

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
MELALUI PERMAINAN BERNYANYI (*SINGING GAME*) DI
TK KURNIA 2 KECAMATAN MEDAN MARELAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Oleh :

**ALDINA S PRATIWI
1501240011**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
M E D A N
2 0 1 9**

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 : Aldina S Pratiwi
NPM : 1501240011
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HARI, TANGGAL : Kamis, 16 Juli 2020
WAKTU : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Akrim, M.Pd
PENGUJI II : Zailani, S.PdI, MA

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA



Zailani, S.PdI, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400
 Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id
 Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

menjawab surat ini agar disebutkan
 hari dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Strata : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Widya Masitah, S.Psi, M.Psi
Mosen Pembimbing : Dra. Masnun Zaini, M.Psi

Nama Mahasiswa : Aldina S Pratiwi
NPM : 1501240011
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi (*Singing Game*) di TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
15 April 2019	Hasil dan Pembahasan		Lanjut RPPH - Kegiatan per siklus
15 April 2019	Deskripsi / Hasil per siklus - Simpulan - Kesimpulan		Perbaiki dan lanjutkan
15 Mei 2019	Evaluasi awal s.d. Akhir Abstrak - Daftar Pustaka		07 Mei 2019 Ace unfile di Bandung

Medan, 07 Mei 2019

Diketahui/disetujui
 Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Pembimbing

Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi

SURAT KETERANGAN ORISINIL

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aldina S Pratiwi

NPM : 1501240011

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul: **“Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi (*Singing Game*) di TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marulan”** merupakan karya asli saya, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiatisme maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Mei 2019

Hormat saya



ALDINA S PRATIWI

ABSTRAK

Nama Aldina S Pratiwi, NPM : 1501240011. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi (*Singing Game*) di TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan.

*Penelitian tindakan kelas ini dilatar belakangi oleh rendahnya motorik kasar anak kelompok B TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan. Hal ini mungkin dikarenakan media, metode dan strategi yang digunakan guru belum efektif dan kurang memotivasi minat belajar anak. Berdasarkan masalah di atas, diharapkan melalui kegiatan permainan bernyanyi (*singing game*) dapat meningkatkan motorik kasar anak. Subjek penelitian adalah anak kelompok B dan berjumlah 15 anak dengan rincian 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan dokumentasi unjuk kerja. Alat yang digunakan adalah lembar instrumen penilaian dan observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Penilaian dilakukan melalui 3 siklus dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motorik kasar anak kelompok B pada pra siklus yaitu : melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 20%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 13,3%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 6,6% dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 13,3% dengan rata-rata 13,3%, lalu siklus I melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 33,3%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 26,6%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 26,6% dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 33,3% naik menjadi 29,95%, siklus II melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 53,4%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 40%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 53,4% dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 46,7%, naik menjadi 48,38% dan siklus III melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 86,7%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 86,7%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 80,1% dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 80,1%, naik mencapai 83,4%, perolehan pada siklus III membuktikan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu motorik kasar anak mengalami peningkatan $\geq 80\%$. Hal ini menyimpulkan bahwa melalui permainan bernyanyi (*singing game*) motorik kasar anak kelompok B TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan meningkat dengan baik.*

Kata Kunci : Motorik Kasar, Permainan Bernyanyi (*singing game*)

ABSTRACT

Name Aldina S Pratiwi, NPM : 1501240011. Efforts to Improve Rugged Motor Ability of Children Through Singing Games at TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan.

This class action research was motivated by the low gross motor skills of Group B TK Kurnia 2 District, Medan Marelan District. This might be because the media, methods and strategies used by the teacher have not been effective and less motivating children's interest in learning. Based on the above problems, it is hoped that singing activities can improve children's gross motor skills. The subjects were group B children and there were 15 children with details of 8 boys and 7 girls. Data collection techniques are carried out using observation and performance documentation. The tool used is the instrument assessment and observation sheets. The data analysis technique is quantitative descriptive. Assessment is done through 3 cycles with several stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The results showed that the gross motoric children of group B in the pre cycle were: doing 2-3 commands simultaneously 20%, jumping in various directions with one or two legs 13.3%, walking in various directions in various ways 6.6% and move the head, hands and feet to the rhythm of the music 13.3% with an average of 13.3%, then cycle I perform 2-3 commands simultaneously 33.3%, jumping in various directions with one or two legs 26.6%, walking in various directions in 26.6% ways and moving the head, hands and feet to the rhythm of the music 33.3% up to 29.95%, cycle II doing 2-3 commands simultaneously 53.4%, jumping in various directions with one or two feet 40%, walking in various directions in 53.4% and moving the head, hands and feet to the rhythm of the music 46.7%, up to 48.38% and cycle III performing 2-3 commands simultaneously 86.7%, jumping in various directions with one or two feet 86.7%, walking in various directions 80.1% of various ways and move the head, hands and feet to the rhythm of music 80.1%, up to 83.4%, the acquisition in the third cycle proves that this study has reached an indicator of success that is the gross motor skills of children has increased > 80%. This concludes that through the game of singing (singing game) gross motor skills of group B kindergarten Kurnia 2 Medan Marelan District improved well

Keyword : Rough Motoric, Singing Game

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam tetap terarah kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw, karena dalam bimbingan Beliau kita mengenal Iman dan Islam sebagaimana pegangan hidup di dunia dan di akhirat. Adapun judul dari skripsi ini adalah “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi (*Singing Game*) di TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan.

Skripsi ini disusun sebagai bukti bahwa mahasiswa mampu mengembangkan ilmu dan teori yang selama ini di dapat pada perkuliahan ke depan bentuk nyata dan dengan membuat satu program sederhana yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni. Selama dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan dukungan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak. Terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Widya Masitah, S.Psi, M.Psi, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dra. Masnun Zaini, M.Psi, sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PIAUD beserta staf-stafnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Sofyan S dan Ibunda Dra. Megariana Hasibuan

serta keluarga besar tercinta yang selalu memberikan semangat support moril dan material selama perkuliahan sampai selesai skripsi ini.

7. Kepada TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
8. Teman-teman seprofesi TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan dan teman-teman kuliah seperjuangan PIAUD dan juga kepada teman sejawat yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan peneliti sebagai sumber data dan informasi.
9. Pihak-pihak yang telah banyak membantu dan memberikan masukan kepada penulis selama masa studi hingga penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT tetap memberikan kekuatan, kesehatan dan kebahagiaan kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih perlu perbaikan sehingga sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

Medan, April 2019

Hormat saya

Penulis

Aldina S Pratiwi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GRAFIK	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Pemecahan Masalah	4
E. Hipotesis Tindakan	4
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORITIS	6
A. Perkembangan Motorik Kasar Anak	6
1. Pengertian Motorik Kasar Anak	6
2. Manfaat Motorik Kasar	8
3. Tahap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini	9
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar Anak	12
5. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar pada Anak	16
6. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia 5 – 6 tahun	16
B. Permainan Bernyanyi (Singing Game)	18
1. Pengertian Permainan	18
2. Permainan Bernyanyi	19
3. Langkah-Langkah <i>Singing Game</i>	20
4. Kegiatan Bernyanyi untuk Motorik Kasar Anak	21
C. Penelitian Yang Relevan	22

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	23
	A. Setting Penelitian	23
	1. Tempat Penelitian	23
	2. Waktu Penelitian	23
	3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	23
	B. Persiapan Penelitian	24
	C. Subjek Penelitian	24
	D. Sumber Data	25
	1. Anak	25
	2. Guru	25
	3. Teman Sejawat	26
	E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	26
	1. Teknik Pengumpulan Data	26
	2. Alat Pengumpulan Data	27
	F. Indikator Kerja	28
	G. Teknik Analisa Data	29
	H. Prosedur Penelitian	30
	I. Personalia Penelitian	36
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	38
	A. Deskripsi Kondisi awal (Pra Siklus)	38
	B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	41
	C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	49
	D. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III	57
	E. Pembahasan dan Hasil	65
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	66
	A. Simpulan	66
	B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian yang Relevan	22
Tabel 3.1	Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	23
Tabel 3.2	Subjek Penelitian	25
Tabel 3.3	Data Guru	26
Tabel 3.4	Teman Sejawat	26
Tabel 3.5	Lembar Observasi Kemampuan Siswa	28
Tabel 4.1	Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi (<i>Singing Game</i>) pada Pra Siklus	39
Tabel 4.2	Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi pada Pra Siklus	40
Tabel 4.3	Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi yang Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik pada Pra Siklus	41
Tabel 4.4	Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi (<i>Singing Game</i>) pada Siklus 1	42

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Penelitian Pra Siklus	41
Grafik 4.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	48
Grafik 4.3 Hasil Penelitian Siklus II	56
Grafik 4.4 Hasil Penelitian Siklus III	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan individu. setiap individu mempunyai potensi yang dapat dikembangkan di dalam dirinya. Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental.¹

Pada anak usia Taman Kanak-Kanak yang merupakan usia sangat efektif untuk mengembangkan berbagai macam potensi yang ada dalam diri anak. Salah satunya potensi yang berhubungan dengan perkembangan motorik anak. Masa kanak-kanak disebut “saat ideal” untuk mempelajari ketrampilan motorik, karena tubuh anak lebih lentur daripada tubuh orang dewasa, kurang memiliki ketrampilan yang bertentangan dengan hal-hal baru yang mungkin telah dipelajari lebih dahulu, menyenangkan pengulangan dan memiliki waktu yang lebih lama untuk mempelajari ketrampilan motorik ketimbang waktu yang mereka miliki ketika sudah besar.

Pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman-pengalaman dan stimulus yang bersifat mengembangkan secara terpadu agar anak dapat berkembang sehat optimal sesuai dengan norma dan harapan.²

Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan perilaku dengan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, nilai moral dan agama serta pengembangan kemampuan dasar, orang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, seni dan fisik motorik.

Perkembangan anak usia dini bersifat holistik, dimana anak akan berkembang secara optimal sehat badannya, cukup gizinya dan didik secara baik dan benar. Anak berkembang dari berbagai aspek yaitu berkembang fisiknya, baik motorik pada anak diperlukan untuk melakukan gerak lari, jalan, melompat dan sebagainya.

Perkembangan motorik anak menjadi salah satu aspek yang akan ditekankan dalam penelitian ini khususnya motorik kasar, oleh karena itu dalam

¹ Suyanto, S. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat, 2005.

² Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

mengembangkan motorik kasar pada anak perlu adanya bantuan dari para pendidik di lembaga pendidikan usia dini yaitu dari sisi apa yang dibantu, bagaimana membantu yang tepat (*appropriate*), bagaimana jenis latihan yang aman bagi anak sesuai dengan tahapan usia dan bagaimana kegiatan fisik motorik kasar yang menyenangkan anak. Kemampuan melakukan gerakan dan tindakan fisik untuk seorang anak terkait dengan rasa percaya diri dan pembentukan konsep diri. Oleh karena itu, perkembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang sama lain untuk anak usia dini.

Pada umumnya pembelajaran di TK untuk aspek perkembangan fisik/motoriknya lebih banyak difokuskan pada perkembangan motorik halus, sedangkan motorik kasar kurang diperhatikan. Padahal perkembangan motorik kasar anak usia dini juga memerlukan bimbingan dan pendidikan. Perkembangan motorik kasar untuk anak usia TK antara lain melempar dan menangkap bola, berjalan di atas papan titian (keseimbangan tubuh), berjalan dengan berbagai variasi (maju mundur diatas satu garis), memanjat dan bergelantungan (berayun), melompati parit atau guling dan sebagainya.

Untuk membantu mengembangkan motorik kasar anak, guru dapat melakukannya dengan berbagai jenis kegiatan, salah satunya adalah kegiatan *Singing Games*. *Singing Games* ini merupakan gerakan yang dilakukan sambil bernyanyi. Bernyanyi adalah salah satu hal yang tak terpisahkan dari dunia anak-anak. Menyenangkan lagu atau nyanyian, apalagi yang berirama riang, sungguh kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Hal ini tidaklah mengherankan, karena lagu atau nyanyian pada dasarnya adalah suatu bentuk dari bahasa nada (melodi), yaitu bentuk harmoni dari rendahnya suara. Demikian menurut fitrahnya manusia, yang menyukai keindahan. Dalam soal suara, anak pasti akan lebih menyukai nada-nada suara yang indah, mengandung harmoni, sehingga enak didengar. Bentuk harmoni yang indah itu kemudian diusahakan agar dapat diulang kembali, diperdengarkan lagi, diturunkan bahkan disebarluaskan.

Berdasarkan pengalaman peneliti mengajar sebagai guru kelompok B TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan, tempat peneliti mengajar khususnya aspek motorik kasar masih sangat rendah. hal ini terlihat dari perilaku anak-anak yang masih sering meminta bantuan kepada guru dalam melakukan kegiatan sulit untuk menirukan gerakan, sulit untuk mengekspresikan gerakan sendiri. Hal ini mungkin disebabkan oleh kegiatan yang dilakukan kurang menarik, masih kurangnya kemampuan guru dalam merancang nyanyian kreatif, kurangnya peranan kegiatan bernyanyi dalam pengembangan motorik anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti memfokuskan kajian untuk perbaikan pembelajaran dalam bentuk penelitian tindakan kelas

dengan judul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi (*Singing Game*) di TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan”. Hal ini terkait dengan indikator kurikulum 2013 yaitu mengekspresikan diri secara bebas sesuai dengan irama musik dan mengekspresikan diri dalam gerakan bervariasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Keterampilan olah tubuh anak belum berkembang
2. Anak masih sulit menirukan gerakan
3. Metode yang digunakan guru belum tepat

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui permainan bernyanyi (*Singing Game*) anak usia 5 – 6 tahun kelompok B TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan.

D. Pemecahan Masalah

Berdasarkan pemecahan masalah penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK Kurnia 2 agar:

1. Dapat melaksanakan pembelajaran yang mengarah kepada aktivitas gerak, sehingga ketepatan gerak dapat berlangsung dengan baik.
2. Dapat menentukan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan, pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga kesalahan dalam melakukan gerak dapat diminimalkan.
3. Dapat membantu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak didik berkaitan dengan pengembangan motorik kasar dalam berbagai bidang sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang SD dan kehidupan anak sehari-hari.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara, berdasarkan penelitian ini, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui permainan bernyanyi

(*Singing Game*) dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi (*Singing Game*) di TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan agar aktivitas, pertumbuhan dan perkembangan sesuai harapan.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan sumbangan ilmiah kepada dunia pendidikan khususnya dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi (*Singing Game*).

- a. Dapat melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan
- b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak.
- c. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.
- d. Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak.
- e. Meningkatkan perkembangan emosional anak.
- f. Meningkatkan perkembangan emosional anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini menjadi masukan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran untuk lebih menekankan kegiatan bermain terutama dalam kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi agar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
- b. Bagi anak, agar anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam permainan bernyanyi.
- c. Bagi sekolah, agar dapat memfasilitasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Perkembangan Motorik Kasar Anak

1. Pengertian Motorik Kasar Anak

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang menurut Gallahue adalah “suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak”. Dengan kata lain, gerak adalah “kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik”.³ Dalam psikologi, kata motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan “pada hal keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakan-gerakannya, demikian kelenjar-kelenjar juga sekresinya”. Secara singkat motor dapat dipahami sebagai “segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulus atau rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik”.⁴

Perkembangan motorik anak akan berkembang sesuai dengan usianya. Orang tua tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah pada waktunya dilakukan. Misalnya, ketika seorang anak usia 6 bulan belum siap untuk duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan dia untuk duduk di sebuah kursi.⁵

Motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Suyadi mengutip pendapat Laura E. Berk mengungkapkan bahwa “semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya atau besar, maka gaya geraknya sudah berbeda pula. Hal ini mengakibatkan pertumbuhan otot yang semakin membesar dan menguat. Perbesaran dan penguatan otot-otot badan tersebut menjadikan keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks”.⁶

Motorik kasar adalah “kemampuan anak TK beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar”. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak TK tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup anak TK kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:⁷

- a. Kemampuan Non-Lokomotor. Kemampuan non-lokomotor dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat

³ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), h. 10.

⁴ Muhibbin Syah, *Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 59.

⁵ Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAUD Bermutu* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h. 27.

⁶ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), h. 7.

⁷ Ibid. h. 7

dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

- b. Kemampuan Lokomotor. Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti, lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur, dan lari sepertikuda berlari.
- c. Kemampuan Manipulatif. Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari; gerak mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola plastik yang terbuat dari bantalan karet (bola medisn) atau bola plastik dengan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerak badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Menggunakan otot-otot besar yang mampu merangsang perkembangan motorik kasar usia 5-6 tahun dengan menggunakan benda-benda atau permainan-permainan yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Untuk mencapai keterampilan motorik kasar yang baik maka pendidik harus memberikan stimulasi yang sesuai kepada anak guna menunjang pencapaian keterampilan motorik kasar yang optimal. Individu yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat mempelajari sesuatu karena lebih cepat berkembang dibandingkan individu yang tidak banyak mendapatkan stimulasi. Cara yang efektif bagi anak dalam mempelajari keterampilan motorik adalah dengan bimbingan dan pengawasan dari orang lain yang memiliki pengalaman dalam membimbing dan mengawasi anak tersebut.

2. Manfaat Motorik Kasar

Anak usia dini merupakan anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Kemampuan motorik kasar akan memberikan manfaat

yang baik untuk perkembangan fisik anak terutama mengenai otot-otot besarnya. Adapun manfaat kemampuan motorik kasar anak usia dini, yaitu : melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya untuk memperoleh perasaan senang. Contohnya ketika anak memiliki keterampilan memainkan tali, melompat, berlari, berjingkat dan bernyanyi.⁸

Motorik anak akan beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama di kehidupannya, akan menuju ke kondisi yang independent. Anak akan terbangun kepercayaan dirinya karena anak dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Manfaat yang dapat diambil adalah anak mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah yang baru, dan memungkinkan anak untuk bermain atau bergaul dengan teman sebayanya. Anak yang tidak normal dalam motoriknya, anak akan mengalami hambatan untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya. Anak yang memiliki kemampuan motorik sangat penting untuk kemampuan *self concept* atau kepribadian anak.⁹

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Keterampilan motorik yang berbeda memainkan peran yang berbeda pula dalam penyelesaian sosial dan pribadi anak. Anak yang memiliki keterampilan motorik yang lebih baik dari teman sebayanya cenderung akan lebih percaya diri dalam bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya. Lain halnya dengan anak yang kurang dalam keterampilan motoriknya, ia akan cenderung kurang percaya diri.

3. Tahap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pemahaman tahap kemampuan motorik kasar anak, orang tua perlu untuk mengetahui tahapan kemampuan anak yang sesuai dengan umurnya dan kegiatan motoriknya. tahap kemampuan motorik anak usia dini yaitu:¹⁰

a. *Reflexive Movement Phase* (Tahap Gerak Refleks)

Tahap gerak refleks merupakan gerakan motorik yang terjadi secara tidak sengaja, yang dikendalikan untuk membentuk gerak dasar pada tahap perkembangan motorik. Melalui gerakan refleks, bayi akan memperoleh informasi tentang lingkungannya, seperti reaksi menyentuh, cahaya, musik, dan perubahan tekanan yang memicu aktivitas tidak sengaja. Gerakan-gerakan yang terjadi secara tidak sadar ini, akan meningkatkan kortikal pada awal

⁸Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak*, Jilid, (Jakarta: Erlangga), 2005. H. 162

⁹ John W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 205.

¹⁰ Gallahue, David L, dkk., *Understanding motor development. infants, children, adolescents, adults*. Seventh Edition. New York: McGraw Hill, h. 49-53.

bulan kehidupan anak. Anak yang bermain peran akan membantu anak belajar tentang dirinya atau tubuhnya dan dunia luar.

Tahap gerak refleks ini terjadi pada anak usia 4 bulan-1 tahun. Tahap ini terbagi menjadi dua kelompok yaitu pertama, *primitive reflexes* (gerak sederhana), seperti mengumpulkan informasi; mencari makanan; dan tanggap mencegah. Tahap kedua, *postural reflex* (gerakan posisi tubuh), gerakan ini hampir sama keterampilannya, hanya perilaku ini dilakukan secara sadar atau sengaja tetapi sebenarnya dilakukan dengan sengaja. Gerakan refleks hampir sama dengan uji *neuromotor* perangkat keseimbangan, lokomotor, dan manipulatif yang digunakan dengan kontrol sadar.

b. *Rudimentary Movement Phase* (Tahap Gerak Permulaan)

Tahap gerak permulaan yaitu kemampuan gerak dasar bagi bayi yang mewakili bentuk dasar kelahiran yang bergantung pada gerakan dasar. Gerakan dasar ini diperlukan untuk kelangsungan hidup anak. Keterlibatan gerakan keseimbangan hampir sama dengan perolehan kontrol kepala, leher, dan otot batang. Tugas gerak manipulatif adalah menyentuh, menggenggam, dan melepaskan, sedangkan gerak lokomotor yaitu merangkak, merayap, dan berjalan. Tahap gerak permulaan dibagi menjadi dua untuk menggambarkan kontrol peningkatan motorik, yaitu *Reflex Inhibition Stage* dan *Precontrol Stage*.

c. *Fundamental Movement Phase* (Tahap Gerak Dasar)

Kemampuan gerak dasar anak usia dini merupakan hasil perumbuan dari gerakan motorik pada waktu tertentu yang menggambarkan dimana aktivitas anak terbuca saat anak bereksplorasi dan bereksperimen melalui gerakan tubuh mereka. Hal tersebut merupakan waktu dimana anak menemukan bagaimana keberagaman gerak dari gerak stabilitas, lokomotor, dan manipulatif.

Pemisahan gerak pertama kali dan kemudian menggabungkan dengan gerakan lain. Kemampuan gerak dasar anak adalah anak belajar bagaimana merespon gerak dengan mengontrol motorik dan gerakan kompetitif untuk berbagai macam stimulasi. Tahap gerak dasar tersebut dimiliki oleh anak yang berusia 2-7 tahun, dimana anak yang sudah memasuki usia prasekolah dan anak banyak melakukan aktivitas gerak.

Tahap kemampuan motorik kasar anak usia dini dapat dikelompokkan sebagai berikut:¹¹

a. Gerakan Refleks

¹¹Bambang Sujiono, *Gerakan Motorik Kasar*, (Yogyakarta: Pranada Media, 2007) h. 43

Gerakan refleks adalah gerakan atau tindakan manusia yang timbul sebagai reaksi terhadap suatu stimulus tanpa keterlibatan kesadaran. Gerak refleks ini terjadi tanpa kemauan diri sendiri dan merupakan gerak dasar dari perilaku manusia yang telah dimiliki sejak lahir dan berkembang hingga dewasa.

b. Gerak Dasar Fundamental

Gerak dasar fundamental merupakan pola gerakan yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerak yang lebih kompleks. Gerakan ini terjadi atas dasar gerakan refleks yang berhubungan dengan badannya, merupakan bawaan sejak lahir dan terjadi melalui latihan.

c. Kemampuan Perseptual

Kemampuan perseptual membantu seseorang menafsirkan stimulus secara tepat sehingga ia mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menghasilkan perilaku yang efektif dan efisien.

d. Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah karakteristik fungsional dari semua organ kekuatan. Apabila kemampuan tersebut dikembangkan pada seseorang maka ia akan memergunakannya secara benar dan efisien dalam melakukan suatu gerakan.

Tahap kemampuan motorik anak usia 4-5 tahun adalah anak usia empat tahun mampu melakukan gerakan seperti a) berdiri di atas satu kaki selama 10 detik; b) berjalan pada satu garis lurus dengan tumit dan jari kaki tengah sejauh 6 kaki; c) berjalan mundur; d) lomba lari; e) melompat kedepan 10 kali; f) melompat ke belakang sekali; g) roll/berguling kedepan; h) menangkap bola dengan dua tangan yang dilemparkan jarak 2 meter; dan i) melempar bola kecil dengan kedua tangan kepada seseorang berjarak 2 meter. Tahap kemampuan anak usia 5 tahun meliputi: a) berdiri di atas satu kaki yang lainnya selama 10 detik; b) berjalan di atas papan keseimbangan ke depan dan ke belakang; c) melompat ke belakang dengan dua kaki berturut-turut; d) melompat dengan salah satu kaki; e) mengambil salah satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola; f) melempar bola dengan memutar badan dan melangkah kedepan; g) mengayun tanpa bantuan; dan h) menangkap dengan mantap, ketika menangkap bola menggunakan dua tangan kemudian menariknya ke belakang.¹²

¹²Sumantri, Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini, (Jakarta: Dinas Pendidikan, 2005), h. 104-105

Terdapat komponen gerak dasar untuk mengembangkan kemampuan motorik pada anak usia dini yaitu:¹³

- a. Lokomotor merupakan kemampuan untuk bergerak dari suatu tempat ke tempat lain. Seperti anak melakukan jalan, lari, meluncur, dan *skipping*.
- b. Non Locomotor merupakan pola gerak yang dilakukan di tempat. Contohnya, anak melakukan gerakan berayun, menarik, menolak, menekuk, memegang suatu benda, dan terakhir.
- c. Manipulatif merupakan gerak yang menggunakan alat, obyek lain yang melibatkan koordinasi tangan mata, koordinasi kaki tangan, koordinasi kakimata. Contohnya anak melakukan gerakan melempar, menangkap, memukul, dan sebagainya.

Jadi dapat disimpulkan tahap kemampuan motorik kasar anak usia dini meliputi 1) tahap gerak reflek (usia 4 bulan-1 tahun), gerakan yang dilakukan secara tidak sengaja.; 2) tahap gerak permulaan (1-2 tahun), gerakan yang dilakukan oleh anak sejak lahir yang bergantung dengan gerak dasar; 3) tahap gerak fundamental (2-7 tahun), dimana anak usia sekolah berada pada tahap ini. Gerakan yang dilakukan anak melalui aktivitas-aktivitas fisik melalui eksperimen dan eksplor kegiatan.; 4) kemampuan perseptual; dan 5) kemampuan fisik. Tahapan-tahapan ini akan didukung dengan komponen gerak seperti lokomotor, non lokomotor, dan manipulative, serta tahap perkembangan anak yang sesuai usianya akan mendukung kemampuan motorik kasar anak.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik pada anak usia dini, antara lain:¹⁴

a. Faktor Makanan

Pemberian makanan yang bergizi oleh orang tua kepada anak usia dini sangat penting untuk memberikan energy pada anak yang sangat aktif di usia dini. Pemberian gizi atau nutrisi yang cukup dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan organ-organ tubuh manusia. Mengingat akan adanya pengaruh pemberian makanan yang bergizi terhadap perkembangan fisik manusia. Salah satu makanan yang paling bergizi bagi anak usia dini,

¹³Ibid, h. 130

¹⁴Novan Ardy Wiyani, *Manajemen*, h. 38-41.

khususnya anak yang berusia 0-2 tahun adalah air susu ibu (ASI). Keberadaannya tidak digantikan oleh makanan lainnya.

Mengingat akan pentingnya ASI bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, sampai-sampai Islam mewajibkan pemberian ASI tersebut. Allah SWT berfirman:

﴿ وَالْوَالِدَاتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَادَهُنَّ حَوْلَيْنِ كَامِلَيْنِ لِمَنْ أَرَادَ أَنْ يُتِمَّ الرَّضَاعَةَ وَعَلَى الْمَوْلُودِ لَهُ رِزْقُهُنَّ وَكِسْوَتُهُنَّ بِالْمَعْرُوفِ لَا تُكَلَّفُ نَفْسٌ إِلَّا وُسْعَهَا لَا تُضَارَّ وَالِدَةٌ بِوَلَدِهَا وَلَا مَوْلُودٌ لَهُ بِوَلَدَيْهِ وَعَلَى الْوَارِثِ مِثْلُ ذَلِكَ فَإِنْ أَرَادَا فِصَالًا عَنْ تَرَاضٍ مِّنْهُمَا وَتَشَاوُرٍ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْهِمَا وَإِنْ أَرَدْتُمْ أَنْ تَسْتَرْضِعُوهُنَّ فَإِنْ أَرَادَا فِصَالًا عَنْ تَرَاضٍ مِّنْهُمَا وَتَشَاوُرٍ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِذَا سَلَّمْتُمْ مَا آتَيْتُم بِالْمَعْرُوفِ

وَأَنْتُمْ أَوْلَىٰ لِلَّهِ فِيمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ ﴿٢٣٣﴾

Artinya: “Para ibu hendaklah menyusukan anak-anaknya selama dua tahun penuh, yaitu bagi yang ingin menyempurnakan penyusuan. dan kewajiban ayah memberi Makan dan pakaian kepada Para ibu dengan cara ma’ruf. seseorang tidak dibebani melainkan menurut kadar kesanggupannya. janganlah seorang ibu menderita kesengsaraan karena anaknya dan seorang ayah karena anaknya, dan warispun berkewajiban demikian. apabila keduanya ingin menyapih (sebelum dua tahun) dengan kerelaan keduanya dan permusyawaratan, Maka tidak ada dosa atas keduanya. dan jika kamu ingin anakmu disusukan oleh orang lain, Maka tidak ada dosa bagimu apabila kamu memberikan pembayaran menurut yang patut. bertakwalah kamu kepada Allah dan ketahuilah bahwa Allah Maha melihat apa yang kamu kerjakan.”(QS. Al-Baqarah: 233).

b. Faktor Pemberian Stimulasi

Pemberian stimulus seperti dengan mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain, khususnya kegiatan bermain yang melibatkan gerak fisik anak usia dini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik-motorik mereka. Kegiatan bermain yang demikian disebut juga dengan kegiatan bermain

fungsional, misalnya seperti,gerakan berlarian, melompat, merangkak, memanjat, dan sebagainya.

c. Kesiapan Fisik

Pada usia 0-2 tahun perkembangan kemampuan motorik kasardan motorik halus seorang anak terlihat dengan pesat dan luar biasa.Tadinya seorang bayi tidak berdaya dan tidak mampu mengendalikangerakannya. Dalam waktu 12 bulan mereka mengembangkankemampuan fisik-motorik yang luar biasa. Kuncinya terletak padakematangan fisik dan syaraf-syarafnya.

d. Faktor Jenis Kelamin

Faktor jenis kelamin juga tidak dapat diabaikan pengaruhnyadalam perkembangan fisik-motorik anak usia dini. Jika kita perhatikandengan seksama, anak perempuan lebih suka melakukan aktivitas yangmelibatkan keterampilan motorik halusnya sedangkan anak laki-lakicenderung suka melakukan aktivitas yang melibatkan keterampilanmotorik kasarnya dan tentu saja hal itu dapat mempengaruhiperkembangan fisik-motorik mereka.

e. Faktor Budaya

Budaya masyarakat kita yang patriarkhi juga ikut berpengaruhdalam perkembangan fisik-motorik anak. Pada masa anak usia dini,faktor budaya yang patriarkhi menjadikan anak laki-laki bermaindengan anak laki-laki lainnya dengan melakukan kegiatan yang sesuaidengan budaya mereka, seperti bermain bola, bermain tembak-tembakan, bermain mobil-mobilan, dan lainnya. Mereka didoronguntuk melakukan berbagai kegiatan bermain tersebut dan dilaranguntuk melakukan kegiatan bermain yang lazim dilakukan oleh anakperempuan, seperti bermain boneka, bermain masak-masakan, dan lainnya.

Ada beberapa faktor mempengaruhi laju perkembangan motorik, yaitu: ¹⁵

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan yang mempunyaipengaruh yang menonjol terhadap laju perkembangan motorik.
- b. Seandainya dalam awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan kondisilingkungan yang tidak menguntungkan, semakin aktif janin semakin cepatperkembangan motorik anak.

¹⁵Hurlock, Elizabeth, Perkembangan h. 154

- c. Kondisi pralahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu, lebih mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada masa pascalahir, ketimbang kondisi pralahir yang tidak menyenangkan.
- d. Kelahiran yang sukar khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.
- e. Anak yang IQnya tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat ketimbang anak yang IQnya normal atau dibawah normal.
- f. Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
- g. Karena rangsangan dan dorongan yang lebih banyak dari orangtua, maka perkembangan motorik yang pertama cenderung lebih baik ketimbang perkembangan motorik pada waktu lahir berada di bawah tingkat perkembangan bayi yang lahir tepat pada waktunya.
- h. Cacat fisik seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik.
- i. Dalam perkembangan motorik, perbedaan jenis kelamin, warna kulit, dan sosial ekonomi lebih banyak disebabkan oleh perbedaan motivasi dan metode pelatihan anak karena perbedaan bawaan.

Dapat diambil kesimpulan bahwa ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik-motorik pada anak yang harus dipenuhi agar perkembangan fisik-motorik anak berkembang secara optimal. Kemampuan motorik anak usia dini akan dipengaruhi oleh kondisi anak sejak dalam kandungan hingga lahir dan anak mampu melakukan aktivitas-aktivitas motorik sesuai dengan tingkat usia anak. Kesehatan prima, lingkungan sehat dan berolahraga akan meningkatkan kemampuan motorik anak secara optimal.

5. Tujuan Pengembangan Motorik Kasar pada Anak

Pengembangan motorik kasar di TK bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak.¹⁶

¹⁶Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Motorik di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2008), h. 2

Pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan motoriknya, sehingga guru-guru TK perlu membantu mengembangkannya keterampilan motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Kompetensi anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga pra sekolah/TK adalah anak mampu melakukan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan kesiapan untuk menulis, keseimbangan, dan melatih keberanian.¹⁷

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar pada anak adalah meningkatkan keterampilan tubuh dengan hidup sehat, yang dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat, lentur, siap dan seimbang dan juga melatih keberanian serta terampil.

6. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia 5 – 6 tahun

Dalam pemilihan metode untuk mengembangkan keterampilan motorik anak, guru perlu menyesuaikannya dengan karakteristik anak TK yang selalu bergerak, susah untuk diam, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.¹⁸

Anak Usia 5 – 6 tahun sudah dapat melakukan aktifitas seperti:¹⁹

- a. Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tak beraturan, dan berlari dengan baik.
- b. Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih, menguasai keseimbangan, berdiri diatas balok 4 inci (10,16 cm), tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tanpa melihat kaki.
- c. Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak kaki.

¹⁷Aisyah, S, Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 43

¹⁸Bambang Sujiono, Metode Pengembangan Fisik, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) h. 14

¹⁹ John W. Santrock, Perkembangan Anak (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 205.

- d. Dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat
- e. Mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang direntang untuk menampung akrobat).
- f. Menunjukkan peningkatan daya tahan dalam periode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan control diri dalam kegiatan kelompok.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia 5-6 tahun sangatlah pesat. Pada usia ini, anak mulai mengembangkan keterampilan-keterampilan baru dan memperbaiki keterampilan yang sudah dimilikinya. Perkembangan ini juga ditunjukkan oleh keseimbangan yang baik dalam meniti balok titian/papan titian, melompati berbagai objek, meloncat dengan baik, melompati tali, melompat dan turun melewati beberapa anak tangga, memanjat, koordinasi gerakan berenang, dan bahkan mengendarai sepeda roda dua.

B. Permainan Bernyanyi (Singing Game)

1. Pengertian Permainan

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain sangat penting bagi anak, penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.²⁰ Bermain sangat penting dalam belajar. Anak menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dan mainan yang paling disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian juga mengembangkan kapasitas serta pengetahuan anak. Bermain dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas sebagai kemampuan kognitif) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak melakukan adaptasi dengan lingkungannya itu.²¹

²⁰Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 1

²¹ Soemiarti Patmonodewo. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)

Bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian parapendidik, psikolog ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Anak tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain tidak sekedar bermain-main, bermain memberikankesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka.²²

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya, karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajarmengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari.

2. Permainan Bernyanyi

Kegiatan bernyanyi adalah merupakan kegiatan dimana kita mengeluarkan suara secara beraturan dan berirama baik diiringi oleh iringan musik ataupun tanpa iringan musik. Bernyanyi berbeda dengan berbicara bernyanyi memerlukan teknik- teknik tertentu sedangkan berbicara tanpa perlu menggunakan teknik tertentu. Bagi anak kegiatan bernyanyi adalah kegiatan yang menyenangkan bagi mereka, dan pengalaman bernyanyi ini memberikan kepuasan kepadanya. Bernyanyi juga merupakan alat bagi anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya.²³

Bernyanyi merupakan mengeluarkan suara dengan syair-syair yang digunakan. Mengelola kelas dengan bernyanyi berarti menciptakan dan mengelola pembelajaran dengan menggunakan syair-syair yang dilagukan. Biasanya syair-syair tersebut disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan. Menurut pendapat beryanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bersemangat sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal.²⁴

Bernyanyi adalah satu strategi dalam menyampaikan pesan dan kesan. Bernyanyi merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif terutama untuk anak-anak. Metode ini telah dimanfaatkan oleh para guru dalam dunia pendidikan, tidak saja pada pendidikan Anak usia dini, TK, SD bahkan sampai sekolah

²²Bambang Sujiono, Metode h. 3

²³Jamalus, Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik. (Bandung: Gramedia, 1998), h.

²⁴ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 42-

menengah. Tanpa disadari dari kecil kita telah belajar melalui bernyanyian yang sering disenandungkan. Hal ini membuktikan bahwa nyanyian merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat dengan cepat meresap ke dalam memori anak didik. Maka mencoba membahas nyanyian sebagai salah satu kreasi guru dalam menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan, yang membuat siswa tidak bosan dan jenuh. Apalagi mata pelajaran yang sifatnya hafalan, sering membuat anak malas, tapi bila disandingkan dengan bentuk nyanyian pasti membuat anak mudah mengingatnya karena cepat tersimpan dalam memorinya.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bernyanyi dapat memberikan manfaat bagi anak usia dini sebagai daya tarik terhadap pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar anak, khususnya perkembangan bahasa anak karena mampu menambah perbendaharaan kata dan memahami arti apa yang diucapkan walaupun benda yang dimaksud tidak tampak hadir.

3. Langkah-Langkah *Singing Game*

Langkah-langkah dalam *singing game* adalah:²⁵

- a. Guru mengetahui dengan jelas isi pokok materi yang akan diajarkan.
- b. Merumuskan dengan benar informasi/konsep/fakta materi baru apa saja yang harus dikuasai/dihafalkan oleh peserta didik.
- c. Memilih nada lagu yang familiar di kalangan peserta didik.
- d. Menyusun informasi/konsep/fakta materi yang kita inginkan untuk dikuasai peserta didik ke dalam bentuk lirik lagu yang disesuaikan dengan nada lagu yang di pilih.
- e. Guru harus mempraktikkan terlebih dahulu menyanyikannya dan di waktu mengajarkan nyanyian tersebut dibantu dengan alat bantu pembelajaran.
- f. Mendemonstrasikannya bersama-sama secara berulang-ulang.
- g. Usahakan untuk diikuti dengan gerak tubuh yang sesuai.
- h. Menunjukkan pertanyaan seputar materi tersebut untuk mengukur apakah anak sudah dapat menghafal dan menguasainya melalui lagu yang dinyanyikan tersebut.

Langkah-langkah bernyanyi terbagi menjadi 5 yaitu :²⁶

²⁵Ibid, h. 45

²⁶Bambang Sujiono, Metode h. 42

- a. Media pembelajaran, yang diperlukan dalam pembelajaran seni musik bisa berupa chart, notasi angka, notasi balok dan teks lagu serta bentuk media pembelajaran lain, diantaranya tape recorder.
- b. Tanya jawab tentang nyanyian, eksplorasi pengetahuan anak tentang lagu dengan tanya jawab yang terkait dengan unsur-unsur musik dan pertanyaan diintegrasikan dengan mata pelajaran lain yang mendukung.
- c. Latihan pemanasan, pembelajaran dilanjutkan dengan melakukan latihan pemanasan
- d. Pengenalan dan penjelasan notasi dan lirik lagu
- e. Latihan membaca notasi lagu model

Dari uraian tersebut di atas dapat dipahami bahwa pengelolaan kelas berbasis bermain dan bernyanyi adalah mengatur, mengarahkan, dan melakukan pembelajaran dengan menggunakan cara bermain dan bernyanyi untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Hal ini, dalam rangka menciptakan pembelajaran berbasis edutainment, yakni pengelolaan kelas yang asyik dan menyenangkan. Selain itu, bermain dan bernyanyi juga dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.

4. Kegiatan Bernyanyi untuk Motorik Kasar Anak

Kegiatan bernyanyi bagi anak usia taman kanak-kanak tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan sehari-hari. Baik anak yang berbakat maupun tidak, mereka pada dasarnya senang bernyanyi. Bernyanyi adalah ekspresi perasaan senang seseorang yang diungkapkan melalui nada dan syair.²⁷

Kegiatan bernyanyi adalah merupakan kegiatan dimana kita mengeluarkan suara secara beraturan dan berirama baik iringan musik atau tanpa iringan musik. Bagi anak kegiatan bernyanyi adalah kegiatan yang menyenangkan dan memberikan pengalaman bernyanyi memberikan kepuasan kepadanya, bernyanyi juga merupakan alat bagi anak untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya.²⁸

²⁷Satibi, H. *Materi Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

²⁸Jamalus, Pengajaran, h. 62

C. Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1
Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Nastiti Ria Nugraheni	2015	Upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui metode gerak dan lagu pada kelompok B di RA Taqwal Ilah Semarang	Motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan gerak dan lagu berdasarkan tindakan siklus I dengan hasil 43,75% dan pada siklus II meningkat 81,25%
2	Triyana, Fitri	2017	Peningkatan Kemampuan fisik motorik kasar melalui metode gerak dan lagu pada Anak Usia Dini di RA Rowosari Kecamatan Tuntang	Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Rowosari Tuntang ditemukan, ternyata anak didik lebih cepat menguasai gerak fisik motorik kasar melalui metode gerak dan lagu. Anak lebih tertarik dan cepat menangkap jika pembelajaran disampaikan menggunakan metode yang menarik..Jadi setelah dilaksanakan siklus I dan II perkembangan motorik kasar pada anak mengalami peningkatan yang mencapai nilai diatas persentase minimal yakni mencapai 94 %.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Pada setting ini menjelaskan tempat dan waktu penelitian dan siklus penelitian. Penelitian tindakan kelas sebagai berikut :

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelompok B TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dari Bulan April – Mei 2019

Tabel 3.1
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas T.A 2018/2019

No	Kegiatan	Alokasi Waktu							
		April				Mei			
		Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perizinan								
2	Penelitian Siklus I								
3	Penelitian Siklus II								
4	Penelitian Siklus III								
5	Analisis								
6	Pengolahan Data								
7	Penyusunan Laporan								

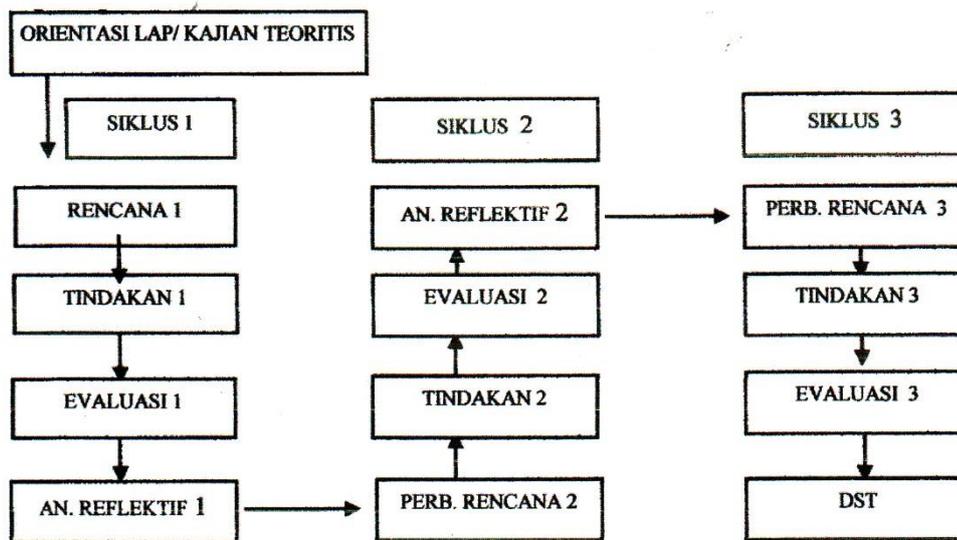
3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau CAR (*Classroom Action Research*) dimaksudkan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar anak berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran anak, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Penelitian tindakan kelas adalah salah satu penelitian yang yang dilakukan di

dalam kelas tertentu dengan menekankan pada penyempurnaan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengertian siklus pada penelitian ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Gambar 3.1

Model Dasar PTK



Siklus Penelitian Tindakan: Hopkins, Hopkin, 2003. *Teachers Guide to Classroom Research*. Jakarta: Indeks.

B. Persiapan Penelitian

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan membuat observasi perbaikan. Menyusun rencana kegiatan siklus I, siklus 2, dan siklus 3, yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Mempersiapkan media yang dibutuhkan, serta bentuk kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan. Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi (*Singing Games*) pada kelompok B TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini nantinya adalah anak kelompok B TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan. jumlah kelompok B secara keseluruhan berjumlah 15

anak terdiri 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian memilih kelompok B karena kemampuan dalam hal bekerjasama anak masi kurang optimal. Hal ini terlihat ada beberapa anak yang belum mampu bekerjasama dengan teman yang lainnya.

D. Sumber Data

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah kegiatan anak melakukan permainan bernyanyi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Data ini diperoleh melalui hasil observasi. Data anak tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2

Subjek Penelitian

No	Data Anak	Jenis Kelamin (L / P)
1	Adistiya Indira	P
2	alif Zhafran Khairy	L
3	Al Rendi Abraham P.	L
4	Alkhansaa Zahra	P
5	Alifar Alfaizi	L
6	Ahsani Taqwin Sihan	P
7	Arkan Septino	L
8	Arkan Azad Ariim	L
9	Dirga Alfahri T	L
10	Fajar Alfakhri	L
11	Fakhri Taufiqqilah	L
12	Jahira Humairoh M	P
13	Windi Viilia Ramadhani	P
14	Fairaza Alya Syahfih	P
15	Nadine Ammera	P
	Laki - Laki	8 Orang Anak.
	Perempuan	7 Orang Anak.

2. Guru

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak melakukan permainan bemyanyi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar

anak selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa ungkapan anak kepada guru dan tmannya, serta ungkapan anak dengan guru, selain itu wawancara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Adapun data guru yang membantu penelitian adalah :

Tabel 3.3

Data Guru T.A. 2018-2019

Nama Guru	Tugas	Waktu
Aldina S Pratiwi	Guru	24 Jam / Minggu
Dessy Trianda, S.Pd	Guru	24 Jam / Minggu
Ilona S.Pd	Guru	24 Jam / Minggu

3. Teman Sejawat

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru, yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksanaan kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi.

Tabel 3.4

Teman Sejawat

Nama Guru	Tugas	Waktu
Dessy Trianda, S.Pd	Kolaborator	24 Jam / Minggu
Ilona S.Pd	Teman Sejawat	24 Jam / Minggu

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah penelitian. Hal ini merupakan unsur penting dalam sebuah penelitian. Adapun teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam peneliti dikelompok B TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan untuk peneliti melihat penelitian observasi sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan kondisi belajar mengajar, tingkah laku, dan lain yaitu pengamatan berstruktur (dengan pedoman) dan pengamatan diperlukan adanya pedoman pengamatan yang jelas. Observasi dilakukan menggunakan pedoman (pengamatan berstruktur) dan dalam pelaksanaan penelitian sebagai observer dan guru kelas sebagai kolabolator. Peneliti mengamati dan mencari data tentang perkembangan motorik kasar anak, agar mendapatkan data yang tepat.

2. Alat Pengumpulan Data

Lembar observasi pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi berbentuk daftar check list. Sedangkan instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator yang akan diteliti. Adapun kisi-kisi instrument dalam penelitian ini adalah :

Tabel 3.5

Lembar Observasi Kemampuan Siswa

No	Nama Anak	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan				Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki				Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara				Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
1	Adistiya Indira.																
2	Alif Zhafran Khairy																
3	Al Rendi Abraham P.																
4	Alkhansaa Zahra																
5	Alifar Alfarizi																
6	Ahsani Taqwin Sihan																
7	Arkan Septino																
8	Arkan Azad Arifin																
9	Dirga Alfahri T																
10	Fajar Alfakhri																
11	Fakhri Taufiqqilah																
12	Jahira Humairoh M																
13	Windi Villia Ramadhani																
14	Fairuza Alya Syahfih																
15	Nadine Ammera																

Keterangan :

F. Indikator Kerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikategorikan dalam dua aspek yaitu :

1. Anak

Indikator keberhasilan anak ditandai dengan meningkatnya kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan metode bernyanyi yaitu kemampuan motorik anak melalui bernyanyi tersebut juga membantu perkembangan motorik kasar anak, melalui bernyanyi itu anak dapat menyerap apa yang mereka amati,

sehingga lambat laun mereka akan ikut serta sesuai dengan kemampuan sendiri, anak dapat bernyanyi bersama teman dengan pengawasan guru, dan anak dapat bekerjasama tanpa menggunakan metode bernyanyi. Peningkat keberhasilan dapat dikatakan keberhasilan jika mendapat rata-rata persentase kemampuan anak 80%.

2. Guru

Indikator keberhasilan guru dilihat dari hasil pengamatan pada saat guru mengajar dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bernyanyi tingkat keberhasilan guru sebesar 80%.

G. Teknik Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu :

1. Analisa Data Kualitatif

Yaitu data yang bersifat bilangan , misalnya dapat berubah-ubah atau bersifat variatif. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan anak lapangan. Data yang dianalisis yaitu hasil yang diperoleh pada pelaksanaan kegiatan bernyanyi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dilapangan. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu hasil penelitian pada tiap siklus. Peneliti membuat perbandingan persentase kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan dan sesudah tindakan dengan metode permainan bernyanyi untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam peneliti ini adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase Ketuntasan

F = Jumlah nilai anak

n = Jumlah Anak

2. Analisa Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen.

H. Prosedur Penelitian

Peneliti ini menggunakan strategi tindakan kelas dengan tiga siklus yang meliputi:

1. Perencanaan

Kegiatan inti meliputi:

- a. Menyusun Skema Perubahan
- b. Membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1, siklus 2, dan siklus 3
- c. Menyusun RPPH
- d. Mempersiapkan alat permainan bemyanyi
- e. Membuat lembar observasi
- f. Mendesain alat evaluasi

2. Pelaksana Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan dalam RPPH.

3. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

4. Refleksi

Pada tahap ini, data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis guna mengetahui seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan, dan bagaimana perubahan terjadi.

1. Deskripsi Pra Siklus :

Kegiatan yang dilakukan pada prasiklus di TK Kurnia 2 Kecamatan Medan Marelan pada kelompok B adalah kegiatan bernyanyi yang dilakukan anak secara berkelompok. Pada kegiatan ini peneliti mendapati ada anak yang hanya

menyendiri saja dan sulit bergaul dengan temannya. Selain itu ada anak yang sulit untuk bekerja sama menyusun pola gerakan saat bernyanyi menjadi bentuk yang rapi dan kondusif. Pada kegiatan tersebut sebagaimana besar anak lebih banyak bermain, dan hanya satu atau dua orang saja dalam satu kelompok yang berperan melakukan kegiatan bernyanyi tersebut. Pengalaman tersebut dengan teman lainnya. Saling membantu, dan memiliki rasa empati, sehingga anak yang belum memiliki kemampuan untuk bekerja sama memiliki kemampuan untuk bekerjasama.

2. Deskripsi Siklus 1 :

Penyusunan dan penelitian dilakukan oleh peneliti, guru, dan teman sejawat untuk melaksanakan setiap putaran siklus melalui tahap identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun tahapan yang dilakukan adalah :

a. Tahap Perencanaan :

1. Menyusun Skema Perubahan
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Tindakan Siklus Satu
3. Peneliti Dan Guru Menentukan Tema Dan Sub Tema Pembeiajaraan
4. Peneliti Dan Guru Merencanakan Pembelajaran Yang Tertuang Pada RPPH, Menentukan Indikator Keberhasilan, Menyusun Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Dan Monitoring Peneliti Tindakan Kelas
5. Mempersiapkan Fasilitas Dan Sarana Prasarana Untuk KegiatanPermainanBernyanyi
6. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto / gambar anak maupun gurusebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrument penilaian berupa lembarobservasi (Check list) untuk mencatat kegiatan anak.

b. Tahap Pelaksanaan :

Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.

1. Guru membagi anak dalam 5 kelompok
2. Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain anak
3. Guru memberikan penjelasan sesuai tema
4. Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana pembelajaran dilakukan
5. Guru dan anak melakukan permainan bernyanyi
6. Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bernyanyi

c. Tahap Pengamatan :

Selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan guru mengamati proses pembelajaran. Pengamatan proses pembelajaran terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang dirancang. Pada saat melakukan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, guru dan peneliti mengamati secara mencatat perkembangan anak. Selanjutnya guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu.

d. Tahap Refleksi:

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul. Sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pencarian solusi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat pratindakan dan sesudah dilakukan siklus 1

3. Deskripsi Siklus 2 :

Penyusunan data penelitian dilakukan oleh peneliti, guru, dan teman sejawat untuk melaksanakan setiap putaran siklus melalui tahapan identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun tahapan yang dilakukan adalah:

a, Tahap Perencanaan :

Perencanaan siklus kedua ini meliputi:

1. Menyusun skema perubahan siklus 2

2. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan siklus 2
3. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
4. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
5. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan permainan bernyanyi
6. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto / gambar anak maupun gurusebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembarobservasi (check list) untuk mencatat serta mengetahui kegiatan anak.

b. Tahap Pengamatan :

Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah- langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal:

- a. Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan iteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- b. Guru membagi anak dalam 3 kelompok.
- c. Guru menyiapkan alat permainan dan tempat permainan bernyanyi
- d. Guru menjelaskan strategi permainan.
- e. Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana pembelajaran dilakukan.
- f. Anak melakukan permainan bernyanyi.
- g. Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat belajar.

c. Tahap Pengamatan :

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Pengamatan proses pembelajaran terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan pembelajaran yang telah dirancang.

Selanjutnya guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu.

d. Tahap Refleksi:

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul. Sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pencarian solusi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat pra tindakan, tindakan siklus 1, dan sesudah tindakan siklus 2.

4. Deskripsi Siklus 3 :

Penyusiman dan penelitian dilakukan oleh peneliti, guru, dan teman sejawat untuk melaksanakan setiap putaran siklus melalui tahapan identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun tahapan yang dilakukan adalah:

a. Tahap Perencanaan :

1. Menyusun skema perubahan siklus 3
2. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan siklus untuk siklus 3
3. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran
4. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
5. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan bernyanyi.
6. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto / gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi. dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (check list) untuk mencatat serta mengetahui hasil belajar anak.

b. Tahap Pelaksanaan :

Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
2. Guru menyiapkan alat permainan bernyanyi anak.
3. Guru membagi anak menjadi 3 kelompok.
4. Guru bercakap-cakap sesuai tema.
5. Guru menjelaskan bagaimana pembelajaran dilakukan.
6. Guru melakukan permainan bernyanyi.
7. Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat belajar.

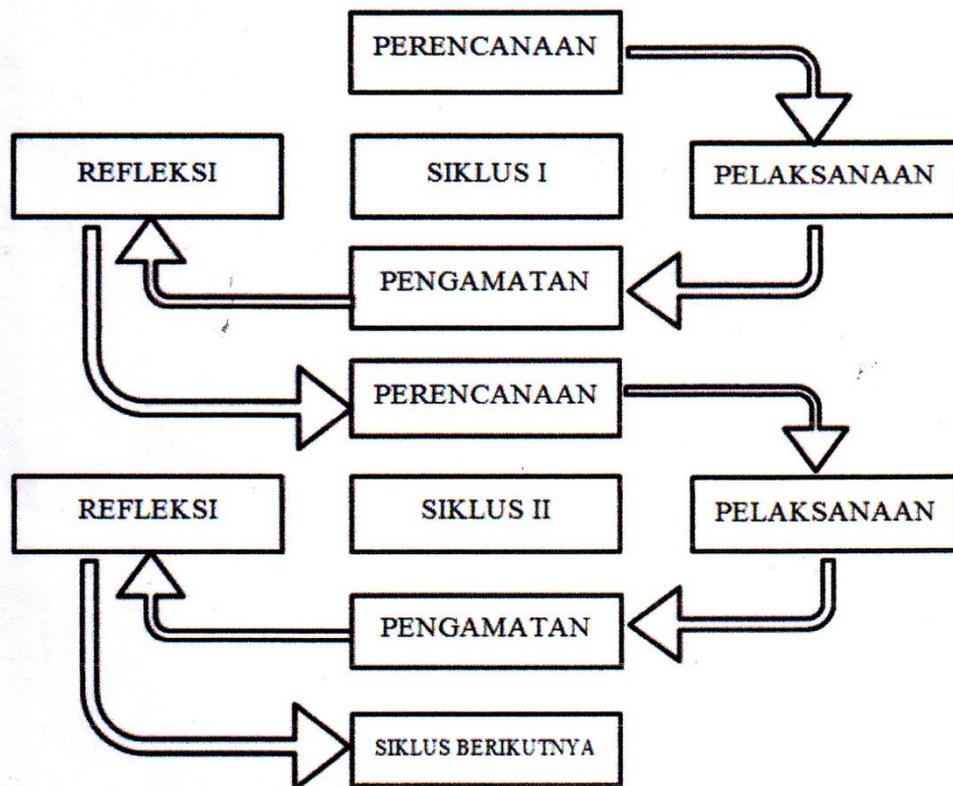
c. Tahap Pengamatan :

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Pada saat melakukan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi. Guru dan peneliti mengamati serta mencatat perkembangan anak.

d. Tahap Pengamatan :

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul. Sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat pra tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus 2, dan sesudah tindakan siklus 3.

Gambar 3.2
Mode Dasar PTK



I. Personalia Penelitian :

Tindakan peneliti ini tidak peneliti lakukan sendiri, peneliti dibantu oleh kolabulator, dan teman sejawat, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah :

Tabel 3.6

Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
ALDINA S PRATIWI	Peneliti	<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan data• Menganalisis Data• Pengambilan keputusan	24 jam / minggu
Martdiana Chair, S.Pd	Kolaborator	Penilaian I / Observer	24 jam / minggu
Martince, S.Pd	Teman Sejawat	Penilaian 2 / Observer	24 jam / minggu

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi awal (Pra Siklus)

Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal, kelompok yang diteliti serta diberikan pembelajaran, yaitu kelompok B TK Kurnia 2 Tahun Pelajaran 2018-2019. Kondisi awal anak yang akan diteliti sangat perlu diketahui, hal ini dimaksudkan agar peneliti ini sesuai dengan yang diharapkan. Dengan dilakukannya pengumpulan data, maka peneliti dapat mengetahui apakah benar kelompok yang akan diteliti ini perlu diberikan tindakan yang sesuai dengan apa yang diteliti, yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi (*singing game*).

Sebelum mengetahui kondisi awal anak yang akan diteliti, maka peneliti mengadakan observasi yang bekerjasama dengan guru lain sebagai pendamping yang juga mengetahui anak-anak disekolah. Sebelum melakukan penelitian kondisi yang terjadi saat ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari masih belum berkembangnya kesiapan seperti melakukan 2 – 3 perintah secara bersamaan, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara, menggerakkan kepala tangan dan kaki sesuai irama musik.

Problem ini mungkin disebabkan karena tidak pernah mengadakan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motorik halus anak. Salah satunya seperti kegiatan pembelajaran permainan bernyanyi (*singing game*). Berdasarkan alasan tersebut maka peneliti mengambil langkah untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Tujuan observasi yang dilakukan adalah untuk mengetahui strategi pembelajaran yang akan dilakukan peneliti adalah pada penelitian tindakan kelas ini, dan dapat dilihat dari lembar observasi awal pada tabel berikut ini

Tabel 4.1
Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Bernyanyi (*Singing Game*) pada Pra Siklus

No	Nama Anak	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan				Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki				Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara				Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Adistiya	✓				✓				✓				✓			
2	Alif		✓				✓				✓				✓		
3	Al Rendi		✓				✓				✓				✓		
4	Alkhansaa	✓				✓				✓				✓			
5	Alifar	✓				✓				✓				✓			
6	Ahsani	✓				✓				✓				✓			
7	Arkan Septino			✓				✓			✓					✓	
8	Arkan Azad			✓			✓				✓				✓		
9	Dirga		✓				✓				✓				✓		
10	Fajar	✓				✓				✓				✓			
11	Fakhri	✓				✓				✓				✓			
12	Jahira	✓				✓				✓				✓			
13	Windi		✓				✓				✓				✓		
14	Fairuza		✓				✓				✓				✓		
15	Nadine			✓				✓				✓				✓	

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 4.2
Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi
pada Pra Siklus

No	Indikator	Hasil Pengamatan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	Anak
		f1	f2	f3	f4	%
1	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan	7	5	3	0	15
		46,7%	33,3%	20%	0%	100%
2	Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki	7	6	2	0	15
		46,7%	40	13,3%	0%	100%
3	Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara	7	7	1	0	15
		46,7%	46,7%	6,6%	0%	100%
4	Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik	7	6	2	0	15
		46,7%	40	13,3%	0%	100%

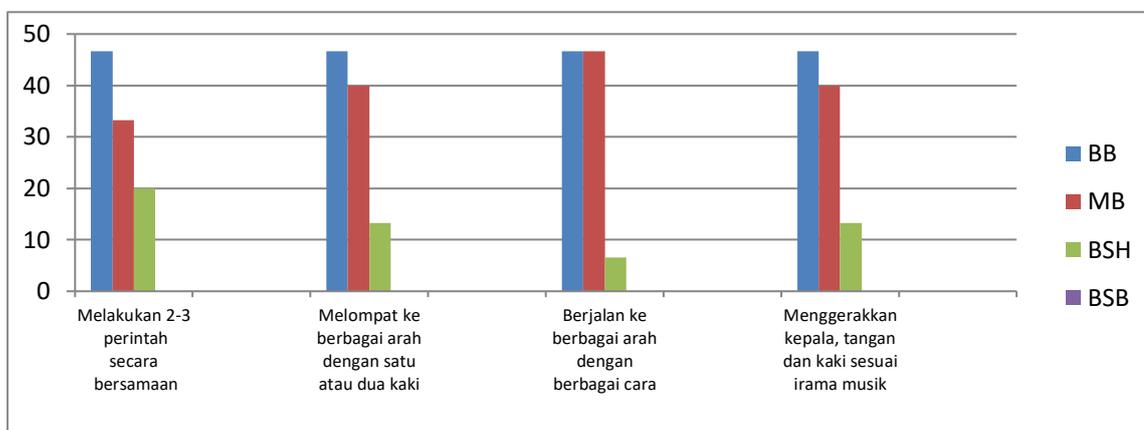
Berdasarkan rumusan di atas persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Bernyanyi yang Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik pada
Pra Siklus

No	Indikator	Hasil Pengamatan		Persentase %
		BSH	BSB	
		f3	f4	
1	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan	3	0	3
		20%	0%	20%
2	Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki	2	0	2
		13,3%	0%	13,3%
3	Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara	1	0	1
		6,6%	0%	6,6%
4	Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik	2	0	2
		13,3%	0%	13,3%
Rata-rata				13,3%

Grafik 4.1

Hasil Penelitian Pra Siklus



Hasil observasi penelitian pada tabel dan grafik diatas menunjukkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi saat melakukan penelitian yaitu : melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 20%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 13,3%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 6,6% dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 13,3%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat motorik kasar anak masih sangat rendah dengan nilai rata-rata 13,3%.

Melihat kondisi tersebut, peneliti mencoba merencanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran dalam tiga siklus. Hasil penelitian yang telah dilakukan akan diuraikan dalam tahap siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas sebagai berikut :

B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Deskripsi hasil data meliputi data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan perbaikan siklus sebagai berikut :

1. Perencanaan

Peneliti melaksanakan kegiatan perencanaan ini pada hari Senin sampai Jumat, tanggal 18, 19, 20, 21, 22 Maret 2019 dengan tema lagu anak dan sub tema lagu anak dengan judul si Kancil. Tahap perencanaan penelitian melakukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui

permainan bernyanyi di kelompok B TK Kurnia 2 Medan Marelan tersebut. Peneliti dan teman sejawat mendiskusikan hal-hal yang dibutuhkan saat tindakan dilaksanakan nanti, diantaranya peneliti mengajukan indikator-indikator keberhasilan peningkatan kemampuan motorik kasar. Peneliti menyusun dan mendiskusikan RPPH tiap 1 siklus dengan guru mitra kolaboratif.

Dalam perencanaan, penelitian bersama guru mitra juga menyusun dan mendiskusikan lembar observasi guru saat mengajar, menyusun dan mendiskusikan lembar observasi proses pembelajaran anak didik dengan guru mitra kolaboratif. Adapun skenario perbaikan siklus I sebagai berikut :

Skenario Perbaikan

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi di Kelompok B TK Kurnia 2 Medan Marelan

Indikator Perbaikan : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan
 - Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik

Siklus : 1 (satu)

Tanggal : 18 Maret s/d 21 Maret 2019

Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Minat belajar anak masih kurang
2. Metode yang kurang tepat dan media yang kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

Langkah-langkah perbaikan

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran.
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah di mengerti anak

3. Guru menunjukkan media pembelajaran dengan permainan menyanyi dan menerangkan bagaimana cara melaksanakan kegiatan tersebut.

Pengelolaan Kelas

1. Anak berdiri berbaris, guru berada di depan dan sekali-sekali ke belakang
2. Penataan ruang : kursi dan meja diletak dipinggir.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus 1 peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain kertas bekas sesuai dengan tema dan tema spesifik. Kegiatan disesuaikan dengan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus I dan skenario perbaikan. Pada siklus satu ini peneliti menekankan pada kegiatan permainan bernyanyi. Lebih jelas pelaksanaan kegiatan setiap hari sebagai berikut :

- a. RPPH Ke : 1
 - Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Senin, 18 Maret 2019
 - Tema : Alam Semesta
 - Sub tema : Kejadian alam
 - Sub-sub Tema : Pelangi
 - Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan kejadian alam dengan kegiatan bernyanyi lagu pelangi-pelangi
 - Langkah-langkah :
 - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
 - Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik
- b. RPPH Ke : 2
 - Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Selasa, 19 Maret 2019
 - Tema : Alam semesta
 - Sub tema : Benda-benda alam

- Sub-sub Tema : Hujan
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan benda alam dengan bernyanyi lagu tik-tik bunyi hujan
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik
- c. RPPH Ke : 3
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Rabu, 19 Maret 2019
- Tema : Alam semesta
- Sub tema : Benda-benda alam
- Sub-sub Tema : Bintang
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan benda alam dengan bernyanyi lagu bintang kecil
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik
- d. RPPH Ke : 4
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Kamis, 20 Maret 2019
- Tema : Alam semesta
- Sub tema : Benda-benda alam
- Sub-sub Tema : Bulan

- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan benda alam dengan bernyanyi
ambilkan bulan bu
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan
sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau
dua kaki
- Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai
cara
- Menggerakkan kepala, tangan dan kaki
sesuai irama musik
- e. RPPH Ke : 5
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Jum'at, 21 Maret 2019
- Tema : Alam semesta
- Sub tema : Benda-benda alam
- Sub-sub Tema : Matahari
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan benda alam dengan bernyanyi
matahari
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan
sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau
dua kaki
- Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai
cara
- Menggerakkan kepala, tangan dan kaki
sesuai irama musik

3. Pengamatan

Dalam tahap ini peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus 1. Adapun hasil pengamatan tersebut terlihat dalam lembar observasi berikut :

Tabel 4.4
Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Bernyanyi (*Singing Game*) pada Siklus 1

No	Nama Anak	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan				Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki				Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara				Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Adistiya		✓				✓			✓				✓			
2	Alif		✓				✓				✓				✓		
3	Al Rendi			✓				✓			✓				✓		
4	Alkhansaa	✓				✓					✓						✓
5	Alifar	✓				✓				✓				✓			
6	Ahsani		✓				✓				✓			✓			
7	Arkan Septino			✓				✓				✓				✓	
8	Arkan Azad			✓			✓				✓				✓		
9	Dirga			✓				✓				✓				✓	
10	Fajar	✓				✓					✓			✓			
11	Fakhri		✓			✓				✓				✓			
12	Jahira	✓				✓				✓						✓	
13	Windi		✓				✓				✓				✓		
14	Fairuza		✓				✓					✓			✓		
15	Nadine				✓				✓				✓				✓

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 4.5

**Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Bernyanyi pada Siklus 1**

No	Indikator	Hasil Pengamatan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	Anak
		f1	f2	f3	f4	%
1	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan	4	6	4	1	15
		26,7%	40%	26,7%	6,6%	100%
2	Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki	5	6	3	1	15
		33,4%	40	20	6,6%	100%
3	Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara	4	7	3	1	15
		36,7%	46,7%	20%	6,6%	100%
4	Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik	5	5	3	2	15
		33,4%	33,4%	20%	13,3%	100%

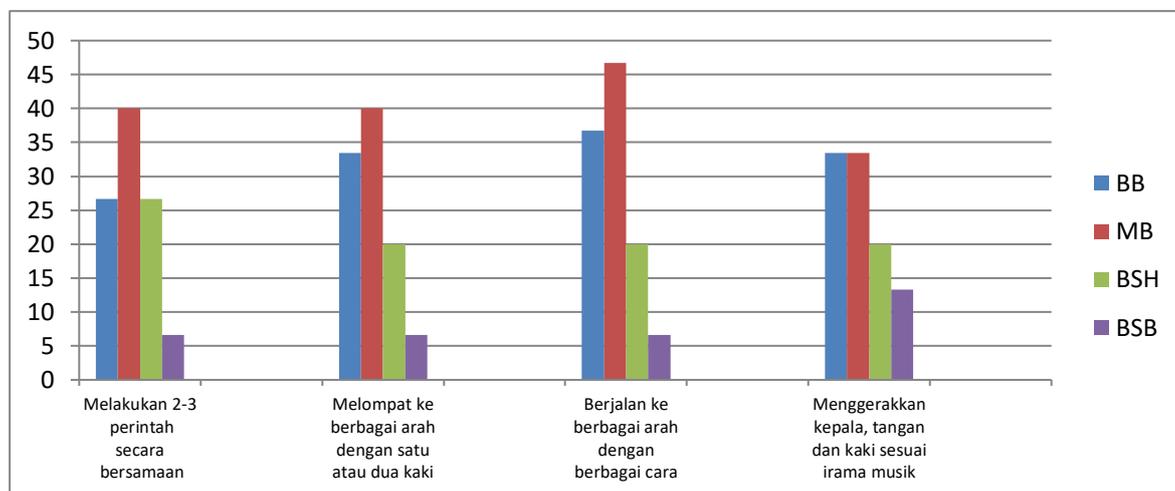
Berdasarkan rumusan di atas persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.6

**Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Bernyanyi yang Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik
pada Siklus 1**

No	Indikator	Hasil Pengamatan		Persentase %
		BSH f3	BSB f4	
1	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan	4	1	5
		26,7%	6,6%	33,3%
2	Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki	3	1	4
		20	6,6%	26,6%
3	Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara	3	1	4
		20%	6,6%	26,6%
4	Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik	3	2	5
		20%	13,3%	33,3%
Rata-rata			29,95%	

Grafik 2
Hasil Penelitian Siklus 1



Hasil observasi penelitian pada tabel dan grafik diatas menunjukkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi saat melakukan penelitian yaitu : melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 33,3%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 26,6%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 26,6% dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 33,3%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat motorik kasar anak masih rendah dengan nilai rata-rata 29,95%.

4. Refleksi

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Guru sebagai peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti dan kolaborator membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah dan kendala pada pelaksanaan siklus 1. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan dan permasalahan tersebut untuk perbaikan pada siklus 2. Hal ini dilakukan agar terjadi peningkatan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan bernyanyi pada siklus 2. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dengan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus 1, antara lain :

a. Refleksi Kekuatan

- 1) Anak tertarik pada kegiatan permainan bernyanyi
- 2) Anak mulai termotivasi untuk mengikuti kegiatan permainan bernyanyi
- 3) Anak mulai mampu mengikuti pembelajaran permainan bernyanyi.

b. Refleksi Kelemahan

- 1) Guru kurang mampu menjelaskan tema melalui pembelajaran
- 2) Guru hanya menggunakan nyanyian dan kurang memanfaatkan media pendukung.
- 3) Guru selama ini jarang menerapkan pembelajaran menggunakan permainan bernyanyi dalam meningkatkan motorik kasar anak.
- 4) Rata-rata anak masih membutuhkan bantuan guru dalam memperagakan gerakan motorik kasar.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan, kemampuan motorik kasar anak di kelompok B TK Kurnia 2 Medan Marelan belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak dilanjutkan pada siklus 2 dan dilakukan perbaikan agar tercapai keberhasilan sesuai dengan yang diterapkan.

C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Deskripsi hasil data meliputi data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan perbaikan siklus sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pelaksanaan perbaikan merupakan realisasi dari rencana yang telah penulis buat. Pada tahap pelaksanaan ini penulis melakukan skenario perbaikan melalui pembelajaran permainan bernyanyi yang telah direncanakan di RPPH.

Penelitian siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 25, 26, 27, 28, 29 Maret 2019 dengan tema binatang dan sub tema binatang peliharaan dan sub-sub tema, ayam, bebek, kucing, kelinci, angsa.

Dalam perencanaan, peneliti bersama mitra juga menyusun dan mendiskusikan lembar observasi guru saat mengajar, menyusun dan mendiskusikan lembar observasi proses pembelajar anak didik dengan guru mitra kolaborator dan skenario perbaikan sebagai berikut :

Skenario Perbaikan

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi di Kelompok B TK Kurnia 2 Medan Marelan

Indikator Perbaikan : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan
 - Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik

Siklus : 2 (dua)

Tanggal : 25 Maret s/d 29 Maret 2019

Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Minat belajar anak masih kurang
2. Metode yang kurang tepat dan media yang kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

Langkah-langkah perbaikan

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran.
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah di mengerti anak
3. Guru menunjukkan media pembelajaran dengan permainan menyanyi dan menerangkan bagaimana cara melaksanakan kegiatan tersebut.

Pengelolaan Kelas

1. Anak berdiri berbaris, guru berada di depan dan sekali-sekali ke belakang
2. Penataan ruang : kursi dan meja diletak dipinggir.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus 2 peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain kertas bekas sesuai dengan tema dan tema spesifik. Kegiatan disesuaikan dengan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 2 dan skenario perbaikan. Pada siklus satu ini

peneliti menekankan pada kegiatan permainan bernyanyi. Lebih jelas pelaksanaan kegiatan setiap hari sebagai berikut :

- a. RPPH Ke : 6
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Senin, 25 Maret 2019
- Tema : Binatang
- Sub tema : Binatang peliharaan
- Sub-sub Tema : Ayam
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan binatang peliharaan dengan bernyanyi anak ayamku
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik
- b. RPPH Ke : 7
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Selasa, 26 Maret 2019
- Tema : Binatang
- Sub tema : Binatang peliharaan
- Sub-sub Tema : Bebek
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan binatang peliharaan dengan menyanyikan lagu bebek
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara

- Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik
- c. RPPH Ke : 8
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Rabu, 27 Maret 2019
- Tema : Binatang
- Sub tema : Binatang peliharaan
- Sub-sub Tema : Kucing
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan binatang peliharaan dengan bernyanyi lagu si meong
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik
- d. RPPH Ke : 9
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Kamis, 28 Maret 2019
- Tema : Binatang
- Sub tema : Binatang peliharaan
- Sub-sub Tema : Kelinci
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan binatang peliharaan dengan bernyanyi lagu kelinci ku
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara

- Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik
- e. RPPH Ke : 10
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Jum'at, 29 Maret 2019
- Tema : Binatang
- Sub tema : Binatang peliharaan
- Sub-sub Tema : Angsa
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan binatang peliharaan dengan menyanyikan lagu anak angsa putih
- Langkah-langkah :
 - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
 - Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik

3. Pengamatan

Dalam tahap ini peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus 2. Adapun hasil pengamatan tersebut terlihat dalam lembar observasi berikut

Tabel 4.7

**Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Bernyanyi (*Singing Game*) pada Siklus 2**

No	Nama Anak	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan				Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki				Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara				Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Adistiya			✓			✓			✓					✓		
2	Alif		✓				✓				✓				✓		
3	Al Rendi			✓				✓				✓				✓	
4	Alkhansaa		✓			✓							✓				✓
5	Alifar	✓					✓				✓			✓			
6	Ahsani		✓					✓				✓			✓		
7	Arkan Septino			✓				✓				✓				✓	
8	Arkan Azad			✓				✓				✓				✓	
9	Dirga				✓			✓				✓				✓	
10	Fajar		✓			✓					✓			✓			
11	Fakhri		✓					✓		✓				✓			
12	Jahira			✓				✓				✓				✓	
13	Windi		✓					✓				✓			✓		
14	Fairuza			✓				✓				✓			✓		
15	Nadine				✓				✓				✓				✓

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 4.8

**Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi
pada Siklus 2**

No	Indikator	Hasil Pengamatan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	Anak
		f1	f2	f3	f4	%
1	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan	1	6	6	2	15
		6,6%	40%	40%	13,4%	100%
2	Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki	2	7	5	1	15
		13,3%	64,7%	33,4%	6,6%	100%
3	Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara	2	5	6	2	15
		13,3%	33,4%	40%	13,3%	100%
4	Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik	3	5	5	2	15
		20%	33,4%	33,4%	13,3%	100%

Berdasarkan rumusan di atas persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dapat dilihat dari tabel berikut ini:

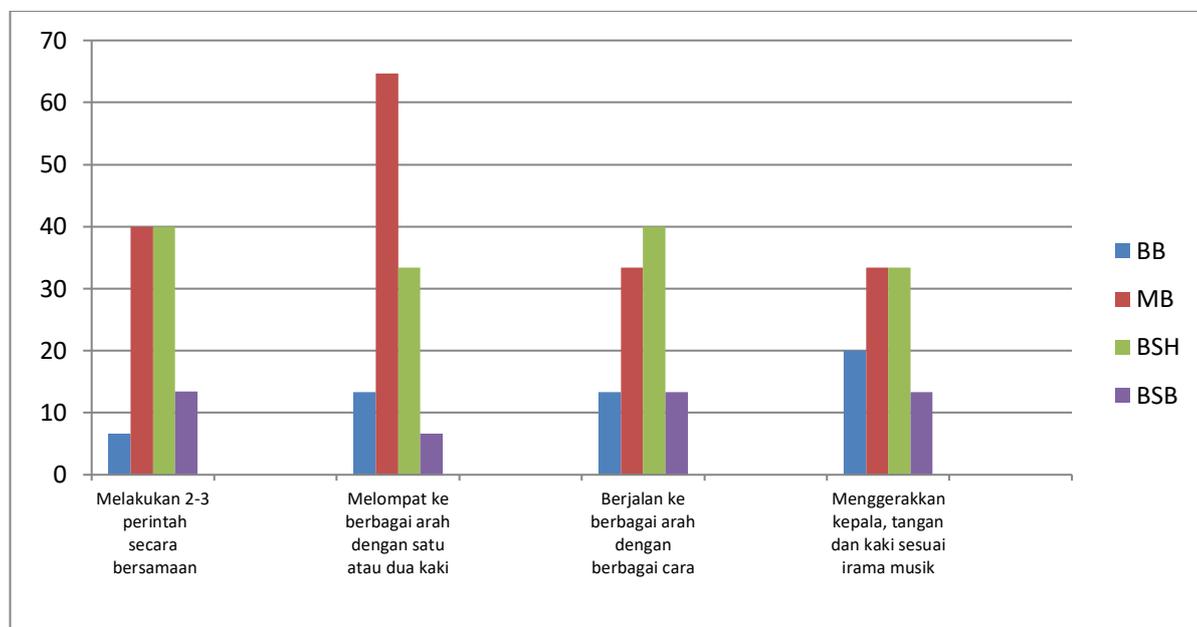
Tabel 4.9

**Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Bernyanyi yang Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik pada
Siklus 2**

No	Indikator	Hasil Pengamatan		Persentase %
		BSH f3	BSB f4	
1	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan	6	2	8
		40%	13,4%	53,4%
2	Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki	5	1	6
		33,4%	6,6%	40%
3	Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara	6	2	8
		40%	13,3%	53,4%
4	Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik	5	2	7
		33,4%	13,3%	46,7%
Rata-rata				48,38%

Grafik 3

Hasil Penelitian Siklus 2



Hasil observasi penelitian pada tabel dan grafik diatas menunjukkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi saat melakukan penelitian yaitu : melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 53,4%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 40%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 53,4% dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 46,7%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat motorik kasar anak masih rendah dengan nilai rata-rata 48,38%.

5. Refleksi

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Guru sebagai peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti dan kolaborator membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah dan kendala pada pelaksanaan siklus 2. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan dan permasalahan tersebut untuk perbaikan pada siklus 3. Hal ini dilakukan agar terjadi peningkatan dalam meningkatkan kemampuan

motorik kasar melalui permainan bernyanyi pada siklus 3. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dengan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus 1, antara lain :

a. Refleksi Kekuatan

- 1) Anak tertarik pada kegiatan permainan bernyanyi
- 2) Anak mulai termotivasi untuk mengikuti kegiatan permainan bernyanyi
- 3) Anak mulai mampu melakukan 2 – 3 perintah secara bersamaa, mulai dapat melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik

b. Refleksi Kelemahan

- 1) Guru kurang mampu menjelaskan tema melalui pembelajaran
- 2) Guru hanya menggunakan nyanyian dan kurang memanfaatkan media pendukung.
- 3) Guru selama ini jarang menerapkan pembelajaran menggunakan permainan bernyanyi dalam meningkatkan motorik kasar anak.
- 4) Rata-rata anak masih membutuhkan bantuan guru dalam memperagakan gerakan motorik kasar.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan, kemampuan motorik kasar anak di kelompok B TK Kurnia 2 Medan Marelan belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak dilanjutkan pada siklus 3 dan dilakukan perbaikan agar tercapai keberhasilan sesuai dengan yang diterapkan.

D. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III

Deskripsi hasil data meliputi data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan perbaikan siklus sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pelaksanaan perbaikan merupakan realisasi dari rencana yang telah penulis buat. Pada tahap pelaksanaan ini penulis melakukan skenario perbaikan melalui pembelajaran permainan bernyanyi yang telah direncanakan di RPPH.

Penelitian siklus 3 dilaksanakan pada tanggal 1, 2, 4, 5, 6 April 2019 dengan tema binatang, sub tema binatang liar dan sub-sub tema cicak, kancil, kunang-kunang, kupu-kupu dan burung kakak tua.

Dalam perencanaan, peneliti bersama mitra juga menyusun dan mendiskusikan lembar observasi guru saat mengajar, menyusun dan mendiskusikan lembar observasi proses pembelajar anak didik dengan guru mitra kolaborator dan skenario perbaikan sebagai berikut :

Skenario Perbaikan

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi di Kelompok B TK Kurnia 2 Medan Marelan

Indikator Perbaikan : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan
 - Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik

Siklus : 3 (tiga)

Tanggal : 1 April s/d 6 April 2019

Hal-hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan:

1. Minat belajar anak masih kurang
2. Metode yang kurang tepat dan media yang kurang menarik
3. Pengolahan waktu yang belum tepat

Langkah-langkah perbaikan

1. Guru melakukan pembelajaran di kelas dengan semangat dan motivasi untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran.
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bahasa yang mudah di mengerti anak

3. Guru menunjukkan media pembelajaran dengan permainan menyanyi dan menerangkan bagaimana cara melaksanakan kegiatan tersebut.

Pengelolaan Kelas

1. Anak berdiri berbaris, guru berada di depan dan sekali-sekali ke belakang
2. Penataan ruang : kursi dan meja diletak dipinggir.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus 3 peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain kertas bekas sesuai dengan tema dan tema spesifik. Kegiatan disesuaikan dengan rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 3 dan skenario perbaikan. Pada siklus satu ini peneliti menekankan pada kegiatan permainan bernyanyi. Lebih jelas pelaksanaan kegiatan setiap hari sebagai berikut :

- a. RPPH Ke : 11
 - Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Senin, 1 April 2019
 - Tema : Binatang
 - Sub tema : Binatang liar
 - Sub-sub Tema : Cicak
 - Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan binatang liar dengan menyanyikan lagu cicak-cicak di dinding
 - Langkah-langkah :
 - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
 - Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik
- b. RPPH Ke : 12

- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Selasa, 2 April 2019
- Tema : Binatang
- Sub tema : Binatang liar
- Sub-sub Tema : Kancil
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan binatang liar dengan menyanyikan lagu si kancil
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik
- c. RPPH Ke : 13
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Kamis, 4 April 2019
- Tema : Binatang
- Sub tema : Binatang liar
- Sub-sub Tema : kunang-kunang
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan binatang liar dengan menyanyikan lagu kunang-kunang
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik
- d. RPPH Ke : 14
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Jum'at, 5 April 2019

- Tema : Binatang
- Sub tema : Binatang liar
- Sub-sub Tema : kupu-kupu
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan binatang liar dengan menyanyikan lagu kupu-kupu
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik
- e. RPPH Ke : 15
- Hari/Tanggal/Bulan/Tahun : Sabtu, 6 April 2019
- Tema : Binatang
- Sub tema : Binatang liar
- Sub-sub Tema : Burung
- Pelaksanaan Kegiatan : Mengenalkan binatang liar dengan menyanyikan lagu burung kakak tua
- Langkah-langkah : - Melakukan 2 – 3 perintah secara berurutan sebelum bernyanyi
- Melompat ke segala arah dengan satu atau dua kaki
 - Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara
 - Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan pada anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus 3. Adapun hasil pengamatan tersebut terlihat dalam lembar observasi berikut ini :

Tabel 4.10
Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Bernyanyi (*Singing Game*) pada Siklus 2

No	Nama Anak	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan				Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki				Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara				Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Adistiya				✓			✓				✓			✓		
2	Alif			✓				✓				✓				✓	
3	Al Rendi			✓					✓				✓				✓
4	Alkhansaa		✓			✓							✓				✓
5	Alifar			✓					✓		✓					✓	
6	Ahsani				✓				✓				✓			✓	
7	Arkan Septino				✓				✓				✓			✓	
8	Arkan Azad			✓				✓				✓					✓
9	Dirga				✓				✓				✓				✓
10	Fajar		✓					✓				✓				✓	
11	Fakhri				✓			✓		✓				✓			
12	Jahira			✓				✓				✓					✓
13	Windi			✓				✓			✓				✓		
14	Fairuza				✓			✓					✓				✓
15	Nadine				✓				✓				✓				✓

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 4.11
Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Bernyanyi pada Siklus 2

No	Indikator	Hasil Pengamatan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	Anak
		f1	f2	f3	f4	%
1	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan	0	2	6	7	15
		0	13,3%	40%	46,7%	100%
2	Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki	1	1	6	7	15
		6,6%	6,6%	40%	46,7%	100%
3	Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara	1	2	5	7	15
		6,6%	13,3%	33,4%	46,7%	100%
4	Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik	1	2	5	7	15
		6,6%	13,3%	33,4%	46,7%	100%

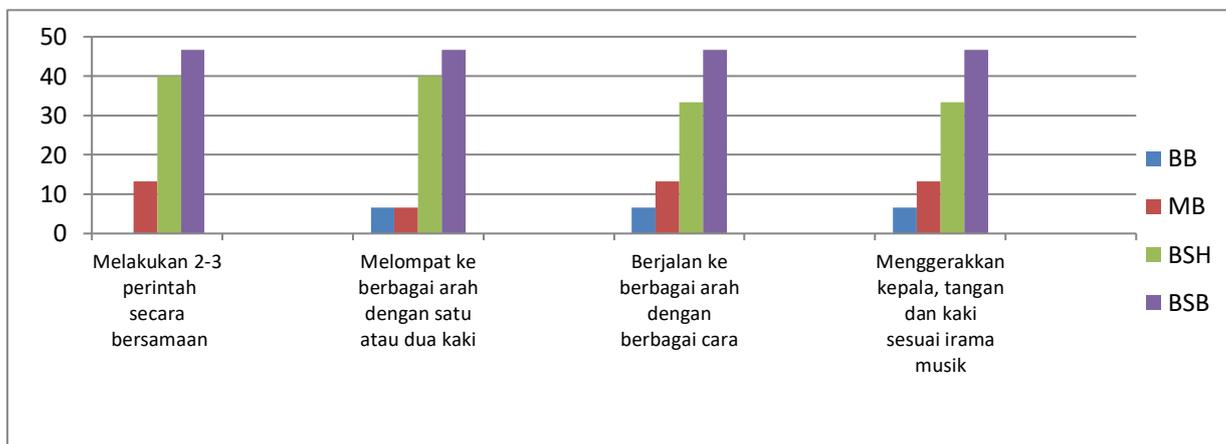
Berdasarkan rumusan di atas persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan
Bernyanyi yang Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik
pada Siklus 2

No	Indikator	Hasil Pengamatan		Persentase %
		BSH f3	BSB f4	
1	Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan	6	7	13
		40%	46,7%	86,7%
2	Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki	6	7	13
		40%	46,7%	86,7%
3	Berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara	5	7	12
		33,4%	46,7%	80,1%
4	Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik	5	7	11
		33,4%	46,7%	80,1%
Rata-rata				83,4%

Grafik 4

Hasil Penelitian Siklus 3



Hasil observasi penelitian pada tabel dan grafik diatas menunjukkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi saat melakukan penelitian yaitu : melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 86,7%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 86,7%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 80,1% dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 80,1%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat motorik kasar anak sudah baik dengan nilai rata-rata 83,4%.

4. Refleksi

Dari siklus III sudah terlihat peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak melalui pembelajaran permainan bernyanyi (*singing game*). Hal ini terlihat dari keberhasilan yang diperoleh sebagai berikut :

- a. Dalam melakukan gerakan yang diinginkan tentang permainan bernyanyi untuk meningkatkan kecerdasan motorik kasar anak.
- b. Anak sudah dapat melakukan kegiatan pembelajaran permainan bernyanyi tanpa harus dibantu guru.

Berdasarkan hasil dan pengamatan tersebut maka peneliti tidak perlu lagi melakukan penelitian dan penelitian dihentikan sampai siklus III

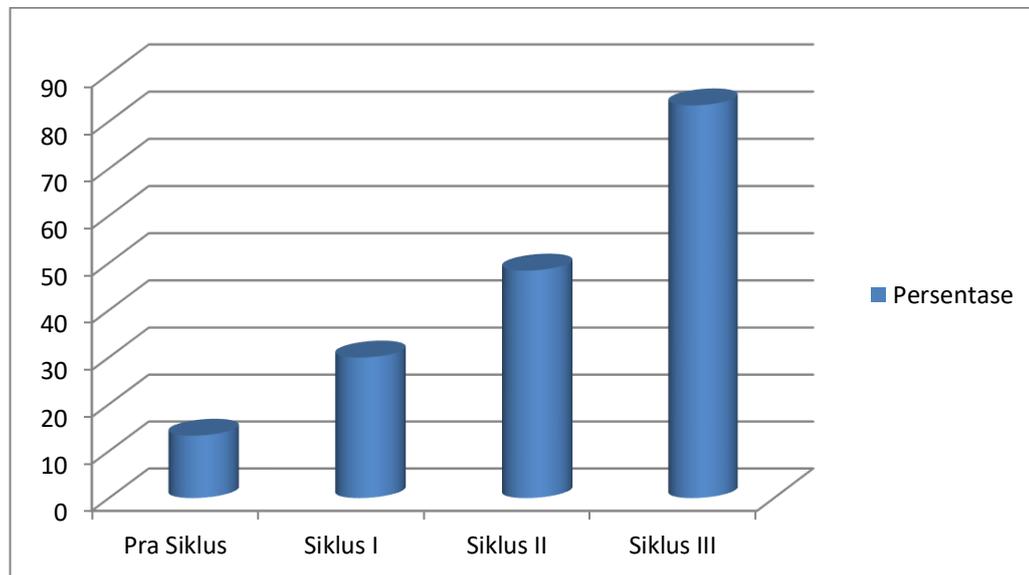
E. Pembahasan dan Hasil

Proses penelitian pada siklus pertama sampai kedua terlaksana dengan baik. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui pembelajaran permainan bernyanyi (*singing game*) sangat meningkat, hal ini terlihat pada kemampuan motorik kasar anak selama kegiatan. Pra siklus nilai menunjukkan angka 13,3%, lalu siklus 1 naik menjadi 29,95%, siklus 2 naik menjadi 48,38% dan selanjutnya dari hasil siklus 3 naik menjadi 83,4% dengan demikian motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi (*singing game*) di kelompok B TK Kurnia 2 Medan Marelan.

Hasil observasi meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi (*singing game*) dari pra siklus sampai siklus III dapat dilihat pada grafik berikut ini .

Grafik 5

Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bernyanyi (Singing Game) Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus II Berdasarkan BSH dan BSB



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran permainan bernyanyi (*singing game*) untuk meningkatkan motorik kasar anak di kelompok B TK Kurnia 2 Medan Marelan pada penelitian pra siklus kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi saat melakukan penelitian yaitu : melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 20%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 13,3%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 6,6% dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 13,3%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat motorik kasar anak masih sangat rendah dengan nilai rata-rata 13,3%.

Setelah dilakukan siklus pertama kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi saat melakukan penelitian yaitu : melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 33,3%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 26,6%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 26,6% dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 33,3%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat motorik kasar anak masih rendah dengan nilai rata-rata 29,95%.

Kemudian dilanjutkan dengan siklus kedua kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi saat melakukan penelitian yaitu : melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 53,4%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 40%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 53,4% dan menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 46,7%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat motorik kasar anak masih rendah dengan nilai rata-rata 48,38%.

Pada siklus ketiga menunjukkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi saat melakukan penelitian yaitu : melakukan 2-3 perintah secara bersamaan 86,7%, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki 86,7%, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara 80,1% dan menggerakkan

kepala, tangan dan kaki sesuai irama musik 80,1%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat motorik kasar anak sudah baik dengan nilai rata-rata 83,4%.

Sehingga dapat disimpulkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bernyanyi meningkat. Hal ini terlihat dari aktifitas anak selama melakukan kegiatan mulai dari siklus 1 sampai siklus III. Pada pra siklus nilai menunjukkan angka yang masih sangat rendah yaitu dengan rata-rata 13,3%, lalu siklus I naik menjadi 29,95%, siklus II naik menjadi 48,38% dan siklus III naik mencapai 83,4%. Dengan demikian dapatlah dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat meningkatkan motorik kasar melalui permainan bernyanyi (*singing game*) di kelompok B TK Kurnia 2 Medan Marelan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran untuk melakukan tindakan-tindakan selanjutnya, yaitu :

1. Kepada Peserta Didik

Lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran dan dapat bekerjasama dengan sesama teman.

2. Kepada Guru

Guru perlu menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan keadaan peserta didik.

3. Meningkatkan Kompetensi

Membuat perencanaan yang matang dalam setiap pembelajaran yang akan dilakukan.

4. Kepada Kepala Sekolah

Untuk melengkapi sarana dan prasarana bagi peningkatan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Psikologi Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001.).
- Aisyah, S, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).
- Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Motorik di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2008)
- Gallahue, David L, dkk., *Understanding motor development. infants, children, adolescents, adults*. Seventh Edition. New York: McGraw Hill.
- Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak*, Jilid, (Jakarta: Erlangga), 2005.
- Jamalus, *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. (Bandung: Gramedia, 1998).
- M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014).
- Muhibbin Syah, *Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).
- Rimmy Silvia, *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Pra Sekolah*, (Jakarta: Gramedia, 2008).
- Satibi, H. *Materi Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008).
- Santrock, John W, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007).
- Sujiono, Bambang, *Gerakan Motorik Kasar*, (Yogyakarta: Pranada Media, 2007).
- _____, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Sumantri, *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Dinas Pendidikan, 2005).
- Suyanto, S. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat, 2005.

Soemiarti Patmonodewo. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

Wiryani, Novan Ardy, *Manajemen PAUD Bermutu* (Yogyakarta: Gava Media, 2015).

Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, (Jakarta: Grasindo, 2008).

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional