisan yang baik dan benar. Pada siklus III kekurangan tersebut diperbaiki sehingga meningkat menjadi 10,7 dengan rata-rata 3,6 dan presentase 89% dengan kriteria sangat baik.

Sedangkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Permainan Engklek Rintangan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya, dari data hasil observasi pada siklus I diperoleh skor 39 dengan persentase 57% dengan kriteria cukup. Namun masih terdapat beberapa kendala yang masih kurang dan perlu ditingkatkan seperti pada aspek persiapan, guru harus lebih mempersiapkan aturan permainan dan pada aspek pelaksanaan dan penilaian guru kurang melibatkan serta kurang memotivasi anak agar mau mengerjakan tugas dengan baik. Kelemahan-kelemahan pada siklus I sudah diperbaiki pada siklus II sehingga hasil observasi penggunaan Permainan Engklek Rintangan pada siklus II dapat meningkat. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 52 dengan persentase 76% dan termasuk kedalam kriteria baik. Meskipun demikian ternyata masih diperoleh kelemahan yaitu guru belum mengkondisikan tempat duduk anak sehingga ada anak yang tidak dapat dibimbing oleh guru pada saat menggunakan Maze, maka dari kelemahan-kelemahan pada siklus II sudah diperbaiki pada pelaksanaan siklus III, sehingga penggunaan Permainan Engklek dapat meningkat secara optimal menjadi 62 dengan persentase 89% dan termasuk kedalam kriteria sangat baik, ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam pembelajaran menggunakan Permainan Engklek Rintangan sudah termasuk dalam kriteria keberhasilan yang diinginkan.

Untuk memperjelas perbandingan peningkatan kemampuan guru dalam

penggunaan APE Maze dari siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.2
Diagram Peningkatan Kemampuan Guru dalam Penggunaan Permainan Engklek Rintangan Pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

3. Hasil Keterampilan Gerak Locomotor Anak

Berdasarkan data hasil observasi pada siklus I sampai dengan siklus III menunjukkan bahwa keterampilan gerak lokomotor anak melalui penggunaan Permainan Engklek Rintangan pada kelompok B Hijau (Usia 5-6 tahun) di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya menunjukkan peningkatan dan perubahan yang lebih baik dari sebelumnya.

Pada siklus I hasil keterampilan gerak lokomotor anak dalam aspek melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi hanya 3 orang anak yang termasuk kedalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), 5 orang anak yang termasuk kedalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 6 orang anak termasuk kedalam kriteria Mulai Berkembang (MB), dan 1 orang yang termasuk kedalam kriteria Belum Berkembang (BB). Pada aspek mampu berpindah tempat hanya 2 orang anak yang termasuk kedalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), 5 orang anak yang termasuk kedalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 7 orang anak termasuk kedalam kriteria Mulai Berkembang (MB), dan 1 orang yang termasuk kedalam kriteria Belum Berkembang (BB). Pada aspek melakukan permainan dengan aturan fisik terdapat 3 orang anak yang termasuk kedalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), 5 orang anak yang termasuk kedalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan

(BSH), 7 orang anak termasuk kedalam kriteria Mulai Berkembang (MB), dan 1 orang yang termasuk kedalam kriteria Belum Berkembang (BB). Dari hasil tersebut diperoleh rata-rata keterampilan gerak lokomotor anak sudah termasuk dalam kriteria Mulai Berkembang (MB), hal tersebut belum dikatakan mencapai keberhasilan yang diinginkan karena sebagian besar perkembangan anak belum optimal. Masih terdapat anak yang kesulitan dalam melakukan gerakan karena anak kurang memperhatikan guru sehingga ketika permainan dimulai ada yang tidak bisa dengan apa yang telah dicontohkan. Oleh karena itu guru memotivasi anak untuk lebih baik lagi dengan memberi reward kepada anak seperti stiker bintang dan emoticon jika anak berhasil mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan yang dicontohkan guru. Pemberian motivasi dapat memberikan pengaruh baik bagi anak sehingga anak lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II bahwa anak kelompok B hijau pada aspek melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi ternyata sudah mengalami peningkatan, sudah tidak ada anak yang termasuk kedalam kriteria Belum Berkembang (BB), untuk kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 6 orang anak, untuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 5 orang anak, selanjutnya untuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 4 orang anak.

Pada aspek mampu bergerak berpindah tempat juga mengalami peningkatan ternyata tidak ada anak yang termasuk kedalam kriteria Belum Berkembang (BB), untuk kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 5 orang anak, untuk kriteria Berkembang sesuai Harapan (BSH) terdapat 6 orang anak, selanjutnya untuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 4 orang anak.

Pada aspek ketepatan melakukan permainan fisik dengan aturan ternyata mengalami peningkatan tidak ada anak yang termasuk kedalam kriteria Belum Berkembang (BB), untuk kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 6 orang anak, untuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 6

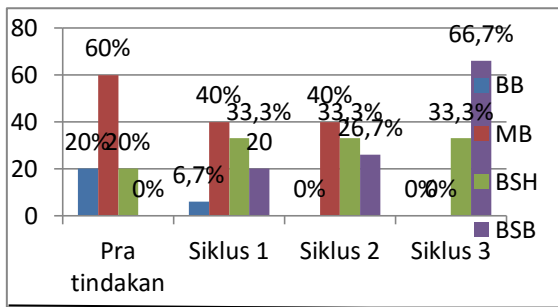
orang anak. Selanjutnya untuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 3 orang anak. Jika dilihat maka hasil tersebut meningkat jika dibandingkan dengan siklus I. Meskipun demikian, peneliti berasumsi bahwa pelaksanaan pada siklus II belum dikatakan maksimal, sehingga peneliti berkesimpulan bahwa perlu diadakan siklus selanjutnya untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor dengan target yang diinginkan.

Hasil observasi siklus III terlihat pada aspek melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi ternyata tidak ada anak yang termasuk kedalam kriteria Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), untuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 5 orang anak atau. Selanjutnya untuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 10 orang anak.

Pada aspek mampu bergerak berpindah tempat ternyata tidak ada anak yang termasuk kedalam kriteria Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), untuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 6 orang anak. selanjutnya untuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 9 orang anak.

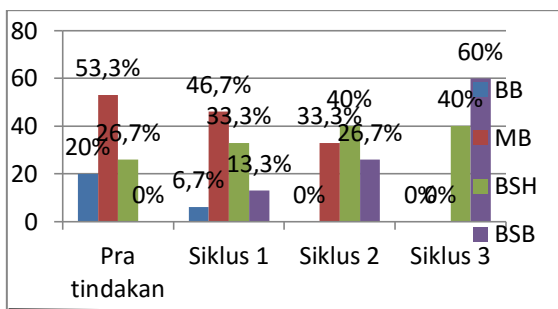
Pada aspek ketepatan melakukan permainan fisik dengan aturan ternyata tidak ada anak yang termasuk kedalam kriteria Belum Berkembang (BB) dan mulai Berkembang (MB), untuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 6 orang anak. Untuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 9 orang anak. Data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan gerak lokomotor anak pada siklus III mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II. Sehingga penelitian ini dihentikan hingga siklus III.

Untuk memperjelas perbandingan peningkatan kemampuan motorik halus anak pada setiap aspek dari siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada diagram berikut ini:



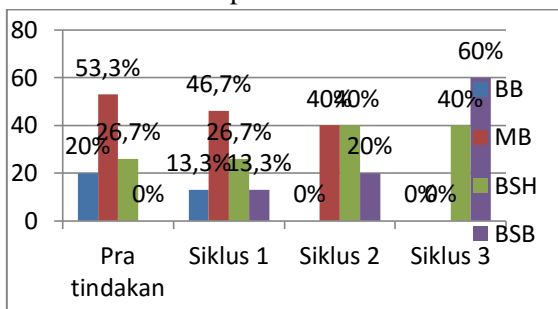
Gambar 4.3

Diagram Perbandingan Aspek melakukan Gerakan Tubuh Secara Terkoordinasi dari Siklus I Sampai Siklus III



Gambar 4.4

Diagram Perbandingan Aspek Mampu Bergerak Berpindah Tempat Dari Siklus I Sampai Siklus III



Gambar 4.5

Diagram Perbandingan Aspek ketepatan Melakukan Permainan Fisik Dengan Aturan Dari Siklus I Sampai Siklus III

KESIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas kolaboratif yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus mengenai penggunaan permainan engklek rintangan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak usia dini kelompok B Hijau di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan guru dalam merancang perencanaan pembelajaran harian (RPPH)

melalui penggunaan permainan engklek rintangan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor pada kelompok B Hijau di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya, dengan memperhatikan petunjuk penelitian tindakan kelas dan hasil refleksi atau perbaikan dari setiap siklus menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang perencanaan pembelajaran harian (RPPH) melalui penggunaan permainan engklek rintangan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak pada kelompok B Hijau di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya.

2. Proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan engklek rintangan untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak ternyata dapat meningkatkan kemampuan guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak pada kelompok B Hijau di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. Hasil tersebut karena adanya perbaikan atau refleksi dari setiap siklusnya. Permainan engklek rintangan juga dapat menambah wawasan guru dalam memilih suatu kegiatan yang menyenangkan dan kreatif untuk diterapkan dan disesuaikan dengan tujuan dari setiap kegiatan pembelajaran yang diadakan.
3. Keterampilan gerak lokomotor anak pada kelompok B Hijau di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya melalui penggunaan permainan engklek rintangan ternyata mengalami peningkatan dari setiap siklusnya.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melalui permainan engklek rintangan dapat meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak, maka kesimpulan tersebut dapat berpengaruh positif pada guru dalam mempertimbangkan proses pembelajaran untuk mencoba menerapkan permainan engklek rintangan untuk

digunakan pada pembelajaran selanjutnya.

2. Secara praktis hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk meningkatkan kualitas siswa melalui penggunaan permainan engklek rintangan dalam proses pembelajaran.

C. REKOMENDASI

1. Rekomendasi untuk guru TK

Guru diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan gerak lokomotor anak dengan menggunakan permainan engklek rintangan. Guru diharapkan dapat memilih kegiatan permainan yang menarik dan kreatif dalam setiap pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan gerak lokomotor anak. Lebih dikembangkan lagi agar lebih bervariasi

2. Rekomendasi untuk Sekolah (Lembaga Pendidikan)

- a. Bagi lembaga pendidikan hendaknya menunjang setiap fasilitas pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
- b. Pihak sekolah hendaknya dapat memberikan pelatihan dan memotivasi guru agar lebih kreatif dalam memberikan kegiatan-kegiatan yang variatif dalam pembelajaran, seperti membuat media-media pembelajaran yang dapat menarik minat anak, kreatif serta tentunya menambah rasa ingin tahu anak dan anak senang dengan media yang menarik, sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai tujuan yang seharusnya dicapai.
- c. Setiap program pembelajaran hendaknya disusun dan direncanakan dengan matang agar setiap proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan tepat sasaran sesuai tujuan pembelajaran yang akan digunakan.

3. Rekomendasi untuk Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik akan mencoba penelitian ini hendaknya lebih cermat dan lebih mengupayakan pengkajian teori-teori yang berkaitan dengan keterampilan gerak lokomotor pada anak usia dini, dan

sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan gerak lokomotor, anak yang belum terlibat dalam penelitian ini agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *“mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional”*. Jogjakarta: BUKU KITA.
- Arikunto, S, dkk. (2008). *“Penelitian Tindakan Kelas”*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *“Prosedur Penelitian”*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *“Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional”*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2005). *“Pengembangan Motorik Anak Usia Prasekolah”*. Bandung: Pusat Pengembangan Penataran Guru Tertulis
- Dimiyati, J. (2013). *“Metodologi Penelitian dan Aplikasi pada Pendidikan Anak Usia Dini”*. Jakarta: Penada Media Group
- Djamarah, Syaiful B, dan Aswan Zain, (2013). *“Strategi Belajar Mengajar”*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Isjoni. (2011). *“Model Pembelajaran Anak Usia Dini”*. Bandung: ALFABETA
- Iskandar Beny. (2003). *“Pengembangan motorik anak usia pra sekolah”*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional.
- Latif, M Dkk. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Nafiseh Khalaj, dan Saidon Amri. (2013). *“Mastery Of Gross Motor Skills”*

- Nugraheni, Septi. (2015). “*Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Kelompok A TK Puspasiwi 2 Slemen*”. Jogjakarta: UNY FIP Prodi PGPAUD.
- Nurhidayah, dkk. (2016). *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara*. 4 (2), hlm. 2-10.
- Nurani S, Yuliani. (2013). “*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*”. Jakarta: INDEKS .
- Jamil, Ruhil. (2017). “*Peran Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Mukhlisin Medan TA. 2016/2017*”. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Santrock John. W . (2002). *Life-span Development*. (terjemahan: Judo Damanik dan Achmad Chusairi). Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2013). “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*”. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Bambang. (2011). “*Metode Pengembangan Fisik*”. Jakarta: UNIVERSITAS TERBUKA.