MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN MESIN BERPUTAR PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BANGGLE KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL PENELITIAN

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

OLEH:
HENDA GESTI KURNIAWATI
NPM: 12.1.01.11.0070

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

Skripsi oleh :

HENDA GESTI KURNIAWATI
NPM. 12.1.01.11.0070

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN MESIN BERPUTAR PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BANGGLE KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 19 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi	**ITOT BIAN RAHARJO, S.Pd., M.M**
NIDN. 0701038303	NIDN. 0718118401

Skripsi oleh :

HENDA GESTI KURNIAWATI
NPM. 12.1.01.11.0070

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN MESIN BERPUTAR PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 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 : 4 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi :
2. Penguji I : VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi :
3. Penguji II : ITOT BIAN RAHARJO, S.Pd., M.M :

Mengetahui
Dekan FKIP UN PGRI KEDIRI

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN MESIN BERPUTAR PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BANGGLE KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

HENDA GESTI KURNIAWATI
NPM. 12.1.01.11.0070

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

hendagesti@gmail.com
ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi dan ITOT BIAN RAHARJO, S.Pd., M.M

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok A TK Dharma Wanita Banggle Tahun Pelajaran 2015/2016 masih rendah, hal ini disebabkan karena aktivitas fisik yang diberikan oleh guru kurang bervariasi, membuat anak didik juga kurang berminat dalam kegiatan motorik kasar dan kegiatan pembelajaran yang disajikan kurang memasukkan unsur permainan, sehingga kegiatannya monoton dan tidak menarik bagi anak.

Rumusan permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah ”Apakah permainan Mesin Berputar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Banggle Tahun Pelajaran 2015/2016?”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian 15 anak kelompok A TK Dharma Wanita Banggle yang terdiri dari 7 anak didik laki-laki dan 8 anak didik perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), lembar observasi guru dan lembar penilaian untuk anak.

Simpulan hasil penelitian ini adalah bahwa permainan Mesin Berputar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Banggle Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak dari pra tindakan sebesar 20%, pada siklus I mencapai ketuntasan sebesar 26,67%, siklus II meningkat sebesar 53,33% dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 86,67%.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, peneliti mengajukan saran kepada: 1) Kepala sekolah hendaknya dapat lebih membantu guru dalam menyediakan tempat atau halaman yang luas dalam menunjang peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak, 2) Guru TK, hendaknya dalam kegiatan pengembangan motorik kasar pada anak dilakukan dengan kegiatan permainan Mesin Berputar, karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak, 3) Bagi peneliti selanjutnya, untuk dapat membuat penelitian yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak melalui kegiatan permainan Mesin Berputar.

Kata Kunci : fisik motorik kasar, permainan mesin berputar

I. PENDAHULUAN

Perkembangan motorik anak itu terbagi menjadi dua bagian yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar gerak tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi otot-otot anak yang membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari bahkan dapat melakukan hal-hal yang lebih sulit, seperti bermain sepeda roda dua. Pergerakan anggota tubuh anak saat bermain mempunyai banyak manfaat untuk pertumbuhan aspek-aspek kemampuan anak lainnya. Selain itu, meningkatkan keterampilan gerak dan fisik anak akan berperan penting untuk menjaga kesehatan tubuh anak (Sujiono, 2012: 1).

Untuk mengoptimalkan hasil belajar pengembangan fisik motorik kasar pada anak, diperlukan pendekatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain, anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi belajar secara menyenangkan. Selain itu, bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan. Dengan menggunakan permainan Mesin Berputar, dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar kelompok. Selain itu, anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.

Dalam pembelajaran pengembangan motorik kasar guru sering dihadapkan pada suatu persoalan yang berkaitan dengan hasil kegiatan pada anak dimana hasil tersebut tidak sesuai dengan harapan guru. Berdasarkan pengamatan peneliti pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Banggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak belum meningkat, terbukti dari data yang diperoleh peneliti dari 15 siswa ada 0 anak yang mendapatkan bintang 4 (★★★★), 3 anak yang mendapat bintang 3 (★★★), 5 anak mendapatkan bintang 2 (★★), 7 anak mendapatkan bintang 1(★). Hal ini karena aktivitas fisik yang

diberikan oleh guru kurang bervariasi, membuat anak didik juga kurang berminat dalam kegiatan motorik kasar dan kegiatan pembelajaran yang disajikan kurang memasukkan unsur permainan, sehingga kegiatannya monoton dan tidak menarik bagi anak.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang permainan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak melalui permainan Mesin Berputar, karena dengan permainan Mesin Berputar tersebut dapat menstimulasi aspek motorik kasar, melatih ketahanan, ketepatan, kecepatan, kelincahan, dan keseimbangan. Permainan ini juga menyenangkan karena kegiatannya berupa permainan sehingga anak tidak merasa bosan untuk bermain.

Dengan bermain permainan Mesin Berputar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar pada anak. Oleh karena itu, peneliti berusaha melakukan penelitian dengan judul **"Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Mesin Berputar pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Banggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016"**.

I. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Motorik Kasar

Menurut Sujiono (2007: 13), motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda dua, roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Bahkan, ada juga anak yang dapat melakukan hal-hal yang lebih sulit, seperti jungkir balik dan bermain sepatu roda.

Menurut Siti Aisyah (2008: 4.42), motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya, kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh didukung dengan pertumbuhan

otot dan tulang yang kuat, memungkinkan anak mampu melakukan hal-hal, seperti meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki.

B. Pengertian Bermain

Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa (Moeslichatoen, 2004: 24).

Menurut Rini Hildayani (2005: 4.3), bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya. Jadi, apapun yang kegiatan yang dilakukan, selama membuat anak merasa senang, dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak, dapat dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat permainan, dilakukan di mana saja, kapan saja.

C. Permainan Mesin Berputar

Permainan Mesin Berputar merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Permainan ini merupakan permainan tanpa mempergunakan alat dalam pelaksanaannya. Permainan ini tersusun atas dua kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak atau lebih. Semakin banyak anggota kelompok, maka semakin luas tempat yang digunakan. Permainan ini membutuhkan kerjasama antar anggota kelompok.

D. Kerangka Berfikir

Dalam kegiatan pembelajaran di TK Dharma Wanita Banggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri terdapat suatu masalah yaitu kemampuan motorik kasar pada anak belum meningkat secara optimal. Untuk itu, peneliti mencoba mengatasi permasalahan tersebut melalui permainan Mesin Berputar.

Permainan Mesin Berputar dapat melatih anak untuk menggerakkan otot-otot kasarnya. Melalui bermain, anak dapat belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya. Bagi anak-anak permainan Mesin Berputar merupakan salah satu permainan yang membutuhkan kecepatan, ketepatan, kelincahan, keseimbangan dan kerjasama. Permainan ini juga merupakan salah satu permainan untuk melenturkan otot-otot besar

yang tingkat kesulitannya disesuaikan dengan usia anak.

II. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan *Setting* Penelitian

Penelitian ini dilakukan di: TK Dharma Wanita Banggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri

Kelompok : A (usia 4-5 tahun)

Alamat : Jln. Tambangan No.67 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri

Jumlah siswa: 15 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas kolaboratif. Model kolaboratif digunakan dalam penelitian karena diperlukan bantuan seorang kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung. Model rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan ialah model penelitian tindakan oleh Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2008: 16), yang menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yaitu: Perencanaan atau *planning*, Tindakan atau *acting*, Pengamatan atau *observing*, Refleksi atau *reflecting*.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Diperlukan

a. Data tentang kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Banggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016.

b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan.

2. Tehnik dan Instrumen yang Digunakan

a. Unjuk Kerja

Teknik penilaian menggunakan tanda simbol bintang (★), kriteria penilaiannya yaitu:

1) Anak mendapat bintang (★★★★) empat, jika anak sangat cepat berlari dan mampu menggandeng tangan teman dengan sangat tepat ketika berlari dalam melakukan permainan Mesin Berputar.

2) Anak mendapat bintang (★★★) tiga, jika anak cepat dalam berlari dan mampu menggandeng tangan teman dengan tepat ketika berlari dalam melakukan permainan Mesin Berputar.

3) Anak mendapat bintang (★★) dua, jika anak kurang cepat dalam berlari dan belum mampu menggandeng tangan teman dengan tepat ketika berlari dalam melakukan permainan Mesin Berputar.
4) Anak mendapat bintang (★) satu, jika anak belum mampu melakukan permainan Mesin Berputar.

b. Observasi

Penilaian terhadap Guru selaku peneliti digunakan sebagai acuan pada saat peneliti mengadakan proses pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat atau belum.

D. Teknik Analisis Data

Dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$\mathbf{P} = \frac{f}{N} \mathbf{x\ 100\%}$$

Keterangan :

P = Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

F = Jumlah anak yang berhasil mendapatkan bintang tertentu

N = Jumlah anak keseluruhan

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya diinterperstasikan ke dalam 4 tingkatan, sebagai berikut:

1. Kriteria sangat baik, yaitu apabila nilai antara 85% - 100%
2. Kriteria baik, yaitu apabila nilai antara 71% - 84%
3. Kriteria cukup, yaitu apabila nilaiantara 65 % - 70%
4. Kriteria kurang baik, yaitu apabila nilai antara 51%-64%
5. Kriteria sangat kurang , yaitu apabila nilai antara 0%-50%

E. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 10 Mei 2016

Siklus II : 21 Mei 2016

Siklus III : 28 Mei 2016

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Tentang *Setting* Penelitian

Penelitian di laksanakan di TK DHARMA WANITA BANGGLE Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri pada semester II pada bulan Mei Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan materi kegiatan bidang pengembangan fisik motorik kasar.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A dengan jumlah anak didik sebanyak 15 anak, yang terdiri dari 7 anak didik laki-laki dan 8 anak

didik perempuan. Sekolah tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena TK DHARMA WANITA BANGGLE Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri merupakan tempat peneliti bertugas sehingga diyakini peneliti mengetahui dengan baik kondisi siswa tersebut.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

   Hari/Tanggal: Selasa/10Mei 2016

   Hasil dari pelaksanaan tindakan dari siklus I adalah sebagai berikut:

No	Nama Subjek yang dinilai	Kemampuan Motorik Kasar dalam Permainan Mesin Berputar				Kriteria Ketuntasan Minimal 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Belum Tuntas	Tuntas
1	Asyafa			√			√
2	Asyifa		√			√	
3	Lia	√				√	
4	Velda	√				√	
5	Dinda. F	√				√	
6	Dinda. T		√			√	
7	Nita			√			√
8	Dinara		√			√	
9	Roby		√			√	
10	Willy	√				√	
11	Vian		√			√	
12	Alvin			√			√
13	Putra	√				√	
14	Nanda		√			√	
15	Ischa			√			√
Jumlah		5	6	4	0	11	4
Prosentase (%)		33,33 %	40 %	26,67 %	0	73,33%	26,67%

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (★) sebesar 33,33% atau sebanyak 5 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang dua (★★) sebesar 40% atau sebanyak 6 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga (★★★) sebesar 26,67% atau sebanyak 4 anak dan belum terdapat anak yang mendapatkan bintang empat.

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan permainan Mesin Berputar pada siklus I ini diperoleh data tentang tingkat keberhasilan kemampuan motorik kasar pada anak sebesar 26,67%, tetapi belum menunjukkan tingkat keberhasilan minimal yaitu 75%. Kemampuan motorik kasar pada anak masih diperoleh nilai di bawah standar keberhasilan dikarenakan anak didik masih baru mengenal permainan Mesin Berputar. Saat permainan berlangsung anak didik masih belum paham akan aturan-aturan dan cara-cara permainan.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

   Hari/Tanggal: Sabtu/21 Mei 2016

   Hasil dari pelaksanaan tindakan dari siklus II adalah sebagai berikut:

No	Nama Subjek yang dinilai	Kemampuan Motorik Kasar dalam Permainan Mesin Berputar				Kriteria Ketuntasan Minimal 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Belum Tuntas	Tuntas
1	Asyafa				√		√
2	Asyifa			√			√
3	Lia		√			√	
4	Velda	√				√	
5	Dinda. F		√			√	
6	Dinda.		√			√	

	T						
7	Nita			√			√
8	Dinara				√		√
9	Roby		√			√	
10	Willy	√				√	
11	Vian			√			√
12	Alvin			√			√
13	Putra		√			√	
14	Nanda			√			√
15	Ischa			√			√
Jumlah		2	5	6	2	7	8
Prosentase (%)		13,33 %	33,33 %	40 %	13,33 %	46,67 %	53,33 %

Berdasarkan Tabel di atas menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak pada siklus II menunjukkan peningkatan dari kondisi pada siklus I. Pada siklus II terdapat prosentase jumlah anak yang mendapatkan bintang satu bintang (★) sebesar 13,33% atau sebanyak 2 anak, prosentase jumlah anak yang mendapatkan bintang dua (★★) sebesar 33,33% atau sebanyak 5 anak, sedangkan prosentase jumlah anak yang mendapatkan bintang tiga (★★★) sebesar 40% atau sebanyak 6 anak dan terdapat prosentase jumlah anak yang mendapatkan bintang empat (★★★★) yaitu sebesar 13,33% atau sebanyak 2 anak.

Adapun hasil Refleksi pada siklus II, Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan permainan Mesin Berputar pada siklus II ini diperoleh data tentang tingkat keberhasilan kemampuan motorik kasar pada anak sebesar 53,33%, tetapi belum menunjukkan tingkat keberhasilan minimal yaitu 75%.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Pada Siklus III

Hari/Tanggal: Sabtu/28 Mei 2016

Hasil dari pelaksanaan tindakan dari siklus III adalah sebagai berikut:

No	Nama Subjek yang dinilai	Kemampuan Motorik Kasar dalam Permainan Mesin Berputar				Kriteria Ketuntasan Minimal 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Belum Tuntas	Tuntas
1	Asyafa				√		√
2	Asyifa			√			√
3	Lia			√			√
4	Velda			√			√
5	Dinda. F			√			√
6	Dinda. T			√			√
7	Nita			√			√
8	Dinara				√		√
9	Roby			√			√
10	Willy		√			√	
11	Vian			√			√
12	Alvin				√		√
13	Putra		√			√	
14	Nanda				√		√
15	Ischa				√		√
Jumlah		0	2	8	5	2	13
Prosentase (%)		0	13,33 %	53,33 %	33,33 %	13,33%	86,87%

Berdasarkan tabel di atas, sudah tidak ada anak yang mendapatkan bintang satu (★) namun masih terdapat prosentase jumlah anak yang mendapatkan bintang dua (★★) sebesar 13,33% atau sebanyak 2 anak, sedangkan prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga (★★★) sebesar 53,33% atau sebanyak 8 anak dan terjadi peningkatan jumlah anak yang mendapatkan bintang empat (★★★★) yaitu sebesar 33,33%

atau sebanyak 5 anak. tingkat keberhasilan pada siklus III sebesar 86,67%, sehingga pelaksanaan tindakan siklus III ini dikatakan berhasil.

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan motorik kasar pada anak melalui permainan Mesin Berputar Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri pada siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Pelaksanaan Siklus	Hasil Penilaian						
	★	★★	★★★	★★★★	Jumlah	Tuntas	Belum Tuntas
Pra Tindakan	46,67%	33,33 %	20%	-	100%	20%	80%
Siklus I	33,33 %	40%	26,67%	-	100%	26,67%	73,33%
Siklus II	13,33%	33,33 %	40%	13,3 3%	100%	53,33 %	46,67%
Siklus III	-	13,33%	53,33 %	33,3 3%	100%	86,67%	13,33%

Seperti yang dijelaskan pada Tabel di atas bahwa peningkatan prosentase kemampuan motorik kasar pada anak melalui permainan Mesin Berputar meningkat dari pra tindakan sebesar 20%, siklus I sebesar 26,67% dengan nilai peningkatan sebesar 6,67%, siklus II sebesar 53,33% dengan nilai peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 26,66% dan siklus III sebesar 86,67% dengan nilai peningkatan 33,34%.

Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan permainan Mesin Berputar berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%.

Dengan demikian, maka hipotesis tindakan yang berbunyi melalui permainan Mesin Berputar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Banggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016 ***Diterima*.**

D. Kendala dan keterbatasan

Kendala yang dialami pendidik yaitu terbatasnya halaman kelas. Halaman sekolah kurang luas, sehingga anak-anak kurang leluasa dalam melakukan permainan Mesin Berputar.

Keterbatasan dalam penelitian ini hanya sedikit yaitu keterbatasan waktu, karena dalam lembaga TK Dharma Wanita Banggle memiliki program pendidikan atau kurikulum yang bukan hanya meningkatkan motorik kasar pada anak saja, melainkan juga memiliki program pembelajaran agama, moral, sosial emosional dan bahasa serta kognitif atau daya pikir.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan permainan "Mesin Berputar" dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Banggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian diterima.

Saran kepada Kepala sekolah hendaknya dapat lebih membantu guru dalam menyediakan tempat atau halaman yang luas.

Disarankan bagi guru Taman Kanak-kanak hendaknya dalam kegiatan pengembangan motorik kasar pada anak dilakukan dengan kegiatan permainan Mesin Berputar.

Bagi peneliti selanjutnya keterampilan motorik kasar pada anak merupakan aspek yang penting bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat penelitian untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak melalui kegiatan permainan Mesin Berputar ini.

DAFTAR PUSTAKA

1) Aisyah, Siti, dkk., 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
2) Ardy, Novan & Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Yogyakarta: Ar-russ Media.
3) Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
4) Danim, Sudarwan. 2010. *Perkembangan Peserta Didik.* Bandung: Alfabeta.
5) Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
6) Dewi Andani, Indah. 2015. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Ular Naga pada Kelompok B Di TK TAM NU 07 Penaruban Waleri Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Weleri: Universitas PGRI Semarang.
7) Hildayani, Rini, dkk., 2005. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.
8) Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
9) Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Rineka Cipta.
10) Montolalu, B.E.F.,dkk., 2005. *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.
11) Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
12) Sujiono, dkk., 2007. *Metode Pengembangan Fisik.* Jakarta: Universitas Terbuka.
13) Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
14) Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Mengajar dengan Portofolio*. Jakarta: PT Indeks.
15) Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
16) Waseso, Iksan.,dkk., 2007. *Evaluasi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

17) Depdiknas. 2007. *Fungsi Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
18) http://www.m-edukasi.web.id/2013/08/penilaian-unjuk-kerja-siswa.html (diakses pada tanggal 27 Januari 2016 pukul 19:45 WIB).
19) http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.co.id/2013/12/cara-melakukan-observasi-pengamatan.html (diakses pada tanggal 27 Januari 2016 pukul 19:43WIB).

Kediri, 4 Agustus 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi	**ITOT BIAN RAHARJO, S.Pd., M.M**
NIDN. 0701038303	NIDN. 0718118401