MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN GALAH ASIN PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA VII BRINGIN KECAMATAN BADAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL SKRIPSI
Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

UMI MUSLIHATIN
NPM. 14.1.01.11.0399P

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN GALAH ASIN PADA ANAK KELOMPOK B TK KUSUMA MULIA VII BRINGIN KECAMATAN BADAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

UMI MUSLIHATIN
14.1.01.11.0399p
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan motorik kasar anak sangat kurang. Hal ini dapat terlihat dengan masih banyaknya anak yang belum dapat sepenuhnya terwujud sesuai dengan yang diharapkan pada kemampuan motorik kasar.

Permasalahan penelitian ini adalah : "Apakah melalui permainan galah asin pada anak kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan Badas Kabupaten KediriTahun Pelajaran 2015/2016?"

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok B yang berjumlah 20 anak didik, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa lembar observasi guru, lembar observasi anak dan hasil penelitian kemampuan anak.

Hasil penelitian ini adalah (1) Melalui siklus tindakan pembelajaran dapat ditemukan langkah-langkah yang efektif, bahwa dengan menggunakan permainan galah asin dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak didik. (2) Melalui siklus tindakan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan permaiann galah asin terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak didik. Hal ini nampak pada anak yang mencapai ketuntasan pada siklus I mencapai 65 % dikategorikan cukup dan meningkat pada siklus II menjadi 85 % yang dikategorikan baik, melebihi target ketuntasan yang ditetapkan sebesar 75 %.

Simpulan dari penelitian ini adalah permainan galah asin dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan Badas Kabupaten KediriTahun Pelajaran 2015/2016 sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini, ***diterima***.

Kata kunci: motorik kasar, galah asin.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengertian anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Sebagaimana yang termaksud dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 dan pasal 18 ayat 1, bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang sekolah dasar dari sejak lahir sampai usia enam tahun.

Sementara, menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa Negara, PAUD dilaksanakan sjak usia 0-8 tahun. Ruang lingkup Pendidikan Anak Usia Dini yaitu : *Infant* (0-1 tahun), *Toddler* (2-3 tahun), *Preschool/Kindergarten Children* (3-6 tahun) , dan *Early Primary School* (SD Kelas Awal) (6-8 tahun).

Di TK Kusuma Mulia VII Bringin, Kecamatan Badas, Kabupaten Kediri kemampuan motorik anak dalam kemampuan gerak dan kerjasama pada kelompok B hasilnya masih belum memuaskan, hal ini diketahui dari rekapitulasi buku penilaian yang dimiliki oleh guru yaitu dari 20 siswa, 8 diantaranya memiliki nilai bintang 3-4 sedangkan 12 anak lainnya masih memiliki bintang 1-2. Hal ini dikarenakan kurangnya minat anak untuk olahraga. Selain itu, guru harus menggunakan media serta memberikan motivasi serta penguatan kepada anak agar mau mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat memahami dengan baik. Guru dituntut memiliki inovasi pembelajaran baru yang disesuaikan dengan kemauan dan kemampuan anak.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu " Apakah permainan galah asin dapat meningkatkan motorik kasar pada anak kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015-2016?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian perumusan masalah di atas, maka tujuan yang dicapai sebuah penelitian adalah :

1. Memperoleh data mengenai kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan Badas

Kabupaten Kediri sebelum dilakukan penelitian.

2. Memperoleh data mengenai kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri ketika dilakukan penelitian.
3. Memperoleh data mengenai kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri setelah dilakukan penelitian.
4. Membandingkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri sebelum dan setelah dilakukan penelitian.

D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat ditarik hipotesis yaitu melalui permainan galah asin dapat meningkatkan motorik kasar pada anak kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016.

II. KAJIAN TEORI

Menurut Endang Rini Sukamti (2007: 72), menyatakan bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar diantaranya gerakan ketrampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh ketempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik, dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ketempat lain. Contohnya berlari, melompat, jalan dan sebagainnya. Sedangkan, gerakan manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya melempar, menggiring, menangkap dan menendang.

Galah Asin adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia yang saat ini masih dapat kita jumpai dimainkan anak-anak. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan (Hamzuri, 1998).

III. METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian adalah suatu langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan suatu penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (dalam Suwarsih Madya, 2006: 53), yang terdiri dari masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan/pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait.

Tabel 3.1.

Instrumen Penilaian Perkembangan Anak

No.	Pedoman Unjuk Kerja	
1.	Subjek yang Dinilai	Anak Kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri
2.	Kemampuan yang Dinilai	Kemampuan Motorik Kasar
3.	Kompetensi Dasar	Permainan Galah Asin
4.	Teknik Penilaian	Unjuk kerja
5.	Prosedur	a. Peneliti menjelaskan tentang aturan dalam permainan galah asin
		b. Peneliti mengajak anak praktek langsung dalam permainan galah asin
		c. Peneliti memberi bimbingan kepada anak didik yang memerlukan
		d. Peneliti memberi nilai pada lembar observasi anak didik
6.	Kriteria Penilaian	a. Anak mendapat bintang empat (★★★★), jika anak sudah

		berkembang sangat baik dalam menunjukkan keberanian, ketangkasan, keseimbangan, dan sportivitas dalam permainan galah asin.
		b. Anak mendapat bintang tiga (★★★), jika anak sudah berkembang sesuai harapan dalam menunjukkan keberanian, ketangkasan, keseimbangan, dan sportivitas dalam permainan galah asin.
		c. Anak mendapat bintang dua (★★), jika anak mulai dapat menunjukkan keberanian, ketangkasan, keseimbangan, dan sportivitas dalam permainan galah asin.
		d. Anak mendapat bintang satu (★), jika anak belum mampu menunjukkan keberanian, ketangkasan, keseimbangan, dan sportivitas dalam permainan galah asin.

Tabel 3.2.

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dengan Menggunakan Media Permainan Galah Asin

No	Nama Anak	Hasil Penilaian					Kriteria Ketuntasan Minimal	
							75%	
		★	★★	★★★	★★★★		Tuntas	Belum Tuntas
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
Jumlah								
Prosentase								

Pada observasi ini peneliti sudah mempersiapkan instrument lembar observasi. Lembar observasi ini berisi berbagai hal yang perlu

diamati, berkaitan dengan perilaku siswa yang mengarah pada perubahan meningkatkan kemampuan motorik kasar. Penilaian tehadap guru selaku peneliti digunakan sebagai acuan apakah waktu mengadakan pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.3.

Lembar Observasi Peneliti dalam Kegiatan Pembelajaran

No.	Item Observasi	1	2	3
1.	Metode yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan kegiatan.			
2.	Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.			
3.	Kegiatan pembelajaran anak sesuai dengan tingkat perkembangan.			
4.	Pemberian motivasi pada anak dalam pembelajaran.			
5.	Cara penyampaian materi yang dapat diterima oleh anak.			
Jumlah				

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah siswa sebanyak 20 anak, terdiri dari 9 anak laki- laki dan 11 anak perempuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan di luar kelas. Sedangkan daftar anak sebagai subjek penelitian pada kelompok B dinyatakan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1.

Daftar Anak Didik Kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan

Badas Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016

No	Nama Anak	Keterangan
1	Alfin	L
2	Anwar	L
3	Ally	L
4	Ais	P
5	Bambang	L
6	Chessa	P
7	Carrisa	P
8	Dinda	P
9	Delano	L
10	Dinsa	P
11	Echa	P
12	Esa	L
13	Fajar	L
14	Fardan	L
15	Fachri	L
16	Lia	P
17	Netta	P
18	Neera	P
19	Niken	P
20	Nadia	P

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan kegiaan pra tindakan, setiap siklus terhadap empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Permainan dalam kegiatan pembelajaran ini melalui media permainan galah asin. Dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar. Peneliti ditemani teman sejawat sebagai kolaboratornya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dalam kemampuan motorik kasar dengan menggunakan media permainan galah asin dari pra tindakan, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai dan ketuntasan belajar anak seperti pada tabel perbandingan dan grafik di bawah ini:

Hasil Penilaian Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Siklus II

No.	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II
1.	★	10 %	5 %	0 %
2.	★ ★	40 %	30 %	15 %
3.	★ ★★	30 %	40 %	45 %
4.	★ ★★ ★	20 %	25 %	40 %

Jumlah	100 %	100 %	100 %

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak didik, mulai dari pra tindakan menuju Siklus I, anak mulai meningkat kemampuan motoriknya yang ditunjukkan dengan penilaian yang menggambarkan bahwa anak dengan nilai bintang 3 dan 4 lebih banyak dari bintang 1 dan dua, sampai dengan tindakan siklus II, sudah tidak ditemukan anak dengan bintang 1 dan hanya 15 % anak yang belum berkembang memiliki bintang 2, peningkatan kemampuan motoric kasar melalui permainan galah asin ini memiliki prosentase ketuntasan belajar mencapai 85 %.

Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan telah mengalami ketuntasan di siklus II, yaitu 85% dengan kriteria ketuntasan di atas 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan penggunaan media permainan galah asin dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat ***Diterima***.

Hal ini juga dapat dilihat dari perbandingan perolehan peningkatan nilai dan ketuntasan belajar anak seperti pada tabel perbandingan di bawah ini:

Tabel 4.4.

Hasil Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar antara Siklus Idengan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Prosentase Rata-rata Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar	15 %	20 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil perbandingan prosentase peningkatan kemampuan

motorik kasar antar siklus I sebesar 15 %, lalu dilakukan tindakan siklus II terjadi peningkatan sebesar 20 %.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar anak didik, mulai dari pra tindakan sampai dengan tindakan siklus II, dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 85 %. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan penggunaan media permainan galah asin dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok B TK Kusuma Mulia VII Bringin, Kecamatan Badas, Kabupaten Kediri, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar melalui media galah asin lebih efisien dan lebih memberi hasil yang optimal bagi anak, untuk itu disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

   Bagi lembaga hendaknya menyediakan alat atau media untuk menunjang kegiatan belajar, agar anak didik tidak merasa bosan dan semakin bersemangat mengikuti tahap pembelajaran. Demi mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

2. Bagi Peneliti selanjutnya:

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan atau referensi bagi pengembangan peneliti lebih lanjut, dengan lebih memfokuskan pada model pengembangan kemampuan motorik kasar yang dapat dilakukan melalui permainan yang berbeda dan lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bambang Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Depdiknas. 2007.*Program Pengembangan ProgramPembelajaran di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Ditjen Mendiknas.

Depdikbud. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Mendikbud.

Endang Rini Sukamti. 2007. *Diktat Perkembangan Motorik.* Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.

Hamzuri.1998.*Permainan Tradisional Indonesia*.Jakarta: Direktorat Permuseuman.

Ihwan. 2014. *Nostalgia Gobak Sodor*: *Permainan yang Mengajarkan Teamwork*, (online), tersedia: http:/www.keluarga biru,com/2016/01/ nostalgia gobak sodor-permainan-html, diunduh 24 Juni 2016.

Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan.2013. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.

Nasution. 2003. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.

Rosmala Dewi. 2005. *Berbagai Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak*. Yogyakata: Ditjen Mendiknas.

Soemantri Patmodnodewo. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta:Rineka Cipta.

Suwarsih Madya. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Jakarta: Alfabeta.

Tedjasaputra, Mayke S. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan.* Jakarta :Grasindo.

Kediri, 15 Agustus 2016

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