

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK MELALUI MEDIA BERMAIN ULAR NAGA
DI RA MADINATUSSALAM KECAMATAN
PERCUT SEI TUAN**

SKRISPSI

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

Oleh :
ROSITA DEWI
NPM. 1401240118P

JURUSAN PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2015**

LEMBAR PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK MELALUI MEDIA BERMAIN ULAR NAGA DI
RA MADINATUSSALAM KECAMATAN
PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI

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

Oleh :
ROSITA DEWI
NPM. 1401240118P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHIFAH

Pembimbing



MAWADDAH NASUTION, M.PSI

Pembahas



JUNAIDI, S. Pd. J. M. SI

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA ITARA
MEDAN
2015**

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Rosita Dewi
NPM : 1401240118P
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
HARI, TANGGAL : Sabtu 23 Januari 2016
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Drs. Lisanuddin, M.Pd
PENGUJI II : Dra. Indra Mulya, MA

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Akzim, S.Pd.I, M.Pd

Dr. Muhammad Qorib, MA



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

Nama : Rosita Dewi
NPM : 1401240118 P
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Media Bermain Ular Naga di RA Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan

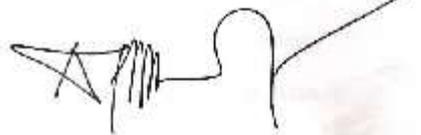
Medan, 17 Oktober 2015

Pembimbing



MAWADDAH NASUTION, M.Psi

Pembahas



JUNAIDI, S.Pd.I, M.Si

Disetujui Oleh Ketua Prodi



Drs. Zulkarnein Lubis, M.A



Dekan

AKMALIA, S.Pd.I, M.Pd

Medan, 17 Oktober 2015

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) exemplar
Hal : Skripsi a.n Rosita Dewi
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU

di-

Medan

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan member saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Rosita Dewi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Media Bermain Ular Naga di RA Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan dan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam,

Pembimbing



MAWADDAH NASUTION, M.Psi

Pembahas



JUNAIDI, S. Pd.I, M.Si

Medan, 28 September 2015

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (Tiga) Example
Hal : Skripsi a.n Rosita Dewi
Kepada Yth : **Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU**
Di Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Rosita Dewi yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Media Bermain Ular Naga di RA Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan*". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan dianjurkan pada sidang munaqosah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU, demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing

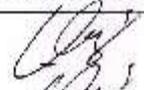
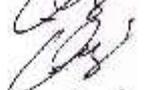
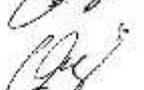


Mawaddah Nasution, M.Psi

FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Rosita Dewi
NPM : 1401240118P
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Raudhatul Achfal
JUDUL SKRIPSI : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Media Bermain Ular Naga di RA Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan

| No | Tanggal | Kegiatan Advis / Bimbingan | Paraf Pembimbing |
|----|-----------------|----------------------------|---|
| 1 | 01 oktober 2015 | Perbaikan skripsi bab IV |  |
| 2 | 9 oktober 2015 | Perbaikan skripsi bab V |  |
| 3 | 17 oktober 2015 | Aca Skripsi |  |

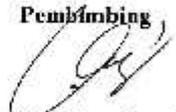
Medan, 17 Oktober 2015


Dekan

Akrim, S. Pd. L., M.Pd

Ketua Jurusan

Drs. Zulkarnaen Lubis, MA

Pembimbing

Mawaddah Nasution, M.Psi

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosita Dewi
Jenjang Pendidikan : S-1
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
NPM : 1401240118p

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul : *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Media Bermanis Ular Naga di RA Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan* merupakan karya asli. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai peraturan yang berlaku. Demikianlah pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya

Medan,
Yang menyatakan

Rosita Dewi



ABSTRAK

Rosita Dewi, NPM. 1401240118P. Upaya meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Kasar Anak Melalui Media Bermain Ular Naga Di RA Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan.

Penelitian bertujuan untuk : (1) Bagaimana mekanisme permainan ular naga dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan (2) Bagaimana peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan ular naga di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan (3) Bagaimana peningkatan motorik kasar anak di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang sesudah digunakan media Bermain Ular Naga. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok B kelas mekkah RA Madinatussalam Percut Sei Tuan. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi dengan teman sejawat, guru dan juga kepala sekolah. Prosedur penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan data dan analisis data diperoleh kesimpulan : (1) Kemampuan motorik dasar anak telah meningkat melalui kegiatan bermain ular naga, hal ini dapat dilihat pada persentasi rata-rata perkembangan anak yang dapat melakukan permainan ular naga tanpa bantuan guru dari kondisi awal sebesar 23,53% meningkat pada siklus I 47,06% dan meningkat menjadi 82,35% pada siklus II. (2) Kemampuan motorik kasar yang dicapai setelah bermain ular naga kondisi awal sebesar 35,29% meningkat pada siklus I sebesar 64,71% dan meningkat menjadi 94,12% pada siklus II.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Kasar Anak, Bermain Ular Naga

ABSTRACT

Rosita Dewi, NPM. 1401240118 P. Efforts to improve the gross rough motor skills of children through the media of playing Dragon Snake in RA Madinatussalam Percut Sei Tuan District.

Research supports to : (1) How to change the game of the dragon in an effort to improve children's gross motor skills in RA Madinatussalam Percut Sei Tuan (2) How to improve the gross motor skills of children who use the game of dragon in RA Madinatussalam Percut Sei Tuan (3) abusive children in RA Madinatussalam Percut Sei Tuan Deli Serdang Regency after being used by the media playing Dragon Snake. This research is a classroom action research. In this study, the subject of the study were children of B class Mecca of Madinatussalam RA Percut Sei Tuan. This research was conducted with colleagues, teachers and school principals. The study was conducted using qualitative and quantitative research to obtain data and analysis of data obtained conclusions: (1) The basic motor skills of children have increased through the play of snakes, this can be seen in the percentage of average development of children who can do the game of the dragon without teacher assistance from the initial condition of 23.53% increased in the first cycle 47.06% and increased to 82.35% in the second cycle. (2) The gross motor skills achieved after playing the dragon in the initial conditions of 35.29% increased in the first cycle by 64.71% and increased to 94.12% in the second cycle.

Keywords: Rough Motoric Ability of Children, Playing Dragon Snakes

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan bagi setiap mahasiswa untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Agama Islam Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Adapun judul skripsi yang peneliti susun adalah “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI MEDIA BERMAIN ULAR NAGA DI RA MADINATUSSALAM KECAMATAN PERCUT SEI TUAN”.

Peneliti mengucapkan terima kasih yang terhitung banyaknya kepada Ibu Hj. Icah S selaku ibu kandung peneliti yang telah banyak membantu baik berupa dukungan serta selalu mendo'akan peneliti selama perkuliahan hingga akhir perkuliahan.

Kemudian tak lupa pula peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada suami tercinta : Eko Wahyudi, ST, yang telah banyak memberi motivasi dan dukungan baik moril maupun materil sehingga berhasil dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih banyak kepada anak-anak kelompok B kelas Mekkah di RA Madinatussalam telah bersedia menjadi subjek penelitian kepada Drs. H.M. Royanta, S.Pd.I.,M.Pd selaku kepala sekolah RA Madinatussalam dan kepada seluruh staf pengajar RA

Madinatussalam yang telah membantu sehingga penelitian yang peneliti lakukan dapat berjalan dengan baik.

Dengan penuh ketulusan hati peneliti juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Akrim, S.Pd.I.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Agama Islam Sumatera Utara Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Mawadah Nasution, M.Psi selaku pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan perhatian dalam membimbing peneliti sehingga peneliti berhasil dalam menyusun skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan permohonan maaf yang dalam kepada Ibu Mawaddah, karena salaam dalam bimbingan skripsi ini peneliti banyak melakukan kesalahan ataupun ada perbuatan maupun kata-kata peneliti yang kurang berkenan di hati Ibu serta peneliti telah banyak menyita waktu Ibu Mawaddah.
4. Junaidi, S.Pd.I.,M.Si selaku pembahas dalam membimbing sehingga peneliti berhasil dalam menyusun skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan permohonan maaf yang dalam kepada Bapak Junaidi, jika peneliti melakukan kesalahan ataupun ada perbuatan maupun kata-kata peneliti yang kurang berkenan di hati Bapak.
5. Drs. Zulkamein Lubis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Drs. Sarwo Edi, M.A selaku dosen penguji pada ujian kompetensi Al Islam dan Kemuhammadiyah. Terima kasih banyak karena telah meluluskan peneliti pada ujian tersebut.
7. Seluruh Dosen PGRA UMSU yaitu : Ibu Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Dra. Indra Mulya, M.A, Rizka Harfiani, M.Psi, Widya Masitah, S.Psi.,M.Psi, Juli Maini Sitepu, S.Psi.,M.Psi, Bapak Zailani, S.Pd.I.,M.A
8. Teman-teman seperjuangan di PGRA UMSU : Iswanti, S.Pd.I, Asriani, S.Pd.I Utari Indari Yanti, S.Pd.I, Nur Fallah, S.Pd.I, Ida Nasution, Yunita, Supina.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, baik dalam penyusunan kalimat dan penyajiannya. Untuk itu peneliti memohon maaf sebesar-besarnya.

Akhirnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga Allah Subhana Wa'Ta'ala tetap memberikan kekuatan dan hidayah kepada kita semua dan semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberi kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini. Amin.

Sei Rotan, 12 Oktober 2015

Peneliti

Rosita Dewi
NPM. 140120118 P

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR DIAGRAM | x |
| DAFTAR GRAFIK | xi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 7 |
| C. Batasan Masalah | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 8 |
| E. Tujuan Penelitian | 8 |
| F. Manfaat Penelitian | 9 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORETIS | 11 |
| A. Kemampuan Motorik Kasar | 11 |
| 1. Unsur-Unsur Keterampilan Motorik Kasar..... | 13 |
| B. Pengertian Bermain..... | 14 |
| 1. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini | 17 |
| 2. Tujuan dan Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini | 18 |
| 3. Pandangan Para Ahli Tentang Bermain | 19 |
| 4. Tahap Perkembangan Bermain Menurut Jean Piaget | 21 |
| 5. Pengertian Permainan Ular Naga | 21 |
| C. Penelitian Relevan..... | 23 |
| D. Hipotesis Penelitian..... | 24 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | 25 |
| A. Setting Penelitian | 25 |
| 1. Tempat Penelitian..... | 25 |

| | |
|--|-----------|
| 2. Waktu Penelitian | 25 |
| 3. Siklus Penelitian..... | 25 |
| B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas | 25 |
| C. Subjek Penelitian..... | 26 |
| D. Sumber Data..... | 26 |
| 1. Santri | 26 |
| 2. Guru (Teman Sejawat) dan Kolaborator | 27 |
| E. Teknik dan Alat Pengumpul Data | 28 |
| F. Indikator Kinerja | 28 |
| G. Analisis Data | 29 |
| H. Prosedur Penelitian Tiap Siklus | 30 |
| I. Personalia Penelitian | 33 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN..... | 34 |
| A. Deskripsi Kondisi Awal Penelitian | 34 |
| B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I | 39 |
| C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II | 45 |
| D. Pembahasan..... | 53 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... | 55 |
| A. Simpulan | 55 |
| B. Saran..... | 55 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|----------|--|
| Tabel 1 | Sumber Data Anak 26 |
| Tabel 2 | Sumber Data Guru Dan Kalaborator 27 |
| Tabel 3 | Lembar Observasi pada Kondisi Awal 35 |
| Tabel 4 | Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Kondisi Awal atau Pra Penelitian 36 |
| Tabel 5 | Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak yang BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) Pada Kondisi Awal 37 |
| Tabel 6 | Lembar Observasi Pada Hasil Penelitian Siklus I 41 |
| Tabel 7 | Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Penelitian Siklus I 42 |
| Tabel 8 | Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) 43 |
| Tabel 9 | Lembar Observasi Pada Hasil Penelitian Siklus II 47 |
| Tabel 10 | Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Hasil Penelitian Siklus II..... 49 |
| Tabel 11 | Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus II BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik)..... 50 |

DAFTAR DIAGRAM

| | Halaman |
|--|---------|
| Diagram 1 Kerangka Siklus Pelaksanaan PTK..... | 32 |

DAFTAR GRAFIK

| | Halaman |
|--|---------|
| Grafik 1 Perkembangan Anak Pada Kondisi Awal | 38 |
| Grafik 2 Perkembangan Anak Pada Siklus I | 44 |
| Grafik 3 Perkembangan Anak Pada Siklus II | 51 |
| Grafik 4 Perkembangan Anak Berdasarkan yang BSH dan BSB Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II | 54 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu lembaga pendidikan yang mengupayakan pembinaan bagi anak yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut¹.

Perkembangan fisiologis dan fisik motorik adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Gerak tersebut berasal dari perkembangan reflek dan kegiatan yang telah ada sejak lahir. Dengan demikian, sebelum perkembangan gerak motorik ini mulai berproses, maka anak akan tetap tak berdaya²

Laura E. Berk menjelaskan bahwa perkembangan fisik-motorik pada anak usia dini dengan melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang sedang bermain di halaman sekolah atau pusat-pusat permainan edukatif lainnya, hasil adanya keterampilan motorik baru yang masing-masing membentuk pola, kehidupannya, ia mengatakan *“you will see that an explosion of new motor skills occurs in early childhood, each of which build on simpler movements patterns of the child.”* (Anda akan melihat adanya keterampilan motorik baru yang muncul pada anak-anak yang masing-masing membentuk pola kehidupannya)³.

Salah satu bentuk persiapan adalah menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik dan psikologis anak RA, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana prasarana pendidikan. Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa

¹ UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas

² Hurlocks, B Elizabeth, 1997. *Perkembangan Anak*, (Jakarta : Erlangga) h. 150

³ Berk. E Laura, 2007. *Development Through the Lifespan*, 4th (Newyork : Paerson), h.224.

khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dari dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkungannya yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak.

Era global didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh yang dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyelesaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat.

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan usia emas (*golden age*) yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama⁴.

Selain itu pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan anak sehingga dapat berkembang secara utuh sesuai dengan usianya. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi halus dan kasar), kecerdasan kognitif (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

⁴ Musfiroh, Tadkiroatun, 2008. *Cerdas Melalui Bermain : Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak sejak Usia Dini* (Jakarta : Grasindo) h.7

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa kanak-kanak akan menjadi dasar pertumbuhan dan perkembangan pada masa-masa selanjutnya. Karena itu orang tua harus benar-benar memperhatikan semua aspek yang diperkirakan dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan usia dini (prasekolah), sehingga pertumbuhan dan perkembangan baik fisik dan psikis dapat berkembang dengan baik.

Pada usia 5-6 tahun pertumbuhan dan perkembangan anak sering disebut sebagai suatu masa keemasan karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang pesat misalnya, kemampuan kognitif, bahasa, seni, sosial juga kemampuan fisik motorik anak baik itu motorik halus maupun motorik kasar. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang gerak anak dan akan dapat terlihat melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat dilakukan.

Anak usia dini memiliki kemampuan penerimaan yang besar terhadap rangsangan dari luar anak. Salah satu rangsangan dari luar anak adalah ketika anak berada di sekolah. Dalam hal ini peran pendidik anak usia dini dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak menjadi sangat penting. Apabila upaya yang dilakukan tidak tepat maka dampak negatifnya akan terbawa terus sampai dewasa.

Perkembangan motorik kasar anak berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Perkembangan motorik kasar ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik

seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan kekuatan untuk menerima rangsangan, setiap hari, dan tekstur. Anak yang cerdas dalam gerak motorik kasar terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat kuat dan lincah). Mereka cenderung suka bergerak atau tidak suka duduk diam berlama-lama, suka meniru gerakan dan senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak seperti memanjat, berlari, melompat dan berguling.

Keterampilan motorik kasar anak sangat penting, sebab motorik kasar anak yang rendah akan menimbulkan masalah perilaku dan emosi bagi anak. Sebagai contoh pada waktu anak berusaha mencapai kemandiriannya ternyata gagal dan pada saatnya harus bergantung pada bantuan orang lain⁵.

Namun sayangnya, masih banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang hanya mengandalkan pembelajaran membaca, menulis dan berhitung, sehingga perkembangan keterampilan motorik kasar anak seringkali terabaikan. Hal ini disebabkan masih banyak guru yang kurang dapat menerapkan pembelajaran yang berbasis pada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak seperti kegiatan out bond, menari, gerak dan melompat.

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar perkembangan anak. Anak yang mendapat bimbingan, pembinaan dan rangsangan sejak dini akan meningkatkan kesehatan, perkembangan fisik dan mental yang akan berdampak pada kesiapan belajar pada akhirnya akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan potensi yang sudah dimilikinya.

⁵ Papalia, D.E. Fielman, R.D, 2009. *Human Development*, (Jakarta : Salemba Medika), hal.14

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sikap dan perilaku anak yang tidak tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran mengenai motorik kasar.

Dari jumlah santri 34 orang, anak yang mendengarkan penjelasan serta arahan dari guru sebesar 56%, melakukan permainan ular naga sesuai arahan guru 24%, melakukan permainan ular naga tanpa bantuan guru 29%, dan kemampuan motorik kasar yang dicapai setelah bermain ular naga 35%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak masih rendah dengan nilai rata-rata 36%.

Hal ini terlihat pada anak yang tidak dapat menirukan berbagai gerakan yang dicontohkan oleh guru saat pembelajaran motorik kasar misalnya gerakan manusia, tanaman, atau hewan, anak kurang mampu dalam melakukan gerakan berjalan keberbagai arah dengan berjalan mundur, maju dan berjinjit, melompat keberbagai arah dengan satu atau dua kaki, menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai dengan irama musik.

Melihat hal ini maka guru harus mengambil tindakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar tersebut. Tindakan yang diberikan haruslah berbasis kepada bermain karena dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang cara berpikir anak-anak.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan ular naga. Ular naga merupakan Permainan ini adalah

permainan kelompok yang terdiri dari 5-10 anak. Para pemain hanya perlu menentukan 2 anak menjadi 'gerbang'. Sedangkan sisanya menjadi 'ular'. Anak yang menjadi 'gerbang' harus berdiri berhadapan dan berpegangan tangan ke atas membentuk terowongan. Sedangkan anak-anak yang menjadi 'ular' harus membentuk barisan sambil memegang pundak teman di depannya. Setelah itu, barisan 'ular' pun berjalan melewati terowongan gerbang'.

Berdasarkan pengamatan penulis di RA Madinatussalam diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak belum kembang secara maksimal dan belum terpimpin dengan baik, hal ini disebabkan salah satunya karena pembelajaran pada kemampuan motorik kasar anak masih monoton dan kurang bersuasi. Itu sebabnya penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan melakukan pembelajaran tindakan agar pembelajaran di RA Madinatussalam, semakin menyenangkan, yaitu dengan menggunakan media bermain ular naga, yang sebelumnya belum pernah dilakukan di RA Madinatussalam.

Perkembangan Anak usia 5-6 tahun di lembaga RA Madinatussalam Percut Sei Tuan mengalami hambatan dalam kemampuan motorik kasar. Melihat hal ini maka peneliti berasumsi bahwa permainan ular naga mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Oleh sebab itu, penulis tertarik mengangkat judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Media Bermain Ular Naga di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan deskripsi tentang ruang lingkup masalah yang akan diteliti, oleh karena itu untuk kepentingan penelitian, melalui identifikasi masalah ruang lingkup serta batasan-batasan terlalu luas dan menyulitkan, maka perlu dibuat batasan untuk mempersempit batasan yang akan dibahas.

Berdasarkan latar belakang masalah yang akan dikemukakan, maka sebagai peneliti pada penelitian ini dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan tergolong masih rendah
2. Kemampuan motorik kasar anak belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan
3. Dalam hal ini guru harus berupaya bagaimana meningkatkan motorik kasar anak dan memberikan pencerahan terhadap para santri sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar mereka lebih bersemangat menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Sehubungan dengan adanya keterbatasan waktu, dan kemampuan, pembatasan masalah dari penelitian ini lebih terarah dan tidak jauh menyimpang, maka masalah yang akan dibahas perlu dibatasi terlebih dahulu sehingga masalah sebenarnya menjadi jelas. Maka pembatasan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana mekanisme permainan ular naga dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan.
2. Bagaimana peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan ular naga di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan.
3. Bagaimana peningkatan motorik kasar anak di RA Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang sesudah digunakan media Bermain Ular naga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mekanisme permainan ular naga dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan ular naga di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan?
3. Bagaimana peningkatan motorik kasar anak di RA Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang sesudah digunakan media Bermain Ular naga?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui mekanisme permainan ular naga dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan.
2. Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak melalui permainan ular naga di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan.
3. Untuk mengetahui motorik kasar anak di RA Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang sesudah digunakan media Bermain Ular naga.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan tersebut maka diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran pengembangan motorik kasar anak.
 - b. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama pentingnya anak usia prasekolah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
 - c. Dapat menambah wawasan peneliti sendiri dan sebagai bahan informasi peneliti lainnya yang ingin memperluas wawasan keilmuan.
 - d. Sebagai sarana dalam pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru.

2. Kegunaan Praktis

- a. Dapat berguna sebagai masukan dan perbandingan bagi guru-guru Raudhatul Athfal Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang dan meningkatkan profesionalisme guru usia prasekolah melalui penataran, pelatihan atau seminar.
- b. Dapat berguna sebagai masukan dan perbandingan bagi guru-guru Raudhatul Athfal Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang dalam merumuskan kegiatan belajar mengajar.
- c. Mengembangkan keterampilan dalam menulis karya ilmiah.
- d. Mengembangkan keterampilan dalam kegiatan maupun strategi belajar mengajar.
- e. Sebagai Pelengkap dalam memenuhi persyaratan mengambil gelar sarjana pendidikan Islam jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan adalah mampu untuk bersikap, berpikir dan bertindak secara konsistensi sebagai perwujudan dan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki. Sedangkan motorik itu sendiri adalah semua gerakan yang dapat digerakkan oleh seluruh tubuh. Kemampuan motorik adalah suatu gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh sebagai suatu perwujudan dari pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki atau yang diketahui dan sudah dipelajari. Motorik Kasar adalah gerakan yang melibatkan semua tubuh yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Oleh karena itu, gerakan motorik kasar terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Keterampilan motorik mulai berkembang, setelah diawali dengan kegiatan yang amat sederhana seperti memegang pensil, memegang sendok dan mengaduk.

Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya Musfiroh Tadkiroatun⁶. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dan pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dan pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol

⁶ Musfiroh Tadkiroatun, 2008. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo, H.113

gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halusnyanya, seperti meronce, menggunting dan lain-lain.

Sujiono berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Menurut Musfiroh bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar diantaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh: mendorong, melipat, menanik dan membungkuk⁷.

Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ketempat lain. Contohnya: berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya: melempar, menggiring, menangkap, dan menendang.

Bredenkamp dkk dalam Musfiroh berpendapat bahwa anak usia 4 tahun sudah dapat melakukan aktivitas sebagai berikut :

- a. Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tidak beraturan, dan berlari dengan baik.
- b. Berlari dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan dengan berdiri di atas balok 4 cm, tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tanpa melihat kakinya.
- c. Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat kaki berpijak.
- d. Melompat dengan memainkan perturan tempo yang memadai dan mampu mainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat.
- e. Mulai mengkoordinasikan gerakan-gerakan pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntangkan untuk menampung akrobat).
- f. Menunjukkan kesadaran untuk menilai batas tingkah laku yang berbahaya dengan lebih baik, tetapi masih membutuhkan pengawasan di jalan atau perlindungan diri pada aktivitas yang penting.
- g. Menunjukkan peningkatan daya tahan dalam periode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan kontrol diri dalam kegiatan kelompok. Gerakan motorik anak dapat berkembang dengan baik bila mendapat kesempatan untuk melakukan dengan leluasa untuk mencoba dan dapat bantuan serta peralatan yang dibutuhkan serta

⁷ Sujiono Bambang, 2010. *Metode Pengembangan Fisik: Jakarta, Universitas Terbuka. H.13*

bimbingan dan orang dewasa atau pendidik baik secara formal maupun informal.⁸

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

1. Unsur-unsur Keterampilan Motorik Kasar

Keterampilan motorik setiap orang pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Hal ini sesuai Depdiknas bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara kebugaran tubuh, keterampilan, dan kontrol motorik. Musfiroh menyatakan bahwa kebugaran jasmani dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (a) kebugaran statistik, (b) kebugaran dinamis, (c) kebugaran motoris. Sujiono mengemukakan bahwa unsur-unsur kesegaran jasmani meliputi kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelenturan, koordinasi, ketepatan dan

⁸ Mushfiroh. OP. Cit., 43

keseimbangan. Lebih lanjut Sujiono menyatakan bahwa gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dan bagian tubuh, dan memerlukan tenaga yang cukup besar.

Sujiono menyatakan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik terdiri atas: kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincuhan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi. Hal senada juga dijelaskan oleh Mutohir dalam Sujiono bahwa unsur-unsur keterampilan motorik diantaranya kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincuhan. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini melalui permainan ular naga.

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya maka gerak gayanya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tubuh kembang otot semakin membesar dan menguat, dengan membesar dan menguat otot keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks dan sempurna.

Berdasarkan dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi unsur keterampilan motorik kasar seperti gerak tubuh ketika berjalan, melompat, berbaris, meloncat, berlari, bertingkat, berguling-guling, merayap dan merangkak.

B. Pengertian Bermain

Bermain adalah kebutuhan yang mendasar pada anak usia dini, karena bermain adalah dunia anak dan bagian dari anak yang tidak dapat dipisahkan. Orang tua justru mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain.

Dengan bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, serta bisa bebas berekspresi.

Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah dikemudian hari. Herbert Spencer dalam Mushfirah menyatakan bahwa anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan.⁹

Sementara menurut Monitz Lazarus, anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang harus digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari. Lebih lanjut menurut Karl Groos, anak bermain karena anak perlu belajar merespon dan belajar peran-peran tertentu dalam kehidupan: peran dokter, tentara, pedagang. Anak juga karena mereka perlu melepaskan desakan emosi secara tepat”.¹⁰

Melalui bermain, dapat mengontrol gerak motor kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, meloncat, melompat. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar, dan beralih respon untuk mama.

Anak usia 5 hingga 6 tahun pun bermain aktif. Mereka dapat melempar, menangkap, menendang, memukul, bersepeda roda dua, dan meluncur. Saat ini

⁹ “Herbert Spencer” Musfiroh, 2008. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligenc pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo. H.9

¹⁰ Tadioatun., Op. Cit., h.10

banyak anak yang menghabiskan waktunya untuk aktivitas pasif, seperti menonton televisi atau video. Anak itu membutuhkan kesempatan untuk memanjat, berayun, mendorong, menarik, berlari, meloncat, melompat,, dan berjalan dalam rangka menguasai tubuh mereka.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan anak-anak yang dilakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup, hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Bermain secara garis besar dapat dibagi menjadi dua kategori, aktif dan pasif (hiburan). Dalam bermain aktif kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu. Dalam bermain pasif atau “hiburan” kesenangan diperoleh dari kesenangan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energy, anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu.

Bermain dapat memacu perkembangan perceptual motorik pada beberapa area, yaitu:

1. Koordinasi mata-tangan atau mata-kaki, seperti saat menggambar, menulis, memanipasi objek, mencari jejak secara visual, melempar, menangkap, memandang;
2. Kemampuan motorik kasar, seperti gerak tubuh ketika berjalan, melompat, berbaris, meloncat, berlari, berjingkat, berguling-guling, merayap, dan merangkak.

3. Kemampuan bukan motorik kasar (statis) seperti menekuk, meraih, bergiliran, memutar, meregangkan tubuh, jongkok, duduk, berdiri, bergoyang;

1. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Dari generasi ke generasi, sudah disadari oleh manusia bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga ada anak yang berpendapat bahwa usia prasekolah adalah usia bermain.

Dari penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan, dan masih banyak lagi manfaat yang dapat dipetik dan kegiatan bermain. Berikut ini manfaat bermain bagi perkembangan anak menurut Montolulu¹¹:

1. Bermain memicu kreativitas
2. Bermain bermanfaat mencerdaskan anak
3. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
4. Bermain bermanfaat untuk melatih empati.
5. Bermain bermanfaat untuk mengasah panca indera.
6. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)

¹¹ Saya Punya, 13 Mei 2011. "*Manfaat Bermain Usia Dini*". Diperoleh pada 3 Januari 2013 dari <http://sayapunya.blog.com/?p=1095>

7. Bermain itu melakukan penemuan.

Dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan orang tua dan para pendidik dapat menemukan ide-ide tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognitif, ketajaman penginderaan, keterampilan olah raga dan menari.

2. Tujuan dan Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dan bermain adalah perkembangan kreativitas dan anak-anak. Melalui permainan dapat memicu dan mengembangkan kreativitas anak, sehingga anak tumbuh dan berkembang menjadi individu yang kreatif. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan yang lainnya (*Catron dan Alien dalam Nurani Sujiono*).¹²

Wolfgang dan *Wolfgang* dalam Nurani Sujiono berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*The Value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif¹³. Dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap

¹² Yuliani Nurani Sujiono, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta ; PT. INDEKS. Hal. 145

¹³ *Ibid*

perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain :

- Dapat memperkuat dan mengembangkan otot serta koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan, karena ketika bermain, fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya
- Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, serta percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter yang lain anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati).
- Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
- Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihannya.¹⁴

3. Pandangan Para Ahli Tentang Bermain

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka terhadap perkembangan anak. Kemudian muncullah pandangan baru tentang bermain yang disampaikan oleh 2 orang ahli filsafat, diantaranya Plato dan Aristoteles.

¹⁴ *Ibid*

Menurut Plato¹⁵, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia 3 tahun pada akhirnya akan menghantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.

Aristoteles juga berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti¹⁶. Selanjutnya Frobel dari kalangan reformasi dalam bidang pendidikan lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar, karena berdasarkan pengalaman sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka¹⁷.

Selanjutnya Jerome Bruner dalam Hildayani juga mengemukakan teorinya tentang bermain. Dalam teorinya mengenai bermain, Bruner memberikan penekanan pada fungsi bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Pada saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang dicapai sehingga ia mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta yang tidak biasa. Keadaan ini tidak dapat ia diwujudkan bila sedang berada dalam suasana tertekan. Dengan mencoba beberapa perilaku baru, anak dapat menggunakan pengalamannya tersebut untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku-perilaku yang secara rutin ia praktekkan akan dipelajari berulang-ulang dalam situasi bermain

¹⁵ Make S, Tedjasaputra, 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo. Hal. 1

¹⁶ *Ibid*

¹⁷ *Ibid*

akan terintegrasi dan bermanfaat untuk memantapkan pola perilakunya dalam kehidupan sehari-hari¹⁸.

4. Tahap Perkembangan Bermain Menurut Jean Piaget

Sejalan dengan berjalannya perkembangan kognitif anak, Jean Piaget mengemukakan tahapan perkembangan bermain sebagai berikut :

1. *Sensory Motor Play* ($\pm \frac{3}{4}$ bulan – $\frac{1}{2}$ bulan)
2. *Symbolic atau Make Believe Play* (\pm 2-7 tahun)
3. *Sosial Play Games With Rules* (\pm 8 tahun- 11 tahun)
4. *Games With Rules & Sports* (11 tahun ke atas)

Bila kita lihat dan kaji tahapan perkembangan bermain yang ditemukan oleh Piaget. Maka akan terlihat bahwa bermain yang tadinya dilakukan sekedar demi kesenangan maka lambat laun mengalami pergeseran. Bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan, tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

5. Pengertian Permainan Ular Naga

Ular Naga adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak Jakarta di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih, anak-anak umur 5-12 tahun (TK - SD). Anak-anak berbaris

¹⁸ Rini Hidayani, 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka

bergandeng pegang ‘buntut, yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang dimukanya. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai “induk” dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai “gerbang”, dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala “induk” dan “gerbang” biasanya dipilih dan anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan.

Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai Ular Naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari “gerbang” yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu. Pada saat-saat tertentu sesuai dengan lagu, Ular Naga akan berjalan melewati “gerbang”. Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan ‘ditangkap’ oleh “gerbang”.

Setelah itu, si “induk” -dengan semua anggota barisan berderet di belakangnya- akan berdialog dan berbantah-bantahan dengan kedua “gerbang” perihal anak yang ditangkap. Seringkali perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak ini saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih diantara dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya, ditempatkan di belakang salah satu “gerbang”.

Permainan akan dimulai kembali. Dengan terdengarnya nyanyi, Ular Naga kembali bergerak dan menerobos gerbang, dan lalu ada lagi seorang anak yang ditangkap. Perbantahan lagi. Demikian berlangsung terus, hingga “induk” akan

kehabisan anak dan permainan selesai. Atau, anak-anak bubar dipanggil pulang orang tuanya karena sudah larut malam¹⁹.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Esti Erlinda Mahasantri Universitas Bengkulu yang berjudul “Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola” Menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Permainan Melempar dan Menangkap Bola dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar. Dalam setiap siklusnya ketuntasan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang berarti, yaitu pra tindakan (50%), siklus I (65%), dan siklus II (90%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan permainan melempar dan menangkap bola dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di PAUDI Al Ikhlas²⁰.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Utami Mahasantri Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UN Sunan Kalijaga yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Pembelajaran Senam Fantasi pada Kelompok A RA Muslimat NU Magelang” menyimpulkan bahwa melalui seni fantasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini 4-5 tahun). Dalam setiap siklusnya ketuntasan hasil belajar anak mengalami peningkatan yang berarti, yaitu siklus I (65%), dan siklus II (74%)²¹

¹⁹ <http://id.wikibooks.org/wiki/1PermainanBerkelompok1UlarNaga>

²⁰ Esti Erlinda “*Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola*” (Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, 2014)

²¹ Nur Ulami “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Pembelajaran Senam Fantasi pada Kelompok A RA Muslimat NU Magelang*” (Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Malang, 2014)

Penelitian yang dilakukan oleh Berlina Tambunan yang berjudul: “Pengembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Ular Naga”. Menyimpulkan bahwa melalui Bermain Ular naga mampu mengembangkan Motorik Kasar anak²².

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan ular naga adalah pada kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak dan dinilai guru diantaranya adalah memperhatikan dan memahami penjelasan serta arahan, melakukan permainan ular naga sesuai arahan, melakukan permainan ular naga tanpa bantuan dan kemampuan motorik kasar yang dicapai setelah permainan ular naga.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang telah dibahas di atas, maka yang menjadi hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

1. Jika guru melakukan permainan ular naga dengan benar, maka dapat meningkatkan motorik kasar anak di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan.
2. Sesudah melakukan permainan ular naga dengan benar, maka kemampuan motorik kasar anak akan meningkat di RA Madinatussalam Percut Sei Tuan

²² Berlian Tambunan, “*Pengembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Ular Naga*”. (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2014)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di RA Madinatussalam yang berlokasi di Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester pertama tahun pelajaran 2015-2016, yaitu bulan Juli - September 2015.

3. Siklus Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus untuk melihat peningkatan aktivitas anak dalam bidang pengembangan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain ular naga.

B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Sebelum penelitian dilaksanakan, maka dibuat berbagai input instrumental yang akan digunakan untuk memberikan perlakuan dalam PTK, yaitu membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), Lembar Observasi, dan Lembar Penilaian yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan anak.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak Raudhatul Athfal Madinatussalam Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang yang terdiri dari 34 orang dengan komposisi perempuan 16 santri dan laki-laki 18 santri.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari santri dan guru

1. Santri

Untuk mendapatkan data tentang kemampuan motorik kasar melalui proses belajar mengajar, maka data diambil dari 34 orang anak yaitu :

Tabel 1
Sumber Data Anak

| No. | Nama Anak | Jenis Kelamin | |
|-----|-------------------------|---------------|---------------|
| | | Laki-Laki (L) | Perempuan (P) |
| 1. | Aditya Surya Akbar | √ | |
| 2. | Adrian Maulana | √ | |
| 3. | Adzra Muhaffira | | √ |
| 4. | Afif Hawari | √ | |
| 5. | Aldi Kumiawan | √ | |
| 6. | Azmi Azzahra | | √ |
| 7. | Dara | | √ |
| 8. | Dea Natasya | | √ |
| 9. | Dzaki Fahrurozi Pohan | √ | |
| 10. | Fakhri Maulana Pulungan | √ | |
| 11. | Ferdy Hansma | √ | |
| 12. | Furli Hamdani | | √ |
| 13. | Gilang Arya Wiguna | √ | |
| 14. | Hamzah Al Mutmajnah | √ | |
| 15. | Kayla Cynthia | | √ |
| 16. | Latifah Adawiyah | | √ |
| 17. | M. Al Zikri | √ | |
| 18. | M. Atma Anshori | √ | |

| | | | |
|-----|----------------------|---|---|
| 19. | M. Fadli | √ | |
| 20. | M. Farel Ramadhan | √ | |
| 21. | M. Lufti | √ | |
| 22. | Nanda Aqila | | √ |
| 23. | Nasaya | | √ |
| 24. | Partiwi | | √ |
| 25. | Putri Nadya Febriani | | √ |
| 26. | Rafi Andara | √ | |
| 27. | Rifqi Zulfahri | √ | |
| 28. | Saskia Rayanti Srg | | √ |
| 29. | Siti Shofa Salsatila | | √ |
| 30. | Suci Ramadhani | | √ |
| 31. | Taufik Hidayat | √ | |
| 32. | VinaAdella | | √ |
| 33. | Wanda Hamidah | | √ |
| 34. | Zaskia Prameswari | | √ |

2. Guru (Teman Sejawat) dan Kolaborator

Untuk melihat tingkat keberhasilan penggunaan media bermain ular naga dan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara kolaboratif dan bermitra dengan pihak lain. Hal ini dilakukan untuk mendukung objektivitas dari hasil PTK. Dalam penelitian ini penulis menggunakan guru (Teman Sejawat) dan Kepala Sekolah sebagai sumber data yang kedua dan sebagai kolaborator, yaitu :

Tabel 2
Sumber Data Guru dan Kolaborator

| No. | Nama | Jenis Kelamin | Jabatan |
|-----|--------------------------------|---------------|-----------|
| 1. | Drs. HM.Royanta, S.Pd.I.M.Pd | Laki-laki | Kepala RA |
| 2. | Riza Susanti Sitanggang,S.Pd.I | Perempuan | Guru |

D. Teknik dan Alat Pengumpul Data

Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak melalui media bermain ular naga, teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan dokumentasi.

1. Observasi : dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi santri dalam kegiatan pembelajaran dan penggunaan media bermain ular naga
2. Dokumentasi data yang berbentuk hal dalam sebuah penelitian.

E. Indikator Kinerja

Dalam penelitian ini yang akan dilihat indikator kinerjanya selain santri adalah guru, karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja anak/santri.

1. Anak

Wawancara : Hasil yang diperoleh dari wawancara

Observasi : Keaktifan santri dalam proses belajar mengajar.

2. Guru

Wawancara : Melihat kehadiran anak dan keaktifan.

Observasi : Hasil pengamatan guru selama pembelajaran berlangsung.

Dalam hal ini indikator kinerja pada peneliti yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian ini dianggap berhasil apabila kemampuan motorik kasar anak telah mencapai 85%.

F. Analisis Data

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data, kemudian melakukan analisis yang dilakukan sejak awal sampai akhir penelitian, dan dalam penelitian ini ada dua jenis data yang dikumpulkan serta dianalisis oleh peneliti, yaitu :

1. Data Kualitatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi anak berkaitan dengan tingkat kemampuan motorik kasar anak, aktivitas anak, perhatian, antusias, kepercayaan diri.
2. Data Kuantitatif, yaitu nilai hasil belajar anak yang pada penelitian ini dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu memaparkan nilai hasil kemampuan motorik kasar anak dalam bermain ular naga. PTK ini berhasil apabila sedikit 80% anak telah tuntas dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun rumus data kuantitatif yang dikutip dalam Muchlis adalah :

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

Keterangan : P = Angka Persentase

f = Jumlah Siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa²³

PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran dalam bermain ular naga, kemudian mengkatagorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang,

²³ Masnur Muchlis, 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta : Bumi Aksara, hlm. 162

dan rendah. Mengalisis tingkat keaktifan anak dalam kegiatan bermain ular naga, kemudian dikategorikan dalam kiasifikasi tinggi, sedang, rendah. Implementasi pembelajaran dengan menganalisis tingkat keberhasilannya, kemudian dikategorikan dalam kiasifikasi berhasil, kurang berhasil, dan tidak berhasil.

G. Prosedur Penelitian Tiap Siklus

1. Deskripsi Siklus I

Untuk melakukan penelitian terhadap subjek penelitian, terlebih dahulu peneliti terlebih dahulu peneliti mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam kelompok B RA Madinatussalam. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan 2 siklus.

Siklus pertama dalam penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut :

1. Perencanaan (*planning*)

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui pokok bahasan yang akan disampaikan kepada santri melalui penggunaan media bermain ular naga.
- b. Peneliti menyusun RKM yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar.
- c. Peneliti membuat instrument yang digunakan dalam siklus PTK.
- d. Peneliti membuat instrument penilaian anak

2. Pelaksanaan (*acting*)

- a. Membagi santri dalam 1 kelompok.
- b. Menyampaikan materi pelajaran.

- c. Diberikan materi diskusi melalui penggunaan media bermain ular naga.
 - d. Santri diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan.
 - e. Penguatan dan kesimpulan secara bersama-sama.
 - f. Melakukan pengamatan dan observasi.
3. Pengamatan (*observation*)
 - a. Situasi kegiatan belajar mengajar.
 - b. Keaktifan santri.
 - c. Minat santri dalam belajar. Secara individu maupun kelompok.
 4. Refleksi (*reflection*)

Refleksi ini dilakukan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk selanjutnya dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

2. Deskripsi Siklus II

Siklus kedua merupakan putaran kedua dan pembelajaran dengan menggunakan media bermain ular naga dengan tahapan yang sama seperti pada siklus pertama.

1. Perencanaan (*planning*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

2. Pelaksanaan (*acting*)

Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media bermain ular naga berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

3. Pengamatan (*observation*)

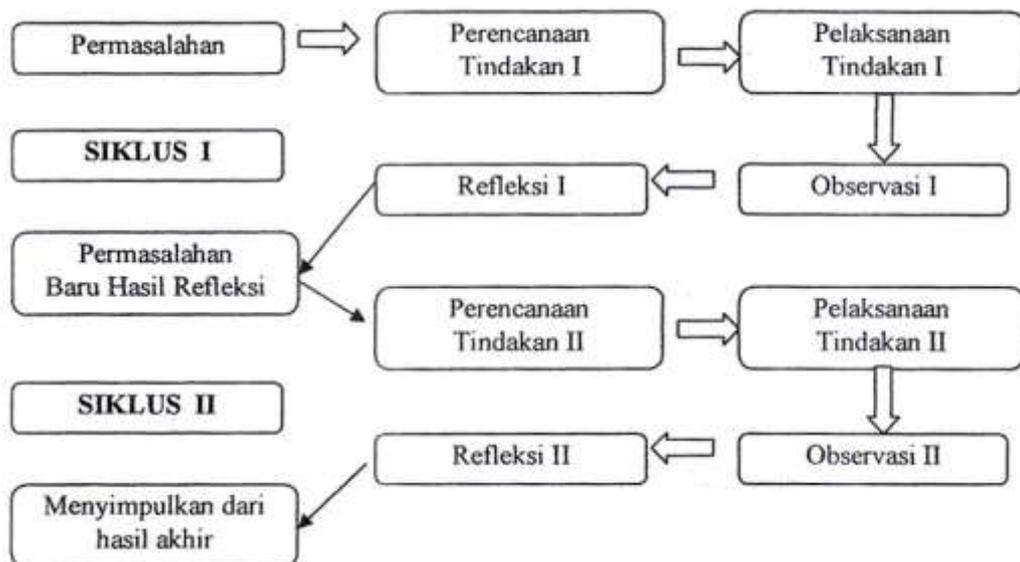
Peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media bermain ular naga.

4. Refleksi (*reflecting*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menyusun rencana (*replanning*) dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media bermain ular naga dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar di Raudhatul Athfal Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

Kerangka siklus pelaksanaan pada penelitian ini dapat dilihat seperti yang tergambar pada diagram di bawah ini²⁴.

Diagram 1
Kerangka Siklus Pelaksanaan PTK



²⁴ Suharsini Arikanto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara. hlm. 74

I. Personalia Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tim yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas, yaitu :

| No. | Nama | Tugas | Jam Kerja Per Minggu |
|-----|---------------------------------|--|----------------------|
| 1. | Rosita Dewi, S.Pd.I | a. Menganalisis Data b. Menarik Kesimpulan Penelitian | 24 Jam |
| 2. | Riza Susanti Sitanggang, S.Pd.I | a. Sebagai Guru Teman Sejawat | 24 Jam |
| 3. | Drs. H.M.Royanta,S.Pd.I.,M.Pd | a. Kepala Sekolah b. Kolaborator | 24 Jam |

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Raudatul Athfal Madinatussalam Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang pada Semester Pertama di bulan September tahun pelajaran 2015-2016. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B berjumlah 34 santri yang terdiri dari 16 anak perempuan dan 18 anak laki-laki.

Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi dan melakukan pengumpulan data dari kondisi awal subjek yang akan diberi tindakan. Pengumpulan data awal ini dilaksanakan untuk membantu peneliti dalam memperoleh bahan penelitian lebih lanjut, yaitu apakah benar bahwa anak kelompok B kelas Mekkah di RA Madinatussalam perlu diberi tindakan yang sesuai dengan judul penelitian yaitu “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Media Bermain Ular Naga di RA Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan”.

Selanjutnya peneliti yang dibantu oleh teman sejawat menyiapkan segala sesuatu yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal motorik kasar anak. Penilaian ini dilakukan melalui wawancara dengan anak tentang bermain ular naga. Dari hasil wawancara anak yang telah dilakukan pada kondisi awal didapati bahwa kemampuan motorik kasar anak masih belum sesuai dengan harapan. Hasil observasi kondisi awal anak dapat dilihat pada tabel obserasi berikut :

Tabel 3
Lembar Observasi Pada Kondisi Awal

| No | Nama Anak | Konsentrasi | | | | Keseimbangan | | | | Kekuatan | | | | Kelentukan | | | |
|-----|-------------------------|-------------|--------|-------------|-------------|--------------|--------|-------------|-------------|----------|--------|-------------|-------------|------------|--------|-------------|-------------|
| | | B M | M M | B S H | B S B | B M | M M | B S H | B S B | B M | M M | B S H | B S B | B M | M M | B S H | B S B |
| 1. | Aditya Surya Akbar | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 2. | Adrian Maulana | | √ | | | √ | | | | | √ | | | √ | | | |
| 3. | Adzra Muhaffira | | √ | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 4. | Afif Hawari | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ | | |
| 5. | Aldi Kurniawan | | | √ | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 6. | Azmi Azzahra | | | √ | | | √ | | | √ | | | | | | √ | |
| 7. | Dara | | | √ | | √ | | | | | √ | | | | √ | | |
| 8. | Dea Natasya | √ | | | | √ | | | | √ | | | | | | √ | |
| 9. | Dzaki Fahrurozi Pohan | | √ | | | √ | | | | | √ | | | √ | | | |
| 10. | Fakhri Maulana Pulungan | | | √ | | √ | | | | | √ | | | √ | | | |
| 11. | Ferdy Harisma | | | √ | | | | √ | | √ | | | | √ | | | |
| 12. | Firli Hamdani | √ | | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 13. | Gilang Arya Wiguna | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 14. | Hamzah Al Mutmainah | | | √ | | | | √ | | | √ | | | √ | | | |
| 15. | Kayla Cynthia | | √ | | | | | √ | | √ | | | | √ | | | |
| 16. | Latifah Adawiyah | √ | | | | | | √ | | | √ | | | √ | | | |
| 17. | M. Al Zikri | | | √ | | | √ | | | √ | | | | | | √ | |
| 18. | M. Atma Anshori | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | | √ | |
| 19. | M. Fadli | | | √ | | | | √ | | | √ | | | √ | | | |
| 20. | M. Farel Ramadhan | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 21. | M. Lufti | | | √ | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 22. | Nanda Aqila | | | √ | | √ | | | | | √ | | | | | √ | |
| 23. | Nasya | | | √ | | √ | | | | | √ | | | | | √ | |
| 24. | Pratiwi | | | √ | | | | √ | | | √ | | | | | √ | |
| 25. | Putri Nadya Febriani | √ | | | | | √ | | | | √ | | | | | √ | |
| 26. | Rafi Andara | | | √ | | | √ | | | | √ | | | √ | | | |
| 27. | Rifqi Zulfahri | | | √ | | | √ | | | | √ | | | √ | | | |
| 28. | Saskia Rayanti Srg | | √ | | | | √ | | | √ | | | | √ | | | |
| 29. | Siti Shofa Salsatila | | | √ | | √ | | | | √ | | | | | | √ | |
| 30. | Suci Ramadhani | | | √ | | √ | | | | | √ | | | | | √ | |
| 31. | Taufik Hidayat | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 32. | Vina Adella | | | √ | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 33. | Wanda Hamidah | | | √ | | | | √ | | √ | | | | √ | | | |
| 34. | Zaskia Prameswari | | | √ | | | | √ | | √ | | | | | | √ | |

Keterangan: BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

Tabel 4
Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar
Pada Kondisi Awal Atau Pra Penelitian

| No | Indikator | BM | MM | BSH | BSB | Jumlah |
|----|--------------|--------|--------|--------|------|--------|
| | | (f1) | (f2) | (f3) | (f4) | Anak |
| | | P1 | P2 | P3 | P4 | (n) |
| 1 | Konsentrasi | 8 | 7 | 19 | 0 | 34 |
| | | 23,53% | 20,59% | 55,88% | 0% | 100% |
| 2 | Keseimbangan | 16 | 10 | 8 | 0 | 34 |
| | | 47,06% | 29,41% | 23,53% | 0% | 100% |
| 3 | Kekuatan | 15 | 9 | 10 | 0 | 34 |
| | | 44,12% | 26,47% | 29,41% | 0% | 100% |
| 4 | Kelentukan | 18 | 4 | 12 | 0 | 34 |
| | | 52,94% | 11,76% | 35,29% | 0% | 100% |

Rumus untuk memperoleh persentase di atas adalah :

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

Keterangan : P = Angka Persentase

f = Jumlah Siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa²⁵

²⁵ Masnur Muchlis, 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta : Bumi Aksara, hlm. 162

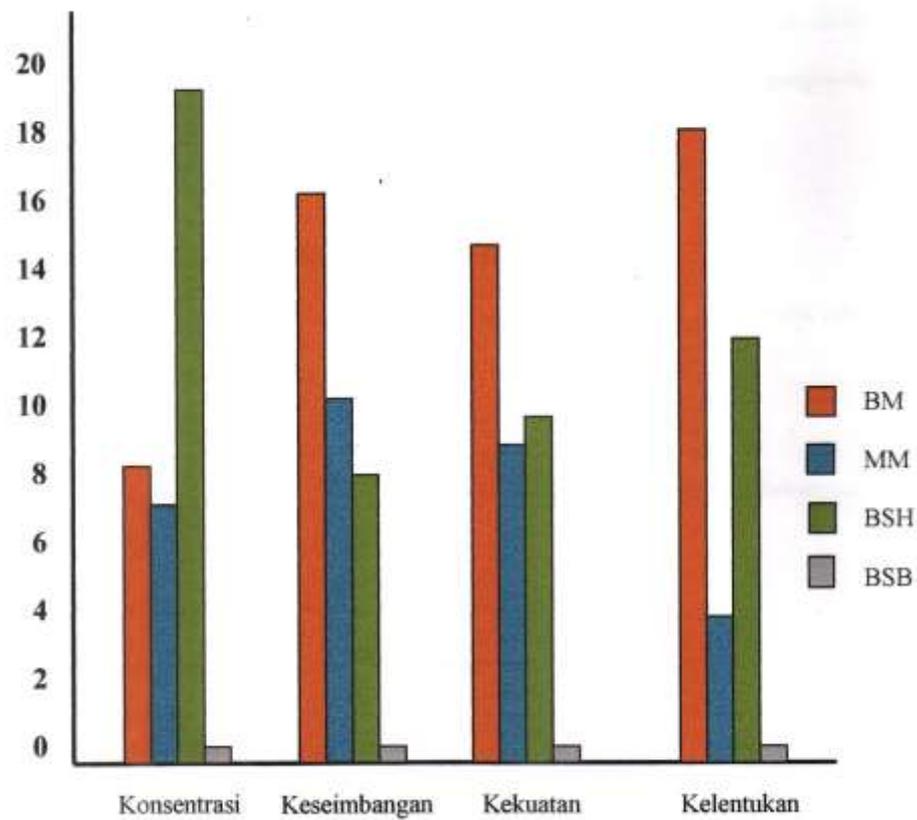
Tabel 5
Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak yang
BSH dan BSB pada kondisi awal

| No | Indikator | BSH | BSB | f3 + f4 |
|------------------------------|--------------|--------|------|---------|
| | | (f3) | (f4) | |
| | | P3 | P4 | P3 + P4 |
| 1 | Konsentrasi | 19 | 0 | 19 |
| | | 55,88% | 0% | 55,88% |
| 2 | Keseimbangan | 8 | 0 | 8 |
| | | 23,53% | 0% | 23,53% |
| 3 | Kekuatan | 10 | 0 | 10 |
| | | 29,41% | 0% | 29,41% |
| 4 | Kelentukan | 12 | 0 | 12 |
| | | 35,29% | 0% | 35,29% |
| Nilai rata-rata yang dicapai | | | | 36,03% |

Hasil penilaian perkembangan anak yang BSH dan BSB pada kondisi awal anak, pada tabel 5 di atas menunjukkan kondisi pembelajaran sebelum mengadakan penelitian yaitu indikator konsentrasi terdapat 19 anak atau 55,88% yang mampu berkonsentrasi dalam bermain ular naga, pada indikator keseimbangan terdapat 8 anak atau 23,53% anak yang mampu seimbang dalam bermain ular naga, pada indikator kekuatan terdapat 10 anak atau 29,41% anak yang mampu menjaga kekuatan dalam permainan ular naga, dan pada indikator kelentukan terdapat 12 anak atau 35,29% anak yang bermain ular naga dengan

yang lentuk. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak masih rendah dengan nilai rata-rata 36,03%.

Grafik 1
Grafik Perkembangan Anak Pada Kondisi Awal



Hasil observasi dan penilaian awal perkembangan anak pada tabel dari grafik di atas menunjukkan bahwa :

1. Rata-rata perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada kondisi awal sebesar 36,03% dan masih dikategorikan rendah.
2. Setelah mengetahui hasil dari data kondisi awal di atas, maka peneliti dengan teman sejawat merencanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Proses dan hasil penelitian akan diuraikan peneliti dalam penjelasan selanjutnya.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus Pertama

Siklus pertama dilakukan 5 hari yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi.

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yang akan dilaksanakan peneliti sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar adalah :

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
- b. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- c. Menyediakan media atau alat sumber belajar
- d. Menyusun daftar wawancara untuk anak
- e. Membuat instrument observasi
- f. Membuat instrument penilaian
- g. Meminta teman sejawat untuk menjadi pengamat.
- h. Mengatur pengelolaan kelas.

2. Pelaksanaan (*acting*)

Pada tahap pelaksanaan, peneliti bertindak sebagai guru kelas dalam kegiatan belajar mengajar di luar kelas.

Pelaksanaan siklus pertama ini dilakukan pada hari Jumat tanggal 18 September 2015 pukul 08.00-09.30 Wib. Adapun tindakan yang dilakukan adalah:

- a. Melaksanakan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak
- b. Mengelompokkan anak menjadi satu kelompok
- c. Menjelaskan materi pembeajaran dan kegiatan akan dilakukan.
- d. Memotivasi anak agar berani dan mau melakukan kegiatan bermain ular naga.
- e. Memberi penguatan kepada anak yang telah melaksanakan kegiatan dengan benar.

3. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan dilakukan di luar kelas ketika kegiatan berlangsung. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus pertama dengan kegiatan bermain ular naga yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 18 September 2015 pada umumnya belum sesuai dengan harapan atau belum mencapai target hasil penelitian. Hasil pengamatan tersebut dapat dilihat pada tabel lembar observasi, tabel perkembangan anak, dan grafik di bawah ini :

Tabel 6
Lembar Observasi Pada Hasil Penelitian Siklus I

| No | Nama Anak | Konsentrasi | | | | Keseimbangan | | | | Kekuatan | | | | Kelentukan | | | | |
|-----|-------------------------|-------------|--------|-------------|-------------|--------------|--------|-------------|-------------|----------|--------|-------------|-------------|------------|--------|-------------|-------------|---|
| | | B M | M M | B S H | B S B | B M | M M | B S H | B S B | B M | M M | B S H | B S B | B M | M M | B S H | B S B | |
| 1. | Aditya Surya Akbar | | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 2. | Adrian Maulana | | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 3. | Adzra Muhaffira | | √ | | | | √ | | | √ | | | | | √ | | | |
| 4. | Afif Hawari | | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | √ | |
| 5. | Aldi Kurniawan | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 6. | Azmi Azzahra | | | √ | | | | √ | | √ | | | | | | | √ | |
| 7. | Dara | | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ |
| 8. | Dea Natasya | √ | | | | √ | | | | √ | | | | | | | | |
| 9. | Dzaki Fahrurozi Pohan | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 10. | Fakhri Maulana Pulungan | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 11. | Ferdy Harisma | | | √ | | | | √ | | | √ | | | | | | | √ |
| 12. | Firli Hamdani | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | √ | √ | |
| 13. | Gilang Arya Wiguna | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 14. | Hamzah Al Mutmainah | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 15. | Kayla Cynthia | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 16. | Latifah Adawiyah | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | |
| 17. | M. Al Zikri | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 18. | M. Atma Anshori | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 19. | M. Fadli | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 20. | M. Farel Ramadhan | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | |
| 21. | M. Lufti | | | √ | | | √ | | | | | | √ | | | | √ | |
| 22. | Nanda Aqila | | | √ | | | | √ | | | √ | | | | | | √ | |
| 23. | Nasya | | | √ | | | | √ | | | √ | | | | | | √ | |
| 24. | Pratiwi | | | √ | | | √ | | | | √ | | | | | | √ | |
| 25. | Putri Nadya Febriani | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | |
| 26. | Rafi Andara | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 27. | Rifqi Zufahri | | | √ | | | | √ | | | | | | | | | √ | |
| 28. | Saskia Rayanti Srg | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 29. | Siti Shofa Salsatila | | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 30. | Suci Ramadhani | | | √ | | | | √ | | √ | | | | √ | | | | |
| 31. | Taufik Hidayat | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | | √ |

| | | | | | | | | | | | | |
|-----|-------------------|--|---|--|---|---|---|--|---|--|---|---|
| 32. | Vina Adella | | √ | | √ | | √ | | | | | √ |
| 33. | Wanda Hamidah | | √ | | | √ | | | √ | | √ | |
| 34. | Zaskia Prameswari | | √ | | √ | | | | √ | | | √ |

Keterangan : BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 7
Perkembangan Kemampuan Motorik Halus
Pada Hasil Penelitian Siklus I

| No | Indikator | BM | MM | BSH | BSB | Jumlah Anak (n) |
|----|--------------|--------|--------|--------|--------|-----------------|
| | | (f1) | (f2) | (f3) | (f4) | |
| | | P1 | P2 | P3 | P4 | 100% |
| 1 | Konsentrasi | 5 | 6 | 18 | 5 | 34 |
| | | 14,71% | 17,65% | 52,94% | 14,71% | 100% |
| 2 | Keseimbangan | 5 | 9 | 12 | 8 | 34 |
| | | 14,71% | 26,47% | 35,29% | 23,53% | 100% |
| 3 | Kekuatan | 8 | 10 | 7 | 9 | 34 |
| | | 23,53% | 29,41% | 20,59% | 26,47% | 100% |
| 4 | Kelentukan | 4 | 8 | 19 | 3 | 34 |
| | | 11,76% | 23,53% | 55,88% | 8,82% | 100% |

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

Keterangan : P = Angka Persentase

f = Jumlah Siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa

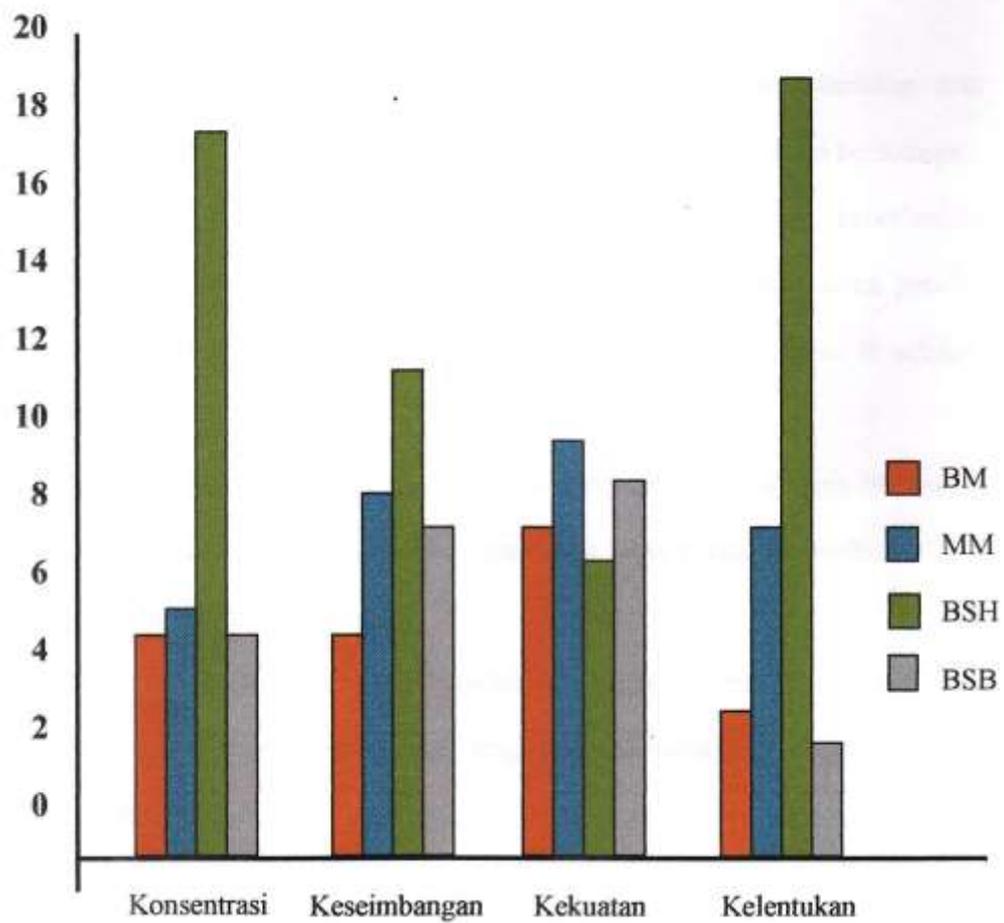
Tabel 8
Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak yang
BSH dan BSB pada Siklus I

| No | Indikator | BSH (f3) | BSB (f4) | f3 + f4 |
|------------------------------|--------------|-------------|-------------|---------|
| | | P3 | P4 | P3 + P4 |
| 1 | Konsentrasi | 18 | 5 | 23 |
| | | 52,94% | 14,71% | 67,65% |
| 2 | Keseimbangan | 12 | 8 | 20 |
| | | 35,29% | 23,53% | 58,82% |
| 3 | Kekuatan | 7 | 9 | 16 |
| | | 20,59% | 26,47% | 47,06% |
| 4 | Kelentukan | 19 | 3 | 22 |
| | | 55,88% | 8,82% | 64,71% |
| Nilai rata-rata yang dicapai | | | | 59,56% |

Hasil penelitian perkembangan anak yang BSH dan BSB pada kondisi awal anak, pada tabel 8 di atas menunjukkan kondisi pembelajaran sebelum mengadakan penelitian yaitu indikator konsentrasi terdapat 23 anak atau 67,65% yang mampu berkonsentrasi dalam bermain ular naga, pada indikator keseimbangan terdapat 20 anak atau 58,82% anak yang mampu seimbang dalam bermain ular naga, pada indikator kekuatan terdapat 16 anak atau 47,06% anak yang mampu menjaga kekuatan dalam permainan ular naga dan pada indikator

kelentukan terdapat 22 anak atau 64,71% anak yang bermain ular naga dengan lentuk. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak dengan nilai rata-rata 59,56%.

Gratik 2
Grafik Perkembangan Anak Pada Siklus I



Hasil observasi dan penilaian Siklus I perkembangan anak pada tabel grafik di atas menunjukkan bahwa :

- a. Rata-rata perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada Siklus I sebesar 59,56% dan masih dikategorikan belum mencapai target.
- b. Setelah mengetahui hasil dan data Siklus I di atas, maka peneliti dengan teman sejawat merencanakan Penelitian Tindakan Kelas pada Siklus II.

4. Refleksi (*reflection*)

Refleksi ini dilakukan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk selanjutnya dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

Untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan keberhasilan perkembangan anak yang telah dicapai pada siklus I tersebut, maka peneliti melakukan perencanaan ulang (*replanning*) penelitian pada Siklus II sebagai berikut :

- a. Berusaha agar penjelasan guru lebih dapat dimengerti anak dengan melakukan pengulangan dan mengkondisikan anak agar lebih fokus dan berkonsentrasi pada penjelasan guru tersebut.
- b. Lebih memotivasi anak agar mau melakukan kegiatan bermain ular naga
- c. Memberikan pujian kepada anak yang berhasil melakukan kegiatan dengan baik dan benar.

C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Siklus kedua ini dilaksanakan 5 hari yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi.

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yang akan dilaksanakan peneliti sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar adalah :

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
- b. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- c. Menyusun daftar wawancara untuk anak
- d. Membuat instrument observasi.
- e. Membuat instrument penelitian
- f. Meminta teman sejawat untuk menjadi pengamat
- g. Mengatur pengelolaan kelas.
- h. Melakukan pendekatan kepada anak yang membutuhkan.

2. Pelaksanaan (*acting*)

Pada tahap pelaksanaan, peneliti bertindak sebagai guru kelas dalam kegiatan belajar mengajar di luar kelas.

Pelaksanaan siklus pertama ini dilakukan pada hari Sabtu tanggal 26 September 2015 pukul 08.00-09.30 WIB. Adapun tindakan yang dilakukan adalah:

- a. Melaksanakan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak
- b. Mengelompokkan anak menjadi satu kelompok
- c. Menjelaskan materi pembelajaran dan kegiatan akan dilakukan.
- d. Memotivasi anak agar berani dan mau melakukan kegiatan bermain ular naga.

- e. Memberi penguatan kepada anak yang telah melaksanakan kegiatan dengan benar.

3. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan dilakukan di luar kelas ketika kegiatan berlangsung. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus kedua dengan kegiatan yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 26 September 2015 pada umumnya sudah sesuai dengan harapan dan sudah mencapai target hasil penelitian yang telah ditentukan pada awal penelitian yaitu minimal sebesar 88%. Hasil Pengamatan tersebut dapat dilihat pada tabel lembar observasi, tabel perkembangan anak dan grafik di bawah ini :

Tabel 10
Lembar Observasi Pada Hasil Penelitian Siklus II

| No | Nama Anak | Konsentrasi | | | | Keseimbangan | | | | Kekuatan | | | | Kelentukan | | | |
|-----|-------------------------|-------------|--------|-------------|-------------|--------------|--------|-------------|-------------|----------|--------|-------------|-------------|------------|--------|-------------|-------------|
| | | B M | M M | B S H | B S B | B M | M M | B S H | B S B | B M | M M | B S H | B S B | B M | M M | B S H | B S B |
| 1. | Aditya Surya Akbar | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 2. | Adrian Maulana | | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 3. | Adzra Muhaffira | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 4. | Afif Hawari | | | | √ | | | | √ | | | √ | | | | | √ |
| 5. | Aldi Kurniawan | | | √ | | | | | √ | | | √ | | | | | √ |
| 6. | Azmi Azzahra | | | √ | | | | | √ | √ | | | | | | | √ |
| 7. | Dara | | | | √ | | | | √ | | | √ | | | | √ | |
| 8. | Dea Natasya | | √ | | | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 9. | Dzaki Fahrurozi Pohan | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 10. | Fakhri Maulana Pulungan | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | | √ |
| 11. | Ferdy Harisma | | | √ | | | | √ | | | | √ | | √ | | | |
| 12. | Firli Hamdani | | √ | | | | √ | | | | | √ | | | | | √ |
| 13. | Gilang Arya Wiguna | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 14. | Hamzah Al | | | √ | | | | √ | | | | √ | | | | | √ |

Tabel 10
Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar
Pada Hasil Penelitian Siklus II

| No | Indikator | BM | MM | BSH | BSB | Jumlah Anak (n) |
|----|--------------|------|--------|--------|--------|-----------------|
| | | (f1) | (f2) | (f3) | (f4) | |
| | | P1 | P2 | P3 | P4 | 100% |
| 1 | Konsentrasi | 0 | 6 | 20 | 9 | 34 |
| | | 0% | 17,65% | 58,82% | 26,47% | 100% |
| 2 | Keseimbangan | 0 | 3 | 21 | 10 | 34 |
| | | 0% | 8,82% | 61,76% | 29,41% | 100% |
| 3 | Kekuatan | 0 | 6 | 18 | 10 | 34 |
| | | 0% | 17,65% | 52,94% | 29,41% | 100% |
| 4 | Kelentukan | 0 | 2 | 15 | 17 | 34 |
| | | 0% | 5,88% | 44,12% | 50% | 100% |

Rumus untuk memperoleh persentase di atas adalah:

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

Keterangan : P = Angka Persentase

f = Jumlah Siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa

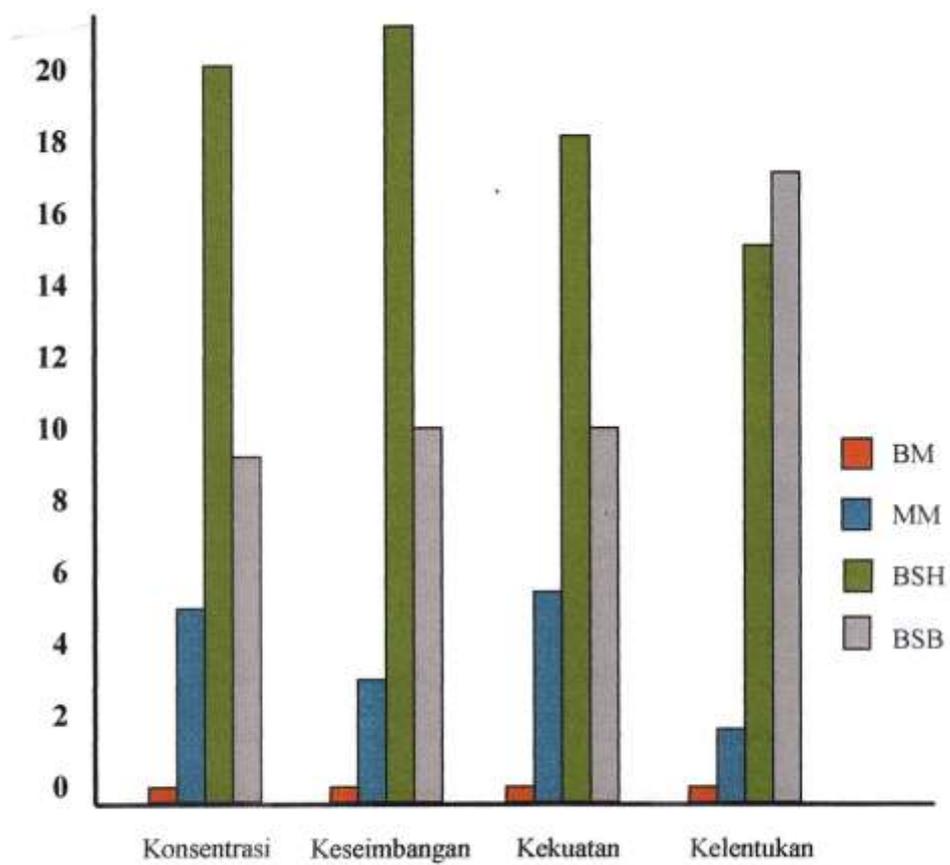
Tabel 11
Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus II
BSH dan BSB

| No | Indikator | BSH (f3) | BSB (f4) | f3 + f4 |
|------------------------------|--------------|-------------|-------------|---------|
| | | P3 | P4 | P3 + P4 |
| 1 | Konsentrasi | 20 | 9 | 29 |
| | | 58,82% | 26,47% | 85,29% |
| 2 | Keseimbangan | 21 | 10 | 31 |
| | | 61,76% | 29,41% | 91,18% |
| 3 | Kekuatan | 18 | 10 | 28 |
| | | 52,94% | 29,41% | 82,35% |
| 4 | Kelentukan | 15 | 17 | 32 |
| | | 44,12% | 50% | 94,12% |
| Nilai rata-rata yang dicapai | | | | 88,24% |

Hasil penilaian perkembangan anak yang BSH dan BSB pada kondisi awal anak. pada tabel 11 di atas menunjukkan kondisi pembelajaran seheim mengadakan penelilian yaitu indikator konsenfrasi terdapat 29 anak alan 85,29% yang mampu berkonsentrasi dalam bermain ular naga, pada indikator keseimbangan terdapat 31 anak atau 91,18% anak yang mampu seimbang dalam bermain ular naga, pada indikator kekuatan terdapat 28 anak atau 82,35% anak yang mampu menjaga kekuatan dalam permainan ular naga, dan pada indikator kelentukan terdapat 32 anak atau 94,12% anak yang bermain ular naga dengan

lentuk. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak dengan nilai rata-rata 88,24%.

Grafik 3
Perkembangan Anak Pada Siklus II



Hasil observasi dan penilaian Siklus II perkembangan anak pada tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa :

- a. Rata-rata perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada Siklus II sebesar 88,24%, hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian pada Siklus II telah mencapai target.
- b. Setelah mengetahui hasil dan data Siklus II di atas, maka peneliti dengan teman sejawat telah menghentikan penelitian karena penelitian telah mencapai target penelitian pada Siklus II.

4. Refleksi (*reflection*)

Adapun keberhasilan yang diperoleh pada kegiatan Siklus II adalah :

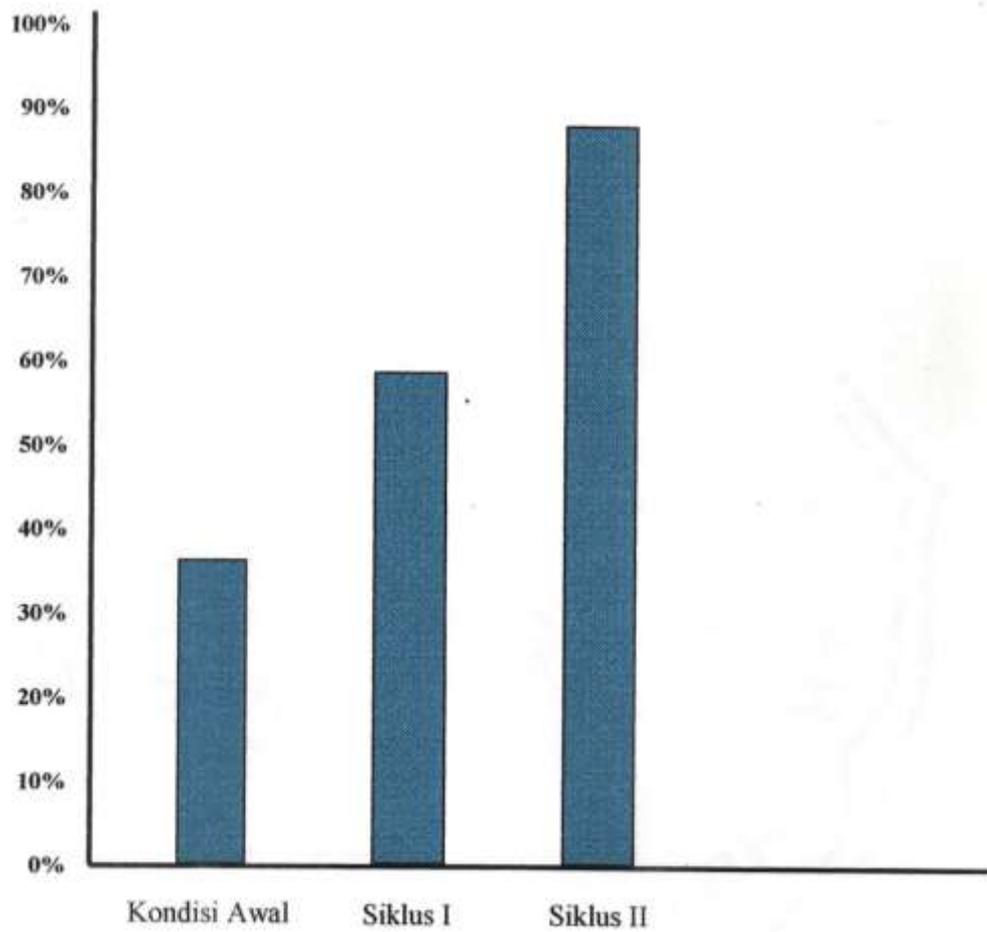
- a. Kemampuan motorik dasar anak telah meningkat melalui kegiatan bermain ular naga, hal ini dapat dilihat pada persentase rata-rata perkembangan anak yang dapat melakukan permainan ular naga tanpa bantuan guru 47,06% pada siklus I dan meningkat menjadi 82,35% pada siklus II.
- b. Anak sudah mendengarkan penjelasan guru dengan baik, hal ini dapat dilihat pada presentase rata-rata hasil perkembangan anak yang mendengarkan penjelasan guru dengan baik pada siklus I sebesar 67,65% dan meningkat menjadi 85,29% pada siklus II
- c. Kemampuan motorik kasar yang dicapai setelah bermain ular naga pada siklus I sebesar 64,71% dan meningkat menjadi 94,12% pada siklus II

D. Pembahasan

Pada proses penelitian dan siklus I sampai II yang sudah terlaksana telah menghasilkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang semakin baik hal ini perkembangan anak yang pada kondisi awal rata-rata kemampuan motorik kasar anak 36,03%, pada siklus I naik menjadi 59,56% dan pada Siklus II menjadi 88,24%. Dengan demikian dapatlah dinyatakan bahwa PTK yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain ular naga pada anak kelompok B kelas Mekah di Raudhatul Athfal Madinatussalam Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan telah berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar.

Persentase rata-rata perkembangan anak kelompok B kelas Mekah Raudhatul Athfal Madinatussalam Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan dari kondisi awal sampai siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

Grafik 4
Grafik Perkembangan Anak Berdasarkan BHS dan BSB
Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus pada anak kelompok B kelas Mekkah Raudhatul Athfal Madinatussalam Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang pada Semester Pertama di bulan September Tahun Ajaran 2015-2016 yang berjumlah 34 anak yang terdiri dari 16 anak perempuan dan 18 anak laki-laki dari hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan bermain ular naga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Kemampuan motorik dasar anak telah meningkat melalui kegiatan bermateri ular naga, hal ini dapat dilihat pada persentasi rata-rata perkembangan anak yang dapat melakukan permainan ular naga tanpa bantuan guru dan kondisi awal sebesar 23,53% meningkat pada siklus 1 47,06% dan meningkat menjadi 82,35% pada siklus II.
- b. Kemampuan motorik kasar yang dicapai setelah bermain ular naga kondisi awal sebesar 35,29% meningkat pada siklus I sebesar 64,71% dan meningkat menjadi 94,12% pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan serta data dan bukti nyata hasil dari penelitian yang diperoleh setelah melakukan tindakan

penelitian berupa pelaksanaan kegiatan bermain ular naga yang ternyata mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B kelas Mekkah Raudhatul Athfal Madinatussalam Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang, maka peneliti menyarankan sebagai berikut :

Kepada Pembaca

1. Untuk mengembangkan motorik kasar anak bukan hanya dapat dilakukan dengan cara menggunakan alat melainkan tanpa alat juga bisa dilakukan.
2. Untuk menclapatkan hasil yang baik, permainan yang kita ambil seharusnya sesuai dengan usia anak didik.
3. Dalam kegiatan motorik kasar anak, kita harus menyiapkan metode menarik agar anak didik merasa senang dan tidak membosankan.
4. Setiap hasil kegiatan anak yang diambil fotonya, alangkah baiknya ditempelkan di dinding, agar anak dapat melihat hasil permainan pembelajaran yang telah dilaksanakam
5. Selalu mengkaitkan tema dengan pembelajaran yang sesuai dengan indikator.

Kepada Guru

1. Melaksanakan penelitian tindakan kelas sangat bermanfaat khususnya bagi guru, oleh sebab itu guru diharapkan agar ketika PTK dapat dilaksanakan secara kesinambungan dalam pembelajaran.
2. Menemukan sstrategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Menambah wawasan dengan mengikuti seminar, pelatihan, diskusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Untuk menjadi guru yang professional agar selalu mengadakan pembaruan dalam pembelajaran baik strategi, metode, model, motivasi, alokasi waktu untuk meningkatkan perkembangan anak secara keseluruhan.

Kepada Sekolah

1. Diharapkan dapat memberikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh maksimal.
2. Bekerja sama dengan baik dan memberikan kebebasan, memberikan motivasi kepada guru sehingga dapat berkreasi dan berinovasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
3. Memperhatikan kesejahteraan pada guru agar bersemangat dan berusaha melakukan yang terbaik terutama untuk kemajuan yayasan dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Badrujam, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Trans Info Media.
- Berk, E Laura. 2007. *Development Through the Lifespan*, 4th (Newyork: Paerson).
- Erlinda, Esti. *Skripsi "Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola"*, Bengkulu : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, 2014.
- Helms, D. B & Turner, J.S. 2001. *Exploring Child Behavior*, New York : Holt Rinehartand Winston.
- Hildayani, Rini. 2005. *Psikologi Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Huriocok, Elizabeth. B. 1997. *Child Development, Sixt Edition*. New York : Mc. Graw Hill, Inc.
- Kartono, Kartini. 2001. *Psikologi Anak*, Bandung: Alumni.
- Muchlis, Masnur. 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak usia Dini*, Jakarta : Grasindo.
- Papalia, D.E. Neiman. R.D, 2009. *Human Development*, Jakarta : Salemba Medika.
- Saya Punya. 2011. *Manfaat Bermain Usia Dini*, Diperoleh pada 3 Januari 2013 dari <http://sayapunya.blog.com/?p=1095>
- Sujiono, Bambang. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. INDEKS.
- Undang-Undang No. 20. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, tahun 2003.

Utami, Nur. 2014. *Skripsi “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Pembelajaran Senam Fantasi pada Kelompok A. RA Muslimat NU Magelang”*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Tambunan, Berlina. 2014. *Skripsi “Pengembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Ular Naga Panjangnya”*, Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo.

<http://id.wikibooks.org/wiki/PermainanBerkelompokUlarNaga>, 2010