MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SIRKUIT KANTONG WARNA-WARNI PADA ANAK PAUD – KB BUNGA MULIA DESA BANGGLE KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015-2016

SKRIPSI

Dajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PG PAUD

Oleh :

RADIA SHINTA RESMI
NPM : 12.1.01.11.0005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Skripsi Oleh :

RADIA SHINTA RESMI
NPM : 12.1.01.11.0005

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SIRKUIT KANTONG WARNA-WARNI PADA ANAK PAUD – KB BUNGA MULIA DESA BANGGLE KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dsetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi	Linda Dwiyanti, M.Pd
NIDN. 0717015501	NIDN. 0707079101

ii

Skripsi oleh :

RADIA SHINTA RESMI
NPM : 12.1.01.11.0005

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SIRKUIT KANTONG WARNA-WARNI PADA ANAK PAUD – KB BUNGA MULIA DESA BANGGLE KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal 05 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Kuntjojo, M.Pd ,M.Psi
2. Penguji I : Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi
3. Penguji II : Linda Dwiyanti, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN SIRKUIT KANTONG WARNA-WARNI PADA ANAK PAUD – KB BUNGA MULIA DESA BANGGLE KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015-2016

Radia Shinta Resmi
12.1.01.11.0005
FKIP – PG PAUD
radya.shinta@gmail.com
Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi dan Linda Dwiyanti, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pada anak PAUD – KB BUNGA MULIA Desa Banggle Kecamatan Ngadiluwh Kabupaten Kediri masih banyak yang belum mampu dan kurang aktif dalam pengembangan fisik motorik kasar. Hal ini dikarenakan kurang variatifnya metode, media serta model permainan yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar. Akibatnya anak mudah merasa bosan bahkan tidak mau melakukan kegiatan pengembangan fisik motorik kasar.

Permasalahan penelitian ini adalah "Apakah penerapan permainan sirkuit kantong warna-warni dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak PAUD KB BUNGA MULIA Desa Banggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016?"

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak PAUD – KB BUNGA MULIA Desa Banggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari empat tahap antara lain a) Perencanaan, b) Pelaksanaan, c) Pengamatan dan d) Observasi, dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa rencana pelaksanaan pembelajaran harian, lembar unjuk kerja anak dan lembar observasi proses belajar pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah dengan menerapkan permainan sirkuit kantong warna-warni dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak pada anak PAUD – KB BUNGA MULIA Desa Banggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016.

Kata Kunci

Kemampuan fisik motorik kasar, sirkuit kantong warna-warni

I. LATAR BELA KANG

Usia dini merupakan merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*Golden Age).* Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Sebagaimana yang di sebutkan Maria Montessori (Dadan Suryana & Neni Mahyudin, 2013:38) bahwa anak usia 3-6 tahun adalah usia Taman Kanak-kanak (*Preschool)* yang merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak usia dini bersifat holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila sehat badannya, cukup gizinya dan dididik secara baik dan benar. Anak berkembang dari berbagai aspek yaitu fisiknya, baik motorik kasar maupun motorik halus, berkembang aspek bahasanya, aspek kognitifnya, aspek sosial emosionalnya dan aspek agama serta moralnya.

Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini khususnya anak Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-kanak (TK). Motorik dalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya gerakan motorik kasar biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Pada umumnya pembelajaran di Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak lebih memfokuskan pada perkembangan aspek motorik halus, sedangkan perkembangan motorik kasar kurang diperhatikan. Perkembangan aspek motorik kasar untuk anak usia dini seperti melempar dan menagkap bola, berjalan diatas papan titian, berajalan dengan berbagai variasi, melompat dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut seyogyanya dipratekkan oleh anak-anak Kelompok Bermain atau Taman Kanak-kanak dibawah bimbingan dan pengawasan pendidik atau guru. Sehingga diharapkan semua aspek pekrmbangan dapat berkembang secara optimal.

Pengembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek-aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik akan membuat anak kurang percaya diri, bahkan menimbulkan konsep diri negatif dalam kegiatan fisik. Padahal jika anak dibantu oleh pendidik, besar peluangnya dapat mengatasi ketidakmampuan tersebut dan menjadi lebih percaya diri.

Mengingat pentingnya kemampuan fisik motorik kasar, kegiatannya pun harus diberikan melalui berbagai macam cara, model, metode, media serta permainan yang dikemas semenarik mungkin agar anak tidak mudah merasa bosan. Namun berdasarkan pengamatan kemampuan fisik motorik kasar pada anak-anak PAUD – KB BUNGA MULIA belum optimal. Dari 16 anak didik diperoleh data tidak ada anak yang mendapat bintang 4(★★★★) atau yang disebut BSB (Berkembang Sangat Baik), 4 anak mendapat bintang 3(★★★) atau yang disebut BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 7 anak mendapat bintang 2 (★★) atau yang disebut MB (Mulai Berkembang), dan 5 anak mendapat bintang 1 (★) atau yang disebut BB (Belum Berkembang). Sehingga diperoleh hasil presentase 75% (12 anak) belum mampu mengoptimalkan perkembangan fisik motorik kasar dan 25% (4anak) sudah mampu mengembangkan fisik motorik kasar dengan baik. Tanda-tanda anak belum mempu mengembangkan aspek motorik kasar salah satunya bisa dilihat ketika anak tidak mau melakukan satu kegiatan pengembangan fisik motorik kasar. Misalnya saja saat menangkap bola, banyak anak yang tidak mau atau kadang malas melakukannya. Adapula anak yang suka olahraga namun hanya berlari, ketika senam pagipun dia jarang sekali mengikutimya dengan alasan belum sarapan, ada anggota badan yang sakit dan lain-lain.

Belum berkembangnya kemampuan fisik motoriik kasar pada anak di PAUD – KB BUNGA MULIA merupakan salah satu masalah yang harus dipecahkan. Karena apabila dibiarkan begitu saja, anak akan mengalami hambatan dalam pengembangan fisik motoriknya yang tentu akan memberikan dampak buruk pada anak dikemudian hari terutama pada kepercayaan dirinya. Untuk itulah guru kelas tersebut bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas.

II. METODE

Penelitian ini dilakukan di PAUD – KB Bunga Mulia Desa Banggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015-2016. Dengan subjek penelitian anak kelompok bermain usia 3-4 tahun, yang berjumlah 16 anak. terdiri dari 8 laki-laki dan 8 perempuan.

Desain penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang memiliki arah dan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang menyangkut upaya guru dalam proses pembelajaran.

PTK ini sendiri dilaksanakan dalam 3 siklus selama 3 minggu, terhitung sejak tanggal 13 Mei 2016 hingga 27 Mei 2016. Dan setiap siklusnya terdiri dari 4 langkah yaitu 1) Perencanaan, 2). Pelaksanaan Tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi.

PTK ini menggunakan teknik analisis data dengan menghitung prosentase anak yang memperoleh bintangtertentu, dengan rumus P=f/N X 100%

P=Prosenase anak dengan bintang tertentu

f= Jumlah anak dengan bintang tertentu

N=Jumlah anak keseluruhan

Serta dengan membandingkan ketuntasan anak antara pra tindakan hingga tindakan siklus III.

PTK ini dilakukan peneliti untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak PAUD – KB Bunga Mulia dengan menggunakan permainan sirkuit kantong warna-warni. Sehingga ada beberapa teori yang digunakan oleh peneliti, antara lain:

A. Pengertian Perekembangan Motorik

Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik adalah perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. (Sujiono, 2014 : 1.3).

B. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Sunardi dan Sunaryo (2007:113) Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

C. Pengertian Bermain

Hurlock (Musfiroh, 2008 : 1) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

D. Permainan Sirkuit Kantong Warna-Warni

Permainan sirkuit kantong warna-warni adalah permainan latihan yang terdiri dari 3 pos kegiatan, setiap pos anak melakukan kegiatan fisik yang berbeda-beda untuk mengembangkan keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi mata, tangan dan kaki, ketepatan serta kecepatan. Aktivitas-aktivitas tersebut adalah melompati kantong warna-warni, memasukkan kantong warna-warni kedalam bak atau ember yang sesuai warna kantong dengan cara melempar dari jarak 3meter, berjalan zig-zag melewati rintangan sambil membawa kantong warna-warni dan memindahkan air pada ember sesuai warna.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Pra Tindakan

Berasarkan hasil pengamatan perkembangan motorik kasar yang dilakukan pada pra tindakan, persentase anak yang Belum Berkembang sebesar 31,25% (5 anak) persentase anak yang Mulai Berkembang sebesar 43,75% (7 anak) persentase anak yang Berkembang Sesuai Harapan sebesar 25% (4 anak), dan prosentasi anak yang Berkembang Sangat Baik sebesar 0% atau belum ada anak yang mendapat predikat ini.

Analisis data penilaian kegiatan pengembangan motorik kasar melalui permainan sirkuit kantong warna-warni : P = $\frac{f}{N}\ x\ 100\%$

P : Persentase anak yang mendapat bintang tertentu

f : Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N : Jumlah anak keseluruhan

Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan Kemampuan motorik kasar anak.

$$P = \frac{(5\times1)+(7\times2)+(4\times3)+(0\times4)}{(16\times4)}\times100\%$$

$$P = \frac{5+14+12+0}{64}\times100\%$$

$$P = \frac{31}{64}\times100\% = 48{,}44\%$$

Dari hasil perhitungan persentase kemampuan motorik kasar pada Pra tindakan adalah sebesar 48,44%.

B. Tindakan Siklus I

Berasarkan Tabel 3.2 menjelaskan bahwa persentase anak yang Belum Berkembang sebesar 21,42% (3 anak), persentase anak yang Mulai Berkembang sebesar 42,88% (6 anak), persentase anak yang Berkembang Sesuai Harapan sebesar 21,24% (3 anak), dan prosentasi anak yang Berkembang

Sangat Baik sebesar 14,28% (2 anak).

Anaisis data penilaian kegiatan pengembangan motorik kasar melalui permainan sirkuit kantong warna-warni P = $\frac{f}{N}$ x 100%

P : Persentase anak yang mendapat bintang tertentu

f : Jumlah anak yang mendpat bintang tertentu

N : Jumlah anak keseluruhan

Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan Kemampuan motorik kasar anak.

$$P = \frac{(3\times1)+(6\times2)+(3\times3)+(2\times4)}{(14\times4)}\times100\%$$

$$P = \frac{3+12+9+8}{56}\times100\%$$

$$P = \frac{32}{56}\times100\% = 57{,}14\%$$

Dari hasil perhitungan persentase kemampuan motorik kasar pada tindakan siklus I adalah sebesar 57,14%.

C. Tindakan Siklus II

Berasarkan Tabel 3.3 menjelaskan bahwa persentase anak yang Belum Berkembang sebesar 6,25% (1 anak) persentase anak yang Mulai Berkembang sebesar 31,25% (5 anak) persentase anak yang Berkembang Sesuai Harapan sebesar 37,5% (6 anak) dan prosentasi anak yang Berkembang Sangat Baik sebesar 25% (4 anak).

Anaisis data penilaian kegiatan pengembangan motorik kasar melalui permainan sirkuit kantong warna-warni P = $\frac{f}{N}$ x 100%

P : Persentase anak yang mendapat bintang tertentu

f : Jumlah anak yang mendpat bintang tertentu

N : Jumlah anak keseluruhan

Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan Kemampuan motorik kasar anak.

$$P = \frac{(1\times1)+(5\times2)+(6\times3)+(4\times4)}{(16\times4)}\times100\%$$

$$P = \frac{1+10+18+16}{64}\times100\%$$

$$P = \frac{45}{64}\times100\% = 70{,}31\%$$

Dari hasil perhitungan persentase kemampuan motorik kasar pada tindakan siklus II adalah sebesar 70,31%.

D. Tindakan Siklus III

Berasarkan Tabel 3.4 menjelaskan bahwa persentase anak yang Belum Berkembang sebesar 0% atau tidak ada anak yang belum berkambang, persentase anak yang Mulai Berkembang sebesar 12,5% (2 anak), persentase anak yang Berkembang

Sesuai Harapan sebesar 37,5 (6 anak), dan prosentasi anak yang Berkembang Sangat Baik sebesar 50% (8 anak).

Anaisis data penilaian kegiatan pengembangan motorik kasar melalui permainan sirkuit kantong warna-warni $P = \frac{f}{N} x\ 100\%$

P : Persentase anak yang mendapat bintang tertentu

f : Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu

N : Jumlah anak keseluruhan

Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan Kemampuan motorik kasar anak.

$$P = \frac{(0\times1)+(2\times2)+(6\times3)+(8\times4)}{(16\times4)}\times100\%$$

$$P = \frac{0+4+18+32}{64}\times100\%$$

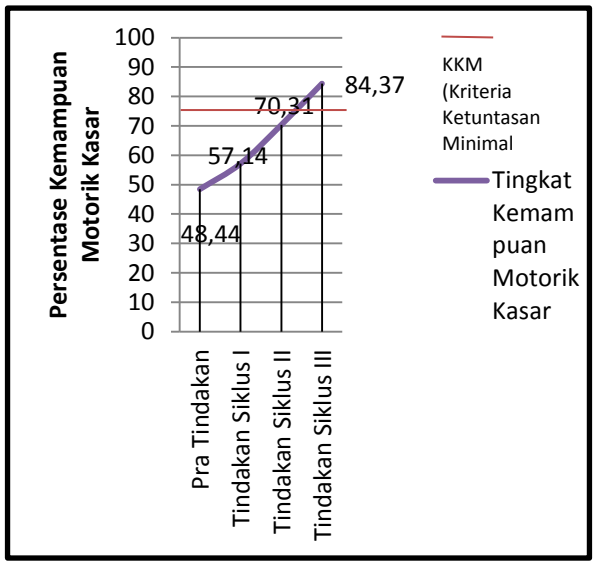
$$P = \frac{54}{64}\times100\% = 84{,}37\%$$

Dari hasil perhitungan persentase kemampuan motorik kasar pada tindakan siklus III adalah sebesar 84,37%.

E. Kesimpulan

Kemampuan motorik kasar anak PAUD – KB BUNGA MULIA dari kondisi pra tindakan hingga dilaksanakannya tindakan siklus III mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada pra tindakan kemampuan fisik motorik kasar anak sebesar 48,44 %. Pada tindakan siklus I kemampuan motorik kasar anak naik menjadi 57,14%. Pada tindakan siklus II kemampuan motorik kasar anak naik lagi menjadi 70,31%. Karena belum mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%, maka dilakukan lagi tindakan siklus III. Dan pada tindakan siklus III ini kemampuan motorik kasar anak meningkat menjadi 84,37%. Hal ini dapat dilihat melalui grafik berikut:

Grafik 3.1
Peningatan Kemampuan Motorik Kasar Anak



Maka berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis, dan hasil pengujian selanjutnya disimpulkan bahwa penerapan permainan sirkuit kantong warna-warni dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik

kasar anak PAUD – KB BUNGA MULIA Desa Banggle Kecamtan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016.

D. Saran

1. Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Khususnya Guru Kelompok Bermain

   Hendaknya dalam proses pembelajaran termasuk dalam peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak menggunakan permainan yang menarik dan beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan anak dalam belajar, misalnya melalui penerapan sirkuit kantong warna-warni.

2. Bagi Orang tua

   Pentingnya peran serta orang tua untuk ikut mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak, tidak hanya potensi akademik semata tetapi juga pada potensi yang lain, khusunya pada pengembangan motorik kasar anak. Kegiatan bermain untuk pengembangan motorik kasar anak yang tidak lepas dari tempat bermain dan alat-alat permainan yang digunakan, tidak harus mengeluarkan biaya yang mahal. Pemanfaatan bahan-bahan dilingkungan sekitar yang sering dijumpai juga dapat dijadikan sarana prasarana yang menarik, mudah didapat dengan hasil yang lebih kreatif, seperti permainan sirkuit kantong warna-warni yang ternyata diminati dan menyenangkan bagi anak.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AU*D. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik / Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Melati, Risang. 2012. *Kiat Sukses Menjadi Guru PAUD Yang Disukai Anak-Anak.* Yogyakarta: Araska

Moeslicahtoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Rineka Cipta.

Montolalu, B.E.F. Dkk. 2014. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.

Padmonodewo, Soermiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 Tahun. 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Sujiono, Bambang Dkk. 2014. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Sukamti, Endang Rini. 2007. *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.

Sunardi dan Sunaryo. 2007. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.

Suryana, Dadan Dkk. 2013. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wahyudin, Uyu Dkk. 2012. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama