



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN ENKLEK ANAK KELOMPOK B TK ABA SILIRAN II TAHUN AJARAN 2021/2022

Pujiningsih

TK ABA Siliran II, Galur, Kulon Progo, Yogyakarta, Indonesia

Artikel Info

Riwayat Artikel:

Dikirim 20-09-2022

Diperbaiki 25-09-2022

Diterima 30-09-2022

Kata Kunci:

Kemampuan Motorik Kasar
Permainan Engklek
Anak kelompok B

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan engklek anak kelompok B TK ABA Siliran II. Kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam kekuatan, keseimbangan, dan kelincahan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berjumlah 19 anak, yang terdiri dari 10 anak perempuan, dan 9 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yakni panduan observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK ABA Siliran II dapat ditingkatkan melalui permainan engklek. Hal ini dibuktikan dari hasil yang dicapai pada tindakan siklus 1, kemampuan motorik kasar dengan dengan capaian BB rata-rata mencapai 2 anak (10%), MB rata-rata mencapai 11 anak (58%), BSH rata-rata mencapai 3 anak (17%), dan kemampuan motorik kasar dengan capaian BSB rata-rata mencapai 3 anak (17%). Pada tindakan siklus 2, kemampuan motorik kasar dengan capaian BB rata-rata mencapai 0 anak (0%), MB rata-rata mencapai 0 anak (0%), BSH rata-rata mencapai 3 anak (16%), dan kemampuan motorik kasar dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%). Langkah-langkah yang efektif dalam penelitian ini dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK ABA Siliran II, yaitu 1) Guru mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi lima kelompok main, 2) Untuk memacu semangat dan rasa percaya diri anak dalam mengemukakan pendapat, maka peneliti memberikan reward berupa pita untuk anak yang mampu melakukan permainan engklek dengan baik, 3) permainan engklek dibuat dengan variasi warna, sehingga diharapkan anak lebih tertarik.

Ini adalah artikel open access di bawah lisensi [CC BY-SA](#).



Penulis Koresponden:

Pujiningsih

TK ABA Siliran II, Galur, Kulon Progo, Yogyakarta, Indonesia

Email: pujiningsih1970@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Maka dari itu penting mengarahkan dan membimbing anak dengan membangun karakter positif pada anak dan menyeimbangkan seluruh aspek perkembangannya agar berkembang sesuai dengan tahap usianya. Satuan pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan yaitu, nilai moral dan agama (spiritual), fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kognitif (daya pikir dan daya cipta), social emosional (sikap dan perilaku serta beragama), dan bahasa sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Dari berbagai macam aspek perkembangan salah satunya adalah kemampuan motorik. Kegiatan pengembangan motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada pengembangan motorik kasar dan motorik halus anak. Menurut Rahyubi (2012:222) menyatakan bahwa aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya.

Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya dirinya akan terus meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan motorik kognitifnya.

Berdasarkan pengamatan awal saat dilaksanakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di TK ABA Siliran II dari 19 anak kelompok B, diketahui 4 orang anak yang memiliki kemampuan motorik kasar berkembang sangat baik, sehingga masih terdapat 15 anak yang kesulitan mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Hal ini terlihat dari beberapa anak belum dapat berdiri dengan mengangkat satu kaki dalam durasi 3 detik, beberapa anak terlihat kesulitan menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh ketika berdiri dengan satu kaki. Selanjutnya gerakan anak belum terkoordinasi dengan baik antara tangan dan kaki ketika berjalan, beberapa anak kesulitan ketika melangkahkan kaki kanan dan tangan kanan yang kearah depan, seharusnya kaki kanan melangkah ke depan diikuti dengan tangan kiri.

Selama ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak sudah dilakukan melalui berbagai permainan namun kebanyakan belum bervariasi dan monoton sehingga membuat anak didik menjadi cepat bosan, dan anak menjadi kurang aktif. Demikian juga dalam kegiatan permainan, guru belum menguasai permainan tertentu sehingga perkembangan anak menjadi terhambat. Selain itu masalah yang lain adalah kurangnya penggunaan sumber belajar untuk mendukung suatu kegiatan belajar mengajar. Padahal sumber belajar langsung anak dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuannya secara langsung dan konsep yang tertanam jauh lebih bermakna, selain dapat memotivasi anak dan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu dengan menggunakan metode bermain melalui permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu permainan tradisional engklek. Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya.

Mulyati (2013:46) menjelaskan bahwa dinamakan engklek karena bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya 'engklek'. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi laki-laki pun begitu melihat bisa ikut

bergabung bermain. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 anak. Tempat bermain tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah. Melalui permainan engklek kemampuan fisik motoric anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat, serta melatih keseimbangan karena permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya. Selain itu melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gacuk/kreweng.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka dilakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok B TK ABA Siliran II Tahun Ajaran 2021/2022”.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan sekolah yg dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan teman sejawat secara partisipatif melakukan sebagai mitra peneliti melaksanakan penelitian. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan mulai pada bulan Februari s.d April 2022 Tahun Ajaran 2021/2022 di Kelompok B TK ABA Siliran II yang berada di Kecamatan Galur, Kabupaten Kulon Progo.

Subjek dalam dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK ABA Siliran II, Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 19 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 9 anak perempuan dengan kisaran usia dan berusia 4-6 tahun. Penelitian ini dilakukan secara klasikal yang diikuti oleh seluruh anak secara bergantian/shift.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif terdiri dari data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif diperoleh dari observasi tentang kemampuan anak dalam motorik kasar yang menunjuk pada data kualitas obyek penelitian yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sesuai Harapan). Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap penelitian. Tahapan dari setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dengan menggunakan instrumen lembar observasi, serta dokumentasi dengan foto-foto yang diambil selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Rancangan lembar observasi dalam melaksanakan kegiatan permainan engklek antara lain: 1) Lembar observasi hasil belajar anak, 2) Lembar observasi aktivitas belajar anak, 3) Lembar observasi aktivitas guru.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif, dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi tentang kemampuan anak dalam motorik kasar yang menunjuk pada data kualitas obyek penelitian yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sesuai Harapan). Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari jumlah skor nilai kemampuan anak dalam motorik kasar. Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase. Data nantinya dianalisis dengan menggunakan rumus statistik sederhana, yaitu dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

di mana:

P = Presentase

F = Jumlah anak yang memperoleh nilai tertentu

N = Jumlah seluruh anak

Dengan demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan kemampuan anak dalam motorik kasar yang telah dicapai setelah distimulasi menggunakan permainan engklek.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran motorik kasar. Yaitu data kualitatif diperoleh dari observasi tentang aktivitas guru yang menunjuk pada data kualitas obyek penelitian yaitu dengan kriteria penilaian AB (Amat Baik), B (Baik), C (Cukup), D (Kurang). Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor nilai jumlah “Ya” dan jumlah “Tidak”. Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah YA}}{38} \times 100\%$$

Amat Baik (AB)	90	AB	100
Baik (B)	80	B	90
Cukup (C)	70	C	80
Kurang (K)	70		

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila mencapai 80% dari 19 anak dari total jumlah anak mendapat skor 4. Selanjutnya indikator keberhasilan aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran motorik kasar terlihat dari semua anak, berminat, mengikuti aturan dalam permainan engklek. Kriteria keberhasilan aktivitas anak dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari total jumlah anak mendapat skor 4.

Sedangkan indikator aktivitas guru selama melaksanakan kegiatan pembelajaran permainan engklek apabila guru mendapat kriteria Baik dengan nilai 80 B 90.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Kondisi Awal

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengadakan penelitian adalah mengetahui kemampuan awal anak sebelum tindakan dilaksanakan. Dari hasil observasi awal yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK ABA Siliran II, sebagian besar anak belum berkembang sesuai harapan. Kemampuan motorik kasar sebelum tindakan pada anak kelompok B TK ABA Siliran II dapat dideskripsikan bahwa pada indikator kemampuan motorik kasar, sebagian besar anak belum berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil yang dicapai pada pengamatan sebelum tindakan, dapat ditegaskan bahwa anak yang memenuhi indikator kemampuan motorik kasar yaitu kekuatan, keseimbangan, kelincihan, rata-rata kemampuan anak baru mencapai skor 1 dengan jumlah anak mencapai 5 anak (26%) dan skor 2 mencapai 10 anak (53%).

3.2 Hasil Pelaksanaan Pra Siklus

Pelaksanaan kegiatan pra siklus dilaksanakan dengan cara peneliti melakukan kegiatan survey awal dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal subyek penelitian tentang kemampuan motorik kasar. Hasil pra siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Kemampuan Awal motorik kasar sebelum Tindakan

Hasil yang dicapai	Indikator											
	Kekuatan				Keseimbangan				Kelincihan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Jumlah	2	13	3	1	5	10	3	1	7	8	3	1
Prosentase	10	69	16	5	25	52	16	5	37	42	16	5

Berdasarkan hasil yang dicapai pada pengamatan sebelum tindakan, dapat ditegaskan bahwa anak yang memenuhi indikator kemampuan motorik kasar yaitu kekuatan, keseimbangan, kelincuhan belum berkembang sesuai harapan.

3.3 Hasil Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, Selasa, dan Rabu tanggal 07, 08, dan 09 Maret 2022. Waktu kegiatan mulai jam 08.00 sampai dengan jam 09.30 WIB, yang terbagi dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan motorik kasar melalui permainan engklek meliputi indikator kekuatan, keseimbangan dan kelincuhan. Hasil pengamatan diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Kemampuan motorik kasar Siklus I

Siklus 1	Kekuatan				Keseimbangan				Kelincuhan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Pertemuan I	1	13	1	4	2	12	2	3	2	14	2	1
Persentase %	5	69	5	21	10	63	10	17	10	75	10	5
Pertemuan 2	1	9	5	4	1	11	4	3	1	13	4	1
Persentase %	5	48	26	21	5	58	21	16	5	69	21	5
Pertemuan 3	0	9	5	5	1	10	4	4	1	12	4	2
Persentase %	0	48	26	26	5	53	21	21	5	63	21	10
Rata-rata Siklus I	1	10	4	4	2	11	3	3	2	13	3	1
Rata-rata Persentase	5	53	21	21	10	58	17	17	10	69	17	5

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK ABA Siliran II pada tindakan siklus 1, dapat ditegaskan bahwa kemampuan motorik kasar dengan capaian BB rata-rata mencapai 2 anak (10%), kemampuan motorik kasar dengan capaian MB rata-rata mencapai 11 anak (58%), kemampuan motorik kasar dengan capaian BSH rata-rata mencapai 3 anak (17%), dan kemampuan motorik kasar dengan capaian BSB rata-rata mencapai 3 anak (17%).

Pengamatan yang dilakukan dalam aktivitas belajar anak meliputi minat, dan mengikuti aturan permainan. Hasil pengamatan diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 3. Aktivitas Belajar Siswa Kelompok B pada Tindakan Siklus I

Siklus 1	Berminat				Mengikuti aturan permainan			
	1	2	3	4	1	2	3	4
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Pertemuan I	1	8	5	5	3	11	3	2
Persentase %	5	43	26	26	16	58	16	10
Pertemuan 2	0	8	6	5	2	12	3	2
Persentase %	0	43	31	26	10	64	16	10
Pertemuan 3	0	6	7	6	1	10	5	3
Persentase %	0	31	38	31	5	53	26	16
Rata-rata Siklus I	0	8	6	5	2	11	4	2
Rata-rata Persentase %	0	43	31	26	10	58	22	10

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam aktivitas belajar anak kelompok B TK ABA Siliran II pada tindakan siklus 1, dapat ditegaskan bahwa anak dengan capaian BB rata-rata mencapai 1 anak (5%), anak dengan capaian MB rata-rata mencapai 9 anak (47%), anak dengan

capaian BSH rata-rata mencapai 6 anak (32%), dan anak dengan capaian BSB rata-rata mencapai 3 anak (16%).

Pengamatan yang dilakukan dalam aktivitas mengajar guru diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4. Aktivitas Mengajar Guru pada Tindakan Siklus I

Siklus 1	Jumlah		Nilai (%)	Kriteria
	Ya	Tidak		
Pertemuan I	27	11	71	Cukup
Pertemuan 2	28	10	74	Cukup
Pertemuan 3	30	8	79	Cukup
Rata-rata Siklus I	28	10	74	Cukup

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada tindakan siklus 1 adalah jumlah “Ya” pada setiap aspek-aspek yang diamati rata-rata mencapai 28 jawaban “Ya” atau 74% dan masuk kriteria “Cukup”.

Refleksi pada siklus 1 dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada akhir siklus, yaitu untuk membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan tindakan siklus 1. Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi yang dilakukan dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada tindakan siklus 2. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan peneliti dan kolaborator, diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan pada tindakan siklus 1, antara lain: 1) Pada saat anak diminta untuk melakukan permainan engklek beberapa anak terlihat masih ragu-ragu dan belum percaya diri, 2) Pada saat proses kegiatan berlangsung, masih terdapat beberapa anak masih kesulitan melakukan permainan engklek, 3) Masih terdapat beberapa anak yang belum memahami aturan permainan engklek, 4) Guru dalam menjelaskan materi kegiatan dengan suara yang kurang jelas, 5) Guru masih menggunakan teknik pelaksanaan secara klasikal, 6) Reward yang diberikan guru belum menarik

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 masih banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan siklus 2 lebih meningkat kemampuan motorik kasar. Adapun langkah-langkah perbaikan-perbaikan tersebut diuraikan sebagai berikut: 1) Guru mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi lima kelompok main. Hal ini dimaksudkan agar guru bisa lebih optimal dalam memperhatikan anak, sehingga anak lebih bersemangat dan percaya diri, 2) Untuk memacu semangat dan rasa percaya diri anak, maka guru memberikan reward berupa pita untuk anak yang mampu melakukan permainan engklek dengan baik, 3) Pola permainan engklek dibuat dengan variasi warna, sehingga diharapkan anak lebih tertarik.

3.4 Hasil Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Senin, Selasa dan Rabu tanggal 14, 15, 16 Maret 2022. Waktu kegiatan mulai jam 08.00 sampai dengan jam 09.00 WIB, yang terbagi dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Hasil pengamatan diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Kemampuan motorik kasar pada Siklus II

Siklus II	Kekuatan				Keseimbangan				Kelincahan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Pertemuan I	0	1	4	14	0	1	5	13	0	2	7	10

Persentase %	0	5	21	74	0	5	26	71	0	10	37	53
Pertemuan 2	0	0	2	17	0	0	2	17	0	0	3	16
Persentase %	0	0	10	90	0	0	10	90	0	0	16	84
Pertemuan 3	0	0	1	18	0	0	1	18	0	0	2	17
Persentase %	0	0	5	95	0	0	5	95	0	0	10	90
Rata-rata Siklus II	0	0	2	17	0	0	4	15	0	0	4	15
Rata-rata												
Persentase %	0	0	10	90	0	0	21	79	0	0	21	79

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK ABA Siliran II pada tindakan siklus 2, dapat ditegaskan bahwa kemampuan motorik kasar dengan capaian BB rata-rata mencapai 0 anak (0%), kemampuan motorik kasar dengan capaian MB rata-rata mencapai 0 anak (0%), kemampuan motorik kasar dengan capaian BSH rata-rata mencapai 3 anak (16%), dan kemampuan motorik kasar dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%).

Pengamatan yang dilakukan dalam aktivitas belajar anak meliputi minat, dan mengikuti aturan permainan. Hasil pengamatan diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 6. Aktivitas Belajar Siswa Kelompok B pada Tindakan Siklus II

Siklus II	Berminat				Mengikuti aturan permainan			
	1	2	3	4	1	2	3	4
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Pertemuan I	0	0	5	14	0	1	7	11
Persentase %	0	0	26	74	0	5	37	58
Pertemuan 2	0	0	2	16	0	0	4	15
Persentase %	0	0	10	90	0	0	21	79
Pertemuan 3	0	0	1	18	0	0	1	18
Persentase %	0	0	5	95	0	0	5	95
Rata-rata Siklus II	0	0	3	16	0	0	4	15
Rata-rata Persentase %	0	0	16	84	0	0	21	79

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam aktivitas belajar anak kelompok B TK ABA Siliran II pada tindakan siklus 2, dapat ditegaskan bahwa anak dengan capaian BB rata-rata mencapai 0 anak (0%), anak dengan capaian MB rata-rata mencapai 0 anak (0%), anak dengan capaian BSH rata-rata mencapai 3 anak (16%), dan anak dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%).

Pengamatan yang dilakukan dalam aktivitas mengajar guru diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 7. Aktivitas Mengajar Guru pada Tindakan Siklus II

Siklus 2	Jumlah		Nilai (%)	Kriteria
	Ya	Tidak		
Pertemuan I	32	6	84	Baik
Pertemuan 2	34	4	89	Baik
Pertemuan 3	35	3	92	Baik
Rata-rata Siklus 2	34	3	89	BAIK

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada tindakan siklus 2 adalah jumlah “Ya” pada setiap aspek-aspek yang diamati di point apersepsi dan motivasi, menyampaikan kompetensi dan Rencana Kegiatan, Penguasaan Materi

pembelajaran, Penerapan Pembelajaran yang Mendidik, Penerapan Media/Sumber Belajar dalam Pembelajaran, Pelaksanaan penilaian pembelajaran, Penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran, dan kegiatan penutup rata-rata mencapai 34 jawaban “Ya” atau 89% dan masuk kriteria “BAIK”.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan peneliti dan kolaborator, diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan pada tindakan siklus 2, antara lain: 1) Beberapa anak kurang berkonsentrasi dalam mengikuti rangkaian kegiatan dan terkadang lupa dengan aturan main yang diterapkan, 2) Pola permainan engklek hanya menggunakan 1 warna, 3) Reward yang diberikan guru bermacam-macam warna pita sehingga anak-anak berebut reward yang diinginkan

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pertemuan akhir tindakan siklus 2, sebanyak 16 anak atau mencapai 84 % mampu mencapai skor 4 dari total jumlah anak kelompok B yaitu 19 anak. Pada tahap ini masih terdapat 3 anak yang belum mampu mencapai skor 4. Dengan perbaikan yang telah dilakukan, akhirnya kegiatan motorik kasar melalui permainan engklek pada tindakan siklus 2 sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan.

Dalam hal ini, peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan engklek pada anak kelompok B TK ABA Siliran II sudah tidak perlu dilanjutkan lagi karena peningkatan keberhasilan tindakan adalah 80% dari jumlah keseluruhan anak (19 anak), harus mencapai kriteria kekuatan, keseimbangan dan kelincuhan dan hasil penelitian pada akhir tindakan (BSB) Siklus 2 menunjukkan bahwa jumlah anak yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (Skor 4) ada 16 anak atau mencapai 84 %.

Selanjutnya dari hasil yang dicapai dalam aktivitas belajar anak kelompok B TK ABA Siliran II dengan kriteria berminat, mengikuti aturan permainan pada tindakan siklus 2 menunjukkan bahwa jumlah anak dengan capaian Berkembang Sangat Baik (Skor 4) ada 16 anak atau mencapai 84 %. Hal serupa juga terlihat dari peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada tindakan siklus 2 rata-rata mencapai 34 jawaban “Ya” atau 89% dan masuk kriteria “BAIK”.

3.5 Pembahasan Hasil Tindakan

Pada kegiatan pra tindakan, peneliti melakukan pengamatan ketika anak melakukan kegiatan untuk mengembangkan motorik kasar. Setelah peneliti melakukan pengamatan, terlihat kemampuan motorik kasar yaitu kekuatan, keseimbangan, kelincuhan, rata-rata kemampuan anak baru mencapai skor 1 dengan jumlah anak mencapai 5 anak (26%) dan skor 2 mencapai 10 anak (53%).

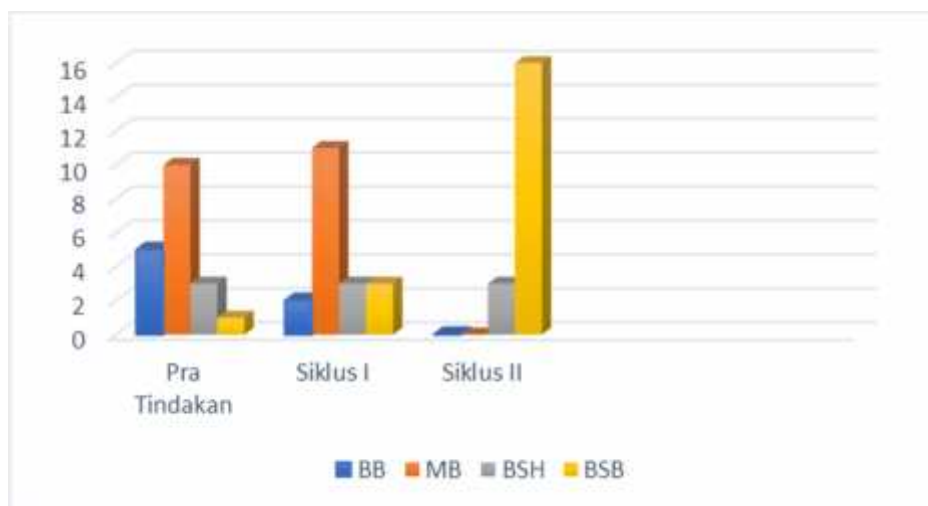
Dari hasil pengamatan awal dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang kemampuan motorik kasar belum berkembang dengan optimal. Hal ini terlihat dari beberapa anak belum dapat berdiri dengan mengangkat satu kaki dalam durasi 3 detik, beberapa anak terlihat kesulitan menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh ketika berdiri dengan satu kaki. Selanjutnya gerakan anak belum terkoordinasi dengan baik antara tangan dan kaki ketika berjalan, beberapa anak kesulitan ketika melangkahkan kaki kanan dan tangan kanan yang kearah depan, seharusnya kaki kanan melangkah ke depan diikuti dengan tangan kiri.

Penelitian untuk peningkatan kelincuhan pada penelitian ini terdiri dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Pada setiap siklus diuraikan sesuai pada empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan tindakan, observasi, serta refleksi. Pada tindakan siklus 1, dapat ditegaskan bahwa kemampuan motorik kasar dengan capaian BSB rata-rata mencapai 3 anak (17%). Dalam aktivitas belajar anak pada tindakan siklus 1, anak dengan capaian BSB rata-rata mencapai 3 anak (16%). Serta peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada tindakan siklus 1 adalah jumlah “Ya” pada setiap aspek-aspek yang diamati rata-rata mencapai 28 jawaban “Ya” atau 74% dan masuk kriteria “Cukup”.

Pada pelaksanaan tindakan pada siklus II dan kemampuan motorik kasar dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%). Dalam aktivitas belajar anak pada tindakan siklus II, anak dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%). peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada tindakan siklus 2 adalah mencapai 34 jawaban “Ya” atau 89% dan masuk kriteria “BAIK”.

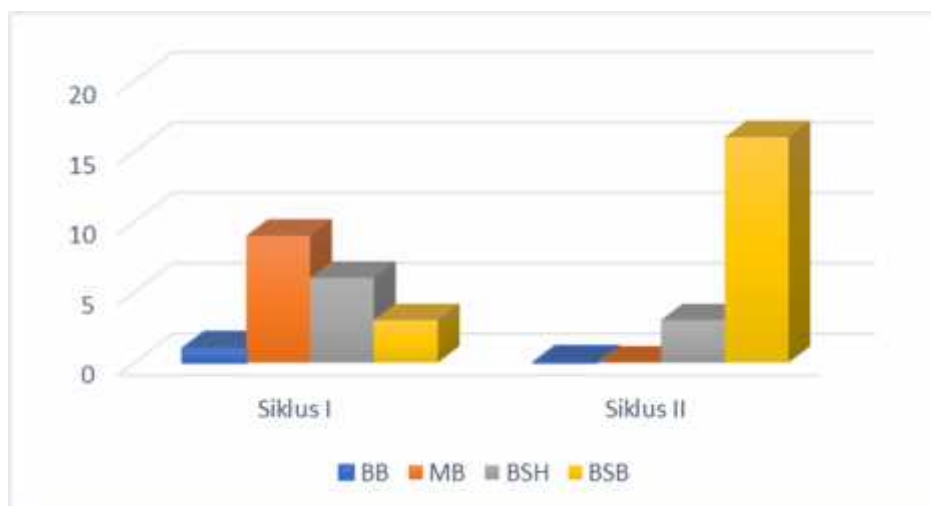
Rekapitulasi peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan engklek dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Rekapitulasi peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan engklek dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B

Rekapitulasi peningkatan kemampuan aktivitas belajar anak melalui permainan engklek dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B

Rekapitulasi peningkatan kemampuan aktivitas guru melalui permainan engklek dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 8. Peningkatan kemampuan aktivitas guru melalui permainan engklek

No	Peningkatan	Jumlah		Nilai (%)	Kriteria
		Ya	Tidak		
1	Siklus 1 Pertemuan 3	30	8	79	Cukup
2	Siklus 2 Pertemuan 3	35	3	92	Baik

Dalam hal ini, peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan engklek pada anak kelompok B TK ABA Siliran II sudah tidak perlu dilanjutkan lagi karena peningkatan keberhasilan tindakan adalah 80% dari jumlah keseluruhan anak (19 anak), harus mencapai kriteria kekuatan, keseimbangan dan kelincahan dan hasil penelitian pada akhir tindakan (BSB) Siklus 2 menunjukkan bahwa jumlah anak yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (Skor 4) ada 16 anak atau mencapai 84 %.

Selanjutnya dari hasil yang dicapai dalam aktivitas belajar anak kelompok B TK ABA Siliran II menunjukkan bahwa jumlah anak dengan capaian Berkembang Sangat Baik (Skor 4) ada 16 anak atau mencapai 84 %. Hal serupa juga terlihat dari peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B rata-rata mencapai 34 jawaban “Ya” atau 89% dan masuk kriteria “BAIK”.

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas, bahwa penggunaan permainan tradisional yaitu engklek dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK ABA Siliran II yang diberikan tentunya lebih efektif karena pembelajaran menggunakan permainan yang tentunya membuat anak lebih antusias mengikuti kegiatan karena bermain merupakan bagian yang tidak bisa lepas dari anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak kelompok B TK ABA Siliran II yang memenuhi indikator kemampuan motorik kasar yaitu kekuatan, keseimbangan, kelincahan belum berkembang sesuai harapan. Langkah-langkah penerapan permainan engklek yang efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK ABA Siliran II adalah: 1) Pola permainan engklek dibuat dengan variasi warna, sehingga diharapkan anak lebih tertarik, 2) Guru mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi lima kelompok main. Hal ini dimaksudkan agar guru bisa lebih optimal dalam memperhatikan anak, sehingga anak lebih bersemangat dan percaya diri, 3) Untuk memacu semangat dan rasa percaya diri anak, maka guru memberikan reward untuk anak yang mampu melakukan permainan engklek dengan baik. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi dengan instrumen penilaian berupa lembar hasil penilaian untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil penilaian akhir pada pelaksanaan siklus II yang dilakukan dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK ABA Siliran II dapat ditingkatkan melalui permainan engklek. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang dicapai pada akhir tindakan siklus 2 kemampuan motorik kasar dengan capaian BB mencapai 0 anak (0%), MB mencapai 0 anak (0%), BSH mencapai 3 anak (16%), dan kemampuan motorik kasar dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%).

Maka dapat disimpulkan bahwa ada 16 anak yang mencapai skor 4 atau 84% sehingga telah mencapai prosentase yang diharapkan. Dengan demikian maka hasil belajar siswa dalam pengembangan kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan engklek.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui penerapan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar lebih efektif dan hasil yang optimal, maka disampaikan sebagai berikut. (1) Untuk pendidik. Guru hendaknya melakukan variasi kegiatan dalam pembelajaran motorik kasar. Guru hendaknya mencoba melakukan kegiatan

permainan tradisional agar anak lebih tertarik dalam pembelajaran dan permainan tradisional dikenali dan dimainkan kembali oleh anak sehingga permainan tradisional tidak punah. Guru hendaknya menerapkan pola permainan engklek dengan menggunakan bermacam-macam warna sehingga anak lebih tertarik. Guru hendaknya memberi reward dengan bentuk dan warna yang sama. (2) Untuk sekolah. Sekolah dapat mengagendakan parenting bagi wali murid untuk saling bekerjasama dengan sekolah, menyamakan persepsi betapa pentingnya mendidik anak khususnya kegiatan motorik kasar agar orangtua dan guru sama-sama mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Sekolah dapat memberikan fasilitas untuk menciptakan variasi kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media permainan tradisional. Sekolah memfasilitasi segala keperluan untuk membantu pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Tidak hanya buku atau lembar kerja anak, namun juga media pembelajaran yang dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan anak didik yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi. 2016. *Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Dharma Indria I Jember*. Jember: Universitas Jember.
- Mulyati. 2013. *Cara Cerdas Mendidik dan Mengoptimalkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Rahyubi. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media
- Ramdaeni. 2016. *Kontribusi Kegiatan Menari Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak di TK Dharma Indria II*. Jember: Universitas Jember.
- Sholihah, F. 2016. *Meningkatkan Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional. Revitalisasi Nasionalisme Melalui Konseling berbasis Kearifan Lokal Sejak Usia Dini*. Yogyakarta: Pandawa Press Yogyakarta.