MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN INJAK EKOR PADA ANAK KELOMPOK B TKIT ASSIRAAJ DESA KEDUNGREJO KECAMATAN TANJUNGANOM KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL PENELITIAN

SKRIPSI
Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PG PAUD

OLEH:

ALFI ROIHATUL JANAH
NPM : 12.1.01.11.0014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN INJAK EKOR PADA ANAK KELOMPOK B TKIT ASSIRAAJ DESA KEDUNGREJO KECAMATAN TANJUNGANOM KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Alfi Roihatul Janah

alfi.roihatul@gmail.com
Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Faultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian adalah untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Injak Ekor Pada Anak Kelompok B TKIT Assiraaj Desa Kedungrejo Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk. Hal ini adalah salah satu upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam melatih otot-otot besar anak pada kaki saat melakukan pengejaran untuk menginjak ekor yang terpasang pada temannya, selain itu anak juga menggerakkan seluruh anggota badannya saat bermain. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil pelaksanaan permainan injak ekor ini menunjukkan bahwa kekuatan kaki anak mulai meningkat, seperti kemampuan anak dalam berlari yang semakin cepat dan seimbang dari siklus I, II dan siklus III. Proses kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif sehingga hasil belajar anak dalam proses kegiatan tersebut dapat mencapai ketuntasan. Sebagai hasil kemampuan anak menunjukkan peningkatan dengan prosentase sebagai berikut ; Siklus I sebesar 55 %, siklus II sebesar 86,67 %, dan siklus III sebesar 96,67 %. Dari hasil tersebut dapat dikatagorikan kegiatan pembelajaran mencapai ketuntasan. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung interaksi antara guru dengan anak dapat ditingkatkan dengan member bimbingan dan motivasi, hal ini bertujuan agar anak semangat melakukan permainan dengan maksimal serta dengan cara yang menyenangkan sehingga memudahkan pengembangan kemampuan motorik kasar anak dalam permainan injak ekor.

Kata kunci: motorik kasar, permainan injak ekor, paud

Skripsi oleh :

ALFI ROIHATUL JANAH
NPM : 12.1.01.11.0014

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN INJAK EKOR PADA ANAK KELOMPOK B TKIT ASSIRAAJ DESA KEDUNGREJO KECAMATAN TANJUNGANOM KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

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

Tanggal : 21 Juli 2016

Pembimbing I

Dema Yulianto, M.Psi.
NIDN. 0710078203

Pembimbing II

Anik Lestariningrum, M.Pd.
NIDN. 0708027803

Skripsi oleh:

ALFI ROIHATUL JANAH
NPM : 12.1.01.11.0014

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN INJAK EKOR PADA ANAK KELOMPOK B TKIT ASSIRAAJ DESA KEDUNGREJO KECAMATAN TANJUNGANOM KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 03 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji: Tanda Tangan

1. Ketua : Dema Yulianto, M.Psi.
2. Penguji I : Drs. Kuntjojo, M.Pd., M.Psi.
3. Penguji II : Anik Lestariningrum, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

I. PENDAHULUAN

Pada masa anak-anak, tubuh dan otak anak mengalami pertumbuhan yang sangat penting untuk mengontrol motorik anak menjadi lebih baik dan lebih kuat.

Penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Injak Ekor Pada Anak Kelompok B TKIT Assiraaj Desa Kedungrejo Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016" dilakukan dengan tujuan:

1. Memperoleh data tentang kemampuan motorik kasar anak kelompok B TKIT Assiraaj Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk sebelum dilakukan tindakan.
2. Melakukan tindakan berupa penerapan permainan injak ekor dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TKIT Assiraaj Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk.
3. Mengumpulkan data tentang kemampuan motorik kasar anak kelompok B TKIT Assiraaj Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk sesudah dilakukan tindakan.
4. Mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TKIT AssiraajKecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk antara waktu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Kajian Teori

1. Permainan Injak Ekor

a. Pengertian Permainan Injak Ekor

Permianan injak ekor merupakan suatu kegiatan di luar kelas yang diciptakan untuk mengoptimalkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini. Permianan ini menimbulkan gerakan pada otot-otot besar anak agar lebih terlatih dengan cara yang menyenangkan. Alasan dibalik nama "Injak Ekor" adalah karena dalam permainan ini anak menggunakan tali yang diibaratkan sebagi ekor yang akan menjadi alat permainan utama agar menarik dan anak menjadi aktif dalam permainan karena berusaha menginjak ekor yang terpasang pada temannya hingga lepas.

b. Kelengkapan yang Dibutuhkan untuk Permainan Injak Ekor

Kelengkapan yang dibutuhkan dalam permainan injak ekor ini adalah:

1) Tali untuk ikat pinggang.

2) Ekor yang terbuat dari tali.
3) Kapur atau rafia untuk membuat batas wilayah permainan (area permainan).
4) Penjepit ekor.

c. Prosedur Permainan Injak Ekor

1) Guru memberikan arahan pada anak tentang cara melakukan Permainan injak ekor dengan benar.
2) Guru mengenalkan alat yang digunakan dalam permainan.
3) Guru memberi contoh cara bermain dengan memperagakan langsung di depan anak.
4) Guru bersama anak memasang "ekor" pada masing-masing anak.
5) Guru dapat membagi anak menjadi beberapa kelompok apabila jumlah anak terlalu banyak, dan dapat tidak membagi anak apabila memungkinkan, dalam pembagian ini bersifat fleksibel.
6) Anak dipersilahkan untuk memasuki area permainan dan mencari tempat strategis untuk mereka sendiri (menyebar).
7) Permainan dimulai setelah mendengar aba-aba "Mulai" dari guru.
8) Anak mulai bermain dengan mengejar ekor teman lain dan berusaha untuk memutuskan ekor teman dengan cara menginjaknya. Yang ekornya telah terlepas maka anak tersebut dianggap gugur dalam permainan dan langsung keluar dari area permainan.
9) Peserta yang dianggap gugur selain karena ekornya telah terlepas juga dapat disebabkan karena anak tersebut saat permainan dengan atau tanpa sengaja keluar dari area permainan.
10) Bagi anak yang mampu bertahan paling lama maka dialah pemenangnya. Pemenang bisa diambil 1 anak atau lebih tergantung wasit yang menghentikan permainan.

II. METODE PENELITIAN

1. Subjek dan Setting Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B-1 TKIT Assiraaj DesaKedungrejo Kecamatan TanjunganomKabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 9 laki-laki dan 6 perempuan.

Alasan peneliti memilih kelas B-1 TKIT Assiraaj karena peneliti menjadi guru kelas tersebut.Selain itu, peneliti memilih kelas B-1 TKIT Assiraaj karena berdasarkan hasil analisis sementara yang menunjukkan kemampuan fisik

motorik kasar anak yang kurang berkembang, terutama jika diajak kegiatan untuk peningkatan fisik motorik kasar anak di luar ruangan.

2. **Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc Taggart, (dalam Arikunto, 2006: 16) yang terdiri dari: Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, Pengamatan (observasi), Refleksi. Peneliti akan melakukan prosedur penelitian ini hingga tiga siklus.

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

1) Data tentang kemampuan motorik kasar anak kelompok B-1 TKIT Assiraaj Desa Kedungrejo Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk dikumpulkan melalui teknik unjuk kerja, yaitu penilaian yang menuntut anak untuk melakukan tugas dalam bentuk perbuatan yang dapat diamati (KPI, BPPAUDNI, 2012: 43).

2) Data tentang aktivitas mengajar guru dikumpulkan melalui teknik:

a. Observasi, yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan. Agar observasi lebih terarah, pendidik dapat menggunakan instrument observasi yang ada atau membuat instrument sendiri dengan mengacu pada indikator pencapaian perkembangan anak (KPI, BPPAUDNI, 2012: 41).

b. Dokumetasi, dari asal kata dokumen yang merupakan catatan peristiwa masa lalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalkan catatan harian, sejarah kehidupan, biografi.

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menyertakan dan mngumpulkan catatan, foto-foto, dan peristiwa sejarah. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa. Dokumen yang di gunakan oleh peneliti antara lain: Rencana Kegiatan Harian (RKH, jadwal kegiatan, buku laporan perkembangan, catatan anekdot, foto-foto video, portofolio,dll.

b. Instrumen Pengumpulan Data

1) Data tentang kemampuan motorik kasar anak kelompok B-1 TKIT Assiraaj Desa Kedungrejo Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan instrumen pedoman/ rubrik unjuk kerja.
2) Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar/ pedoman observasi.

3. Teknis Analisis Data

Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\%$$

Keterangan :

P : prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f : jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N : jumlah anak keseluruhan

PTK dinyatakan berhasil jika prosentase ketuntasan anak minimal mencapai 75%.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Temuan Penelitian

a. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B-1 TKIT Assiraaj karena peneliti menjadi guru kelas tersebut. Selain itu, peneliti memilih kelas B-1 TKIT Assiraaj karena berdasarkan hasil analisis sementara yang menunjukkan kemampuan fisik motorik kasar anak yang kurang berkembang, terutama jika diajak kegiatan untuk peningkatan fisik motorik kasar anak di luar ruangan. Sehingga peniliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Injak Ekor Pada Anak Kelompok B TKIT Assiraaj Desa Kedungrejo Kecamatan Tajunganom Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini akan dilakukan dalam 3 siklus yang tiap siklusnya akan dilaksanakan dengan jarak satu minggu setelah siklus sebelumnya dilakukan. Siklus berikutnya dirancang apabila pada siklus sebelumnya belum mencapai ketuntasan.

b. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Adapun pelaksanaan pada siklus I adalah sebagai berikut :

Waktu Pelaksanaan	:	Jum'at, 29 April 2016
Tema	:	Alam Semesta
Sub Tema	:	Matahari dan Pelangi
Perlengkapan permainan	:	Ekor dari tali

1) Tahap Perencanaan

a) Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta instrumen penilaian unjuk kerja anak

2) Guru menyiapkan perlengkapan permainan yaitu ekor dari tali dan lakban

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan, yaitu sebagai berikut:

1) Guru mengajak anak bermaian di luar ruangan
2) Guru mengajak anak membuat lingkaran sebagai pagar pembatas area permainan
3) Guru memperkenalkan perlengkapan yang telah disiapkan
4) Guru memberikan contoh cara pelasanaan permainan serta menjelaskan aturan permainan
5) Guru menawarkan pada anak siapa yang akan bermain pertama yaitu 7 anak yang memakai ekor
6) Permainan dimulai
7) Guru mengamatianak
8) Guru menyiapkan instrument penilaian

3) Tahap Observasi

Berdasarkanpengamatan, anak didik tampak kurang nyaman dengan area permainan yang hanya dibatasi oleh teman yang belum mendapat giliran bermain dengan membentuk linkaran pagar, sehingga area permainan terlalu sempit dan anak kurang leluasa untuk berlari, hal ini juga menyebabkan permainan cepat selesai karena mudah untuk menginjak ekor pada temannya. Sehingga waktu berlari anak juga terlalu singkat.

Pada pertemuan siklus I didapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan anak didik

sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung.

Sehingga dari penghitungan data siklus I diperoleh hasil 55%.

Adapun hasil observasi guru dalam permainan injak ekor pada siklus I diperoleh hasil 50%.

Observasi terhadap kemampuan anak didik dan guru dalam siklus I ini, peneliti melakukan observasi sesuai dengan format yang telah dibuat. Hal ini ditujukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang perkembangan proses pembelajaran yang terjadi di kelas.

4) Tahap Refleksi

Peneliti mendiskusikan apa yang sudah dilakukan dan apa yang terjadi di kelas penelitian dengan kolaborator, serta mendiskusikan masalah dan pemecahan masalah untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan pada siklus II karena belum mendapatkan hasil yang diinginkan pada siklus I.

Padapelaksanaan siklus I, didapat hasil penghitungan anak adalah 55% dan guru adalah 50%. Berdasarkan penghitungan tersebut, maka dapat dikatakan belum mencapai ketuntasan, karena :

1) Guru belum menyampaikan materi secara detail dan menyeluruh
2) Kegiatan injak ekor yang bersamaan dengan kegiatan rutin sekolah yaitu jalan-jalan, sehingga kegiatan dilakukan di luar sekolah
3) Masih ada anak yang tidak tertarik dengan permainan
4) Beberapa anak masih malu untuk mencoba
5) Beberapa anak yang terlalu bersemangat dan tidak mau memberi kesempatan bermaina teman lain
6) Anak masih perlu motivasi dan bimbingan dalam permainan injak ekor
7) Arena permainan yang kurang nyaman dan kurang luas
8) Pemasangan ekor pada anak dengan cara direkatkan menggunakan lakban yang mudah sekali terlepas sebelum permainan dimulai
9) Kegiatan yang saling menginjak ekor temannya (ekor pada semua peserta) sehingga saat kedua peserta mampu menginjak ekor, mereka akan

tetap diam/ tidak berlari karena tidak ingin ekornya terlepas

c. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Setelah memperhatikan kendala pada siklus I maka peneliti dan kolaborator merencanakan siklus II. Adapun pelaksanaan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Waktu Pelaksanaan	:	Jum'at, 13 Mei 2016
Tema	:	Alam Semesta
Sub Tema	:	Bulan dan Bintang
Perlengkapan permainan	:	Ekor dari tali

1) Tahap Perencanaan

1) Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta instrumen penilaian unjuk kerja anak
2) Guru menyiapkan perlengkapan permainan yaitu ekor dari tali, rafia dan tiang untuk batas area

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan, yaitu sebagai berikut:

1) Guru mengajak anak bermaian di luar ruangan
2) Guru mengajak anak menyiapkan area permainan dengan tiang dan tali sebagai pembatas
3) Guru memperkenalkan perlengkapan yang telah disiapkan
4) Guru memberikan contoh cara pelasanaan permainan serta menjelaskan aturan permainan
5) Guru menawarkan pada anak siapa yang akan bermain pertama yaitu 7 anak yang memakai ekor dan 2 anak pengejar
6) Permainan dimulai
7) Guru mengamatianak
8) Guru menyiapkan instrument penilaian

3) Tahap Observasi

Berdasarkan pengamatan, anak didik tampak nyaman dengan area permainan yang luas, sehingga anak lebih leluasa untuk berlari, hal ini juga mampu menarik minat anak mengikuti permainan dan lebih mudah menerima penjelasan guru.

Pada pertemuan siklus II didapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan anak didik sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung. Sehingga dari penghitungan data siklus I diperoleh hasil 86,67%.

Sedangkan dari penghitungan observasi guru pada siklus II diperoleh hasil 100%.

Observasi terhadap kemampuan anak didik dan guru dalam siklus II ini, peneliti melakukan observasi sesuai dengan format yang telah dibuat. Hal ini ditujukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang perkembangan proses pembelajaran yang terjadi di kelas.

4) Tahap Refleksi

Peneliti mendiskusikan apa yang sudah dilakukan dan apa yang terjadi di kelas penelitian dengan kolaborator. Pada pelaksanaan siklus II, didapat hasil penghitungan anak adalah 86,67% dan guru adalah 100%. Berdasarkan penghitungan tersebut, maka dapat dikatakan sudah mencapai ketuntasan, karena :

a. Guru mampu menyampaikan materi secara detail dan menyeluruh
b. Anak mudah memahami permainan dan tertarik dengan permainan
c. Arena permainan yang nyaman dan luas karena diakukan di halaman sekolah sendiri
d. Pemasangan ekor pada anak dengan cara dimasukkan ke dalam celana sehingga tidak mudah lepas
e. Teknis kegiatan yang mengalami perubahan, yaitu dengan membagi anak menjadi dua kelompok yaitukelompok pengejar dan kelompok yang memakai ekor, sehingga permainan menjadi hidup.

Untuk menguji hasil yang diperoleh dari penelitian apakah akan tetap meningkat atau semakin menurun, maka peneliti merencanakan pelaksanaan siklus III.

d. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Setelah memperhatikan keberhasilan pada siklus II maka peneliti dan kolaborator merencanakan siklus III demi mencapai hasil yang lebih maksimal

lagi. Adapun pelaksanaan pada siklus III adalah sebagai berikut :

Waktu Pelaksanaan	:	Jum'at, 20 Mei 2016
Tema	:	Air, api, udara
Sub Tema	:	Api
Perlengkapan	:	Ekor dari tali

a) Tahap Perencanaan

1) Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta instrumen penilaian unjuk kerja anak
2) Guru menyiapkan perlengkapan permainan yaitu ekor dari tali, rafia dan tiang untuk batas area

b) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan, yaitu sebagai berikut:

1) Guru mengajak anak bermaian di luar ruangan
2) Guru mengajak anak menyiapkan area permainan dengan tiang dan tali sebagai pembatas
3) Guru menawarkan pada anak siapa yang akan bermain pertama yaitu 7 anak yang memakai ekor dan 2 anak pengejar
4) Permainan dimulai
5) Guru mengamatianak
6) Guru menyiapkan instrument penilaian

c) Tahap Observasi

Berdasarkan pengamatan, anak didik sudah mapu bermain sendiri dengan benar tanpa perlu dimotivasi lagi (inisiatif anak sendiri). Dan semakin menyenangi permainan.Anak menjadi lebih aktif dalam berlari untuk mengejar teman.

Pada pertemuan siklus III didapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan anak didik sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung. Sehingga dari penghitungan data siklus I diperoleh hasil 96,67%.

Sedangkan dari penghitungan observasi guru pada siklus II diperoleh hasil 100%.

Observasi terhadap kemampuan anak didik dan guru dalam siklus III ini, peneliti melakukan observasi sesuai dengan format yang telah dibuat. Hal ini ditujukan untuk mengetahui dan memperoleh

gambaran tentang perkembangan proses pembelajaran yang terjadi di kelas.

d) Tahap Refleksi

Peneliti mendiskusikan apa yang sudah dilakukan dan apa yang terjadi di kelas penelitian dengan kolaborator. Padapelaksanaan siklus III, didapat hasil penghitungan anak adalah 96,67% dan guru adalah 100%. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pengamatan pada siklus III, peneliti mengadakan refleksi tindakan yang telah dilakukan siklus ini bahwa sudah mengalami peningkatan yang sangat memuaskan, maka penelitian tidak melanjutkan pada siklus berikutnya.

2. **Pembahasan dan Pengambilan Simpulan**

a. Pembahasan

1) Siklus I

Berdasarkan analisis hasil pengolahan data yang dibuat sendiri oleh peneliti dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus I sudah baik, walaupun guru sudah berusaha namun masih banyak kelemahan-kelemahan diantaranya bebeapa anak tidak tertarik dengan permainan dan masih malu-malu, arena permainan yang kurang nyaman dan kurang luas sehingga membatasi pergerakan anak, pemasangan ekor yang kurang sesuai dengan tujuan permainan sehingga ekor mudah lepas. Begitu pula hasil belajar anak belum sesuai dengan harapan.Namun dengan adanya permainan injak ekor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam hal berlari dan melompat.Pada pertemuan berikutnya guru melanjutkan kegiatan yang telah dicapai dan berupaya mengatasi kendala yang masih ada.

2) Siklus II

Pada siklus II dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukkan peningkatan dan telah mencapai ketuntasan. Guru berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Sehingga dengan adanya permainan injak ekor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam hal berlari dan melompat.Demi memperoleh hasil yang lebih

maksimal, maka peneliti melaksanaka siklus III.

3) Siklus III

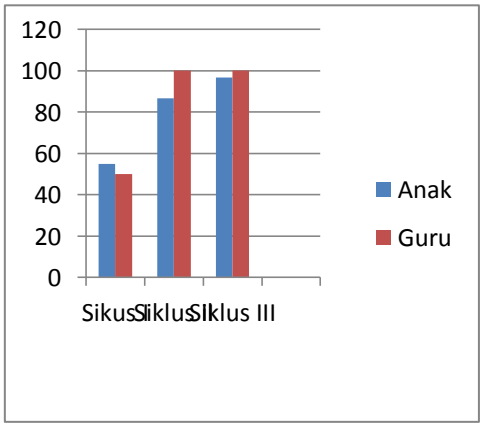
Hasil yang diperoleh pada siklus III mengalami peningkatan yang sangat memuaskan.Secara umum anak dapat berlari, melompat serta mampu memahami aturan dalam permainan.

b. Pengambilan Simpulan

Dari hasil pembahasan siklus I, siklus II, siklus III didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Penghitungan Tiap Siklus dalam Pembelajaran Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Injak Ekor

Siklus	Hasil	
	Anak	Guru
I	55%	50%
II	86,67%	100%
III	96,67%	100%



Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Penghitungan Tiap Suklus dalam Pembelajaran

Dari tabel 4.7 dan diagram batang 4.1 di atas maka terlihatlah peningkatan hasil anak maupun guru pada siklus I, II dan siklus III. Sehingga hipotesis yang berbunyi " Melalui penerapan permainan injak ekor dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TKIT Assiraaj Kec. Tanjunganom Kab. Nganjuk" diterima karena terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak.

IV. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut: melalui penerapan permainan injak ekor dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TKIT Assiraaj Kec. Tanjunganom Kab. Nganjuk, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berlari dan melompat dengan baik.

2. Saran-saran untuk Tindakan Selanjutnya

Saran-saran dari hasil penelitian ini, ditujukan pada:

1. Kepala sekolah

Diharapkan kepala sekolah ikut mendukung kegiatan yang melatih motorik kasar melalui permainan injak ekor di luar kelas agar anak tidak jenuh saat sekolah.

2. Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan sebagai suatu alternatif dalam meningkatkan kemampuan

dasar anak, khususnya kemampuan motorik kasar anak karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi anak, maka diharapkan kegiatan ini dapat berkesinambungan dalam upaya pengembangan kemampuan motorik kasar sehingga apa yang diharapkan guru tercapai.

3. Orang tua

Orang tua diharapkan juga ikut melakukan permainan injak ekor ini di rumah bersama anak untuk mempererat hubungan anatar anak dan orang tua serta melatih motorik kasar anak utamanya.

4. Peneliti lain

Peneliti menyadari kekurangan pada penelitian ini, maka diharapkan peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan penelitianya untuk disempurnakan.

V. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Depdiknas. *Perkembangan Motorik Kasar di Taman Kanak-Kanak.* 2008. Departemen Pendidikan Nasional. (Online), tersedia: http://www.ditptksd.go.id /download, Unduh 27 November 2015.

Hasibuan, Rachma. 2015. *Modul PLPG (Pendidikan Latihan Profesi Guru).* Surabaya: Penerbit Universitas Negeri Surabaya.

KPI, BPPAUDNI Regional II. 2012. *Mengenal Sentra dan Lingkaran plus Anak Berkebutuhan Khusus.* Surabaya: Pustaka BPPAUDNI Regional II.

Kumalasari, Nur. 2015. *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Tali pada Anak Kelompok A TK Kusuma Bakti Gayam Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015.* Skripsi.Tidak dipublikasikan. Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNP Kediri. (Online), tersedia :http://simki.unpkediri.ac.id/detail.php?npm=11.1.01.11.0052 Unduh 27 November 2015.

Moertiningdijah, Eny. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Membuat Kolase Dengan Koran Bekas Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2013/201*.Skripsi.Tidak dipublikasikan. Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNP Kediri.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (Online), tersedia: https://drive.google.com/file/d/0B-1xIqIGe4j8NFlfMFZvRHZ5SG8/view?pref=2&pli=1, Unduh 27 November 2015.

Pratiwi, Yhana dan Kristanto. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (KeseimbanganTubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal Penelitian PAUDIA. (Online), tersedia: http://e-jurnal.vpgrismg.ac.id/index.php/paudia/article/download, Unduh 27 November 2015.

Prihaningsih dkk. 2007. *Model Outbound Anak Usia Dini*. Surabaya: Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BPPLSP).

Romawati, Sri. 2012. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Metode Outbond di PAUD Assiraaj Desa Kedungrejo Kecamatan Tanjunganom Tahun Pelajaran 2011/ 2012*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Jember: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Jember.

Sujiono, Bambangdkk. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka

Suyadi & Ulfah, Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suyadi dkk. 2010. *Psikologi 2Belajar PAUD*. Yogyakarta: PEDAGOGIA.

Kediri, 16 Agustus 2016

Pembimbing I

Dema Yulianto, M.Psi.
NIDN. 0710078203

Pembimbing II

Anik Lestariningrum, M.Pd.
NIDN. 0708027803