MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN "AWAS ULAR" PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 KEBONDUREN KECAMATAN PONGGOK KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Artikel Penelitian

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Kesarjanaan (Sarjana Pendidikan S-1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri

OLEH :

WASTI ARTIWI
NPM :13.1.01.11.0568 P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

WASTI ARTIWI
NPM. 13.1.01.11.0568 P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN "AWAS ULAR" PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 KEBONDUREN KECAMATAN PONGGOK KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

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

Tanggal : 23 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Hanggara Budi Utomo, M.Pd.M.Psi	Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi
NIDN. 0720058503	NIDN. 0701038303

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

WASTI ARTIWI
NPM. 13.1.01.11.0568 P

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN "AWAS ULAR" PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 KEBONDUREN KECAMATAN PONGGOK KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Telah dipertahankan di depan Panitia ujian/ Sidang Skripsi

Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal : 30 Maret 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi
3. Penguji II : Hanggara Budi Utomo, M.Pd.M.Psi

Mengetahui
Dekan FKIP

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

iii

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN "AWAS ULAR" PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 02 KEBONDUREN KECAMATAN PONGGOK KABUPATEN BLITAR TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

WASTI ARTIWI
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 No. Telp (0354) 776706 Kediri 64112

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pada saat anak-anak diajak melakukan kegiatan pembelajaran motorik kasar di luar kelas anak kurang antusias karena kegiatan yang diberikan adalah kegiatan yang monoton, tidak menarik dan kurang menyenangkan bagi anak.

Permasalahan Peneliti telah dikemukakan dan dibatasi ruang lingkupnya maka peneliti ini dapat merumuskan "Apakah permainan "Awas Ular" dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Ponggok Blitar. Adapun indikatornya keberhasilan tindakan adalah kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan penelitian lebih baik dari pada kemampuan motorik kasar anak sebelum dilakukan tindakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak Kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Ponggok Blitar. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), Instrumen pengumpulan data (Alat Penilaian Perkembangan Anak).

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: kegiatan permainan "Awas Ular" melalui media dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar.

Kata Kunci : Permainan"Awas Ular", MeningSkatkan Kemampuan Motorik Kasar

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat berpengaruh bagi perkembangan manusia, karena pada masa ini merupakan usia "Golden Age" dikatakan masa emas karena pada usia ini anak dapat dengan mudah menerima berbagai stimulasi dalam seluruh aspek perkembangan.

Oleh karena itu stimulasi yang tepat sangat diperlukan agar anak usia dini dapat mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal,misalnya kecepatan dalam berlari seorang anak akan bertambah sesuai dengan pertumbuhan usianya. Salah satu pertumbuhan pada anak TK yang berkembang pesat adalah kemampuan fisik atau motoriknya.

Berdasakan hasil observasi pada anak didik kelompok A TK Dharma Wanita 02 kebonduren ponggok blitar dalam perkembangan motorik kasar dinilai kurang diminati anak dengan alasan tidak bisa dan takut terpeleset atau terjatuh, terlebih jika alat/bahan untuk bermain kurang menarik minat anak, oleh karena itu, kali ini bermain awas ular diharapkan dapat menarik minat anak dan akan muncul kreatifitas imajinasi dan fantasi anak dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas, ada beberapa alternatif pemecahannya yaitu penggunaan media pembelajaran, strategi pembelajaran melalui bermain dan metode pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran anak akan lebih tertarik pada kegiatan yang diberikan oleh guru karena mereka akan merasa senang. Strategi pembelajaran melalui bermain adalah alat yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan atau potensi yang dimiliki anak secara optimal melalui bermain. Dengan bermain anak dapat melakukan gerakan bebas sesuai dengan keinginan mereka tanpa ada beban dan mereka merasa sangat senang.

Pada kesempatan ini peneliti ingin berinovasi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui suatu permainan yang atraktif serta menggunakan media yang menarik dan menggugah rasa petualangan. Permainan ini memberi kesempatan anak untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Mengetahui kekuatan, kelemahan, kemampuan, minat dan kebutuhannya, juga memberikan peluang untuk berkembang seutuhnya secara fisik, kognitif, bahasa dan perilaku. Memotivasi anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan "Awas Ular" Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti dapat teridentifikasi masalah yaitu pada saat anak diajak melakukan kegiatan pembelajaran motorik kasar diluar kelas anak masih kurang antusias karena kegiatan yang diberikan adalah kegiatan yang monoton dan rendahnya minat anak dalam kegiatan motorik kasar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Ponggok Blitar tahun pelajaran 2014/2015.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dilakukan dikelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Ponggok Blitar pada semester 1 tahun pelajaran 2014/2015 melalui permainan "Awas Ular" untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dapat dirumuskan: "Apakah permainan "Awas Ular" dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar?".

Adapun indikator keberhasilan tindakannya adalah: kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan lebih baik dari pada kemampuan motorik kasar anak sebelum dilakukan tindakan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui melalui permainan "Awas Ular" dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu : manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Secara Teoritis
   a. Salah satu bahan acuan penelitian di bidang pengembangan kemampuan motorik kasar.
   b. Salah satu kajian untuk penulisan ilmiah berkenaan dengan pengembangan motorik kasar anak melalui permainan.
2. Secara Praktis
   a. Bagi anak, dapat menarik anak aktif dalam kegiatan pengembangan motorik kasar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
   b. Bagi sekolah, mempunyai sumber daya manusia yang berkompetensi, sehingga akan cepat berkembang dan tercapai fisi misinya.
   c. Bagi guru, dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan metode bermain dan media yang menarik, sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan.

.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : Kegiatan permaianan "Awas Ular" dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak (Sujiono, 2008).

Gerak motorik kasar menurut (Suyadi,2010) adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Pendapat lain menurut (Sujiono,2005) mengatakan 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. Motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usianya (age appropriateness). Orang dewasa tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak.Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya untuk dilakukan,misalnya seorang anak usia 6 bulan belum siap duduk sendiri,maka orang dewasa tidak perlu memaksakan dia duduk disebuah kursi. Pada masa kanak - kanak kemampuan motorik berkembang sejalan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak.

b. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar

Menurut Sujiono (2012) pengembangan kemampuan motorik kasar anak mempunyai tujuan dan fungsi sebagai berikut:

1. Menentukan keterampilannya dalam bergerak.
2. Untuk menguatkan dan melenturkan otot-otot tubuh anak.
3. Melatih keseimbangan anak.
4. Untuk memupuk minat dan rasa percaya diri serta perasaan mampu melakukan berbagai kegiatan motorik yang sesuai untuk anak usia dini.
5. Meningkatkan konsentrasi dan sensitivitas anak.
6. Mengembangkan kecerdasan anak karena dapat merangsang otak melalui gerakan aliran atau peredaran darah yang lancar yang dapat mengalirkan oksigen ke otak, sehingga syaraf-syaraf otak dapat berkembang.
7. Untuk kelincahan dan ketangkasan gerakan anak
8. Sebagai alat untuk menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.
9. Meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Motorik Kasar

Menurut Sujiono (2012) faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan motorik kasar adalah Kematangan, urutan, latihan, motivasi, pengalaman.

d. MetodePengembangan Kemampuan Motorik Kasar

Sujiono (2008) mengatakan bahwa metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, metode yang dipilih guru berdasarkan strategi kegiatan yang dipilih dan ditentukan. Metode juga merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Ada beberapa metode pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan motorik anak yaitu : Metode Demonstrasi, Metode Karya Wisata, Metode proyek, Metode Pemberian Tugas dan Metode Bermain.

e. Media Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak TK

Ketrampilan motorik setiap orang pastinya berbeda. Tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Memperhatikan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya.

Sujiono (2007:3) mengemukakan bahwa unsur-unsur kesegaran jasmani meliputi kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelenturan, koordinasi, ketepatan dan keseimbangan. Lebih lanjut Sujiono (2007:13) menyatakan bahwa gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian tubuh, dan memerlukan tenaga yang cukup besar.

2. Permainan Motorik Kasar

a. Pengertian Permainan/Bermain

Bermain adalah merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Muchsin, 2009:9). Piaget dalam Mayesti (1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang

dan menimbulkan keputusan bagi diri seseorang.

Selanjutnya Dockett dan Fleer dalam Yuliani (2009:1.44) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangan kemampuan dirinya.

b. Permainan "Awas Ular"

Menurut Mudjiran (2010). Permainan "Awas Ular" (dalam basa jawa) merupakan permainan tradisional dengan media garis melingkar atau segi empat. Permainan "Awas Ular" adalah salah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak yang ada didesa atau dikota-kota dan biasanya dimainkan waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya ditanah lapang atau halaman rumah yang luas. Lebih menarik lagi apabila dimainkan dibawah cahaya rembulan. Permainan biasa dimainkan 5 sampai 10 anak biasanya juga lebih dan dimainkan oleh anak perempuan dan laki-laki biasanya usia 5-12 tahun. Permainan ini menggunakan media gambar persegi empat atau lingkaran yang digambar di lapangan maupun di tanah.

B. Kajiaan Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini di temukan adanya kemiripan dengan penelitian yang dilakukan oleh Deviana. Hal tersebut dapat dilihat dalam kajian berikut ini:

Tabel 2.1
Kajian Penelitian Terdahulu

No	Kajian	Deviana
1	Judul	Mengembangkan kemampuan Motorik kasar Melalui Permainan "Awas Ular" pada anak kelompok A TK Pertiwi 01 Kebonduren Kec. Ponggok Kab. Blitar Tahun pelajaran 2011/2012
2	Waktu Penelitian	2 Bulan
3	Tempat Penelitian	PERTIWI 01
4	Siklus	2 Siklus
5	Tehnik pengumpulan Data	Unjuk Kerja Dokumentasi
6	Tehnik Analisis Data	Statistik diskriptif
7	Jumlah Sampel	15 anak

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Deviana menunjukkan adanya peningkatan sebesar 65% kemampuan motorik kasar dengan bermain "Awas Ular" setelah dilakukan tindakan penelitian selama 2 siklus.Anak memiliki daya imajinasi untuk mengeksplorasi yang ada di pikirannya. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran di TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar pada kemampuan motorik kasar masih belum dapat tercapai tujuan pembelajarannya, maka peneliti mengambil tindakan untuk menggunakan permainan "Awas Ular" dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sehingga pada proses pembelajaran anak akan merasa senang dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan "Awas Ular" harus ditata sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran sesuai kurikulum dapat tercapai secara optimal. Dalam proses pembelajaran guru memfokuskan kegiatan pada pengembangan motorik kasar, sehingga permainan dan media yang digunakan dapat menarik perhatian anak agar mau melakukan kegiatan motorik kasar
dengan semangat dan tidak merasa dipaksa. Dengan permainan ini akan menghasilkan kesenangan, memberikan pengalaman yang bermakna dan seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Sabyek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah anak kelompok A yang terdiri dari 15 anak dengan rincian 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan, dan di bimbing oleh 2 guru dan 1 teman sejawat.

a. Lokasi

Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini dilakukan pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar.

b. Waktu

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2014 sampai Maret 2015.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Tim Pelatih Proyek PGSM (1999), PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan (Mukhlis, 2000: 3). Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut :

Bagan Model Kemmis dan Taggart
Sumber : Arikunto, 2008 : 20

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa dalam 1 siklus (satu putaran) meliputi empat langkah yaitu: Perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

1. **Perencanaan *(Planning)***
   Perencanaan ini meliputi mempersapkan diri melalui kegiatan mempersiapkan sarana dan alat peraga yang akan dipergunakan.
2. **Tindakan *(acting)***
   Tindakan pada prinsipnya merupakan realisasi atau penerapan dari yang sudah direncanakan sebelumnya
3. **Pengamatan *(observing)***
   Pengamatan atau observasi dapat dilakukan sendiri oleh peneliti atau kolaborator yang diberi tugas untuk hal itu. Hal-hal yang diamati adalah proses tindakan dalam kegiatan penelitian
4. **Refleksi (*Reflecting*)**
   Refleksi ialah merenungkan hasil penelitian mengenai segala sesuatu yang dilakukan oleh para kolaborator atau partisipan yang terkait penelitian tindakan kelas.

Dalam penelitiaan tindakan kelas (PTK) ini direncanakan dengan tiga siklus. Adapun langkah-langkah yang diambil oleh peneliti pada setiap siklus adalah sebagai berikut.

1. **Siklus I**
   a. **Refleksi Awal**
   Pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi permasalahan dan menganalisis masalah berdasarkan studi awal (pra siklus).
   b. **Perencanaan**
   1. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
   2. Membuat langkah-langkah Pembelajaran berdasarkan RKH.
   3. Menyiapkan alat evaluasi yang terdiri dari lembar observasi keaktifan anak.
   c. **Pengamatan**
   Selama tahap pelaksanaan, peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran dari masing-masing fase. Melaksanakan tugasnya sesuai dengan kegiatannya dengan menggunakan lembar kegiatan anak yang telah disiapkan.
   d. **Refleksi**
   1) Analisis hasil observasi mengenai:
   Keaktifan anak dalam melakukan kegiatan dan hasil tugasnya. Hasil – hasil yang diperoleh dan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan tindakan dipakai sebagai dasar untuk melakukan perencanaan ulang pada siklus berikutnya.
   2) Analisis beberapa kekurangan dari perencanaan, pelaksanaan perbaikan, dan pengamatan. Ketuntasan belajar peserta didik pada setiap siklus disajikan seperti pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Format Ketuntasan Belajar Anak

No	Ketuntasan	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	……	……
2.	Tidak Tuntas	……	……
Jumlah		……	……

2. **Siklus II**
   Pada Siklus kedua dilakukan tahapan – tahapan seperti pada siklus pertama tetapi didahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus pertama, sehingga kelemahan – kelemahan yang terjadi pada siklus pertama tidak terjadi pada siklus kedua.Beberapa indikator keberhasilan pada siklus kedua diharapkan dapat lebih baik dibandingkan siklus pertama.
3. **Siklus III**
   Pada Siklus ketiga dilakukan tahapan – tahapan seperti pada siklus pertama dan kedua tetapi didahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus kedua, sehingga kelemahan – kelemahan yang terjadi pada siklus kedua tidak terjadi pada siklus ketiga. Beberapa indikator keberhasilan pada siklus ketiga diharapkan dapat lebih baik dibandingkan siklus pertama dan kedua.

C. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan penilaian unjuk kerja. Observasi adalah cara yang dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung yaitu untuk mengetahui kemampuan anak melaksanakan semua tahapan permainan yang disediakan, mentaati aturan permainan. Sedangkan unjuk kerja digunakan untuk mengamati apakah indikator pembelajaran motorik kasar dalam RKH sudah tersampaikan. Fokus dari unjuk kerja ini adalah aspek-aspek yang telah ditentukan yaitu kemampuan motorik kasar (indikator dalam kurikulum)

Tabel 3.2
Format Lembar Observasi Guru.

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru menyampaikan apersepsi				
2.	Guru melakukan penggalian informasi awal.				
3.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.				
4.	Guru mengadakan Tanya jawab dengan anak				
5.	Guru memotivasi anak dalam kegiatan permainan				
6.	Guru melakukan kegiatan penutup				

Beri tanda √ sesuai dengan kemampuan guru
Keterangan :
Nilai 1 : Tidak melakukan
Nilai 2 : Melakukan tetapi tidak maksimal
Nilai 3 : Melakukan dengan baik
Nilai 4 : Melakukan dengan baik dan hasil bagus

Tabel 3.3
Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Motorik kasar Anak

No	Nama	Kemampuan Motorik											
		Ketangkasan				Kecepatan				Kekompakan			
		★★★★	★★★	★★	★	★★★★	★★★	★★	★	★★★★	★★★	★★	★
1.	Agil												
2.	Andika												
3.	Fais												
4.	Agus												
5.	Kamila												
6.	Alwi												
7.	Saputra												
8.	Afrila												
9.	Aris												
10.	Hidayatus												
11.	Tamam												
12.	Refli												
13.	Shynta												
14.	Bayu												
15.	Ratna												
Jumlah													

Kriteria penilaian ketangkasan (☆) :
4 : jika ketangkasan dalam permainan "Awas Ular" anak berkembang dengan sangat baik.
3 : jika ketangkasan dalam permainan "Awas Ular" anak sudah berkembang sesuai dengan harapan.
2 : jika ketangkasan dalam permainan "Awas Ular" anak mulai berkembang dengan bantuan.
1 : jika ketangkasan dalam permainan "Awas Ular" anak belum berkembang.

Kriteria penilaian kecepatan (☆):
4 : jika kecepatan dalam permainan "Awas Ular" anak berkembang dengan sangat baik.
3 : jika kecepatan dalam permainan "Awas Ular" anak sudah berkembang sesuai dengan harapan.
2 : jika kecepatan dalam permainan "Awas Ular" anak mulai berkembang dengan bantuan.
1 : jika kecepatan dalam permainan "Awas Ular" anak belum berkembang.

Kriteria penilaian kekompakan (☆) :
4 : jika kekompakan dalam permainan "Awas Ular" anak berkembang dengan sangat baik.
3 : jika kekompakan dalam permainan "Awas Ular" anak sudah berkembang sesuai dengan harapan.
2 : jika kekompakan dalam permainan "Awas Ular" anak mulai berkembang dengan bantuan.
1 : jika kekompakan dalam permainan "Awas Ular" anak belum berkembang.

D. Teknik Analisis Data

Tehnik analisis data penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Kegiatan analisis data menggunakan observasi dan unjuk kerja anak dalam kegiatan permainan "Awas Ular". Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui strategi pembelajaran dengan bermain ada beberapa komponen pada lembar observasi dan penilaian unjuk kerja antara lain:

1. Anak mampu melaksanakan semua permainan
2. Anak mampu mentaati aturan permainan

Tehnik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari penilaian perkembangan anak dalam kemampuan motorik kasar anak sebagai berikut :

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

P : Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
F : Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu
N : Jumlah anak keseluruhan

E. Rencana Jadwal Penelitian

Alokasi penulisan skripsi dan melaksanakan penelitian adalah 6 bulan.

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklus terdapat empat tahap (Suharsini, Arikunto, 2006) yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini ditujukan kepada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar sejumlah 15 anak. Anak terlihat cukup antusias saat peneliti/ guru akan mengajak anak bermain permainan "Awas Ular".

B. Deskripsi Temuan Penelitian

Deskripsi hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berbentuk siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam tiga siklus sebagai berikut :

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Tahapan pertama yang diterapkan dalam PTK yaitu mengembangkan rencana tindakan berdasarkan kepada hasil pengamatan awal yang refleksif. Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan pengamatan awal terhadap situasi kelas dalam konteks situasi kelas secara umum.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

a) Tahap Perencanaan *(Planning)*

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RKH, Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Motori Kasar Anak, menyiapkan media/ alat peraga, Lembar Analisis, lembar observasi dan alat-alat pelajaran yang mendukung.

b) Tahap Pelaksanaan *(Acting)*

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada bulan Januari di TK Dharma Wanita 02 Kebonduren dengan jumlah 15 anak. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana kegiatan harian.

c) Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung teman sejawat / observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Dengan cara melakukan pencatatan pada lembar observasi yang telah disediakan. Pengamatan dilakukan mulai kegiatan awal pemahaman anak pada waktu pembelajaran.Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1
Lembar Hasil Penilaian Observasi Guru Siklus I.

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1	Guru menyampaikan apersepsi.				√
2	Guru melakukan penggalian informasi awal.		√		
3	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.				√
4	Guru mengadakan Tanya jawab dengan anak.				√
5	Guru memotivasi anak dalam kegiatan permainan.			√	
6	Guru melakukan kegiatan penutup.			√	

Tabel 4.2
Lembar Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I

No	Nama	Kemampuan Motorik											
		Ketang kasan				Kecepatan				Kekom pakan			
		★★★★	★★★	★★	★	★★★★	★★★	★★	★	★★★★	★★★	★★	★
1.	Agil		√				√			√			
2.	Andika			√				√			√		
3.	Fais			√				√				√	
4.	Agus		√				√				√		
5.	Kamila	√					√					√	
6.	Alwi			√		√					√		
7.	Saputra		√				√				√		
	Afrila			√				√				√	
9.	Aris	√						√				√	
10.	Hidayat us			√				√			√		
11.	Tamam		√				√				√		
12.	Refli			√				√				√	
13.	Shynta			√					√			√	
14.	Bayu		√				√				√		
15.	Ratna		√			√				√			
Jumlah		2	6	7	0	2	6	6	1	2	7	6	0

Analisis data penelitian kegiatan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan motorik Kasar adalah sebagai berikut :

$$X = \frac{(n \times 4) + (n \times 3) + (n \times 2) + (n}{N \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

1. Perhitungan hasil pengumpulan Ketangkasan bermain "Awas Ular".

$$X = \frac{(2 \times 4) + (6 \times 3) + (7 \times 2) + (0 \times 1)}{15 \times 4}$$

$$= \frac{8 + 18 + 14 + 0}{60} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{60} \times 100\% = 67\%$$

2. Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kemampuan anak dalam kecepatan bermain "Awas Ular"

$$X = \frac{(2 \times 4) + (6 \times 3) + (6 \times 2) + (1 \times 1)}{15 \times 4} \times 100\%$$

$$= \frac{8 + 18 + 12 + 1}{60} \times 100\%$$

$$= \frac{39}{60} \times 100\% = 65\%$$

3. Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kekompakan dalam bermain "Awas Ular"

$$X = \frac{(2 \times 4) + (7 \times 3) + (6 \times 2) + (0 \times 1)}{15 \times 4} \times 100\%$$

$$= \frac{8 + 21 + 12 + 0}{60} \times 100\%$$

$$= \frac{41}{60} \times 100\% = 68\%$$

d) Refleksi *(Reflection)*

Selesai KBM siklus I guru dan observer melakukan diskusi tentang hasil penilaian belajar oleh guru dan pengamatan situasi KBM oleh observer. Hasil diskusi dijadikan bahan penyempurnaan (perencanaan ulang) sebagai berikut:

1. Guru perlu lebih terampil dalam memberikan dorongan pada anak untuk dapat menyelesaikan tugasnya.
2. Media sebaiknya disajikan dengan semenarik mungkin tidak terpaku oleh permainan yang monoton.
3. Menciptakan suasana permainan yang lebih menyenangkan agar anak bisa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.3
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus 1

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosen tase
1.	Tuntas	10 anak	66,25 %
2.	Belum Tuntas	5 anak	3,75%
3.	Jumlah	15 anak	100

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a) Tahap Perencanaan *(Planning)*

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RKH, Lembar Penilaian Unjuk Kerja Anak, media/ alat peraga, lembar Analisis, lembar observasi dan alat-alat pelajaran yang mendukung.

b) Tahap Pelaksanaan *(Acting)*

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada bulan Januari di TK Dharma Wanita 02 Kebonduren dengan jumlah 15 anak. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana kegiatan harian. Pada akhir proses belajar mengajar anak diberi kesempatan untuk bermain "Awas ular".

c) Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung teman sejawat sebagai observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Dengan cara melakukan pencatatan pada lembar observasi yang telah dilakukan disediakan. Pengamatan mulai kegiatan awal pemahaman anak pada waktu pembelajaran.Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4
Lembar Hasil Penilaian Observasi Guru siklus II

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Guru menyampaikan apersepsi.				√
2.	Guru melakukan penggalian informasi awal.			√	
3.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.			√	
4.	Guru mengadakan Tanya jawab dengan anak.				√
5.	Guru memotivasi anak dalam kegiatan permainan				√
6.	Guru melakukan kegiatan penutup.				√

Tabel 4.5
Lembar Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus II

No	Nama	Kemampuan Motorik											
		Ketang kasan				Kecepatan				Kekom pakan			
		☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆
1.	Agil	√				√				√			
2.	Andika		√				√				√		
3.	Fais		√					√				√	
4.	Agus		√				√				√		
5.	Kamila	√					√			√			
6.	Alwi		√					√				√	
7.	Saputra			√		√				√			
8.	Afrila		√				√				√		
9.	Aris		√				√				√		
10.	Hidayatus		√					√				√	
11.	Tamam		√				√				√		
12.	Refli			√				√				√	
13.	Shynta	√					√				√		
14.	Bayu	√				√				√			
15.	Ratna		√				√				√		
Jumlah		4	9	2	0	3	8	4	0	4	7	4	0

Analisis data penelitian kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan "Awas Ular" adalah sebagai berikut :

$$X = \frac{(n \times 4) + (n \times 3) + (n \times 2) + (n \times 1)}{N \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

1. Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan ketangkasan

$$X = \frac{(4 \times 4) + (9 \times 3) + (2 \times 2) + (0 \times 1)}{15 \times 4} \times 100\%$$

$$= \frac{16 + 27 + 4 + 0}{60} \times 100\%$$

$$= \frac{47}{60} \times 100\% = 78{,}3\%$$

2. Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kemampuan anak dalam kecepatan

$$X = \frac{(3 \times 4) + (8 \times 3) + (4 \times 2) + (0 \times 1)}{15 \times 4} \times 100\%$$

$$= \frac{12 + 24 + 8 + 0}{60} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{60} \times 100\% = 73{,}3\%$$

3.Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kekompakan.

$$X = \frac{(4 \times 4) + (7 \times 3) + (4 \times 2) + (0 \times 1)}{15 \times 4} \times 100\%$$

$$= \frac{16 + 21 + 8 + 0}{60} \times 100\%$$

$$= \frac{45}{60} \times 100\% = 75\%$$

d) Refleksi *(Reflection)*

Hasil refleksi siklus II berdasarkan lembar observasi sudah menunjukkan bahwa guru memberikan metode yang sesuai dengan rancangan dan tujuan, model pengembangan pembelajaran juga sudah sesuai dengan rancangan motivasi dan kegiatan pembelajaran anak sudah sesuai rancangan. Hal ini dikarenakan pada siklus II ini guru selalu memberi motivasi, bimbingan, pengarahan, dengan mengganti sedikit peraturan untuk menarik minat anak sehingga bisa mencapai hasil secara maksimal.Anak sudah menunjukkan pemahaman perintah dan anak sudah mampu menyelesaikan tugasnya sendiri, dengan tidak minta bantuan dari guru.

Dengan menggunakan lembar penilaian, anak yang mempunyai minat terhadap kegiatan bermain "Awas Ular" dengan dengan prosentase kemampuan ketangkasan mencapai 78,3%,, kecepatan mencapai 73,3% dan hasil kekompakan mencapai 75%. Sehingga dari hasil penilaian keseluruhan pada siklus kedua ditunjukkan dengan prosentase 75,4%, maka kegiatan pembelajaran ini dikategorikan belum tuntas. Maka akan dilakukan perbaikan pada siklus III. Sebagaimana tercantum dalam tabel ketuntasan belajar anak di bawah ini :

Tabel 4.6
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus II

No.	Hasil Penilaian	Jumlah	Prosen

	Perkembangan Anak		tase
1.	Tuntas	11 anak	75,4 %
2.	Belum Tuntas	4 anak	24,6 %
3.	Jumlah	15 anak	100 %

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

a) Tahap Perencanaan *(Planning)*

Pada tahap siklus III ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RKH, media atau alat peraga, lembar Analisis, lembar observasi dan alat-alat pelajaran yang mendukung.

b) Tahap Pelaksanaan *(Acting)*

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada bulan Januari di TK Dharma Wanita 02 Kebonduren dengan jumlah 15 anak. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana kegiatan harian.

c) Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung teman sejawat sebagai observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Dengan cara melakukan pencatatan pada lembar observasi yang telah disediakan. Pengamatan dilakukan mulai kegiatan awal pemahaman anak pada waktu pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7

Lembar Hasil Observasi Guru dalam Proses Kegiatan Pembelajaran Siklus III

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1	Guru menyampaikan apersepsi.				√
2	Guru melakukan penggalian informasi awal.				√
3	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.				√
4	Guru mengadakan Tanya jawab dengan anak.			√	
5	Guru memotivasi anak dalam kegiatan permainan.				√
6	Guru melakukan kegiatan penutup.				√

Tabel 4.8

Lembar Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus III

No	Nama	Kemampuan Motorik											
		Ketangkasan				Kecepatan				Kekompakan			
		★★★★	★★★	★★	★	★★★★	★★★	★★	★	★★★★	★★★	★★	★
1.	Agil	√				√				√			
2.	Andika		√				√				√		
3.	Fais	√				√				√			
4.	Agus	√					√				√		
5.	Kamila		√			√				√			
6.	Alwi	√					√				√		
7.	Saputra		√			√					√		
8.	Afrila	√				√				√			
9.	Aris	√				√				√			
10.	Hidayatus		√				√				√		
11.	Tamam	√				√				√			
12.	Refli		√				√				√		
13.	Shynta	√					√				√		
14.	Bayu	√				√				√			
15.	Ratna	√				√				√			
Jumlah		10	5	0	0	9	6	0	0	8	7	0	0

Analisis data penelitian kegiatan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan "Awas Ular" adalah sebagai berikut :

$$X = \frac{(n \times 4) + (n \times 3) + (n \times 2) + (n \times 1)}{N \times \text{skor tertinggi}} \text{ x } 100\%$$

1. Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kemampuan ketangkasan dalam bermain "Awas Ular" adalah:

$$X = \frac{(10\times 4) + (5 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{15\times 4} \text{ x } 100\%$$

$$= \frac{40 + 15 + 0 + 0}{60} \text{ x } 100\%$$

$$= \frac{55}{60} \text{ x } 100\% = 92\%$$

2. Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kemampuan kecepatan anak dalam menangka, dalam bermain "Awas Ular" adalah :

$$X = \frac{(9 \times 4) + (6\times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{15\times 4} \text{ x } 100\%$$

$$= \frac{36 + 18 + 0 + 0}{60} \text{ x } 100\%$$

$$= \frac{54}{60} \text{ x } 100\% = 90\%$$

3. Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kemampuan kekompakan anak dalam bermain "Awas Ular" adalah :

$$X = \frac{(8 \times 4) + (7 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{15\times 4} \text{ x } 100\%$$

$$= \frac{32 + 21 + 0 + 0}{60} \text{ x } 100\%$$

$$= \frac{53}{60} \text{ x } 100\% = 88{,}3\%$$

d) Refleksi *(Reflection)*

Hasil refleksi siklus III berdasarkan lembar observasi sudah menunjukkan bahwa guru memberikan metode yang sesuai dengan rancangan dan tujuan, model pengembangan pembelajaran juga sudah sesuai dengan rancangan motivasi dan kegiatan pembelajaran anak sudah sesuai rancangan. Hal ini dikarenakan pada siklus III ini guru sudah memperbaiki media yang digunakan, media ditampilkan bervariasi sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal. Anak sudah menunjukkan pemahaman perintah dan anak sudah mampu menyelesaikan tugasnya sendiri, dengan tidak minta bantuan dari guru.

Dengan menggunakan lembar penilaian unjuk kerja kemampuan motorik kasar anak, yang mempunyai minat terhadap kegiatan bermain "Awas Ular" dengan prosentase kemampuan ketangkasan mencapai 90%, kecepatan mencapai 88,3% dan kekompakan anak mencapai 90%. Sehingga dari hasil penilaian keseluruhan pada siklus ketiga ditunjukkan dengan prosentase 90%, maka kegiatan pembelajaran ini dikategorikan sudah tuntas dan tidak akan diadakan perbaikan lagi.

Sebagaimana tercantum dalam tabel ketuntasan belajar anak di bawah ini :

Tabel 4.9
Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus III

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Tuntas	14 anak	90 %
2.	Belum Tuntas	1 anak	10 %
3.	Jumlah	15 anak	100%

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

1. Pembahasan

Dari data-data yang diperoleh dari siklus I, siklus II, dan siklus III, hasil yang dicapai selama mengadakan penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan perkembangan kemampuan motorik kasar melalui permainan "Awas Ular" pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar. Jadi, penulis menganggap permainan "Awas Ular" ini sangat baik digunakan dan diterapkan karena dapat meningkatkan kreativitas dan keberanian anak dalam bermain (berlari sambil meloncat).

2. Pengambilan Simpulan

Dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan "Awas Ular" dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan proses dari siklus I sampai siklus III, dengan rincian sebagai berikut: siklus I sebesar 66,25%, siklus II sebesar 75,4% dan pada siklus III sebesar 90%

Kesimpulan penelitian ini adalah (1) Melalui siklus tindakan pembelajaran dapat ditemukan langkah-langkah yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan "Awas Ular" pada anak kelompok A. (2) Melalui siklus tindakan pembelajaran motorik kasar melalui permainan "Awas Ular" dapat meningkatkan motivasi. (3) Melalui siklus tindakan pembelajaran motorik kasar melalui permainan "Awas Ular" terbukti dapat meningkatkan hasil bermain anak, maka hipotesis tindakan dapat diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi faktor penghambat sebenarnya tidak berarti karena selama proses pelaksanaannya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Adapun yang banyak muncul diantaranya adalah :

1. Keterbatasan jumlah guru dengan rombongan belajar sehingga dalam penelitian tidak mencapai hasil maksimal.
2. Kesiapan dan kesediaan guru untuk merencanakan kegiatan, metode beserta media pembelajaran yang benar – benar dapat mengajak anak untuk kreatif sesuai dengan alur berpikir anak usia TK
3. Minimnya waktu penelitian sehingga memaksa peneliti lebih jeli dalam mengambil setiap keputusan

V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kegiatan permainan "Awas Ular" melalui media dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Kebonduren Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar.

B. Saran

1. Bagi guru: Guru dapat memberikan strategi kegiatan belajar yang bervariasi dan media yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.
2. Bagi Kepala Sekolah: Kepala sekolah hendaknya selalu memberi dukungan kepada guru yang mengadakan penelitian untuk menambah semangat kerja.
3. Bagi Lembaga: Sekolah hendaknya dapat menyediakan media-media pembelajaran khususnya media motorik kasar dan media yang lainnya.
4. Bagi Orang Tua: Orang tua diharapkan dapat membimbing anaknya dalam kegiatan belajar mengajar di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti, dkk. 2008. *Perkembangandan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini.* Jakarta.: Universitas Terbuka.

Akhidinirwanto, dkk. 2009. *Tahap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Rieneka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Asmani.2010. *Berkarya Seni Budaya dan Ketrampilan*. Jakarta: TigaSerangkai

Deviana. 2012. *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan" Awas Ular " pada anak kelompok A.*TK Pertiwi 01 Kebonduren Kec. Ponggok Kab. Blitar.

Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standart Kompetensi Taman Kanak-kanak dan RA*. Jakarta.

Harsuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini* . Jakarta: PT. Raja Gravindo

Ismail. 2007. *Education Games : Menjadi Cerdasdan Ceria dengan Permainan Educative.* Jogjakarta: Pilar Media.

Kurikulum TK dan RA. 2004. *Standar Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan TK dan RA

Mayesti, Peaget. 1990. *Bermain Mainan dan Permainan Anak Usia Dini.* Jakarta: Grasindo

Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta.: Universitas Terbuka.

Mudjiran. 2010. *Berkarya Seni Budaya dan Ketrampilan.*Jakarta: Tiga Serangkai

Mukhlis. 2000. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rieneka Cipta.

Purwadi. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Erlangga

Sadiman. 2005. *Metode Pengembangan Pendidikan.* Surabaya: UNESA

Sugiarti, Titik. 1997. *Motivasi Belajar.* Jakarta: Cerdas Pustaka

Sujiono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sujiono. 2012. *Metode Pengembangan Fisik*. *Edisi Kesatu*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT

Sujiono, Bambang, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sukidin, dkk. 2007. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendikia

Sumantri.2005. *Pengembangan Motorik Untuk Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

Tim PelatihProyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Departemen Pendidikandan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi : Jakarta

YulianiNurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks