MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN EGRANG BATOK PADA ANAK KELOMPOK B TK PERMATA BRINGIN KECAMATAN BADAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada
Program Studi PG-PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh :

SULASMI
NIM : 14.1.01.11.0400P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

SULASMI
NPM : 14.1.01.11.0400P

Judul

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN EGRANG BATOK PADA ANAK KELOMPOK B TK PERMATA BRINGIN KECAMATAN BADAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah Dipertahankan di depan Panitia Dalam Ujian/Sidang

Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 9 Agustus 2016

Panitia Penguji :

1. Ketua : Hanggara Budi Utomo,M.Pd.M.Psi
2. Penguji I : Drs. Agus Budianto, M.Pd
3. Penguji II : Epritha Kurniawati, M.Pd

Mengetahui
Dekan FKIP

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

Skripsi oleh :

MUSIYAH
NPM : 14.1.01.11.0387P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI MEDIA BONEKA JARI PADA ANAK KELOMPOK B TK TUNAS MULIA SEKOTO KECAMATAN BADAS KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 8 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Veny Iswantiningtyas, M.Psi.
2. Penguji I :Hanggara Budi Utomo, M.Pd.,M.Psi
3. Penguji II :Nur Lailiyah, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd
NIDN. 0716046202

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Batok Pada Anak Kelompok B TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama : **SULASMI**
NPM : **14.1.01.11.0400P**

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

Pembimbing I : **Hanggara Budi Utomo,M.Pd.M.Psi**
NIDN. 0720058503

Pembimbing II : **Epritha Kurniawati, M.Pd**
NIDN. 0711029001

ABSTRAK

Sulasmi,_Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Batok Pada Anak Kelompok B TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi : PG PAUD, FKIP UN PGRI Kediri 2016.

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 di TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri ditemukan adanya permasalahan yaitu kurang berkembangnya motorik kasar anak. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain egrang dengan memanfaatkan batok kelapa. Karena dengan memanfaatkan media batok kelapa akan lebih menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang terdiri dari tiga siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri khususnya pada anak kelompok B dengan jumlah siswa sebanyak 23 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas anak mengalami peningkatan yaitu pada siklus I nilai rata-rata sebesar 43% dan pada siklus II meningkat menjadi 69%. Sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 82%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa melalui kegiatan permainan egrang batok dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok B TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan egrang batok dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak Kelompok B TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri.

Kata kunci : Motorik Kasar, Egrang Batok, Kelompok B TK Permata.

I. LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang Masalah

Pada usia dini anak belum bisa mengembangkan motorik kasar dengan optimal. Gerakan motorik kasar melibatkan aktifitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Misalnya anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat. Jika ia sudah lebih besar ia akan senang berolahraga.

Untuk melatih gerakan motorik kasar anak dapat dilakukan, misalnya dengan melatih anak berdiri diatas satu kaki. Jika anak urang terampil berdiri diatas satu kakinya berarti penguasaan kemampuan lain, seperti berlari akan terpengaruh karena berarti anak tersebut masih belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya (Fawzia, 2003).

Alat dan media yang digunakan guru belum mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama di Kelompok B TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berbagai aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini yaitu fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual atau kognitif, bahasa, motorik, dan sosio-emosional (Yulianti, 2010). Pembelajaran anak usia dini tidak hanya melibatkan aspek teori saja, aspek permainan dalam pembelajaran olahraga merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan. Bermain dan berolahraga pada intinya merupakan aktivitas bersama- sama yang menitik beratkan aspek kognitif, afeksi dan psikomotor.

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kompetensi motorik yang terkandung dalam motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar tubuh anak akan turut menentukan perkembangan anak agar mandapatkan hasil yang optimal, dibutuhkan adanya stimulasi yang tepat dari orang tua anak yang berada di rumah, dan guru ketika anak berada di sekolah.

Salah satu upaya pengembangan motorik kasar pada anak adalah dengan bentuk permainan. Hal ini disesuaikan dengan minat anak usia dini yang merupakan masa bermain dan belajar. Dunia anak adalah dunia bermain karena

bermain merupakan salah satu yang dekat dengan anak. Oleh sebab itu, stimulasi yang diberikan sebaiknya disesuiakan dengan dunia anak, yaitu dengan permainan-permainan yang menarik bagi anak. Permainan yang menarik tidak terbatas dengan permainan modern, permainan juga bisa menggunakan permainan sederhana salah satunya dengan bermain egrang batok. Egrang batok dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak.

Dari kenyataan yang ditemui di lapangan, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang permainan yang dapat meningkatkan perkembangan fisik mtorik kasar anak, disamping itu untuk menjawab dan mengungkapkan permasalahan serta hambatan yang ditemui di lapangan, maka penulis berkeinginan melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Batok Pada Anak Kelompok B TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016".

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Adapun secara rinci permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Apakah melalui permainan egrang batok dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa permainan egrang batok dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis :

1. Secara Teoritis

   Berdasarkan teori (Hadisubroto, 1998) perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Selain itu untuk menambah kemampuan guru dalam melaksanakan penelitian juga bermanfaat bagi pembelajaran yang dikelolanya. Selain itu untuk memperbaiki praktek pembelajaran, dengan sasaran akhir memperbaiki belajar anak.

2. Secara Praktis
   a. Bagi Guru
      1. Agar guru dapat memberikan inovasi dan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan permainan egrang batok.
      2. Bagi guru sebagai pedoman dan menjadikan bahan masukan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok.
   b. Bagi Sekolah
      1. Hasil penelitian dapat dijadikan masukan untuk memperbaiki pembelajaran.
      2. Hasil penelitian dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar khususnya pada kemampuan motorik kasar anak.
   c. Bagi Peneliti
      1. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah.
      2. Sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas-tugas dan penyelesaian studi serta mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
   d. Bagi Anak Didik
      1. Sebagai motivasi dan menambah minat anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam diri pribadi anak.
      2. Untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan yang menyenangkan yaitu egrang batok.

II. METODE

A. Subjek Penelitian dan Setting Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri, dengan jumlah anak didik sebanyak 23 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

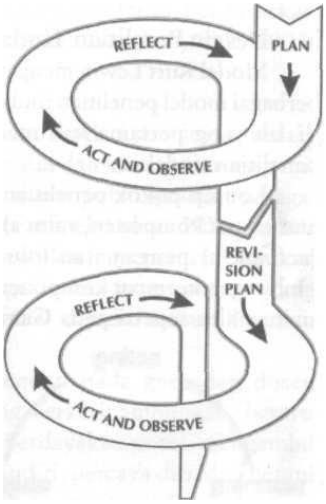
Setting penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Permata Desa Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri.

B. Prosedur 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 (Madya, 1994), yang terdiri dari masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan/pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait.

Bagan perencanaan tindakan kelas menurut Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart dalam (Madya, 1994) seperti pada gambar berikut :



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Kelas

Keterangan:

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut Wardani, (2007) merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Dalam pengumpulan data intrumen yang dapat di gunakan antara lain: angket, wawancara atau interview, observasi, unjuk kerja, ujian atau tes, dan dokumentasi.

Pada penelitian ini menggunakan instrumen pokok, yaitu panduan unjuk kerja dalam kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa. Dari permainan tersebut dapat mengungkap tentang bentuk-bentuk upaya guru dan hambatan yang dihadapinya dalam meningkatkan kemampuan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dalam melakukan kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa pada anak kelompok B di TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri. Lembar hasil unjuk kerja diuraikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 1 : Instrumen Model Assesmen Keseimbangan

No	Nama Anak	Keseimbangan			Ket
		S	KS	BS	

Keterangan :

S: Seimbang, KS: Kurang Seimbang, BS: Belum Seimbang

Tabel 2 : Instrumen Model Assesmen Kekuatan

No	Nama Anak	Kekuatan			Ket
		B	KB	BB	

Keterangan :

B: Bisa, KB: Kurang Bisa, BB: Belum Bisa

Tabel 3 : Instrumen Model Assesmen Kelincahan

No	Nama Anak	Kelincahan			Ket
		L	KL	BL	

Keterangan :

L: Lincah, KL: Kurang Lincah, BL: Belum Lincah

Tabel 4 : Instrumen Model Assesmen Keberanian

No	Nama Anak	Keberanian			Ket
		B	KB	BB	

Keterangan :

L: Berani, KL: Kurang Berani, BL: Belum Berani

Tabel 5 : Rubrik Penilaian Keseimbangan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1	Seimbang (S)	Jika anak mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai	Anak tampak menjaga keseimbangan dan benar dalam melaksanakan instruksi

		intruksi	
2	Kurang Seimbang (KS)	Jika anak kurang mampu menjaga keseimbangan dengan waktu yang cukup lama dalam menggunakan alat ketika berjalan sesuai intruksi	Anak kurang menjaga keseimbangan dan masih belum benar dalam melaksanakan instruksi
3	Belum Seimbang (BS)	Jika anak belum mampu sama sekali melaksanakan instruksi guru	Anak belum mau melaksanakan instruksi walaupun sudah di bujuk

Tabel 6 : Rubrik Penilaian Kekuatan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1	Bisa (B)	Jika anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu dan benar dalam melaksanakan instruksi
2	Kurang Bisa (KB)	Jika anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi	Anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu dan masih belum benar dalam melaksanakan instruksi
3	Belum Bisa (BB)	Jika anak belum mampu sama sekali berjalan menggunakan alat sesuai intruksi	Anak belum mau melaksanakan intruksi walaupun sudah di bujuk

Tabel 7 : Rubrik Penilaian Kelincahan

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1	Lincah (L)	Jika anak mampu berjalan cepat, zigzag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi	Anak tampak lincah, cepat, zig-zag dan benar dalam melaksanakan instruksi
2	Kurang Lincah (KL)	Jika anak kurang mampu berjalan cepat, zig-zag dan merubah arah secara cepat sesuai instruksi	Anak kurang lincah dan masih belum benar dalam melaksanakan instruksi
3	Belum Lincah (BL)	Jika anak belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru	Anak belum mau melaksanakan instruksi walaupun sudah di bujuk

Tabel 8 : Rubrik Penilaian Keberanian

No	Kriteria	Deskripsi	Keterangan
1	Berani (B)	Jika anak mampu menghadapi	Anak mampu menghadapi rasa ketakutan

		segala bentuk bahaya, kesulitan, dan kesakitan	pada diri dengan melakukan permainan egrang batok
2	Kurang Berani (KB)	Jika anak kurang mampu menghadapi segala bentuk bahaya, kesulitan, dan kesakitan	Anak kurang mampu menghadapi rasa ketakutan pada diri dengan melakukan permainan egrang batok
3	Belum Berani (BB)	Jika anak belum mampu sama sekali menghadapi segala bentuk bahaya, kesulitan, dan kesakitan	Anak belum mau melaksanakan permainan egrang batok

D. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh dan dikumpulkan maka langkah selanjutnya dalam proses penelitian adalah menganalisis data. Sanjaya (2009) bahwa analisis data penelitian ada dua macam yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berhubungan dengan kualitas tertentu misalnya, baik, sedang dan kurang. Sedangkan data kuantitatif dapat diolah dengan menggunakan perhitungan statistik yang biasa disimbolkan dengan jumlah kuantitas yang berupa angka-angka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskripsi kualitatif.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam kemampuan motorik kasar digunakan rumus dari Sujiono, 2009 sebagai berikut :

$$\mathbf{P} = \frac{\boldsymbol{N}}{\boldsymbol{n}} \times \mathbf{100\%}$$

P = Persentase aktivitas

N = jumlah anak yang kemampuan motorik kasarnya baik/belum/kurang

n = jumlah anak keseluruhan / hadir

Kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam 4 tingkatan berupa nilai skor sebagai berikut:

☆ 0-25% : Belum Berkembang

☆☆ 26-50% : Mulai Berkembang

☆☆☆ 51-75% : Berkembang Sesuai Harapan

☆☆☆☆ 76-100% : Berkembang Sangat Baik

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 di TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri ditemukan adanya permasalahan yaitu kurang berkembangnya motorik kasar anak.

Setelah melihat hasil penilaian yang dimulai dari pra tindakan sampai siklus III terjadi peningkatan hasil belajar, sebelum diadakan tindakan anak yang memenuhi kriteria ketuntasan hanya 27%, setelah diadakan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 43%, kemudian pada siklus II naik menjadi 68% dan pada siklus III terjadi peningkatan sebanyak 82% dari 23 anak sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Seperti yang terlihat pada tabel perbandingan prosentase ketuntasan belajar anak berikut :

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	PRA TINDAKAN	TINDAKAN SIKLUS I	TINDAKAN SIKLUS II	TINDAKAN SIKLUS III
1	TUNTAS	27%	43%	68%	82%
2	BELUM TUNTAS	73%	57%	32%	18%
	JUMLAH	100%	100%	100%	100%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan egrang batok dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Permata Bringin Kecamatan Badas Kabupaten Kediri.