JURNAL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI METODE BERMAIN BOWLING PINTAR PADA ANAK KELOMPOK A1 TK KUSUMA MULIA XVI DESA SLUMBUNG KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015–2016

DEVELOPING ROUGH MOTORIC SKILL THROUGH PLAY SMART BOWLING METHOD IN GROUP A1 CHILDREN TK KUSUMA MULIA XVI SLUMBUNG VILLAGE DISTRICT NGADILUWIH KEDIRI TOWN ACADEMIC YEAR 2015-2016

Oleh:

SHANTY FITRIA PERDANA SARI

14.1.01.11.0352P

Dibimbing oleh :

1. **VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi.**
2. **NUR LAILIYAH, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: SHANTY FITRIA PERDANA SARI
NPM	: 14.1.01.11.0352P
Telepun/HP	: 085648393591
Alamat Surel (Email)	: shantyfps@gmail.com
Judul Artikel	: MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI METODE BERMAIN BOWLING PINTAR PADA ANAK KELOMPOK A1 TK KUSUMA MULIA XVI DESA SLUMBUNG KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015–2016
Fakultas – Program Studi	: FKIP/PG-PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K. H. Achmad Dahlan No. 76 Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 1 Februari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Veny Iswantiningtyas, M.Psi. NIDN 0704118202	Nur Laliyah, M.Pd. NIDN 0731038605	Shanty Fitria Perdana Sari NPM 14.1.01.11.0352P

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI METODE BERMAIN BOWLING PINTAR PADA ANAK KELOMPOK A1 TK KUSUMA MULIA XVI DESA SLUMBUNG KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2015–2016

SHANTY FITRIA PERDANA SARI
14.1.01.11.0352P
FKIP – Prodi PG-PAUD
shantyfps@gmail.com
Veny Iswantiningtyas, M.Psi. dan Nur Lailiyah, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Shanty Fitria Perdana Sari: Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Metode Bermain Bowling Pintar Pada Anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016, Skripsi, PG-PAUD, UNPGRI Kediri, 2016.

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain bowling pintar pada anak kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari tiga siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Data yang diperoleh berupa kemampuan motorik kasar anak dengan metode bermain bowling pintar dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dengan metode bermain bowling pintar mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari pra siklus sebesar 26,32% menjadi 36,84% pada siklus I, pada siklus II persentase ketuntasan belajar meningkat sebesar 57,89% dan pada siklus III meningkat menjadi 89,47%. Dengan demikian didapat kesimpulan dari penelitian ini bahwa tindakan pembelajaran dengan metode bermain bowling pintar dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri.

KATA KUNCI : motorik kasar, bermain bowling pintar, Anak Kelompok A1

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk merangsang berbagai potensi yang dimiliki anak supaya dapat berkembang dengan optimal. Sebagaimana disebutkan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui

pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu aspek yang berkembang pesat dan sangat perlu dikembangkan dalam usia dini yaitu aspek fisik motorik.

Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua bagian yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak (Hurlock,1978: 150). Motorik kasar terbentuk saat anak memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Menurut Hadis (dalam Sujiono dkk, 2008: 1.13), penstimulasian kemampuan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, memanjat, berlari, berjinjit, berjalan dan sebagainya.

Pada kelas kelompok A merupakan awal pendidikan formal bagi anak, dimana pada kelompok ini perkembangan motorik anak sedang berkembang dengan pesatnya. Perkembangan motorik ini sangat penting diarahkan dan dikondisikan, karena akan mempengaruhi perkembangan pada aspek perkembangan yang lain. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap anak-anak di kelompok A1 di TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri tahun ajaran 2015/2016, kegiatan pengembangan motorik kasar belum dapat maksimal, dari 19 anak didapatkan hanya lima anak yang mendapatkan bintang tiga (☆☆☆), sepuluh anak mendapatkan bintang dua (☆☆) dan empat anak mendapatkan bintang satu (☆), kemampuan motorik kasar anak belum sesuai dengan perkembangan yang seharusnya. Hal ini dikarenakan oleh kecenderungan minat anak yang hanya tertuju pada kegiatan motorik halus, kurang beragamnya aktivitas motorik kasar, kurang optimalnya penggunaan media belajar dan sumber belajar untuk pengembangan motorik kasar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memutuskan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Metode Bermain Bowling Pintar Pada Anak Kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015-2016”

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Motorik Kasar

Dalam Decaprio (2013: 42) menyatakan bahwa asal kata "motorik" yang berhubungan dengan kata "motor, sensory motor, atau perceptual motor". Maksud "motor" disini adalah gerak, stimulus, dan respon yang artinya bahwa kemampuan motorik terwujud apabila adanya penerimaan stimulus, kemudian adanya respon yang berwujud gerak.

Motorik berasal dari kata "motor" yang merupakan suatu dasar Dengan kata lain, gerak (movement) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses gerak motorik. Jadi motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh.

Perkembangan motorik adalah unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Aktivitas anak terjadi dibawah kontrol otak. Ada tiga unsur dalam perkembangan motorik manusia, antara lain: otot, syaraf dan otak (Sujiono dkk, 2008: 1.3).

Ketiga unsur diatas melaksanakan tugasnya masing-masing secara interaksi positif artinya unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang dan saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya.

Berdasarkan 3 unsur pembentuk diatas bentuk perilaku gerak yang dimunculkan terbagi menjadi dua bentuk yaitu: motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan otot-otot kecil seperti menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Kedua macam gerakan ini sangat di perlukan anak kemudian hari.

2. Metode Pengembangan Motorik Kasar

Menurut Sujiono Yuliani dkk (2008:7.3) Metode adalah cara menyampaikan/mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.

Moeslichatoen (2004:24) menjabarkan terdapat beberapa metode yang dianggap sesuai dan dapat digunakan pada kegiatan belajar dan mengajar di TK, antara lain metode: bermain, karya wisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, pemberian tugas, proyek.

3. Bermain

Menurut Montolalu dkk (2011: 1.10), Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karenan disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Manfaat bermain yaitu dapat memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah pancaindra, media terapi, melakukan penemuan.

4. Permainan Bowling Pintar

a. Pengertian Permainan Bowling

Bowling adalah jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola khusus menggunakan satu tangan. Bola bowling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas.

b. Cara Memainkan

1) Guru mengatur posisi berdiri anak
2) Guru memperkenalkan media yang telah dipersiapkan
3) Guru memberikan contoh menggelindingkan bola ke botol dengan tepat
4) Guru meminta anak menggelindingkan bola ke arah botol-botol(pin) yang sudah disediakan
5) Lihat berapa banyak botol yang jatuh dan hitung jumlah botol yang jatuh
6) Minta anak memperbaiki letak botol seperti semula (agar anak dapat merapikan alat bermain yang di mainkannya)
7) Jika anak sudah dapat menggelindingkan bola, minta anak menggelindingkan bola ke arah botol yang sudah kita beri angka, disini kita bisa melihat ketepatan anak dalam melempar bola dan meminta anak untuk menyebutkan angka berapa saja yang jatuh dan warnanya apa.

c. Manfaat Permainan Bowling Pintar

1) Fisik/Motorik: yaitu motorik kasar anak akan terasah pada saat anak berlari menata pin/buah bowling dan mengatur posisi kaki ketika persiapan melempar. Motorik halus anak pada saat anak memegang bola dan meletakkan botol seperti semula. Anak akan lebih sabar dan percaya diri, lebih cepat beradaptasi dengan lingkungan, berkomunikasi lebih lancar
2) Kognitif:
   a) Kemampuan anak dalam mengklasifikasikan warna dan angka
   b) Kemampuan dan pengetahuan anak mengenai bagaimana cara melempar bola tepat sasaran
   c) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
   d) Melempar bola ke arah lambang bilangan yang tertera di botol
3) Sosial emosional yaitu ketelitian dan kesabaran anak dalam melempar bola untuk menjatuhkan botol paling banyak dan melempar bola ke arah angka botol serta tidak berebutan dengan teman yang lain.
4) Bahasa yaitu anak mengkomunikasikan setiap ingin melempar dan bertanya apakah lemparannya sudah bagus dan lain-lain.

B. Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan memberikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai. Telah dijelaskan pada kajian teori mengenai gerakan motorik kasar yang melibatkan aktivitas 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. Untuk mengembangkan motorik kasar yang menyenangkan bagi anak salah satunya yaitu bermain bowling pintar.

Bermain bowling dapat meningkatkan semua aspek perkembangan, salah satunya adalah dapat mengembangkan kemampuan motorik anak, yaitu motorik kasar anak akan terasah

ketika anak berlari dan mengayun menggelindingkan bola, dan juga anak akan lebih sabar dan percaya diri, lebih cepat beradaptasi dengan lingkungan, berkomunikasi lebih lancar.

III. METODE PENELITIAN

A. Subyek dan Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini adalah dilaksanakan di TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Sebagai subyek penelitian adalah anak kelompok A1 tahun pelajaran 2015/2016 sebanyak 19 anak yang terdiri dari sembilan anak laki-laki dan sepuluh anak perempuan. Pemilihan kelompok A-1 bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain Bowwling Pintar.

B. Prosedur Penelitian

Model penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Action Research*) dan menunjuk pada proses pelaksanaan yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart.

Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2010: 131) mengembangkan modelnya berdasarkan konsep yang dikembangkan Lewin, dengan disertai beberapa perubahan. Dalam perencanaan Kemmis dan McTaggart menggunakan Siklus sistem spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan *(Planing),*Tindakan, Pengamatan, Refleksi.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Diperlukan
   a. Data tentang kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.
2. Teknik dan Instrumen yang Digunakan
   a. Data tentang kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016 dikumpulkan dengan teknik

Unjuk kerja menggunakan instrument pengumpulan data.

Tabel 3.1

Instrumen Pengumpulan Data

1. Subyek yang dinilai: 2. Kemampuan yang dinilai : 3. Indikator : 4. Teknik penilaian : 5. Prosedur :	Anak kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kemampuan Motorik Kasar Melempar dengan berbagai media, misal: bola, kertas dll ke tempat yang sudah ditentukan(FM15) Unjuk kerja 1) Guru memberikan penjelasan kepada anak. 2) Guru meminta anak memainkan Bowling 3) Guru memberikan penilaian terhadap unjuk kerja anak dengan kriteria bintang (*)
6. Kriteria penilaian : 1) Anak mendapatkan bintang ****: jika anak bisa melempar bola dan menjatuhkan semua pin tanpa bantuan guru 2) Anak mendapatkan bintang ***: jika anak bisa melempar bola dan menjatuhkan beberapa bola tanpa bantuan guru 3) Anak mendapatkan bintang **: jika anak melempar bola dengan bantuan guru dan bisa menjatuhkan beberapa pin 4) Anak mendapatkan bintang *: jika anak melempar bola masih dibantu guru dan belum bisa menjatuhkan pin.	

b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi. Observasi dilakukan oleh guru, yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Sedang format lembar observasi yang dipergunakan guru dan anak, sebagai berikut:

Tabel 3.2

Instrumen Observasi Guru

No	Aspek yang diamati	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyusun RKM			
2	Guru menyusun RKH			
3	Guru menjelaskan aturan permainan			
4	Guru menyiapkan alat peraga			
5	Guru menguasai tentang alat peraga yang digunakan			
6	Guru menggunakan contoh dan alat peraga			
7	Bahasa yang digunakan guru jelas dan sederhana			
8	Guru memeriksa pemahaman anak dengan mengajukan pertanyaan/ memberi kesempatan bertanya			
9	Guru menjawab pertanyaan anak dengan alasan yang tepat			
10	Guru memberikan motivasi			
11	Guru menilai dari awal sampai akhir proses pembelajaran.			

D. Teknik Analisis Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui instrumen observasi dilakukan teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kualitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang tiga dan bintang empat) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III. Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang satu (☆), bintang dua (☆☆), bintang tiga (☆☆☆) dan bintang empat (☆☆☆☆) dan menghitung distribusi

frekuensi perolehan tanda bintang dengan rumus :

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

Keterangan :

P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapatkan bintang 3 dan bintang 4) antara waktu tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadi kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus II ketuntasan belajar/ kriteria ketuntasan mininal mencapai sekurang-kurangnya 75%)

E. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 5 Pebruari 2016

Siklus II : 12 Pebruari 2016

Siklus III : 19 Pebruari 2016

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

TK Kusuma Mulia XVI Slumbung adalah salah satu lembaga pendidikan prasekolah pada jalur formal di bawah Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga yang beralamatkan di Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri yang menempati lahan 500 m^2, bangunan gedung dengan kondisi baik yang terdiri 4 kelas dan 1 kantor Kepala Sekolah dan guru.

Pada tahun ajaran 2015-2016, jumlah anak didik sebanyak 91 anak, yang terbagi menjadi 4 kelompok, Kelompok A1 berjumlah 19 anak, kelompok A2 sebanyak 20 anak dan kelompok B1 berjumlah 22 anak, dan kelompok B2 berjumlah 30 yang diasuh oleh 7 guru termasuk peneliti. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A1 yang berjumlah 19 anak. Lembaga tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena TK Kusuma Mulia XVI Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri merupakan tempat bertugas peneliti sehingga diyakini peneliti mengetahui dengan baik kondisi anak didik tersebut. Daftar anak sebagai obyek penelitian pada Kelompok A1 dinyatakan dalam tabel berikut ini :

B. Deskripsi Temuan Peneltian

1. Kondisi Pra Tindakan

Berdasarkan pengamatan awal, jumlah anak yang mampu mencapai

indikator keberhasilan dari dari 19 anak didapatkan hanya lima anak yang mendapatkan bintang tiga (☆☆☆), sepuluh anak mendapatkan bintang dua (☆☆) dan empat anak mendapatkan bintang satu (☆), kemampuan motorik kasar anak belum sesuai dengan perkembangan yang seharusnya. Hal ini berarti kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Peneliti mencoba mencari pemecahan masalah dengan upaya perbaikan kegiatan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena masalah tersebut dapat menimbulkan masalah baru dalam kegiatan belajar mengajar di TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih tempat tugas peneliti. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Motorik Kasar Anak Pra Tindakan

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: (☆ 3)	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Belum Tuntas	Tuntas
1	Alfin			✓			✓
2	Aril	✓				✓	
3	Ayun		✓			✓	
4	Azza			✓			✓
5	Denis			✓			✓
6	Fardan		✓			✓	
7	Hafidz			✓			✓
8	Ikmal		✓			✓	
9	Indi	✓				✓	
10	Irvan		✓			✓	
11	Lala		✓			✓	
12	Nabila			✓			✓
13	Safa	✓				✓	
14	Nafis		✓			✓	
15	Nehal		✓			✓	
16	Risqi		✓			✓	
17	Safa		✓			✓	
18	Via		✓			✓	
19	Yusril	✓				✓	
Jumlah		4	10	5	0	14	5

Prosentase	21,05 %	52,63 %	26,32 %	0	73,68%	26,32%

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I
   a. Tahap Perencanaan
      1) Membuat rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan satu kali pertemuan, yang meliputi:
         a) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
         b) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
      2) Menetapkan dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan permainan Bowling
      3) Membuat lembar unjuk kerja dan observasi untuk mengamati aktivitas anak didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran.
   b. Tahap Pelaksanaan

      Siklus pertama dilaksanakan sesuai dengan rencana, yaitu satu kali pertemuan pada tanggal 5 Pebruari 2016 dan dihadiri oleh 19 anak didik yang terdaftar di Kelompok A-1 dan 2 orang guru, salah satu bertugas sebagai kolaborator. Proses pembelajaran berlangsung berdasarkan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah ditetapkan. Pertemuan ke-1 melakukan kegiatan permainan Bowling.
   c. Tahap Pengamatan
      1) Hasil Unjuk kerja kemampuan motorik kasar anak

Tabel 4.2
Hasil Unjuk Kerja Anak dalam Kegiatan
Kemampuan Motorik Kasar pada Siklus I

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: (☆ 3)	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Belum Tuntas	Tuntas
1	Alfin			✓			✓
2	Aril	✓				✓	
3	Ayun		✓			✓	
4	Azza			✓			✓
5	Denis			✓			✓
6	Fardan		✓			✓	
7	Hafidz			✓			✓
8	Ikm		✓			✓	

	al						
9	Indi	✓				✓	
10	Irvan		✓			✓	
11	Lala		✓			✓	
12	Nabila			✓			✓
13	Safa	✓				✓	
14	Nafis		✓			✓	
15	Nehal		✓			✓	
16	Risqi			✓			✓
17	Safa		✓			✓	
18	Via		✓			✓	
19	Yusril				✓		✓
Jumlah		3	9	6	1	12	7
Prosentase		15,79%	47,37%	31,58 %	5,26%	63,16%	36,84 %

Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kemampuan motorik kasar anak dalam permainan Bowling dengan kriteria tuntas dengan nilai:

$$P = \frac{7}{19} \times 100 \%$$
$$P = 36,84 \%$$

Data dalam tabel 4.2 dapat dijelaskan, dengan penerapan kegiatan Permainan Bowling diperoleh nilai ketuntasan sebesar 36,84%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I anak belum tuntas belajar.

2) Hasil Observasi Kemampuan Guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Tabel 4.3

Hasil Observasi Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyusun RKM		✓	
2	Guru menyusun RKH		✓	
3	Guru menjelaskan aturan permainan			✓
4	Guru menyiapkan alat peraga		✓	
5	Guru menguasai tentang alat peraga yang digunakan			✓
6	Guru menggunakan contoh dan alat peraga			✓
7	Bahasa yang digunakan guru jelas dan sederhana		✓	
8	Guru memeriksa pemahaman anak dengan mengajukan pertanyaan/ memberi kesempatan bertanya		✓	
9	Guru menjawab pertanyaan anak dengan alasan yang tepat			✓

10	Guru memberikan motivasi		✓	
11	Guru menilai dari awal sampai akhir proses pembelajaran.			✓

Tabel tersebut bermanfaat sebagai bahan refleksi bagi guru untuk menentukan keberhasilan anak dalam pengembangan motorik kasar dengan kegiatan permainan Bowling.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan permainan Bowling pada siklus I ini diperoleh data bahwa 12 anak belum tuntas karena mereka masih belum tertarik dengan kegiatan motorik kasar, masih perlu motivasi dan bantuan dari guru. Dan data tingkat keberhasilan kemampuan motorik kasar anak sebesar 36,84%, belum menunjukkan tingkat keberhasilan minimal yaitu 75%.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a Tahap Perencanaan

1) Membuat rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan satu kali pertemuan, yang meliputi:
   a) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
   b) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
2) Menetapkan dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan permainan Bowling
3) Membuat lembar unjuk kerja dan observasi untuk mengamati aktivitas anak didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Siklus pertama dilaksanakan sesuai dengan rencana, yaitu satu kali pertemuan pada tanggal 12 Pebruari 2016 dan dihadiri oleh 19 anak didik yang terdaftar di Kelompok A-1 dan 2 orang guru, salah satu bertugas sebagai kolaborator yang merupakan guru di TK Kusuma Mulia XVI. Pada siklus ini proses pembelajaran berlangsung berdasarkan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah ditetapkan. Pertemuan ke-2 melakukan kegiatan permainan Bowling.

c. Tahap Pengamatan

1) Hasil Unjuk kerja kemampuan motorik kasar anak

Tabel 4.4

Hasil Unjuk Kerja Anak dalam Kegiatan

Kemampuan Motorik Kasar pada Siklus II

No	Nama Anak	Hasil Penilaian	Kriteria Ketuntasan Minimal: (☆ 3)

		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Belum Tuntas	Tuntas
1	Alfin				✓		✓
2	Aril		✓			✓	
3	Ayun		✓			✓	
4	Azza			✓			✓
5	Denis				✓		✓
6	Fardan			✓			✓
7	Hafidz			✓			✓
8	Ikmal		✓			✓	
9	Indi	✓				✓	
10	Irvan			✓			✓
11	Lala			✓			✓
12	Nabila			✓			✓
13	Safa					✓	
14	Nafis			✓			✓
15	Nehal		✓			✓	
16	Risqi				✓		✓
17	Safa		✓			✓	
18	Via		✓			✓	
19	Yusril				✓		✓
Jumlah		1	6	7	4	8	11
Prosentase		5,26 %	31,58 %	36,84%	21,05 %	42,11 %	57,89 %

Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kemampuan motorik kasar anak dalam permainan Bowling dengan kriteria tuntas dengan nilai:

$$P = \frac{11}{19} \times 100\ \%$$
$$P = 57,89\ \%$$

Data dalam tabel 4.4 dapat dijelaskan, dengan penerapan kegiatan Permainan Bowling diperoleh nilai ketuntasan sebesar 57,89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II prosentase ketuntasan anak masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

2) Hasil Observasi Kemampuan Guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Tabel 4.5

Hasil Observasi Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyusun RKM	✓		
2	Guru menyusun RKH	✓		

3	Guru menjelaskan aturan permainan		✓	
4	Guru menyiapkan alat peraga		✓	
5	Guru menguasai tentang alat peraga yang digunakan		✓	
6	Guru menggunakan contoh dan alat peraga		✓	
7	Bahasa yang digunakan guru jelas dan sederhana	✓		
8	Guru memeriksa pemahaman anak dengan mengajukan pertanyaan/ memberi kesempatan bertanya	✓		
9	Guru menjawab pertanyaan anak dengan alasan yang tepat	✓		
10	Guru memberikan motivasi	✓		
11	Guru menilai dari awal sampai akhir proses pembelajaran.		✓	

Observasi kemampuan guru yang dilakukan pada tindakan siklus II menunjukkan peningkatan.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan permainan Bowling pada siklus II ini diperoleh data bahwa 8 anak belum tuntas karena dalam kegiatan motorik kasar masih perlu dimotivasi dan perlu bantuan guru. Dan data tingkat keberhasilan kemampuan motorik kasar anak sebesar 57,89%, belum menunjukkan tingkat keberhasilan minimal yaitu 75%.

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

a Tahap Perencanaan

1) Membuat rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan satu kali pertemuan, yang meliputi:
   a) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
   b) Rencana Kegiatan Harian (RKH)
2) Menetapkan dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan permainan Bowling
3) Membuat lembar unjuk kerja dan observasi untuk mengamati aktivitas anak didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Siklus ketiga dilaksanakan pada tanggal 19 Pebruari 2016 dan dihadiri oleh 19 anak didik yang terdaftar di Kelompok A-1 dan 2 orang guru, salah satu bertugas sebagai kolaborator, yang merupakan guru di TK Kusuma Mulia XVI. Proses pembelajaran berlangsung berdasarkan

rencana kegiatan harian yang telah ditetapkan. Pertemuan ke-3 melakukan kegiatan permainan Bowling.

c. Tahap Pengamatan

1) Hasil Unjuk kerja kemampuan motorik kasar anak

Tabel 4.6

Hasil Unjuk Kerja Anak dalam Kegiatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siklus III

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: (☆ 3)	
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	Belum Tuntas	Tuntas
1	Alfin				✓		✓
2	Aril			✓			✓
3	Ayun		✓			✓	
4	Azza				✓		✓
5	Denis				✓		✓
6	Fardan			✓			✓
7	Hafidz				✓		✓
8	Ikmal			✓			✓
9	Indi		✓			✓	
10	Irvan				✓		✓
11	Lala			✓			✓
12	Nabila				✓		✓
13	Safa			✓			✓
14	Nafis			✓			✓
15	Nehal				✓		✓
16	Risqi				✓		✓
17	Safa			✓			✓
18	Via			✓			✓
19	Yusril				✓		✓
Jumlah		0	2	8	9	2	17
Prosentase		0 %	10,53 %	42,11 %	47,37 %	10,53 %	89,47 %

Perhitungan hasil pengumpulan data berdasarkan kemampuan motorik kasar anak dalam permainan Bowling dengan kriteria tuntas dengan nilai:

$$P = \frac{17}{19} \times 100\ \%$$

$$P = 89,47\ \%$$

Hasil analisa perhitungan kemampuan motorik kasar anak pada siklus III telah menunjukkan kategori sangat meningkat dengan prosentase kemampuan motorik kasar sebesar

89,47%, melebihi dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

2) Hasil Observasi Kemampuan Guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Tabel 4.7

Hasil Observasi Guru Siklus III

No	Aspek yang diamati	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyusun RKM	✓		
2	Guru menyusun RKH	✓		
3	Guru menjelaskan aturan permainan	✓		
4	Guru menyiapkan alat peraga	✓		
5	Guru menguasai tentang alat peraga yang digunakan	✓		
6	Guru menggunakan contoh dan alat peraga	✓		
7	Bahasa yang digunakan guru jelas dan sederhana	✓		
8	Guru memeriksa pemahaman anak dengan mengajukan pertanyaan/ memberi kesempatan bertanya	✓		
9	Guru menjawab pertanyaan anak dengan alasan yang tepat	✓		
10	Guru memberikan motivasi	✓		
11	Guru menilai dari awal sampai akhir proses pembelajaran.	✓		

Tabel 4.7 menjelaskan pada semua indikator kemampuan guru mengalami peningkatan yang sangat baik. Sehingga membuat anak lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan permainan Bowling, dan kemampuan motorik kasar anak semakin terasah.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan permainan Bowling pada siklus III. Diperoleh data tingkat keberhasilan kemampuan motorik kasar anak sebesar 89,47%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan diatas batas minimal ketuntasan yaitu 75%.

C. Pembahasan dan Pengambilan Keputusan

1. Pembahasan

Siklus I

pada siklus I ini diperoleh data bahwa 12 anak belum tuntas karena mereka masih belum tertarik dengan kegiatan motorik kasar, masih perlu motivasi dan bantuan dari guru. Dan data tingkat keberhasilan kemampuan motorik kasar anak sebesar 36,84%, belum menunjukkan

tingkat keberhasilan minimal yaitu 75%.

Siklus II

pada siklus II ini diperoleh data bahwa 8 anak belum tuntas karena dalam kegiatan motorik kasar masih perlu dimotivasi dan perlu bantuan guru. Dan data tingkat keberhasilan kemampuan motorik kasar anak sebesar 57,89%, belum menunjukkan tingkat keberhasilan minimal yaitu 75%.

Siklus III

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan permainan Bowling pada siklus III. Diperoleh data tingkat keberhasilan kemampuan motorik kasar anak sebesar 89,47%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan diatas batas minimal ketuntasan yaitu 75%.

2. Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan tindakan siklus I dan siklus II serta siklus III dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan Bowling Pintar dalam upaya peningkatan motorik kasar anak didik dikelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri dikatakan berhasil. Itu berarti hipotesis yang berbunyi “Kegiatan permainan Bowling pintar dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri tahun ajaran 2014/2015” **diterima**.

D. Kendala dan Keterbatasan

1) Kendala

Dalam penelitian ini, selama pelaksanaan kendalanya adalah karena mengingat usia anak didik yang masih kecil yaitu 4-5 tahun, sehingga memerlukan waktu yang lebih dalam pengkondisian setiap kegiatan pembelajaran.

2) Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini hanya sedikit yaitu keterbatasan alat peraga untuk mengembangkan motorik kasar, karena dalam lembaga TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung memiliki program pendidikan atau kurikulum yang bukan hanya mengembangkan motorik kasar anak saja, melainkan juga memiliki program pembelajaran agama, moral, sosial emosional dan bahasa serta kognitif atau daya pikir.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan permasalahan pada anak didik kelompok A1 di TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, maka dapat disimpulkan bahwa tindakan pembelajaran dengan kegiatan bermain Bowling dapat dibuktikan kebenarannya untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar pada anak didik kelompok A1 TK Kusuma Mulia XVI Desa Slumbung Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, tahun pelajaran 2015-2016.

B. Saran

1. Guru

Agar keterampilan dan kreatifitas guru dalam melakukan proses pembelajaran semakin meningkat dan variatif, guru dapat mempersiapkan media pembelajaran lebih menarik dan mendampingi anak didik melakukan kegiatan pembelajaran sebagai usaha mengatasi masalah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

2. Para Orang Tua

Bagi para orangtua, sebaiknya anak-anak di rumah diajarkan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar agar anak lebih terampil dan tertarik. Selain itu kerjasama antara orang tua dan guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak didik dalam pembelajaran menjadi lebih baik.

3. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, bisa dijadikan referensi dan sumber informasi terkait dengan perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

1) Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: 2010.
2) Asolihin. 2015. Metode Pembelajaran di TK, Nopember 2013 (Online) tersedia: http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.co.id/2013/11/metode-pembelajaran-di-tk.html, diunduh 16 Desember 2015
3) Boling (Online) tersedia di: (https://id.m.wikipedia.org/wiki/boling)
4) Dicaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Pembelajaran Motorik di Sekolah.* Jogjakarta: Diva Pers.
5) Fadlillah, Muhammad dan Khorida, Lilif Mualifatu. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
6) Fajarwati, Indah. 2010. Macam-macam Metode Mengajar, September 2010 (Online) tersedia:

http://gurupaud.blogspot.co.id/2010/09/macam-macam-metode-mengajar.html, diunduh 16 Desember 2015

7) Gunarti, Winda. Dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

8) Hurlock, E. B, 2000. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Enam.* Jakarta: Erlangga

9) Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

10) Masitoh, dkk (2011). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

11) Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pangajaran di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Rineka Cipta.

12) Montolalu,dkk (2008). *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.

13) Papalia, Diane E, Etc. 2008. Human Development (Psikologi Perkembangan, terjemahan A.K. Anwar). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

14) Santrock, J.W. (2002), *Perkembangan Anak (Mila Rahmawati Kuswanti. Terjemahan).* Jakarta: Erlangga

15) Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak Children.* Jakarta: Salemba Humanika.

16) Sisilia, Ami 2012. Perkembangan Motorik Kasar Anak TK, Desember 2012 (Online) tersedia: http://amisisiliasari.blogspot.com/2012/12/perkembangan-motorik-kasar-anak-tk.html, diunduh 16 Desember 2015

17) Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 58 Tahun 2009. Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

18) Sujiono, Bambang Dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka

19) Sujiono, Yuliani Dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka

20) Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD.* Jogyakarta: Pedagogia