

**MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN PERMAINAN  
TRADISIONAL ENKLEK DI RA AL-JAMAIYAH LINGK. III  
UJUNG BAKA KELURAHAN BINGAI  
KEC. WAMPU LANGKAT**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi  
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

**J A M A H I Y A H**  
**1501240174P**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL**



**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2017**

**MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN PERMAINAN  
TRADISIONAL ENKLEK DI RA AL-JAMAIYAH  
KEC. WAMPU LANGKAT**

**SKRIPSI**

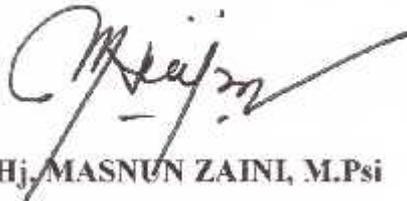
*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi  
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

**J A M A H I Y A H**  
**1501240174P**

**Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**

**DOSEN PEMBIMBING**



**Dra. Hj. MASNUN ZAINI, M.Psi**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2017**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN PERMAINAN  
TRADISIONAL ENGGLEK DI RA AL-JAMAIYAH  
KEC. WAMPU LANGKAT**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi  
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

**J A M A H I Y A H**  
**1501240174P**

**Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**

Dosen Pembimbing



**Dra. Hj. MASNUN ZAINI, M.Psi**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN**

**2017**

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Telah selesai diberikan bimbingan penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh :

Nama : JAMAHIYAH

NPM : 1501240174P

Judul : **MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DI RA AL-JAMAIYAH KEC. WAMPU LANGKAT**

Medan, Maret 2017

DISETUJUI OLEH  
PEMBIMBING



Dra. Hj. MASNUN ZAINI, M.Psi

**KETUA JURUSAN**

**Drs. ZULKARNEIN LUBIS, MA**

**DEKAN**

**DR. MUHAMMAD QORIB, MA**

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar  
Hal : Skripsi a.n JAMAHIYAH

Yang Terhormat,

Bapak Dekan Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

Di Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n JAMAHIYAH yang berjudul **“MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DI RA AL-JAMAIYAH KEC. WAMPU LANGKAT”** maka saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasyah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam bidang Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikianlah saya sampaikan atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb

**Pembimbing**

**Dra. Hj. MASNUN ZAINI, M.Psi**

## **SURAT KETERANGAN ORISINIL**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : JAMAHIYAH  
NPM : 1501240174P  
Prodi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **“MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DI RA AL-JAMAIYAH KEC. WAMPU LANGKAT”** merupakan karya asli saya, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiatisme maka saya bersedia ditindak sesuai peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Februari 2017  
Hormat saya

JAMAHIYAH

## ABSTRAK

### **JAMAHIYAH, NPM : 1501240174P, Meningkatkan Motorik Kasar Anak Dengan Permainan Tradisional Engklek di RA Jamaiah Kec. Wampu Langkat**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar melalui permainan engklek pada anak di RA Jamaiah Kec Wampu Langkat. Engklek dipilih karena dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yaitu melatih gerak berjingkat dan melempar.*

*Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Jamaiah Kec Wampu Langkat berjumlah 15 anak. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Peningkatan keterampilan motorik kasar dikatakan berhasil apabila minimal 80% dari jumlah anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan.*

*Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus, maka dapatlah disimpulkan bahwa dengan permainan engklek motorik kasar anak meningkat sangat baik. Pada awal pengamatan (pra siklus) menunjukkan angka 15% kemudian pada siklus pertama naik menjadi 30% selanjutnya pada siklus kedua naik menjadi 52% dan pada siklus ketiga naik menjadi 85%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat meningkatkan motorik kasar anak kelompok B dengan permainan tradisional engklek di RA Jamaiah Kec. Wampu.*

*Kata Kunci :Motorik Kasar, Permainan Tradisional, Engklek*

## **ABSTRACT**

***JAMAHIYAH, NPM : 1501240174P, Improve Gross Motor Child With Traditional Games hopscotch in RA Jamaiyah district. Wampu Langkat.***

*This study aims to improve gross motor skills through play hopscotch on a child in RA Jamaiyah Wampu Langkat district. Engklek chosen because it can improve gross motor skills of children are coached on tiptoe and throwing motion.*

*This research is a collaborative classroom action research. The research model used is based on the model Kemmis and Mc. Taggart. The subjects were children group B in RA Jamaiyah Wampu Langkat district amounted to 15 children. Methods of data collection is done through observation and documentation. Data analysis technique conducted qualitative and quantitative descriptive. The increase in gross motor skills is successful if at least 80% of the number of children achieving the expected growing as expected.*

*Based on the research that has been conducted in three cycles, it can be concluded that the child's game of hopscotch gross motor skills improved very well. At the beginning of observation (pre-cycle) showed 15% after the first cycle increased to 30% subsequent to the second cycle increased to 52% and in the third cycle increased to 85%. Thus it can be stated that PTK performed may increase the gross motor skills of children group B with traditional games hopscotch in RA Jamaiyah district. Wampu.*

*Keywords : GrossMotor, Traditional Games, Engklek*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek di RA Jamaiyah Kec. Wampu Langkat”. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan pada program Strata-1

Terima kasih untuk suami dan anak-anak tercintaku yang telah memberi dorongan semangat, sehingga pembuatan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan masukan dan bantuan moril, untuk ini penulis mengucapkan terima kasih kepada.

1. Bapak Dr. Agussani, MAP, rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA Dekan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah menanda tangani berita acara skripsi.
3. Bapak Zailani, S.Pd.I, MA, Wakil Dekan yang telah mengeluarkan surat izin riset sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian skripsi ini.
4. Drs. Zulkarnein Lubis, MA, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, yang telah menerima judul saya, dan memberi dukungan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, yang telah banyak memberikan dorongan semangat untuk menyelesaikan studi dan bimbingannya dalam penulisan skripsi ini.
6. Dosen-dosen di UMSU Ibu Riska Harfiani, M.Psi, Ibu. Dra. Indra Mulya, MA, Ibu Widia Masitah, Bapak Robie Fanreza, M.Pdi, Bapak Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Ibu Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Bapak Drs. AL Hilal Sirait, MA, Ibu Mawaddah Nsaution, S.Psi, Ibu Drs. Hj.

Halimatussa'diyah, Bapak Hasrin Rudi, S.PdI, M.PdI terima kasih atas bantuannya selama saya berkuliah di UMSU.

7. Kepada Biro-biro yang ada Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara yang tidak dapat saya ebutkan satu persatu terima kasih atas bantuannya selama saya kuliah hingga selesai.
8. Bapak Kepala RA Jamaiah Kec. Wampu, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di lapangan dalam penulisan skripsi ini.
9. Teman-teman mahasiswa PGRA UMSU yang telah memberikan dorongan semangat untuk segera menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam bentuk apapun hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Amiin.

Wampu, 2017  
Penulis

J A M A H I Y A H  
NPM.1501240174

## DAFTAR ISI

<b>Abstrak</b> .....	i
<b>Kata Pengantar</b> .....	iii
<b>Daftar Isi</b> .....	v
<b>Daftar Tabel</b> .....	ix
<b>Daftar Diagram</b> .....	x
<b>Daftar Grafik</b> .....	xi
<b>Daftar Gambar</b> .....	xii
<b>Daftar Lampiran</b> .....	xiii
<b>Bab I Pendahuluan</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Cara Pemecahan Masalah .....	5
E. Hipotesa Penelitian .....	7
F. Tujuan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis .....	7
<b>Bab II Landasan Teoretis</b> .....	8
A. Motorik Kasar .....	8
1. Pengertian Motorik Kasar .....	8
2. Gerak Dasar dalam Keterampilan Motorik .....	8
3. Kateristik Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun.....	10
4. Pengertian Perkembangan Motorik .....	12
5. Prinsip Perkembangan Motorik .....	13
6. Pola Perkembangan Motorik.....	15
7. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik .....	16
B. Permainan Tradisional.....	19
1. Pengertian Permainan.....	19

2. Faktor yang mempengaruhi permainan.....	20
3. Jenis Permainan.....	21
C. Permainan Engklek .....	23
1. Pengertian.....	23
2. Cara Bermain .....	24
3. Kelebihan Permainan Engklek.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Setting Penelitian .....	28
1. Tempat Penelitian.....	28
2. Waktu Penelitian .....	28
3. Siklus Penelitian.....	28
B. Persiapan PTK.....	29
C. Sumber Data.....	29
1. Anak .....	30
2. Guru Kelas .....	30
3. Teman Sejawat .....	31
D. Teknik dan Alat Pengumpul Data .....	31
1. Teknik Pengumpul Data.....	31
2. Alat Pengumpul Data .....	32
E. Indikator Kerja .....	33
1. Anak .....	33
2. Guru .....	35
F. Analisis Data .....	36
1. Data Kuantitatif.....	36
2. Data Kualitatif .....	36
G. Prosedur Penelitian.....	37
1. Pra Siklus .....	37
2. Siklus 1.....	37
a. Perencanaan.....	37
b. Pelaksanaan .....	38
c. Pengamatan .....	38

d. Refleksi .....	38
3. Siklus 2.....	39
a. Perencanaan.....	39
b. Pelaksanaan .....	39
c. Pengamatan .....	40
d. Refleksi .....	40
4. Siklus 3.....	40
a. Perencanaan.....	40
b. Pelaksanaan .....	41
c. Pengamatan .....	41
d. Refleksi .....	42
H. Personalia Peneliti.....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A. Hasil Penelitian .....	43
1. Kondisi Awal Sebelum Tindakan .....	43
2. Siklus I .....	48
a. Perencanaan.....	48
b. Pelaksanaan .....	48
c. Observasi.....	52
d. Refleksi .....	57
3. Siklus 2.....	57
a. Perencanaan.....	57
b. Pelaksanaan .....	58
c. Observasi.....	61
d. Refleksi .....	67
4. Siklus 3.....	67
a. Perencanaan.....	67
b. Pelaksanaan .....	68
c. Observasi.....	72
d. Refleksi .....	77
B. Pembahasan.....	77

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	79
A. Simpulan .....	79
B. Saran.....	79
Daftar Pustaka .....	80
Daftar Lampiran	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	28
Tabel 3.2 Daftar Siswa RA Al-Jamaiyah T.P 2016/2017 .....	30
Tabel 3.3 Daftar Guru RA Al-Jamaiyah T.P 2016/2017 .....	31
Tabel 3.4 Teman Sejawat .....	31
Tabel 3.5 Lembar Observasi anak didik .....	34
Tabel 3.6 Kinerja Guru .....	35
Tabel 3.7 Tingkat Keberhasilan Anak .....	36
Tabel 3.8 Personalia Peneliti.....	42
Tabel 4.1 Lembar Observasi awal (Pra Siklus).....	43
Tabel 4.2 Kondisi Awal Ketrampilan Motorik Kasar Anak (Pra Siklus) .....	44
Tabel 4.3 Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek Pra Siklus dengan taraf BSH dan BSB .....	47
Tabel 4.4 Lembar Observasi Anak Didik Siklus I.....	53
Tabel 4.5 Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisiona Engklek Siklus I .....	54
Tabel 4.6 Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek Siklus I dengan taraf BSH dan BSB.....	56
Tabel 4.7 Lembar Observasi Anak Didik Siklus II.....	62
Tabel 4.8 Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek Siklus II .....	64
Tabel 4.9 Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek Siklus II dengan taraf BSH dan BSB .....	66
Tabel 4.10 Lembar Observasi Anak Didik Siklus III .....	72
Tabel 4.11 Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek Siklus III.....	74
Tabel 4.12 Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek Siklus III dengan taraf BSH dan BSB.....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Guru memberi penjelasan tentang permainan Engklek.....	49
Gambar 4.2 Anak Didik memulai kegiatan bermain engklek.....	52
Gambar 4.3 Guru menjelaskan dan mempraktekan bermain engklek .....	61
Gambar 4.4 Anak sudah mulai mengerti permainan engklek .....	63
Gambar 4.5 Guru menjelaskan kembali cara bermain engklek .....	68
Gambar 4.6 Anak sudah paham cara bermain engklek.....	74

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek (Pra Siklus) .....	46
Grafik 4.2 Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek Siklus I.....	55
Grafik 4.3 Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek Siklus II.....	65
Grafik 4.4 Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek Siklus III .....	75
Grafik 4.5 Hasil Keseluruhan dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek di RA Jamaiyah Kec. Wampu Langkat .....	78

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Kerangka Pemecahan Masalah .....	6
Diagram 2. Siklus PTK .....	29

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas
2. Daftar Hadir Peserta Didik Selama PTK
3. Rencana Kegiatan Pra Siklus
4. Hasil Observasi Peserta Didik Pra Siklus
5. Skenario Perbaikan Siklus I
6. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus I
7. Rencana Kegiatan Harian Siklus I
8. Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I
9. APKG 1 Siklus I
10. APKG 2 Siklus I
11. Skenario Perbaikan Siklus II
12. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus II
13. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus II
14. Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II
15. APKG 1 Siklus II
16. APKG 2 Siklus II
17. Skenario Perbaikan Siklus III
18. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus III
19. Rencana Kegiatan Harian Siklus III
20. Hasil Observasi Peserta Didik Siklus III
21. APKG 1 Siklus III
22. APKG 2 Siklus III
23. Refleksi
24. Foto Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan sangat penting bagi kehidupan selanjutnya. Pendidikan bagi mereka merupakan hal penting untuk memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka pada masa itu. Pendidikan bagi anak usia dini diperlukan untuk mendampingi proses perkembangan itu agar dapat berkembang secara optimal.

Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada tahap pengembangan potensi dirinya, Usia ini sering disebut dengan usia emas. Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosial emosional, bahasa dan komunikasi<sup>1</sup>.

Dalam Departemen Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa dalam tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun pada lingkup perkembangan sosial emosional meliputi menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, menunjukkan rasa percaya diri, mau berbagi, menolong, dan membantu teman. Aspek perkembangan sosial emosional dimaksudkan sebagai wahana untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik, serta mampu menolong dirinya sendiri dalam kecakapan hidup<sup>2</sup>.

Pendidikan Anak Usia dini atau sering disebut PAUD adalah suatu proses pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dini, atau sering juga disebut dengan istilah anak usia prasekolah. Jasa Ungguh Muliawan mengatakan bahwa

---

<sup>1</sup> Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media, h. 6

<sup>2</sup> Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak (Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, h.16-17

pendidikan anak usia dini atau prasekolah, terdiri dari dua jenis, yaitu kelompok bermain atau *play group* dan Taman Kanak-kanak (TK) atau *kindergarten*<sup>3</sup>.

Menurut Syamsu Yusuf L.N mengungkapkan bahwa perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya<sup>4</sup>.

Motorik kasar adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Motorik dapat dikatakan sebagai kegiatan yang melibatkan otot-otot sehingga terjadi suatu gerakan dari tubuh. Kegiatan anak dalam beraktivitas sangat dipengaruhi kemampuan motorik kasar yang dimilikinya<sup>5</sup>. Aktivitas anak seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, menangkap, menendang merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya. Apabila kemampuan ini tidak dimiliki oleh anak maka aktivitas anak akan terhambat. Jika kemampuan anak dalam beraktivitas terhambat maka akan mempengaruhi aspek perkembangan anak yang lain.

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar untuk kelompok usia 5-6 tahun (kelompok B) dalam Permendiknas No.58 tahun 2009 diantaranya yaitu, mampu menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dan sebagainya; mampu melakukan gerakan menggelayut (bergelayut); mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi; mampu melempar sesuatu secara terarah; mampu menangkap sesuatu secara tepat; mampu melakukan gerakan antisipasi; mampu menendang sesuatu secara terarah; mampu memanfaatkan alat permainan di luar kelas<sup>6</sup>.

Raudhatul Athfal (RA) merupakan jenjang pendidikan setelah *play group* dan sebelum sekolah dasar. Kemendiknas menyatakan bahwa Raudhatul Athfal (RA) adalah satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai

---

<sup>3</sup> Jasa Ungguh Muliawan, 2009, *Managemen Play Group dan Taman Kanak-kanak*, Yogyakarta : Diva Press, Hal. 5

<sup>4</sup> Syamsu Yusuf L.N. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Hal. 15

<sup>5</sup> Samsuddin, 2008, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Litera, Hal. 10

<sup>6</sup> Departemen Pendidikan Nasional, 2009, *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Menteri Pendidikan Nasional Indonesia, Hal. 10

dengan usia enam tahun<sup>7</sup>. Melalui lembaga tersebut anak-anak dapat belajar untuk mengembangkan bakat dan kemampuan serta potensi yang mereka miliki agar menjadi lebih optimal.

Banyak metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran RA diantaranya metode bermain, karya wisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, dan pemberian tugas<sup>8</sup>. Demikian pula metode yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar bisa dilakukan dengan berbagai cara yaitu pemberian tugas untuk mengikuti perintah yang guru berikan seperti, menirukan gerakan binatang, menggerak-gerakkan tangan ke atas, lompat-lompat, jalan-jalan keliling sekolah, kegiatan menari dan kegiatan baris-berbaris. Namun kenyataannya kegiatan tersebut kadang masih belum mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

Selain metode diperlukan pula media untuk pengembangan motorik kasar, mediana digunakan dalam pembelajaran adalah berbagai alat permainan yang ada di luar kelas. Alat permainan itu antara lain ayunan, perosotan, dan panjatan, namun alat tersebut belum mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak secara optimal. Karena ketika anak diajak untuk bermain bebas pada waktu istirahat tidak semua anak memainkan alat permainan *outdoor* yang tersedia di area sekolah. Hal ini terjadi mungkin keterampilan motorik kasar anak kurang mendapat perhatian yang khusus dalam pembelajaran sehari-hari. Hasilnya keterampilan motorik anak berkembang secara alami sesuai kematangan masing-masing anak.

Hasil pengamatan peneliti sebagai guru kelompok B RA Jamaiyah Kecamatan Wampu terlihat kemampuan motorik kasar anak masih sangat rendah, hal ini terlihat dari kemampuan anak mengikuti gerak tubuh, kurang bersemangat, menggerakkan tubuh, berjalan diatas garis lurus, belum mampu

---

<sup>7</sup> Kemendiknas, 2010, *Kurikulum Taman Kanak-kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar menengah Direktorat Pembinaan TK, Hal. 3

<sup>8</sup> Moeslichatoen R. 2010, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Cetakan ke 2 Jakarta : Rineka Cipta, Hal. 24

melompat dengan baik dan tepat, konsentrasi serta keseimbangan yang belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengupayakan perbaikan. Upaya ini dilakukan dengan menggunakan metode bermain. Peneliti akan menggunakan metode bermain dengan permainan tradisional *engklek*. Permainan ini belum pernah digunakan oleh guru kelas untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di kelompok B. Diharapkan dengan diterapkannya permainan *engklek* ini di kelompok B RA Al-Jamaiyah Kec. Wampu Langkat maka keterampilan motorik kasar anak akan meningkat. Melalui permainan *engklek* anak akan berlatih untuk melempar pecahan genting atau keramik ke kotak yang dibentuk dengan kapur tulis di atas lantai dan susunan spons berbentuk kotak-kotak dan berlatih melompat dari kotak satu ke kotak selanjutnya. Setelah anak diberikan tindakan dengan melakukan permainan *engklek* diharapkan keterampilan motorik kasar anak akan meningkat. Penelitian merujuk pada ke kurikulum RA Tahun 2011 yang mengacu pada Permendiknas no. 58 Tahun 2009<sup>9</sup>. Dengan indikator fisik motorik kasar melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki, berjalan di atas satu kaki dengan seimbang, berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh<sup>10</sup>.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul : **“Meningkatkan Motorik Kasar Anak Dengan Permainan Tradisional Engklek di RA Al-Jamaiyah kec. Wampu Langkat”**.

---

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan Nasional, 2009, *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Menteri Pendidikan Nasional Indonesia, Hal. 13

<sup>10</sup> Kementerian Agama RI, 2011, *Kurikulum RA/BA/TA*, Jakarta : Dirjen PAI, Dirjen Madrasah, Hal. 66 dan 67

**B. Identifikasi Masalah.**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi bebarapa masalah yaitu :

1. Anak-anak selalu kurang bersemangat
2. Anak-anak belum melakukan kegiatan motorik kasar dengan baik.
3. Metode yang digunakan oleh guru belum tepat .

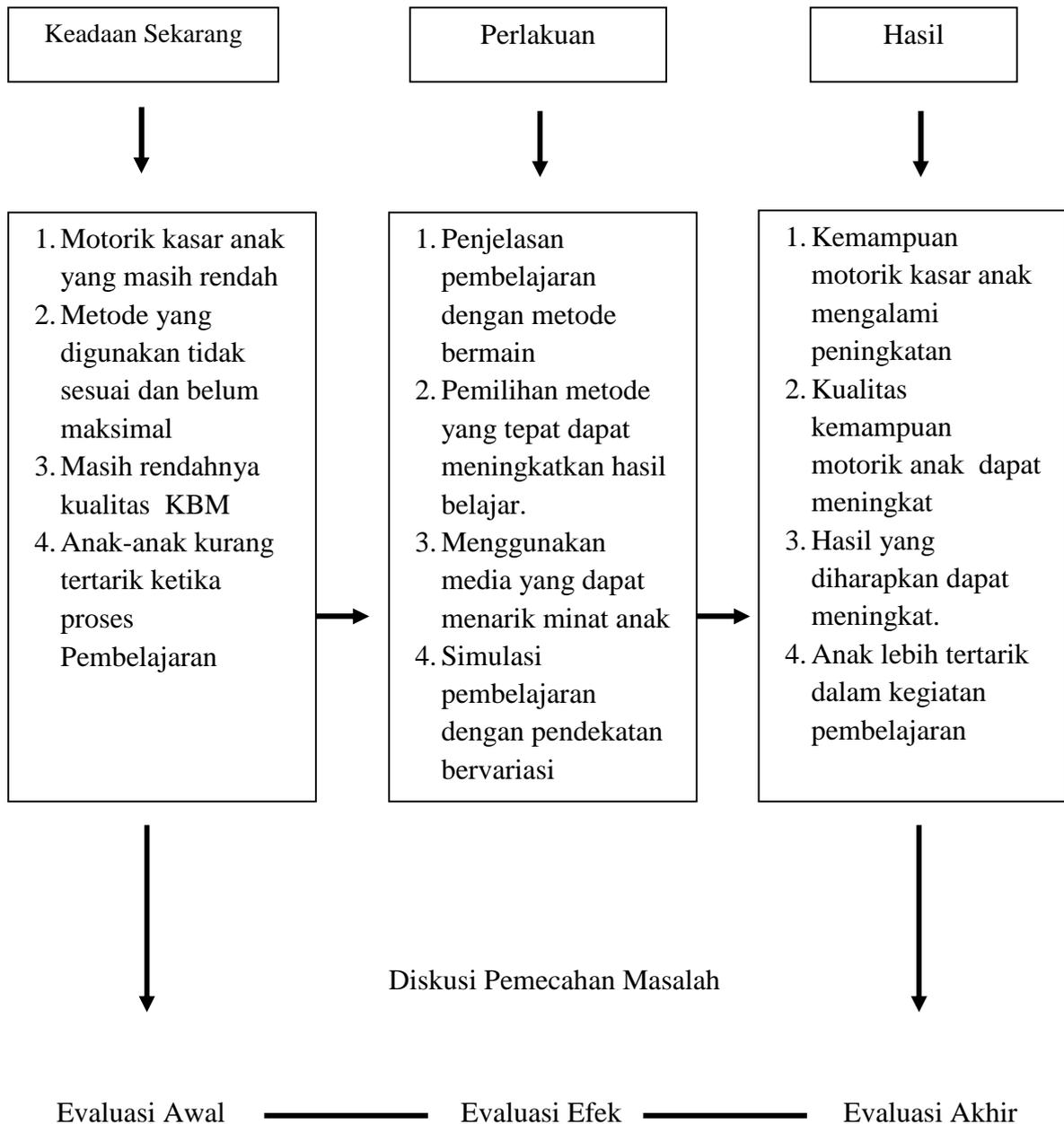
**C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah upaya untuk meningkatkan motorik halus anak dengan media permainan tradisional engklek di RA Al-Jamaiyah Kecamatan Wampu Langkat.

**D. Cara Pemecahan Masalah**

Berdasarkan uraian penjelasan pada latar belakang masalah dapat disimpulkan bahwa di RA Al-Jamaiyah Kec. Wampu Langkat motorik kasar anak perlu ditingkatkan, selama ini sebenarnya guru juga telah berupaya namun hasil yang diperoleh belum maksimal. Metode atau media yang digunakan selama ini belum maksimal. Melalui media ini diharapkan dapat meningkatkan motorik kasar anak di RA Al-Jamaiyah Kec. Wampu Langkat.

**Diagram 1. Kerangka Pemecahan Masalah<sup>11</sup>**



<sup>11</sup> Sukidin, Basrowi, dan Suranto. (2010). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendekia. H. 21

### **E. Hipotesa Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan tradisional *engklek* diharapkan dapat meningkatkan motorik kasar anak didik di RA Al-Jamaiyah Kecamatan Wampu Langkat.

### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motorik halus anak didik dengan menggunakan permainan tradisional *engklek* di RA Al-Jamaiyah kecamatan Wampu Langkat.

### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dalam skripsi ini adalah :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan pengetahuan bahwa meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dapat dilakukan melalui permainan *engklek*.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Guru**

- 1) Sebagai masukan dalam pemilihan kegiatan dalam peningkatan keterampilan motorik kasar anak.
- 2) Memperoleh pengalaman dalam mengembangkan pembelajaran motorik kasar yang tepat untuk anak.
- 3) Membantu meningkatkan keterampilan guru dalam memberikan pembelajaran motorik kasar kepada anak

##### **b. Bagi Anak**

- 1) Dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak terutama di kelompok B RA Al-Jamaiyah Kec. Wampu.
- 2) Anak-anak memperoleh tambahan pengalaman langsung mengenai permainan *engklek*.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Motorik Kasar.

##### 1. Pengertian Motorik Kasar

Keterampilan mencakup segala aspek, termasuk keterampilan motorik. Menurut Muhibin dalam Samsudin motorik adalah terjemahan dari kata “*motor*” yang diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya<sup>12</sup>.

Heri Rahyubi pun mengatakan bahwa keterampilan merupakan gambaran kemampuan motorik seseorang yang ditunjukkan melalui penguasaan suatu gerakan<sup>13</sup>.

Menurut Zulkifli dalam motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Motorik dapat dikatakan sebagai kegiatan yang melibatkan otot-otot sehingga terjadi suatu gerakan dari tubuh<sup>14</sup>.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar adalah kemampuan atau kecakapan seseorang dalam menggerakkan tubuhnya menjadi gerakan yang cepat dan tepat dalam beraktivitas seperti berlari, melompat, bermain, dan sebagainya.

##### 2. Gerak Dasar dalam Keterampilan Motorik

Heri Rahyubi mengemukakan bahwa gerak dasar merupakan pola gerakan yang menjadi dasar meraih keterampilan gerak yang lebih kompleks<sup>15</sup>.

Gerak dasar ini menurut Heri Rahyubi ada empat macam yaitu<sup>16</sup>:

---

<sup>12</sup> Samsuddin, 2008, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Litera, Hal. 10

<sup>13</sup> Heri Rahyubi, 2012, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Bandung : Nusa Media, Hal. 211

<sup>14</sup> Samsuddin, 2008, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Litera, Hal. 11

<sup>15</sup> Heri Rahyubi, 2012, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Bandung : Nusa Media, Hal. 304

<sup>16</sup> Ibid 304-306

a. Gerakan Lokomotor

Gerak lokomotor diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lain. Contohnya berlari, berjalan, melompat, mengguling dan sebagainya.

b. Gerakan Non Lokomotor

Gerak non lokomotor merupakan kebalikan dari gerakan lokomotor. Artinya gerakan non lokomotor adalah gerakan yang tidak menyebabkan tubuh berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Gerakan ini dilakukan dengan sebagian anggota tubuh tertentu saja dan tidak berpindah tempat. Contohnya: membungkuk, mengayun, meliuk dan sebagainya.

c. Gerakan Manipulatif

Gerak manipulatif merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi dengan ruang dan benda yang ada di sekitarnya. Dalam gerak manipulatif ada sesuatu yang digerakkan dengan tangan atau kaki. Misalnya melempar, memukul, menangkap, menendang, memantul-mantulkan, melambungkan dan sebagainya.

d. Gerakan Non Manipulatif

Gerak non manipulatif adalah lawan atau kebalikan dari gerak manipulatif, yaitu gerak yang dilakukan tanpa melibatkan benda di sekitar. Contohnya: membelok, berputar, bersalto, berguling, dan sebagainya.

Sumantri berpendapat ada tiga jenis gerak dasar sebagai berikut<sup>17</sup>:

a. Gerakan Lokomotor

Gerak lokomotor adalah gerakan yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat, seperti berlari, meloncat, melompat, dan menggeser ke kanan atau ke kiri.

---

<sup>17</sup> Sumantri, 2011, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Hal. 99

b. Gerakan Non Lokomotor

Gerak non lokomotor adalah suatu gerakan yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat. Seperti: mengulur, menekuk, membungkuk, membengkokkan badan, mengayun, bergoyang, berbelok, memutar, meliuk, mendorong, menarik, mengangkat, merentang, dan merendahkan tubuh.

c. Gerakan Manipulatif

Gerak manipulatif adalah gerak yang mempermainkan objek tertentu sebagai medianya. Menurut Kogan, gerak ini melibatkan koordinasi antara mata-tangan dan koordinasi mata-kaki. Seperti memantul, melempar, menendang, mengguling, menangkap, dan memukul dengan pemukul<sup>18</sup>.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada empat jenis gerak dasar dalam keterampilan motorik kasar yang dimiliki anak usia dini yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, gerak manipulatif dan gerak non manipulatif yang berkembang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Gerakan yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu gerak lokomotor dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor yang diteliti yaitu gerakan melompat sedangkan gerak manipulatif yang diteliti adalah gerak melempar.

### 3. Karakteristik Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

Papalia dan Ruth menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar anak usia 4 tahun yaitu memiliki kontrol yang lebih efektif untuk berhenti, mulai dan berbelok, dapat melompat dengan jarak sekitar 28 sampai 36 inci, dapat menuruni tangga dengan kaki bergantian jika dibantu, dan dapat melompat 4 sampai 6 langkah pada satu kaki<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> Sumantri, 2011, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Hal. 99

<sup>19</sup> Papalia, Danie dan Ruth Duskin Feldman, 2014, *Menyelami Perkembangan Manusia (Alih Bahasa : Fitriana wuri Herarti)*, Jakarta : Salemba Humanika, Hal. 235

Menurut Santrock , saat berusia 4 tahun, anak lebih suka berpetualang, memanjat dengan tangkas, dan menunjukkan kemampuan atletis mereka yang luar biasa. Meskipun mereka sudah lama mampu memanjat tangga dengan satu kaki di setiap anak tangga namun mereka baru mulai mampu menuruni tangga dengan cara yang sama<sup>20</sup>.

Perkembangan motorik usia 4 tahun yaitu:

- a. Berjalan pada garis lurus.
- b. Melompat dengan satu kaki.
- c. Mengayuh dan mengemudikan mainan beroda dengan percaya diri, belok di pojokan, menghindari kendaraan lain yang lewat.
- d. Menaiki tangga, memanjat pohon dan mainan yang bisa dipanjat di taman bermain.
- e. Berari, memulai, berhenti dan bergerak mengelilingi rintangan dengan mudah.
- f. Melempar bola dengan ayunan atas, dengan jangkauan dan ketepatan yang semakin baik<sup>21</sup>.

Karakteristik motorik kasar usia 4 tahun menurut Bety J.J antara lain mampu berjalan naik turun tangga dengan kaki bergantian, berjalan mengikuti garis melingkar, melompat dengan satu kaki, berlari kuat dan kencang, mampu berbelok, memulai dan berhenti dengan mudah, melompat ke atas, ke bawah dan ke depan, memanjat naik, dan turun tangga<sup>22</sup>.

Gallahue & John C. Ozmun mengungkapkan bahwa gerakan melompat pada anak usia 4-5 tahun yaitu kakinya menekuk 90 derajat atau kurang, paha sejajar dengan permukaan tanah, tubuh tegak, lengan menekuk di bagian siku dan sedikit menggenggam, keseimbangan hilang

---

<sup>20</sup> Santrock, Jhon W, 2008, *Perkembangan Anak*, Edisi Ke-12 Jilid 1, (Alih Bahasa : Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti) Cetakan ke-2, Jakarta : Erlangga, Hal. 214

<sup>21</sup> Allen, K. Eileen dan Lynn R. Martoz, 2010, *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran hingga usia 12 tahun*, (Alih bahasa : Valentino), Jakarta : Indeks, Hal 139-140

<sup>22</sup> Bety, Janie J, 2014, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Alih Bahasa : Arif rakhman), Jakarta : Kencana, Hal. 218

dengan mudah, dan terbatas pada satu atau dua lompatan<sup>23</sup>. Gallahue & John C. Ozmun mengungkapkan bahwa gerakan melempar pada anak usia 4-5 tahun yaitu gerakan terutama dari siku, saat melempar lengan tetap di depan tubuh, gerakan seperti membuang. Jari-jari membuka mengarah ke tujuan, gerakan melempar ke depan dan ke bawah, tubuh tetap tegak lurus menghadap target, badan berputar sedikit selama melempar untuk menjaga keseimbangan, dan kaki tetap diam<sup>24</sup>.

#### 4. Pengertian Perkembangan Motorik

Allen & Lynn R. Martoz berpendapat bahwa perkembangan merupakan perubahan dari sesuatu yang sederhana menjadi lebih rumit dan rinci atau perubahan pengetahuan, perilaku, dan keterampilan seseorang menjadi semakin baik<sup>25</sup>. Syamsu Yusuf L.N mengungkapkan bahwa perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya<sup>26</sup>. Menurut Heri Rahyubi, perkembangan motorik sangat bergantung pada kematangan otot dan saraf<sup>27</sup>.

Yudha M.Saputra dan Rudyanto berpendapat bahwa perkembangan motorik adalah kemajuan pertumbuhan gerak sekaligus kematangan gerak yang diperlukan bagi seorang anak untuk melaksanakan suatu keterampilan<sup>28</sup>.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik erat kaitannya dengan perkembangan fisik.

---

<sup>23</sup> Gallahue, David L. & John C. Ozmun. 2006. *Understanding Motor Development : Invant , Children, Adolescent, Adults*. New York: McGraw-Hill, Hal. 218

<sup>24</sup> Ibid hal. 228

<sup>25</sup> Allen, K. Eileen & Lynn R. Martoz. (2010). *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran hingga usia 12 tahun*. (Alih Bahasa: Valentino). Jakarta: Indeks, Hal. 21

<sup>26</sup> Syamsu Yusuf L.N. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Hal. 15

<sup>27</sup> Heri Rahyubi. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media, Hal. 317

<sup>28</sup> Yudha M. Saputra & Rudyanto. 2007. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Hal. 19

Perkembangan motorik merupakan perubahan kematangan gerak yang bergantung pada kematangan otot dan saraf yang mengakibatkan pengendalian gerak anak semakin baik sehingga keterampilan gerak anak semakin baik.

## 5. Prinsip Perkembangan Motorik

Prinsip perkembangan motorik menurut Rosmala Dewi yaitu:

- a. Bergantung pada kematangan otot dan saraf  
Perkembangan bentuk kegiatan motorik sejalan dengan perkembangan daerah sistem saraf, misalnya sebelum tahun pertama berakhir gerak reflex genggam jari kaki atau tangan secara bertahap berkurang dan menghilang sejalan dengan kematangan saraf. Gerak terampil belum dapat dikuasai sebelum mekanisme otot anak berkembang.
- b. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang  
Sebelum sistem saraf dan otot anak berkembang dengan baik maka upaya untuk mengajarkan gerakan terampil bagi anak akan sia-sia.
- c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan  
Perkembangan motorik mengikuti hukum arah perkembangan yaitu *cephalocaudal* dan *proximodistal*.
- d. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik.  
Berdasarkan umur rata-rata dimungkinkan untuk menentukan norma untuk bentuk kegiatan motorik<sup>29</sup>.

Siti Aisyah berpendapat ada lima prinsip perkembangan motorik sebagai berikut:

- a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan saraf  
Gerakan terampil belum dapat dikuasai anak sebelum mekanisme otot anak berkembang optimal. Sebelum anak cukup matang tidak ada tindakan yang terkoordinasi. Misalnya untuk dapat berjalan maka otot

---

<sup>29</sup> Rosmala Dewi. 2007. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Hal. 19

kaki sudah harus siap untuk menopang tubuh anak dan syaraf yang terlibat dengan kemampuan berjalan harus sudah matang.

- b. Belajar keterampilan motorik tidak akan terjadi sebelum anak matang  
Sebelum sistem syaraf dan otot berkembang dengan baik, upaya untuk melatih gerakan anak menjadi terampil akan sia-sia.
- c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan  
Perkembangan motorik mengikuti pola perkembangan motorik. Perkembangan sebelumnya melandasi perkembangan berikutnya.
- d. Perkembangan motorik dimungkinkan untuk dapat ditentukan  
Perkembangan motorik anak dimungkinkan dapat diramalkan berdasarkan karakteristik tingkat kemampuan sesuai dengan usianya. Misalnya anak yang berusia 2 tahun diperkirakan sudah mampu berjalan apabila belum dapat maka dikatakan mengalami keterlambatan.
- e. Perbedaan individu dalam laju pertumbuhan motorik  
Meskipun terdapat pola untuk perkembangan motorik secara umum namun pada dasarnya setiap individu memiliki laju pertumbuhan yang berbeda antara anak satu dengan anak lain. Kecepatan pertumbuhan setiap anak dipengaruhi oleh banyak faktor<sup>30</sup>.

Dapat disimpulkan dari dua pendapat di atas bahwa ada lima prinsip dalam perkembangan motorik yaitu perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf, belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang, perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, perkembangan motorik dimungkinkan untuk dapat ditentukan, dan adanya perbedaan individu dalam laju pertumbuhan motorik.

---

<sup>30</sup> Siti Aisyah. 2007, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, Hal. 40-42

## 6. Pola Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik anak menurut Slamet Suyanto, mengikuti delapan pola umum yaitu:

- a. *Continuity* atau bersifat kontinyu, dimulai dari sederhana menjadi lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak.
- b. *Uniform sequence* atau memiliki tahapan yang sama, yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda.
- c. *Maturity* atau kematangan, yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel saraf.
- d. Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus.
- e. Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi.
- f. Bersifat *cephalo-caudal direction*, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dari bagian yang mendekati ekor.
- g. Bersifat *proximo-distal*, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu.
- h. Koordinasi *bilateral* menuju *crosslateral*, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan<sup>31</sup>.

Tiga pola perkembangan motorik menurut Allen & Lynn R. Martoz<sup>32</sup>:

- a. *Cephalocaudal* yaitu perkembangan tulang dan otot yang dimulai dari kepala sampai jari kaki. Menurut Heri Rahyubi (2012: 317), pada fase *cephalocaudal* anak mengalami perkembangan fisik yang berlangsung memanjang dari kepala ke kaki. Otot pada leher berkembang terlebih dahulu daripada otot kaki<sup>33</sup>.

---

<sup>31</sup> Slamet, Suyanto, 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Hal. 51-52

<sup>32</sup> Allen, K. Eileen & Lynn R. Martoz. 2010. *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran hingga usia 12 tahun*. (Alih Bahasa: Valentino). Jakarta: Indeks, Hal. 25-26

<sup>33</sup> Heri Rahyubi. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media, Hal. 317

- b. *Proximodistal* yaitu perkembangan tulang dan otot yang dimulai dengan meningkatnya pengendalian otot yang paling dekat dengan bagian tengah tubuh, secara bertahap bergerak ke bagian luar menuju ke bagian yang jauh dari titik tengah menuju ke bagian kaki dan tangan. Menurut Heri Rahyubi, pada fase *proximodistal*, perkembangan fisik anak dari pusat tubuh mengarah ke tepi yaitu yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dahulu dari pada otot yang jauh dari tulang belakang. Pengontrolan otot mulai dari bahu, lengan, pergelangan, dan jari-jari tangan<sup>34</sup>
- c. Perbaikan yaitu perkembangan otot dari umum menuju spesifik baik dalam kegiatan motorik kasar maupun motorik halus. Jadi pola perkembangan motorik yaitu bersifat kontinu, memiliki tahapan yang sama, dipengaruhi oleh kematangan, umum ke khusus atau perbaikan, Dimulai dari gerak refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi, *cephalocaudal*, *proximodistal*, dan koordinasi *bilateral* menuju *crosslateral*.

## 7. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik

Pada dasarnya urutan perkembangan untuk semua anak sama namun kecepatan perkembangan masing-masing anak beragam. Berbagai macam faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak menurut Allen & Lynn R. Martoz yaitu kematangan otak, input dari sistem sensorik, meningkatnya ukuran dan jumlah urat otot, sistem syaraf yang sehat dan kesempatan untuk berlatih<sup>35</sup>.

Ada beberapa faktor yang berpengaruh pada perkembangan motorik individu menurut Heri Rahyubi antara lain :

---

<sup>34</sup> Ibid Hal. 38

<sup>35</sup> Allen, K. Eileen & Lynn R. Martoz. 2010. *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran hingga usia 12 tahun*. (Alih Bahasa: Valentino). Jakarta: Indeks, Hal. 24

a. Perkembangan sistem saraf

Sistem saraf sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang karena sistem saraf mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.

b. Kondisi fisik

Perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang.

c. Motivasi yang kuat

Ketika seseorang mampu melakukan aktivitas motorik dengan baik kemungkinan besar dia akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang lebih luas dan lebih tinggi lagi.

d. Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung dan kondusif. Lingkungan di sini bisa berarti fasilitas, peralatan, sarana dan pra sarana yang mendukung serta lingkungan yang baik dan kondusif.

e. Aspek psikologis

Seseorang yang kondisi psikologisnya baik mampu meraih keterampilan motorik yang baik pula. Jika kondisi psikologisnya tidak baik atau tidak mendukung maka akan sulit meraih keterampilan motorik yang optimal dan memuaskan.

f. Usia

Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang. Bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan tua mempunyai karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula.

g. Jenis kelamin

Dalam keterampilan motorik tertentu misalnya olahraga, faktor jenis kelamin cukup berpengaruh. Laki-laki biasanya lebih kuat, cepat,

terampil dan gesit dibandingkan perempuan dalam beberapa cabang seperti olahraga seperti sepak bola, tinju, karate.

h. Bakat dan potensi

Bakat dan potensi juga berpengaruh pada usaha meraih keterampilan motorik. Misalnya, seseorang mudah diarahkan untuk menjadi pesepakbola handal jika punya bakat dan potensi sebagai pemain bola<sup>36</sup>.

Hurlock berpendapat ada beberapa kondisi yang dapat mempengaruhi laju perkembangan motorik yaitu:

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh terhadap laju perkembangan motorik.
- b. Kondisi lingkungan, jika kondisi lingkungan baik maka anak akan semakin aktif dan semakin cepat perkembangan motoriknya.
- c. Gizi yang diberikan akan mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat.
- d. Apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik anak.
- e. Rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
- f. Perlindungan yang berlebihan dapat melumpuhkan kesiapan perkembangan kemampuan motorik anak.
- g. Cacat fisik, seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik<sup>37</sup>.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi yang mempengaruhi perkembangan motorik ada banyak diantaranya kemampuan fisik, usia, aspek psikologis juga yang lainnya. Sifat genetic seseorang juga dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak.

---

<sup>36</sup> Heri Rahyubi. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media, Hal. 225-227

<sup>37</sup> Hurlock, Elizabeth B. 2007. *Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zakarsih) Cetakan ke-3. Jakarta: Erlangga, Hal. 154

## B. Permainan Tradisional

### 1. Pengertian Permainan

Desmita berpendapat permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan temantemannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain<sup>38</sup>. Hetherington & Parke dalam Desmita berpendapat bahwa permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan<sup>39</sup>. Sejalan dengan Santrock bahwa permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang<sup>40</sup>. Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri.

Jadi permainan merupakan alat untuk bermain seperti yang diungkapkan Conny Semiawan berpendapat bahwa permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya<sup>41</sup>. Diana Mutiah juga berpendapat bahwa permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan<sup>42</sup>.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas serta alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya sehingga mereka memperoleh informasi, kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Permainan juga berfungsi untuk mengembangkan otot-otot anak dan menyalurkan energi mereka.

---

<sup>38</sup> Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan. Cetakan ke-2*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Hal. 141

<sup>39</sup> Ibid Hal. 141

<sup>40</sup> Santrock, John W. 2008. *Perkembangan Anak*. Edisi Ke-12 Jilid 1. (Alih Bahasa: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti). Jakarta: Erlangga, Hal. 216

<sup>41</sup> Conny Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks, Hal. 20

<sup>42</sup> Diana Mutiah. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kecana, Hal. 113

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Permainan

Beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak menurut M. Fadillah, dkk diantaranya:

a. Kesehatan

Semakin sehat anak maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif seperti olahraga.

b. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu permainannya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengandaian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya uisa mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca.

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan dengan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan menyukai hal-hal yang sederhana dan kelembutan.

e. Lingkungan

Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat mempengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan menjadikan anak kurang minat untuk bermain berbeda jika lingkungan terdapat banyak anak.

f. Status sosial-ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan permainan yang mahal, sedangkan dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sederhana.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat memanfaatkannya. Untuk bermain, dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang sebab ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkannya.

h. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan imajinasi<sup>43</sup>.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi dari permainan itu sendiri, tetapi tidak semua faktor juga harus terpenuhi untuk melaksanakan permainan. Jika sebahagian faktor sudah terpenuhi maka permainan dapat dilaksanakan kapan saja.

### 3. Jenis Permainan

Permainan dapat dibagi menjadi lima jenis diantaranya menurut M. Fadillah, dkk :

- a. Permainan fungsi (gerak), permainan fungsi atau gerak yaitu permainan yang dilakukan dengan gerakan dalam rangka melatih kekuatan otot anak. Misalnya, memukul-mukul, menendang, berjalan dan berlari
- b. Permainan membentuk, permainan membentuk yaitu berupa permainan memberi atau membuat bentuk-bentuk pada suatu benda supaya lebih menarik. Seperti, bermain pasir, tanah liat, balok, dan pelepah pisang.
- c. Permainan ilusi, permainan ilusi adalah permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi bagi anak, sehingga seolah-olah hal

---

<sup>43</sup> M. Fadillah, Lilif M.K.F, Wantini, Eliyyil A, & Syifa F. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, Hal. 36-37

itu menyerupai sungguhan. Mislanya, bermain jual-jualan, dokter-dokteran atau yang lainnya.

- d. permainan menerima, permainan menerima atau permainan reseptif ialah bentuk permainan yang sifatnya menerima jadi anak hanya menerima tanpa melakukan aktivitas. Seperti mendengarkan cerita, dan menonton televisi.
- e. Permainan sukses, permainan sukses merupakan bentuk permainan menyelesaikan suatu tantangan tertentu. Seperti memanjat pohon dan berjalan di atas titian<sup>44</sup>.

M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz berpendapat bahwa jenis permainan ada dua macam yaitu permainan *outdoor* (luar ruangan) dan *indoor* (dalam ruangan). Permainan *outdoor* biasa dilakukan dengan jumlah peserta yang banyak, membutuhkan banyak gerak dan ruang yang luas. Permainan ini memberikan keuntungan bagi anak yaitu membuat anak dapat mengenal dan bersentuhan langsung dengan alam, lebih banyak memberikan rasa nyaman terhadap anak untuk bergerak dan membuat anak tidak mudah jenuh karena banyak hal bisa dilihatnya. Permainan *indoor* adalah permainan yang dilakukan di sebuah ruangan, membutuhkan peserta yang lebih sedikit daripada permainan *outdoor*. Permainan ini lebih memberikan rasa aman bagi anak<sup>45</sup>.

Andang Ismail membagi jenis permainan menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern.

- a. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Permainan tradisional mengandung keterampilan dan kecekatan kaki dan tangan, menggunakan kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, keluwesan gerak tubuh, menirukan alam lingkungan, memadukan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti dan gerakannya. mengungkapkan

---

<sup>44</sup> Ibid Hal. 36-37

<sup>45</sup> M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati, Hal. 45

bahwa permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi pelaku.

- b. Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih<sup>46</sup>.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *engklek* termasuk permainan fungsi (gerak), bermain aktif, permainan *outdoor*, dan permainan tradisional.

## C. Permainan Engklek

### 1. Pengertian

Permainan *engklek* atau *pacih* (dalam bahasa aceh) menurut Dr. Smpuck Hur gronje dalam Depdikbud merupakan permainan yang berasal dari Hindustan dan dibawa atau diperkenalkan oleh orang-orang keling. Alat permainan ini terbuat dari biji atau batu<sup>47</sup>. Permainan ini dilakukan secara perorangan. Menurut A.Husna M , alat atau bahan yang digunakan yaitu kapur tulis, pecahan genting atau keramik. Menurutny permainan ini dilakukan oleh 2 orang atau lebih dan biasanya tempat yang digunakan untuk bermain *engklek* adalah lapangan atau halaman rumah atau taman bermain<sup>48</sup>.

Sukirman Dharmamulya berpendapat bahwa permainan ini dinamakan *angklek*, *engklek* atau *ingkring* karena permainan ini dilakukan dengan melakukan *engklek*, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. *Engklek* dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Lama permainan ini tidak mengikat<sup>49</sup>.

---

<sup>46</sup> Andang Ismail. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media, Hal. 105-110

<sup>47</sup> Depdikbud. 2010. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Direktorat Permuseuman, Hal. 20

<sup>48</sup> A. Husna M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset, Hal. 37

<sup>49</sup> Sukirman Dharmamulya. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kepel Press, Hal. 145

Permainan ini sudah dilakukan sejak jaman jepang. Permainan ini minimal dimainkan oleh 2 orang anak. Permainan ini bersifat individual bukan kelompok. Usia pemain *engklek* berkisar antara 7-14 tahun, kurang dari 7 tahun diperbolehkan tetapi hanya diberi status sebagai pemain *bawang kothong* yaitu pemain yang tidak mempunyai hak dan kewajiban tetapi diizinkan mengikuti permainan.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek juga berasal dari negara lain, seperti india, jepang, juga daerah lainnya. Permainan ini dimainkan oleh minimal 2 orang.

## 2. Cara Bermain

Ada berbagai macam aturan atau cara dalam memainkan permainan ini tergantung pada kesepakatan yang ada dan disesuaikan dengan gambar lapangan *engklek* yang dibuat, namun pada prinsipnya cara memainkannya sama yaitu melompat ke dalam kotak-kotak atau lapangan *engklek*. Menurut A.Husna M, cara bermain *engklek* atau *sondah* yaitu pemain menggambar kotak-kotak kemudian melempar genting ke kotak awal. Pemain melakukan engklek dari awal lalu pemain mengambil genting yang di lempar tadi kemudian balik ke awal lagi dengan tetap melakukan *engklek*. Pemain dinyatakan gugur dan harus berganti pemain jika pemain menginjak atau keluar garis kotak, menginjak kotak yang di dalamnya terdapat pecahan genting, melempar genting keluar dari kotak yang seharusnya, kaki tidak tetap *engklek* di kotak yang dilarang *engklek*<sup>50</sup>.

Menurut Rae, cara memainkan permainan ini yaitu dengan menggambar lapangan atau bisa menggunakan karpet persegi empat yang ditata seperti lapangan *engklek*. anak-anak membentuk barisan tunggal. Anak pertama melempar sebuah batu kecil ke dalam kotak 1. Dia lalu melompati kotak tersebut, mendarat dengan satu kaki pada kotak 2.

---

<sup>50</sup> A. Husna M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset, Hal. 37-41

Lompat ke kotak nomor 3 dan 4 (medarat dengan dua kaki, kaki kanan di kotak kanan dan kaki kiri di kotak kiri). Lompat di kotak 5 dengan satu kaki dan seterusnya menuju kotak paling ujung lalu berbalik mengikuti pola yang sama<sup>51</sup>.

Menurut Muhammad Muhyi Faruq, standar ketertiban dan keselamatan dalam permainan ini diantaranya:

- a. Jangan menggunakan tali untuk membuat lapangan yang dapat menyebabkan kaki anak tersangkut pada tali sehingga mereka terjatuh.
- b. Bentuk dan ukuran lapangan jangan terlalu besar agar bisa digunakan di dalam kelas atau di halaman depan kelas.
- c. Aturan permainan tidak perlu kaku dan rumit, tetapi sederhana dan bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan<sup>52</sup>.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain engklek sebenarnya tidak sulit, selain tidak memerlukan lahan khusus, cara bermainnya juga cukup mudah, cukup menggambar bentuk kotak-kotak ditanah ataupun dilantai dengan menggunakan kapur tulis maka anak-anak sudah dapat memainkan permainan engklek tersebut, tetapi harus dihindarkan membuat lapangan permainan engklek menggunakan tali.

### 3. Kelebihan Permainan *Engklek*

Menurut Rae, permainan *hopscotch* atau *engklek* memiliki berbagai manfaat yaitu:

- a. untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung dan menyusun angka
- b. untuk perkembangan sosial/emosional, anak belajar mengambil giliran dan menyemangati orang lain
- c. untuk perkembangan fisik yaitu, dengan melompat, berbelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot<sup>53</sup>.

---

<sup>51</sup> Pica, Rae. 2012. *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak*. (Alih Bahasa: Elna Waldemar). Jakarta: Indeks, Hal. 139-140

<sup>52</sup> Muhammad Muhyi Faruq. 2007. *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: Grasindo, Hal. 46

Menurut A.Husna M, permainan *sondah* atau *engklek* memiliki manfaat untuk meningkatkan ketangkasan, wawasan, dan kejujuran<sup>54</sup>.

Menurut Dian Apriani, manfaat yang diperoleh dari permainan *engklek* ini adalah:

- a. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
- b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan oranglain dan mengajarkan kebersamaan.
- c. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- d. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- e. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- f. Melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
- g. Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar *gacuk/kreweng*<sup>55</sup>.

Dari pengertian dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan permainan engklek ada banyak diantara meningkatkan kemampuan kognitif anak, perkembangan fisik anak, membuat anak lebih

---

<sup>53</sup> Pica, Rae. 2012. *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak*. (Alih Bahasa: Elna Waldemar). Jakarta: Indeks, Hal. 139

<sup>54</sup> A. Husna M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset, Hal. 37

<sup>55</sup> Dian Apriani. 2012. *Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL HIDAYAH 2 Tarik Sidoarjo*. Diakses dari : <http://www.scribd.com/doc/121091926/> pada tanggal 9 September 2016 jam 20:52

kreatif, mengembangkan kecerdasan logika anak dan banyak kelbihan yang lainnya dalam permainan engklek.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Setting Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di RA Al-Jamaiyah Kecamatan Wampu Kabupaten Langkat.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada bulan Januari 2017 semester genap tahun ajaran 2016/2017

**Tabel 3.1**

**Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Keg. Penelitian	Januari					Februari				
		I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V
1	Persiapan		X	X							
2	Pra Siklus				X						
3	Siklus I					X					
4	Siklus II						X				
5	Siklus III							X			
6	Analisis data								X	X	
7	Pelaporan										X

##### 3. Siklus Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat. Sedangkan penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif yaitu penelitian yang

menjelaskan upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar kemampuan anak dalam proses belajar mengajar.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga siklus untuk melihat peningkatan motorik kasar peserta didik dengan permainan tradisional engklek.

**Diagram 2 Siklus PTK<sup>56</sup>**



## B. Persiapan PTK

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas haruslah membuat berbagai input instrumental seperti pembuatan Rencana kegiatan siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 dan Rencana Kegiatan Harian serta media pembelajaran yang akan digunakan untuk memberi perlakuan dalam Penelitian Tindakan Kelas.

## C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas merupakan orang yang dijadikan sebagai perlakuan. Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

<sup>56</sup> Suharsimi Arikunto, 2006. Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta : Bumi Aksara, h. 74

## 1. Anak

Jumlah anak yang dijadikan sampel penelitian berjumlah 15 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 6 orang perempuan.

**Tabel 3.2**

**Daftar siswa RA Al-Jamaiyah T.A 2016/2017**

No	Nama Siswa	Perempuan	Laki-laki
1	Aditya Syahputra		
2	Abi akhdan		
3	Ayunda Nabillah		
4	Bambang Suhendra		
5	Chairil Anwar		
6	M. Fadli Ramadhan		
7	Citra Kharisa		
8	Fatima Az Zahra		
9	Indah Purnama		
10	M. Fadhil		
11	Mitha Dwi Ananda		
12	Muhammad Darel Alfarisi		
13	Sri Mayangsari		
14	Reza Wahyu Perdana		
15	Ramadhan Syahputra		

## 2. Guru Kelas

Guru merupakan komponen penting dalam pendidikan. Guru sebagai subjek pendidikan harus memiliki kecakapan dan kompetensi yang baik sehingga proses membangun karakter sejak dini yang terangkum dalam *transfer of knowledge*, *treansfer of value*, dan *transfer of skill* bisa berjalan dengan baik pula.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.3**  
**Daftar Guru RA Al-Jamaiyah Ajaran 2016/2017**

No	Nama Guru	Jabatan	Kelas
1	Jamahiyah, S.Pd	Kepala Sekolah	B
2	Aswarina, S.Pd	Guru Kelas	B
3	Siti Zaharah	Guru Kelas	B
4	Nur Aminah	Guru Kelas	B
5	Fitriani	Guru Kelas	B

### 3. Teman Sejawat

**Tabel 3.4**  
**Kolaborator Penilai**

No	Nama	Tugas
1	Aswarina, S.Pd	Penilai 1
2	Siti Zaharah	Penilai 2

## D. Teknik dan Alat Pengumpul Data

### 1. Teknik Pengumpul Data

Dalam peneliti ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

#### a. Observasi

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis atau kejadian terhadap phenomena yang diselidiki.<sup>57</sup>

Observasi atau pengamatan menurut Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2010: 66) merupakan kegiatan pengambilan data dalam penelitian oleh peneliti atau pengamat dengan melihat situasi

---

<sup>57</sup> Sutrisno Hadi, *Metedologi Research* (Yogyakarta, Andi), hal. 136

penelitian. Ada dua tipe pengamatan yaitu pengamatan berstruktur (dengan pedoman) atau pengamatan tidak berstruktur (tidak menggunakan pedoman). Penelitian ini menggunakan observasi berstruktur untuk memperoleh data yang diinginkan yaitu menggunakan pedoman observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui perbedaan keterampilan motorik kasar anak sebelum diberikan tindakan melalui permainan *engklek* dan setelah anak-anak melakukan permainan *engklek*.

Berdasarkan indikator dan sub indikator kemampuan anak bersosialisasi dengan teman penulis membuat beberapa aspek pengamatan, dengan kriteria penilaian tiap aspek adalah :

- 1) Belum Muncul
- 2) Mulai Muncul
- 3) Berkembang Sesuai Harapan
- 4) Berkembang Sangat Baik

Sedangkan klasifikasi aktifitas peserta didik di kelas dinilai menurut persentase keaktifannya.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen, rapat, catatan harian dan sebagainya.<sup>58</sup>

## 2. Alat Pengumpul data

a. Lembar Observasi

Mengobservasi anak dengan memperhatikan bagaimana pemahaman anak tentang pembelajaran motorik kasar

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan pada saat peneliti melakukan pengamatan mengenai keterampilan motorik kasar anak hal ini dilakukan sebagai bukti dari kegiatan yang telah dilakukan dalam

---

<sup>58</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Peneliti Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta, Rineka Cipta, 2013) hal. 88

proses pembelajaran agar dapat dijadikan bahan evaluasi terhadap perkembangan motorik kasar anak. Metode dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan RKH, catatan penilaian, dan foto mengenai kegiatan bermain *engklek* yang dilakukan.

### **E. Indikator Kerja**

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan penelitian kelas dalam meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses maka yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, belajar mengajar dikelas. Indikator kinerja harus realitas dan dapat diukur (jelas cara mengukurnya)<sup>59</sup>.

#### **1. Anak**

Indikator kerja untuk anak berupa lembar observasi anak, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak mengenai hasil dari penelitian.

---

<sup>59</sup> I.G.A.K Wardani, Peneliti Tindakan Kelas, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005) h.14



## 2. Guru

Indikator kerja guru merupakan tahapan rencana kegiatan pembelajaran yang dibuat oleh guru untuk dilaksanakan dalam pembelajaran

**Tabel 3.6**  
**Kinerja Guru**

No	Kegiatan yang diamati	Indikator
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>) Menyusun rencana kegiatan</li> <li>) Membuat media/alat peraga yang akan digunakan</li> <li>) Mengadakan kegiatan awal, inti dan penutup</li> <li>) Pengaturan waktu</li> <li>) Pengaturan kelas</li> <li>) Menyiapkan alat penilaian</li> <li>) Menggunakan teknik/metode yang sesuai</li> </ul>
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>) Kesesuaian rencana dengan tindakan</li> <li>) Penampilan</li> <li>) Cara guru dalam memotivasi anak</li> <li>) Minat anak untuk melakukan kegiatan</li> <li>) Penilaian yang dilakukan guru</li> </ul>
3	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>) Mengevaluasi pembelajaran apakah sudah baik apa belum</li> <li>) Bernyanyi lagu anak</li> <li>) Membaca doa</li> <li>) Salam pulang</li> </ul>

Dalam penelitian Tindakan Kelas ini dapat ditetapkan indikator kinerja 80%. Untuk memudahkan menghitung indikator kinerja maka peneliti membuat skoring sebagai berikut

**Tabel 3.7**  
**Tingkat Keberhasilan Kemampuan Anak**

NO	Kriteria	Nilai Persentase
1	Baik	80-100
2	Cukup	54-79
3	Kurang	30-53

## F. Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar peserta didik dapat dianalisis secara deskriptif, misalnya dengan mencari nilai rata-rata atau persentase keberhasilan belajar dan lain-lain. Dari nilai rata-rata dan persentase aktifitas peserta didik ini, maka akan diketahui sampai sejauh mana keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Data ini digunakan untuk mengetahui hasil tindakan yang dilakukan dalam peneliti ini. Hal ini dapat dilihat dari beberapa persen tingkat keberhasilan jika paling sedikit 80% anak telah tuntas belajar.

Adapun rumusan teknik persentase adalah<sup>60</sup> :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dimana : P = Angka Persentase

$f$  =Jumlah anak yang mengalami perubahan

$n$  =Jumlah Seluruh Siswa

### 2. Data Kualitatif

Sedangkan data kualitatif berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu mata materi, pandangan atau sikap peserta didik terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas peserta didik mengikuti

<sup>60</sup> Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 43

pelajaran, perhatian dideskripsikan untuk mengetahui kemampuan bersosialisasi dengan menggunakan dan dengan melihat tanda-tanda perubahan pada peserta didik pada proses pembelajaran.

Catatan-catatan yang penulis kumpulkan saat proses pembelajaran sedang berlangsung, kemudian dideskripsikan dan dianalisis.

## **G. Prosedur Penelitian**

Berikut ini merupakan rancangan penelitian untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B RA Jamaiyah Kec. Wampu Langkat.

### **1. Pra Siklus**

Kegiatan pra siklus memuat kegiatan a).membuat tes awal, b).menentukan sumber data, c).melakukan tes awal, dan d). menentukan subyek penelitian. Kondisi awal sebelum dilakukan tindakan menunjukkan ketrampilan motorik kasar anak masih rendah. Hal ini terlihat dari menggerakkan tubuh, berjalan diatas garis lurus, belum mampu melompat dengan baik dan tepat, konsentrasi serta keseimbangan yang belum maksimal.

### **2. Siklus 1**

#### **a. Perencanaan**

Tahap perencanaan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak kelompok B di RA Jamaiyah Kec. Wampu. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan pembelajaran dan rencana kegiatan siklus 1 serta lapangan permainan, dan instrumen penelitian.
- 2) Menyiapkan lapangan permainan *engklek*.
- 3) Lembar observasi mengenai aktifitas guru dan siswa selama mengikuti pembelajaran.

- 4) Menyiapkan alat untuk membuat dokumentasi kegiatan yang berupa foto.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh guru sesuai dengan skenario (perencanaan), mengacu pada RKH yang telah disusun.

Tindakan penelitian dilaksanakan di luar kelas pada saat kegiatan awal setelah baris-berbaris selama 15 menit. Pelaksanaan tindakan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B RA Jamaiyah Kec. Wampu dimulai dari kegiatan pertama yaitu pengondisian anak-anak membentuk barisan, kegiatan kedua yaitu pemanasan yang dipimpin oleh peneliti, dan kegiatan ketiga yaitu pelaksanaan permainan *engklek*.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh observer, dalam hal ini adalah peneliti yang juga sebagai guru dikelas tersebut. Pelaksanaan kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan selama anak-anak melakukan permainan *engklek*. Pengamatan berpedoman pada lembar instrument pengamatan berupa panduan observasi yang sudah disiapkan. Peneliti mengamati keterampilan motorik kasar yang ada pada diri anak pada saat melakukan permainan *engklek*. Keterampilan motorik kasar yang diamati yaitu melompat dan melempar. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

d. Refleksi.

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah peneliti lakukan dan berdiskusi dengan teman sejawat mengenai data yang telah diperoleh peneliti dari lembar instrumen pengamatan.

Diskusi dilaksanakan sebagai bentuk evaluasi dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan tersebut menghasilkan kesimpulan

mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Apabila ditemukan hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka teman sejawat dan peneliti bersama-sama mencari solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Solusi yang dihasilkan merupakan bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman guna pelaksanaan Siklus berikutnya.

### 3. Siklus 2

#### a. Perencanaan

Tahap perencanaan dalam siklus dua ini merupakan perbaikan dari siklus 1. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan pembelajaran dan rencana kegiatan siklus 2 serta lapangan permainan, dan instrumen penelitian.
- 2) Menyiapkan lapangan permainan *engklek*.
- 3) Lembar observasi mengenai aktifitas guru dan peserta didik selama mengikuti pembelajaran.
- 4) Menyiapkan alat untuk membuat dokumentasi kegiatan yang berupa foto.
- 5) Memotivasi anak dalam mengikuti pembelajaran.

#### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh guru sesuai dengan skenario (perencanaan), mengacu pada RKH yang telah disusun.

Tindakan penelitian dilaksanakan di luar kelas pada saat kegiatan awal setelah baris-berbaris selama 15 menit. Pelaksanaan tindakan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B RA Jamaiyah Kec. Wampu dimulai dari kegiatan pertama yaitu pengkondisian anak-anak membentuk barisan, kegiatan kedua yaitu pemanasan yang dipimpin oleh peneliti, dan kegiatan ketiga yaitu pelaksanaan permainan *engklek*.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh observer, dalam hal ini adalah peneliti yang juga sebagai guru dikelas tersebut. Pelaksanaan kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan selama anak-anak melakukan permainan *engklek*. Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen pengamatan berupa panduan observasi yang sudah disiapkan. Peneliti mengamati keterampilan motorik kasar yang ada pada diri anak pada saat melakukan permainan *engklek*. Keterampilan motorik kasar yang diamati yaitu melompat dan melempar. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah peneliti lakukan dan berdiskusi dengan teman sejawat mengenai data yang telah diperoleh peneliti dari lembar instrumen pengamatan.

Diskusi dilaksanakan sebagai bentuk evaluasi dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan tersebut menghasilkan kesimpulan mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Apabila ditemukan hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka teman sejawat dan peneliti bersama-sama mencari solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Solusi yang dihasilkan merupakan bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman guna pelaksanaan Siklus berikutnya.

#### 4. Siklus 3

a. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan motorik anak kelompok B di RA Jamaiyah Kec. Wampu. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Membuat skenario perbaikan pembelajaran dan rencana kegiatan siklus 1 serta lapangan permainan, dan instrumen penelitian.
  - 2) Menyiapkan lapangan permainan *engklek*.
  - 3) Lembar observasi mengenai aktifitas guru dan peserta didik selama mengikuti pembelajaran.
  - 4) Menyiapkan alat untuk membuat dokumentasi kegiatan yang berupa foto.
  - 5) Memotivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.
- b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh guru sesuai dengan skenario (perencanaan), mengacu pada RKH yang telah disusun.

Tindakan penelitian dilaksanakan di luar kelas pada saat kegiatan awal setelah baris-berbaris selama 15 menit. Pelaksanaan tindakan dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B RA Jamaiah Kec. Wampu dimulai dari kegiatan pertama yaitu pengondisian anak-anak membentuk barisan, kegiatan kedua yaitu pemanasan yang dipimpin oleh peneliti, dan kegiatan ketiga yaitu pelaksanaan permainan *engklek*.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh observer, dalam hal ini adalah peneliti yang juga sebagai guru dikelas tersebut. Pelaksanaan kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan selama anak-anak melakukan permainan *engklek*. Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen pengamatan berupa panduan observasi yang sudah disiapkan. Peneliti mengamati keterampilan motorik kasar yang ada pada diri anak pada saat melakukan permainan *engklek*. Keterampilan motorik kasar yang diamati yaitu melompat dan melempar. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

#### d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah peneliti lakukan dan berdiskusi dengan teman sejawat mengenai data yang telah diperoleh peneliti dari lembar instrumen pengamatan.

Diskusi dilaksanakan sebagai bentuk evaluasi dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan tersebut menghasilkan kesimpulan mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Apabila ditemukan hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka teman sejawat dan peneliti bersama-sama mencari solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Solusi yang dihasilkan merupakan bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman guna pelaksanaan Siklus berikutnya.

### H. Personalia Peneliti

Tim peneliti yang terlibat dalam PTK ini adalah kepala sekolah dan seorang guru yang membantu dalam pelaksanaan penelitian dikelas. Adapun nama, status dan tugas pada table berikut :

**Tabel 3.8**  
**Personalia Peneliti**

No	Nama	Tugas	Jam Kerja
1	Guru Peneliti (Pelaksana) -Jamaiyah	a. Pengumpul data b. Analisis data c. Pengambil Keputusan	24 Jam
2	Kolaborator (Mitra) - Aswarina, S.Pd - Siti Zaharah	Kolaborator I Kolaborator II	24 Jam 24Jam

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. HASIL PENELITIAN**

**1. Kondisi Awal Sebelum Tindakan**

Kondisi awal sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak terbilang rendah. Pada penelitian ini untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak awal yaitu dilakukan observasi mengenai keterampilan motorik kasar anak pada saat pembelajaran berlangsung.

Pengamatan ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keterampilan motorik anak sebelum dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan maka diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 4.1**  
**Lembar Observasi awal (Pra Siklus)**

No	Nama Anak	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama				Menjaga keseimbangan ketika mendarat setelah melompat				Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu.				Mampu Mengkoordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersama			
		B	M	B	B	B	M	B	BS	B	M	BS	B	B	M	BS	BS
		M	M	S	S	M	M	S	B	M	M	H	S	M	M	H	B
1	Aditya Syahputra																
2	Abi akhdan																
3	Ayunda Nabillah																
4	Bambang Suhendra																
5	Chairil Anwar																
6	M. Fadli Ramadhan																
7	Citra Kharisa																
8	Fatima Az Zahra																
9	Indah Purnama																

10	M. Fadhil																
11	Mitha Dwi Ananda																
12	Muhammad Darel Alfarisi																
13	Sri Mayangsari																
14	Reza Wahyu Perdana																
15	Ramadhan Syahputra																
<b>Total</b>		<b>9</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>0</b>

Keterangan :

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi kondisi awal ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Angka persentase

F = Jumlah anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah seluruh anak

**Tabel 4.2**

**Kondisi Awal Ketrampilan Motorik Kasar Anak (Pra Siklus)**

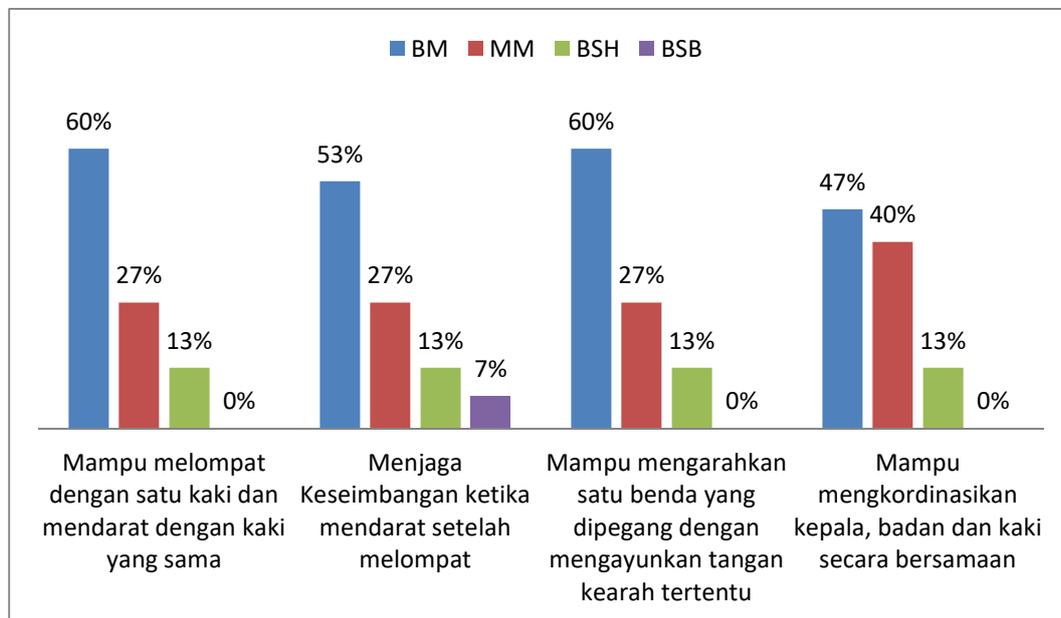
No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak
						Persentase
1	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	9	4	2	0	15
		60%	27%	13%	0%	100%

2	Menjaga Keseimbangan ketika mendarat setelah melompat	8	4	2	1	15
		53%	27%	13%	7%	100%
3	Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu	9	4	2	0	15
		60%	27%	13%	0%	100%
4	Mampu mengkoordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan	7	6	2	0	15
		47%	40%	13%	0%	100%
Rata-rata %		55%	30%	13%	2%	100%

Berdasarkan data tersebut maka kondisi keterampilan motorik kasar di RA Jamaiyah berada pada kriteria mulai berkembang sehingga perlunya perbaikan keterampilan motorik kasar pada anak di RA Jamaiyah. Data tersebut sebagai data awal sebelum dilakukan tindakan penelitian yang akan digunakan sebagai perbandingan peningkatan keterampilan motorik anak setelah diberi tindakan. Data tersebut dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Grafik 4.1

## Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Engklek (Pra Siklus)



Berdasarkan data keterampilan motorik kasar anak pada kondisi awal pada :

1. Indikator mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama yaitu pada kriteria belum muncul ada 9 anak dengan persentase 60%, kriteria mulai muncul dengan 4 anak dengan persentase 27%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 2 anak dengan persentase 13%, kriteria berkembang sangat baik ada 0 anak dengan persentase 0%.
2. Indikator menjaga keseimbangan ketika mendarat setelah melompat yaitu pada kriteria belum muncul ada 8 anak dengan persentase 53%, kriteria mulai muncul dengan 4 anak dengan persentase 27%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 2 anak dengan persentase 13%, kriteria berkembang sangat baik ada 1 anak dengan persentase 7%.
3. Indikator mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu pada kriteria belum muncul ada 9 anak dengan persentase 60%, kriteria mulai muncul dengan 4 anak dengan persentase 27%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 2 anak dengan persentase 13%, kriteria berkembang sangat baik ada 0 anak dengan persentase 0%.

4. Indikator mampu mengkoordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan pada kriteria belum muncul ada 7 anak dengan persentase 47%, kriteria mulai muncul dengan 6 anak dengan persentase 40%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 2 anak dengan persentase 13%, kriteria berkembang sangat baik ada 0 anak dengan persentase 0%.

Dengan berdasarkan pada BSH dan BSB pada pra siklus dapat disimpulkan bahwa hasil dari pembelajaran perlu sangat ditingkatkan atau perlu dilaksanakan siklus lanjutan agar ada peningkatan dalam pembelajaran. Terlihat pada tabel dibawah bahwa hasil pengamatann awal yang dilakukann berdasar pada BSH dan BSB pada empat indikator masih jauh dari yang diharapkan yaitu dikisaran 80% untuk tahap keberhasilan dari peneiltian tindakan kelas.

**Tabel 4.3**

**Meningkatkan Motorik Kasar Anak Dengan Permainan Tradisional englek pra Siklus dengan taraf BSH dan BSB**

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak
				Persenatase
1	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	2	0	2
		13%	0%	13%
2	Menjaga Keseimbangan ketika mendarat setelah melompat	2	1	3
		13%	7%	20%
3	Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu	2	0	2
		13%	0%	13%
4	Mampu mengkoordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan	2	0	2
		13%	0%	13%
Rata-rata %		13%	2%	15%

## 2. Siklus 1

Siklus satu ini dilaksanakan mulai tanggal 30 Januari sampai dengan 3 Februari 2017, dengan tema tanaman; subtema tanaman disekitar rumah; tema spesifik, tanaman jamur, bunga matahari, bayam, kangkung dan daun ubi kayu. Terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi sebagai berikut :

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan kelas siklus satu, peneliti dan kolaborator (guru) melakukan perencanaan antara lain :

- 1) Membuat skenario perbaikan
- 2) Menyusun Rencana Kegiatan Satu Siklus untuk siklus 1
- 3) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 4) Menyiapkan media untuk bermain engklek dan pecahan keramik sebagai gacuk.
- 5) Menyiapkan lembar observasi
- 6) Alat berupa kamera digital untuk mendokumentasikan kegiatan tersebut.

### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pada siklus 1 guru mengajak anak melompat dengan menggunakan dua kaki pada setiap kegiatan. Pelaksanaan Siklus 1 pada tanggal pada tanggal 30 Januari sampai tanggal 3 Februari 2017 yaitu sebanyak lima hari. Dengan deskripsi sebagai berikut :

**Gambar 4.1**  
**Guru Memberi Penjelasan tentang permainan Engklek**



**RKH ke 1**

Hari/Tanggal : Senin, 30 Januari 2017

Tema Spesifik : Jamur

Fokus Kegiatan Perbaikan : Bermain engklek dengan kotak-kotak  
berbentuk jamur

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Guru menjelaskan permainan engklek.
- 2) Bercerita tentang tema
- 3) Mengajak anak melompat diatas media berbentuk jamur.
- 4) Mengajak anak menyanyi lihat kebunku sambil bergerak.
- 5) Guru memberi semangat kepada anak-anak didik.

**RKH ke 2**

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Januari 2017

Tema Spesifik : Bunga Matahari

Fokus Kegiatan Perbaikan : Bermain engklek diatas media berbentuk jamur

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Apersepsi mengulang kegiatan yang lalu.
- 2) Guru Menjelaskan permainan Engklek
- 3) Bercerita tentang tema kegiatan hari ini
- 4) Mengajak anak melompat diatas media berbentuk jamur
- 5) Menirukan gerakan pohon ditiup angin
- 6) Memberikan semangat kepada anak-anak didik
- 7) Memberikan reward kepada anak yang berhasil menyelesaikan kegiatan dengan baik

**RKH ke 3**

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Februari 2017

Tema Spesifik : Bayam

Fokus Kegiatan Perbaikan : Melempar gacuk ke garis kotak-kotak berbentuk jamur

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Mengulang kegiatan yang lalu
- 2) Guru menjelaskan kembali tentang permainan engklek
- 3) Bercerita tentang tema hari ini
- 4) Guru menyuruh anak melempar gacuk kekotak berbentuk jamur, sesuai dengan yang kolom yang telah ditentukan
- 5) Guru mengajak anak untuk melompat diatas media berbentuk jamur
- 6) Memindahkan tanaman atau sayuran sesuai warnanya.
- 7) Guru memberikan penilaian hasil kegiatan anak-anak didik.
- 8) Guru memberikan reward kepada anak-anak didik

**RKH ke 4**

Hari/Tanggal : Kamis, 2 Februari 2017

Tema Spesifik : Kangkung

Fokus Kegiatan Perbaikan : Melempar gacuk kekotak yang telah ditentukan

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Mengulang kegiatan yang lalu
- 2) Guru menjelaskan kembali tentang permainan engklek
- 3) Bercerita tentang tema hari ini
- 4) Bermain engklek di media berbentuk jamur
- 5) Menjiplak bentuk-bentuk daun sayuran.
- 6) Memberikan penilaian hasil dari kegiatan
- 7) Memberikan reward terhadap penialain anak didik.

**RKH ke 5**

Hari/Tanggal : Juma'at, 3 Februari 2017

Tema Spesifik : Daun Ubi kayu

Fokus Kegiatan Perbaikan : Melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama.

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Apersepsi, mengulang kegiatan yang lalu
- 2) Guru menjelaskan tentang permainan engklek
- 3) Mengajak bermain engklek di media berbentuk jamur.
- 4) Mengajak anak melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama
- 5) Menyuruh anak melempar kekotak yang telah ditentukan
- 6) Menjiplak bentuk daun ubi kayu
- 7) Memberikan penilaian kepada anak didik
- 8) Memberikan reward kepada anak didik.

## c. Observasi

**Gambar 4.2****Anak Didik memulai Kegiatan Bermain Engklek**

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti memiliki kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat peserta didik melakukan kegiatan bermain. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari meningkatnya motorik kasar anak dalam melaksanakan kegiatan bermain secara kuantitatif dalam kegiatan pembelajaran. Dan hasil observasi kegiatan anak dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.4**  
**Lembar Observasi Anak Didik Siklus I**

No	Nama Anak	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama				Menjaga keseimbangan ketika mendarat setelah melompat				Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu.				Mampu Mengkoordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersama			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	BS B	B M	M M	BS H	B S B	B M	M M	BS H	BS B
1	Aditya Syahputra																
2	Abi akhdan																
3	Ayunda Nabillah																
4	Bambang Suhendra																
5	Chairil Anwar																
6	M. Fadli Ramadhan																
7	Citra Kharisa																
8	Fatima Az Zahra																
9	Indah Purnama																
10	M. Fadhil																
11	Mitha Dwi Ananda																
12	Muhammad Darel Alfarisi																
13	Sri Mayangsari																
14	Reza Wahyu Perdana																
15	Ramadhan Syahputra																
<b>Total</b>		<b>6</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>1</b>

Keterangan :

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi kondisi awal ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Angka persentase

F = Jumlah anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah seluruh anak

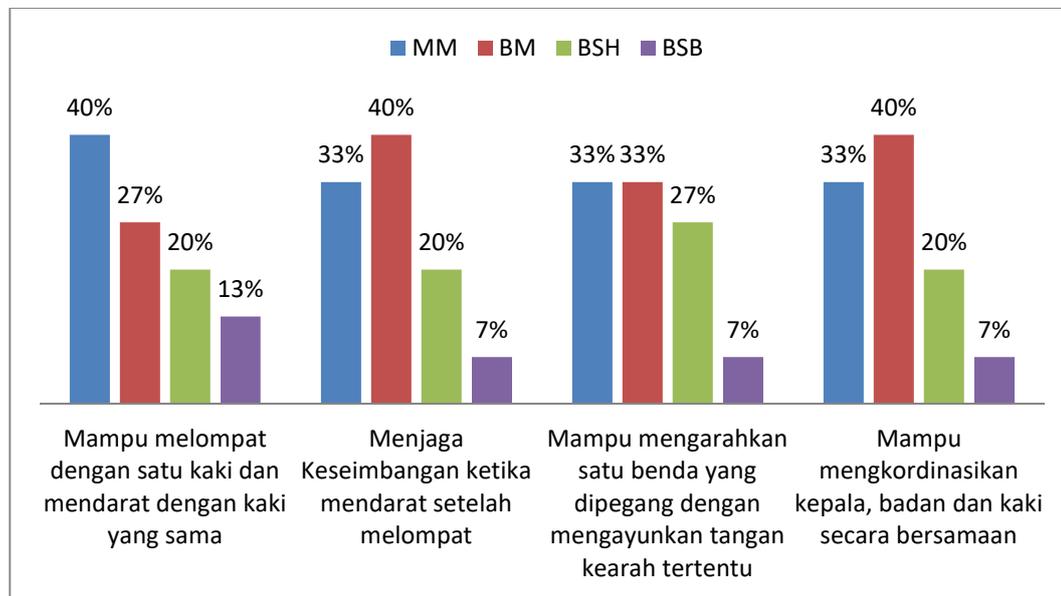
**Tabel 4.5**  
**Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek**  
**siklus I**

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak
						Persentase
1	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	6	4	3	2	15
		40%	27%	20	13	100%
2	Menjaga Keseimbangan ketika mendarat setelah melompat	5	6	3	1	15
		33	40%	20%	7%	100%
3	Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu	5	5	4	1	15
		33%	33%	27%	7%	100%
4	Mampu mengkordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan	5	6	3	1	15
		33%	40%	20%	1%	100%
Rata-rata %		35%	35%	22%	8%	100%

Berdasarkan data tersebut maka kondisi keterampilan motorik kasar di RA Jamaiyah pada kriteria mulai berkembang pada siklus 1 mengalami peningkatan dari kondisi awal. Data tersebut dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Grafik 4.2

**Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek  
Siklus I**



Berdasarkan data keterampilan motorik kasar anak pada kondisi siklus satu mengalami peningkatan dari pada kondisi awal sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas, walaupun belum mencapai 80%. Peningkatan pada beberapa indikator sebagai berikut :

1. Indikator mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama yaitu pada kriteria belum muncul ada 6 anak dengan persentase 40%, kriteria mulai muncul dengan 4 anak dengan persentase 27%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 3 anak dengan persentase 20%, kriteria berkembang sangat baik ada 2 anak dengan persentase 13%.
2. Indikator menjaga keseimbangan ketika mendarat setelah melompat yaitu pada kriteria belum muncul ada 5 anak dengan persentase 33%, kriteria mulai muncul dengan 6 anak dengan persentase 40%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 3 anak dengan persentase 20%, kriteria berkembang sangat baik ada 1 anak dengan persentase 7%.
3. Indikator mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu pada kriteria belum muncul ada 5

anak dengan persentase 33%, kriteria mulai muncul dengan 5 anak dengan persentase 33%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 4 anak dengan persentase 20%, kriteria berkembang sangat baik ada 1 anak dengan persentase 7%.

4. Indikator mampu mengkoordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan pada kriteria belum muncul ada 5 anak dengan persentase 33%, kriteria mulai muncul dengan 6 anak dengan persentase 40%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 3 anak dengan persentase 20%, kriteria berkembang sangat baik ada 1 anak dengan persentase 7%.

Dengan berdasar pada BSH dan BSB pada siklus pertama terdapat peningkatan dari pra siklus sekitar 30% tetapi peningkatan tersebut belum sesuai dengan yang diharapkan yang berada dikisaran 80% maka siklus selanjutnya perlu dilaksanakan. Pada tabel dibawah terlihat dari hasil penelitian siklus pertama berdasar pada BSH dan BSB.

**Tabel 4.6**

**Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek  
Siklus I berdasarkan BSH dan BSB**

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak
				Persentase
1	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	3	2	5
		20%	13%	33%
2	Menjaga Keseimbangan ketika mendarat setelah melompat	3	1	4
		20%	7%	27%
3	Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu	4	1	5
		27%	7%	34%
4	Mampu	3	1	4

	mengkordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan	20%	13%	33%
Rata-rata %		22%	8%	30%

#### d. Refleksi

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi tindakan yang dilakukan dalam satu siklus. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada anak didik di RA Jamaiyah pada siklus I dan dengan disertai diskusi dengan kolaborator maka diperoleh hasil refleksi sebagai berikut :

- 1) Pada saat bermain engklek banyak anak yang masih terlihat kaku.
- 2) Dari 15 anak, 10 anak terburu-buru dalam memulai permainan.
- 3) Pada awal pertemuan anak-anak antusias mengikuti kegiatan, tetapi pada akhir kegiatan anak mulai tidak konsentrasi dan hanya berlari kesana kemari.
- 4) Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa ketrampilan motorik anak belum mencapai indikator keberhasilan yaitu berkisar diatas 80%.

### 3. Siklus 2

Siklus ke dua ini dilaksanakan dari tanggal 6 Februari sampai dengan tanggal 10 Februari 2017, dengan tema : tanaman, sub tema : tanaman disekitar kita, tema spesifik : macam-macam buah, yang terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

#### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan kelas siklus 2, peneliti dan kolaborator (guru) melakukan perencanaan antara lain :

- 1) Membuat skenario perbaikan.
- 2) Menyusun rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 2
- 3) Guru dan kolaborator membuat rencana kegiatan harian sesuai dengan tema dan sub tema.
- 4) Menyiapkan media untuk lapangan engklek dan pecahan keramik sebagai gacuk.

- 5) Menyiapkan reward sebagai anak yang telah mampu melaksanakan kegiatan dengan baik.
- 6) Menyiapkan lembar observasi
- 7) Alat berupa kamera digital untuk media dokumentasi.

b. Pelaksanaan

**RKH ke 1**

Hari/Tanggal : Senin, 6 Februari 2017

Tema Spesifik : Jeruk

Fokus Kegiatan Perbaikan : Melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama.

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Guru menjelaskan kembali mengenai permainan engklek.
- 2) Bercerita tentang tema hari” manfaat buah jeruk”
- 3) Mengajak anak bermain engklek pada media berbentuk jamur
- 4) Melakukan pemanasan sebelum melaksanakan kegiatan.
- 5) Menyuruh anak melempar gacuk kekolom yang telah ditentukan.
- 6) Mengajak anak melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama.
- 7) Memberikan penilaian terhadap hasil kerja anak didik
- 8) Memberikan reward kepada anak didik

**RKH ke 2**

Hari/Tanggal : Selasa, 7 Februari 2017

Tema Spesifik : Jambu

Fokus Kegiatan Perbaikan : Melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan dua kaki secara bersama.

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Apersepsi, mengulang kegiatan yang lalu
- 2) Guru menjelaskan kembali tentang permainan engklek
- 3) Bercerita tentang tema hari “ macam-macam jambu”
- 4) Melakukan pemanasan sebelum melaksanakan kegiatan.

- 5) Mengajak anak bermain engklek
- 6) Menyuruh anak untuk melempar gacuk kekolom yang telah ditentukan.
- 7) Mengajak melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan dua kaki secara bersama.
- 8) Memberikan penilaian terhadap hasil kegiatan peserta didik
- 9) Memberikan reward atas hasil anak didik.

### **RKH ke 3**

Hari/Tanggal : Rabu, 8 Februari 2017

Tema Spesifik : Tomat

Fokus Kegiatan Perbaikan : Mengarahkan satu benda dengan cara mengayunkan tangan kearah tertentu.

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Apersepsi, mengulang kegiatan yang lalu
- 2) Guru bercerita tentang tema hari ini “ Vitamin C di buah Tomat”
- 3) Melakukan pemanasan sebelum melaksanakan kegiatan.
- 4) Mengajak anak bermain engklek
- 5) Mengajak anak melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama.
- 6) Mengarahkan satu benda dengan cara mengayunkan ke titik yang telah ditentukan
- 7) Memindahkan buah tomat dari titik ke titik yang lainnya.
- 8) Memberikan penilaian terhadap kegiatan peserta didik
- 9) Memberikan reward kepada peserta didik

**RKH ke 4**

Hari/Tanggal : Kamis, 9 Februari 2017

Tema Spesifik : Pepaya

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Apersepsi, mengulang kegiatan yang lalu.
- 2) Guru menjelaskan kembali tentang permainan engklek
- 3) Melakukan pemanasan sebelum melaksanakan kegiatan.
- 4) Guru bercerita tentang tema hari ini “ Vitamin A di buah papaya”
- 5) Guru menyuruh anak melempar gacuk kekolom yang telah ditentukan.
- 6) Mengkordinasikan gerak tubuh, tangan badan dan kaki.
- 7) Membedakan bentuk daun pepaya dengan bentuk daun yang lainnya
- 8) Memberikan penilaian terhadap hasil kegiatan hari ini
- 9) Memberikan reward kepada anak didik

**RKH ke 5**

Hari/Tanggal : Jum'at, 10 Februari 2017

Tema Spesifik : Buah Kelapa

Fokus Kegiatan Perbaikan :

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Apersepsi, mengulang kegiatan yang lalu
- 2) Guru menjelaskan kembali mengenai permainan engklek
- 3) Bercerita tema hari ini “ Manfaat Buah kelapa”
- 4) Melakukan pemanasan sebelum melaksanakan kegiatan.
- 5) Mengajak anak bermain engklek dimedia berbentuk jamur
- 6) Mengarahkan satu benda kearah tertentu dengan cara mengayunkan tangan.
- 7) Menganyam daun kelapa menjadi bentuk tas.
- 8) Menirukan pohon kelapa yang tertiup angin
- 9) Memberikan penilaian kepada anak didik
- 10) Memberikan reward

## c. Observasi

**Gambar 4.3****Guru Menjelaskan dan mempraktekan bermain engklek**

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti memiliki kesempatan untuk mengadakan observasi langsung saat peserta didik melakukan kegiatan bermain. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari meningkatnya motorik kasar anak dalam melaksanakan kegiatan bermain secara kuantitatif dalam kegiatan pembelajaran. Dan hasil observasi kegiatan anak dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.7**  
**Lembar Obsevasi Anak Didik Siklus II**

No	Nama Anak	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama				Menjaga keseimbangan ketika mendarat setelah melompat				Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu.				Mampu Mengkoordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersama			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	BS B	B M	M M	BS H	B S B	B M	M M	BS H	BS B
1	Aditya Syahputra																
2	Abi akhdan																
3	Ayunda Nabillah																
4	Bambang Suhendra																
5	Chairil Anwar																
6	M. Fadli Ramadhan																
7	Citra Kharisa																
8	Fatima Az Zahra																
9	Indah Purnama																
10	M. Fadhil																
11	Mitha Dwi Ananda																
12	Muhammad Darel Alfarisi																
13	Sri Mayangsari																
14	Reza Wahyu Perdana																
15	Ramadhan Syahputra																
<b>Total</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>2</b>

Keterangan :

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentasi dari hasil observasi kondisi awal ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Angka persentase

F = Jumlah anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah seluruh anak

#### **GAMBAR 4.4**

#### **Anak Sudah Mulai Mengerti Permainan Engklek**



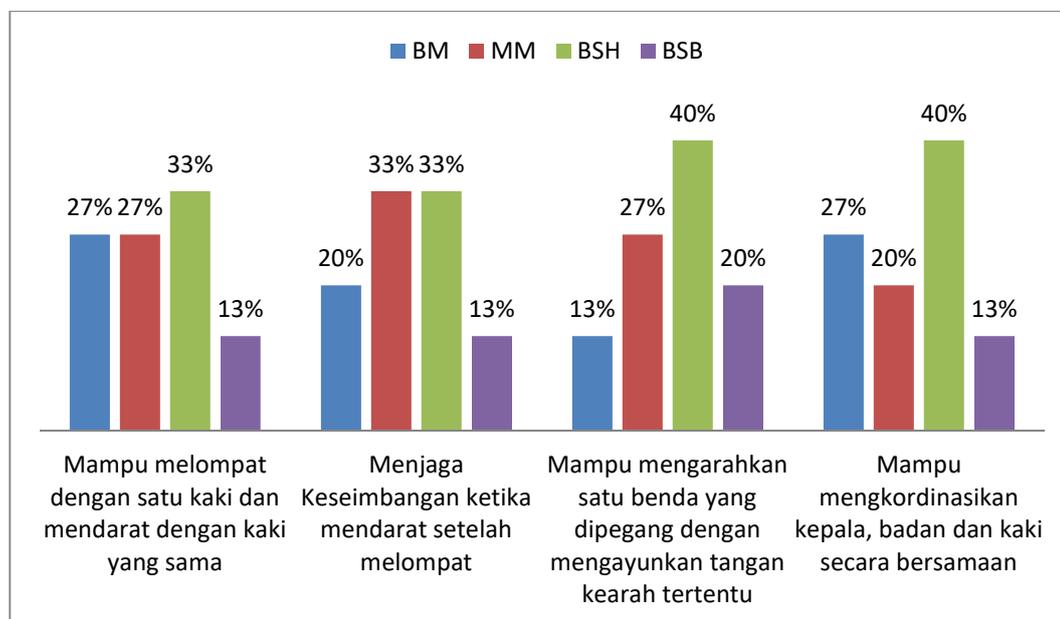
**Tabel 4.8**  
**Meningkatkan Motorik Kasar Anak Dengan Permainan Tradisional Engklek**  
**siklus II**

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak
						Persenatase
1	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	4	4	5	2	15
		27%	27%	33%	13%	100%
2	Menjaga Keseimbangan ketika mendarat setelah melompat	3	5	5	2	15
		20%	33%	33%	13%	100%
3	Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu	2	4	6	3	15
		13%	27%	40%	20%	100%
4	Mampu mengkordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan	4	3	6	2	15
		27%	20%	40%	13%	100%
Rata-rata %		22%	27%	37%	15%	100%

Berdasarkan data tersebut maka kondisi keterampilan motorik kasar di RA Jamaiyah pada kriteria mulai berkembang pada siklus dua mengalami peningkatan dari kondisi siklus satu. Data tersebut dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Grafik 4.3

**Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek siklus II**



Berdasarkan data keterampilan motorik kasar anak pada kondisi siklus dua mengalami peningkatan dari pada kondisi siklus satu dilaksanakan penelitian tindakan kelas, walaupun belum mencapai 80%. Peningkatan pada beberapa indikator sebagai berikut :

1. Indikator mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama yaitu pada kriteria belum muncul ada 4 anak dengan persentase 27%, kriteria mulai muncul dengan 4 anak dengan persentase 27%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 5 anak dengan persentase 33%, kriteria berkembang sangat baik ada 2 anak dengan persentase 13%.
2. Indikator menjaga keseimbangan ketika mendarat setelah melompat yaitu pada kriteria belum muncul ada 3 anak dengan persentase 20%, kriteria mulai muncul dengan 5 anak dengan persentase 33%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 5 anak dengan persentase 33%, kriteria berkembang sangat baik ada 2 anak dengan persentase 13%.

3. Indikator mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu pada kriteria belum muncul ada 2 anak dengan persentase 13%, kriteria mulai muncul dengan 4 anak dengan persentase 27%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 6 anak dengan persentase 40%, kriteria berkembang sangat baik ada 3 anak dengan persentase 20%.
4. Indikator mampu mengkoordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan pada kriteria belum muncul ada 4 anak dengan persentase 27%, kriteria mulai muncul dengan 3 anak dengan persentase 20%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 6 anak dengan persentase 40%, kriteria berkembang sangat baik ada 2 anak dengan persentase 13%.

Dengan berdasarkan pada BSH dan BSB pada siklus kedua terdapat peningkatan dari pembelajaran dari siklus kedua sekitar 52% tetapi peningkatan tersebut belum sesuai dengan yang diharapkan yang berada dikisaran 80% maka siklus selanjutnya perlu dilaksanakan. Pada tabel dibawah terlihat dari hasil penelitian siklus kedua dengan berdasarkan BSH dan BSB.

**Tabel 4.9**

**Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek  
Siklus II berdasarkan BSH dan BSB**

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak
				Persentase
1	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	5	2	7
		33%	13%	46%
2	Menjaga Keseimbangan ketika mendarat setelah melompat	5	2	7
		33%	13%	46%
3	Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu	6	3	9
		40%	20%	60%

4	Mampu mengkoordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan	6	2	8
		40%	13%	53%
Rata-rata %		37%	15%	52%

#### d. Refleksi

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi tindakan yang dilakukan dalam satu siklus. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada anak didik di RA Jamaiyah pada siklus I dan dengan disertai diskusi dengan kolaborator maka diperoleh hasil refleksi sebagai berikut :

- 1) Pada saat bermain engklek masih ada anak yang masih terlihat kaku.
- 2) Dari 15 anak, ada 3 terburu-buru dalam memulai permainan.
- 3) Anak-anak mulai menikmati kegiatan bermain.
- 4) Anak-anak lebih antusias mengikuti kegiatan, walaupun masih anak-anak yang berlari kesana kemari.
- 5) Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa ketrampilan motorik anak telah mencapai 52%, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yaitu berkisar diatas 80%.

#### 4. Siklus 3

Siklus ketiga ini dilaksanakan dari tanggal 13 Februari sampai dengan tanggal 17 Februari 2017, dengan tema tanaman; subtema tanamam disekitar kita; tema spesifik bunga anggrek, kertas, mawar, melati dan lili. Terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

##### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan kelas siklus 3, peneliti dan kolaborator (guru) melakukan perencanaan antara lain :

- 1) Membuat skenario perbaikan.
- 2) Menyusun rencana kegiatan untuk satu siklus untuk siklus 3

- 3) Guru dan kolaborator membuat rencana kegiatan harian sesuai dengan tema dan sub tema.
  - 4) Menyiapkan media lapangan engklek dan pecahan keramik sebagai gacuk.
  - 5) Menyiapkan reward kepada anak yang telah mampu melaksanakan kegiatan dengan baik berupa ucapan hebat maupun tanda bintang.
  - 6) Menyiapkan lembar observasi
  - 7) Menyediakan alat berupa kamera digital untuk media dokumentasi.
- b. Pelaksanaan

**Gambar 4.5**

**Guru Menjelaskan kembali cara bermain Engklek**



**RKH ke 1**

Hari/Tanggal : Senin, 13 Februari 2017

Tema Spesifik : Anggrek

Fokus Kegiatan Perbaikan : Melempar sesuatu benda dengan cara mengayunkan dan melompat dengan satu kaki serta mendarat dengan kaki yang sama.

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Guru mengajak anak kedalam kelas
- 2) Guru mengajak anak berdoa.
- 3) Guru bercerita tentang tema hari ini “Menyusun huruf menjadi kata ANGGREK” menjadi susunan yang baik, sambil dipandu ibu guru.
- 4) Guru mengajak anak keluar kelas, dan menjelaskan kembali tentang permainan engklek
- 5) Guru mengajak anak bermain engklek. Dengan media berbentuk jamur.
- 6) Guru menyuruh anak melempar gacuk kekolom yang telah ditentukan.
- 7) Guru mengajak anak melaompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama.
- 8) Guru memberikan penilaian terhadap hasil kegiatan
- 9) Guru memberikan reward kepada anak didik.

**RKH ke 2**

Hari/Tanggal : Selasa, 14 Februari 2017

Tema Spesifik : Bunga Kertas

Fokus Kegiatan Perbaikan : Menyuruh anak memiringkan untuk mengambil gacuk.

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Guru mengajak anak kedalam kelas
- 2) Guru mengajak anak berdoa.

- 3) Guru bercerita tentang tema hari ini “Menyusun huruf menjadi kata BUNGA KERTAS” menjadi susunan yang baik, sambil dipandu ibu guru.
- 4) Guru mengajak anak keluar kelas, dan menjelaskan kembali tentang permainan engklek.
- 5) Guru memotivasi anak didik
- 6) Guru mengajak anak bermain engklek. Dengan media berbentuk jamur.
- 7) Menyuruh anak memiringkan badan untuk mengambil gacuk dalam kotak-kotak permainan engklek.
- 8) Menjaga keseimbangan ketika mendarat setelah melompat.
- 9) Guru memberikan penilaian terhadap hasil kegiatan
- 10) Guru memberikan reward kepada anak didik.

### **RKH ke 3**

Hari/Tanggal : Rabu, 15 Februari 2017

Tema Spesifik : Mawar

Fokus Kegiatan Perbaikan : Memiringkan badan mengambil gacuk dikotak dengan satu tangan tanpa jatuh.

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Guru mengajak anak kedalam kelas
- 2) Guru mengajak anak berdoa.
- 3) Guru mengajak anak keluar kelas, dan menjelaskan kembali tentang permainan engklek
- 4) Lebih memotivasi anak didik.
- 5) Guru mengajak anak bermain engklek. Dengan media berbentuk jamur.
- 6) Guru menyuruh anak memiringkan badan untuk mengambil gacuk didalam kotak dengan satu tangan.
- 7) Menghitung jumlah helai kelopak bungan mawar
- 8) Guru memberikan penilaian terhadap hasil kegiatan

- 9) Guru memberikan reward kepada anak didik.

#### **RKH ke 4**

Hari/Tanggal : Kamis, 16 Februari 2017

Tema Spesifik : Melati

Fokus Kegiatan Perbaikan : Bermain engklek

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Guru mengajak anak kedalam kelas
- 2) Guru mengajak anak berdoa.
- 3) Guru mengajak anak keluar kelas, dan menjelaskan kembali tentang permainan engklek
- 4) Guru mengajak anak bermain engklek. Dengan media berbentuk jamur.
- 5) Mengajak anak berkonsentrasi untuk mengkordinasikan anggota tubuh, kepala, tangan dan kaki.
- 6) Menghitung jumlah kelopak bunga melati.
- 7) Guru memberikan penilaian terhadap hasil kegiatan
- 8) Guru memberikan reward kepada anak didik.
- 9) Mendokumentasikan setiap kegiatan yang berlangsung

#### **RKH ke 5**

Hari/Tanggal : Jum'at, 17 Februari 2017

Tema Spesifik : Bunga Lili

Fokus Kegiatan Perbaikan : Bermain Engklek

Langkah-langkah kegiatan :

- 1) Guru mengajak anak kedalam kelas
- 2) Guru mengajak anak berdoa.
- 3) Guru bercerita tentang tema hari ini "Mengenal Bunga LILI".
- 4) Guru mengajak anak keluar kelas, dan menjelaskan kembali tentang permainan engklek
- 5) Guru memotivasi anak didik agar lebih antusias mengikuti kegiatan



8	Fatima Az Zahra																
9	Indah Purnama																
10	M. Fadhil																
11	Mitha Dwi Ananda																
12	Muhammad Darel Alfarisi																
13	Sri Mayangsari																
14	Reza Wahyu Perdana																
15	Ramadhan Syahputra																
<b>Total</b>		<b>0</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>6</b>

Keterangan :

BM : Belum Muncul

MM : Mulai Muncul

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentasi dari hasil observasi kondisi awal ini maka peneliti menggunakan rumus persentase :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Angka persentase

F = Jumlah anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah seluruh anak

**Gambar 4.6**  
**Anak Didik Sudah Pahami cara bermain engklek**



**Tabel 4.11**  
**Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek**  
**Siklus III**

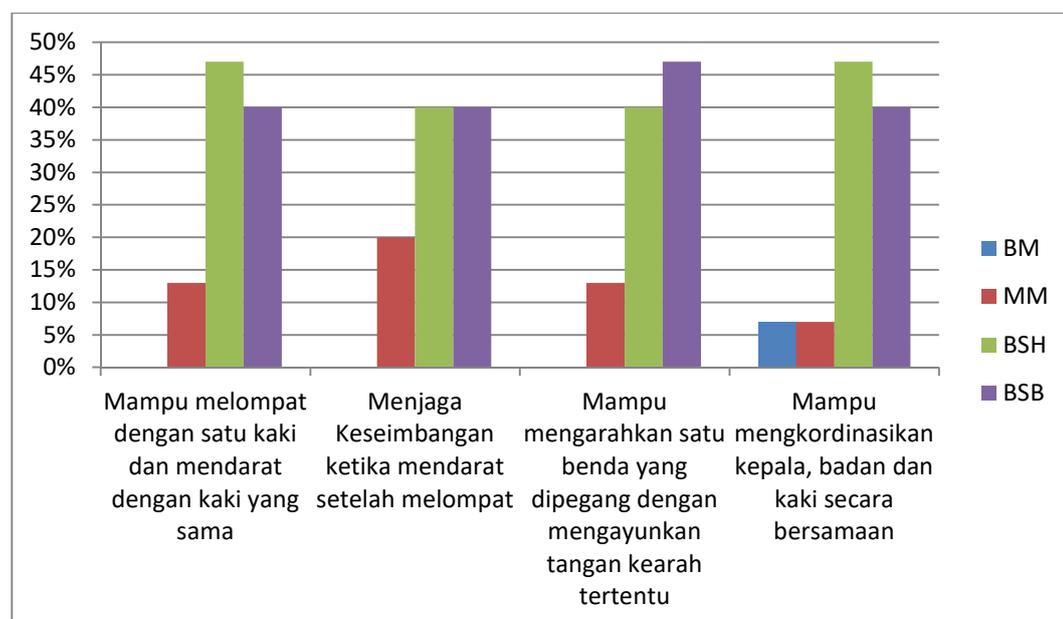
No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak
						Persentase
1	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	0	2	7	6	15
		0%	13%	47%	40%	100%
2	Menjaga Keseimbangan ketika mendarat setelah melompat	0	3	6	6	15
		0%	20%	40%	40%	100%
3	Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu	0	2	6	7	15
		0%	13%	40%	47%	100%

4	Mampu mengkoordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan	1	1	7	6	15
		7%	7%	47%	40%	100%
Rata-rata %		2%	13%	43%	42%	100%

Berdasarkan data tersebut maka kondisi keterampilan motorik kasar di RA Jamaiyah pada kriteria mulai berkembang pada siklus tiga mengalami peningkatan dari kondisi siklus dua. Data tersebut dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut :

**Grafik 4.4**

**Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek Siklus III**



Berdasarkan data keterampilan motorik kasar anak pada kondisi siklus tiga mengalami peningkatan dari pada kondisi siklus dua dilaksanakan penelitian tindakan kelas, hasil telah mencapai 80%. Peningkatan pada beberapa indikator sebagai berikut :

1. Indikator mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama yaitu pada kriteria belum muncul ada 0 anak dengan persentase 0%, kriteria mulai muncul dengan 2 anak dengan persentase 13%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 7 anak dengan persentase 47%, kriteria berkembang sangat baik ada 6 anak dengan persentase 40%.

2. Indikator menjaga keseimbangan ketika mendarat setelah melompat yaitu pada kriteria belum muncul ada 0 anak dengan persentase 0%, kriteria mulai muncul dengan 3 anak dengan persentase 20%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 6 anak dengan persentase 40%, kriteria berkembang sangat baik ada 6 anak dengan persentase 40%.
3. Indikator mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu pada kriteria belum muncul ada 0 anak dengan persentase 0%, kriteria mulai muncul dengan 2 anak dengan persentase 13%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 6 anak dengan persentase 40%, kriteria berkembang sangat baik ada 7 anak dengan persentase 47%.
4. Indikator mampu mengkoordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan pada kriteria belum muncul ada 1 anak dengan persentase 7%, kriteria mulai muncul dengan 1 anak dengan persentase 7%, kriteria berkembang sesuai harapan ada 7 anak dengan persentase 47%, kriteria berkembang sangat baik ada 6 anak dengan persentase 40%.

Dengan berdasarkan pada BSH dan BSB pada siklus ketiga hasil dari penelitian mencapai persentase 85% maka penelitian dianggap telah berhasil karena sudah melebihi angka tingkat keberhasilan 80%. Pada tabel dibawah terlihat dari hasil penelitian siklus kedua dengan berdasarkan BSH dan BSB.

**Tabel 4.12**

**Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Engklek  
Siklus III berdasarkan BSH dan BSB**

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak
				Persentase
1	Mampu melompat dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama	7	6	13
		47%	40%	87%
2	Menjaga Keseimbangan ketika mendarat setelah melompat	6	6	12
		40%	40%	80%

3	Mampu mengarahkan satu benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan kearah tertentu	6	7	13
		40%	47%	87%
4	Mampu mengkordinasikan kepala, badan dan kaki secara bersamaan	7	6	13
		47%	40%	87%
Rata-rata %		43%	42%	85%

#### d. Refleksi

Pada Siklus tiga ini pelaksanaan tindakan berjalan dengan baik dan lancar. Keterampilan motorik kasar anak sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Peneliti dan kolabolator telah berhasil meningkatkan keterampilan motorik kasar anak di RA Jamaiyah Kec. Wampu. Keterampilan motorik kasar anak di RA Jamaiyah Kec. Wampu telah memenuhi indikator keberhasilan oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada Siklus tiga.

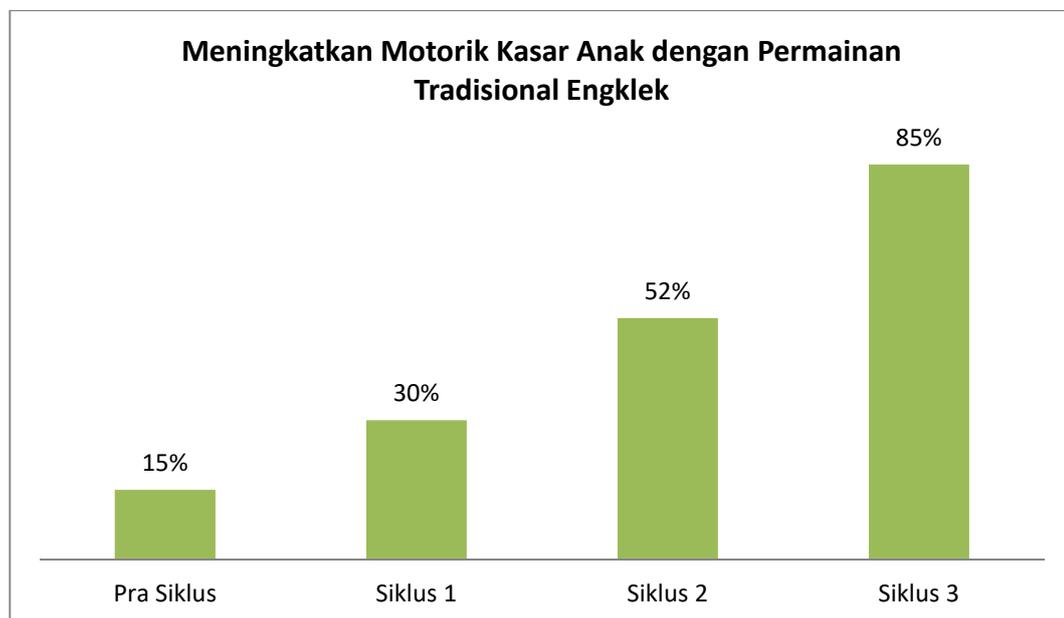
## B. Pembahasan

Proses penilaian pada siklus pertama sampai siklus ketiga terlaksana dengan baik. Peningkatan motorik kasar anak dengan permainan tradisional engklek sangat meningkat. Hal ini terlihat sebelum mengadakan penelitian rata-rata meningkatnya motorik kasar anak, pada siklus awal nilai menunjukkan angka 15% kemudian pada siklus pertama naik menjadi 30% selanjutnya pada siklus kedua naik menjadi 52% dan pada siklus ketiga naik menjadi 85%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat meningkatkan motorik kasar anak dengan permainan tradisional engklek di RA Jamaiyah Kec. Wampu telah selesai, dengan hasil pencapaian yang sudah ditentukan telah tercapai.

Meningkatkan motorik kasar anak dengan permainan tradisional engklek di RA Jamaiyah Kec. Wampu dari pra siklus sampai dengan siklus ketiga dilihat pada grafik berikut ini :

**Grafik 4.5**

**Hasil keseluruhan dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III  
Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional  
Engklek di RA Jamaiyah Kecamatan Wampu Langkat**



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus, maka dapatlah disimpulkan bahwa dengan permainan engklek motorik kasar anak meningkat sangat baik. Pada awal pengamatan (pra siklus) menunjukkan angka 15% kemudian pada siklus pertama naik menjadi 30% selanjutnya pada siklus kedua naik menjadi 52% dan pada siklus ketiga naik menjadi 85%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat meningkatkan motorik kasar anak dengan permainan tradisional engklek di RA Jamaiyah Kec. Wampu.

#### **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

##### **1. Bagi Sekolah**

Perlu memberikan pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan sumber daya alam dan media yang ada untuk digunakan sebagai alat permainan yang menarik.

##### **2. Bagi Guru**

- a. Permainan *engklek* bisa digunakan sebagai alternatif untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak.
- b. Permainan *engklek* bisa divariasikan dengan bentuk lapangan yang beraneka ragam dan cara bermain yang bervariasi.

##### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Permainan *engklek* ini dapat dikaitkan dengan upaya peningkatan aspek perkembangan anak lainnya seperti kognitif atau rasa percaya diri anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Allen, K. Eileen & Lynn R. Martoz. (2010). *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran hingga usia 12 tahun*. (Alih Bahasa: Valentino). Jakarta: Indeks.
- Anas Sudijono, (2010), *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta
- Andang Ismail. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Bety, Janie J. (2014). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Alih Bahasa: Arif Rakhman). Jakarta: Kencana.
- Conny Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Depdiknas. (2010). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Direktorat Permuseuman.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Cetakan k-2, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dian Apriani. (2012). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL HIDAYAH 2 Tarik Sidoarjo*. Diakses dari : <http://www.scribd.com/doc/121091926/> pada tanggal 9 September 2016 jam 20:52
- Diana Mutiah. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Gallahue, David L. & John C. Ozmun. (2006). *Understanding Motor Development : Infant , Children, Adolescent, Adults*. New York: McGraw-Hill.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media
- Hurlock, Elizabeth B. (2007). *Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zakarsih). Cetakan ke-2, Jakarta: Erlangga.
- I.G.A.K Wardani, 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Universitas Terbuka

- Jasa Ungguh Muliawan. (2009). *Managemen Play Group & Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kemdiknas. (2010). *Kurikulum Taman Kanak-Kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Menajemen Pendidikan dsr. Menengah Direktorat Pembinaan TK.
- Kementerian Agama RI, 2011, *Kurikulum RA/Ba/TA*, Jakarta : Dirjen PAI, Dirjen Madrasah.
- M. Fadillah, Lilif M.K.F, Wantini, Eliyyil A, & Syifa F. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati.
- Muhammad Muhyi Faruq. (2007). *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: Grasindo.
- Papalia, Danie E & Ruth Duskin Feldman. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia*. (Alih bahasa: Fitriana Wuri Herarti). Jakarta: Salemba Humanika.
- Pica, Rae. (2012). *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak*. (Alih Bahasa: Elna Waldemar). Jakarta: Indeks.
- Rosmala Dewi. (2007). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera.
- Santrock, John W. (2008). *Perkembangan Anak*. Edisi Kesebelas Jilid 1. (Alih Bahasa: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti). Jakarta: Erlangga.
- Siti Aisyah. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slamet Suyanto. (2007). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publisihing.
- Sukidin, Basrowi, dan Suranto, (2010), *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, Surabaya : Insan Cendekia

- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : Rineka Cipta
- Sumantri. (2011). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sutrisno hadi, 2008, *Metodelogi Research*, Yogyakarta : Andi
- Syamsu Yusuf L.N. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.