ARTIKEL

Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada anak kelompok A di TK PGRI 05 Kalibatur Tahun Pelajaran 2017-2018

Oleh:

Anis Novitasari

14.1.01.11.0111

Dibimbing oleh :

1. **Anik Lestariningrum, M.Pd.**
2. **Linda Dwiyanti M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap	:Anis Novitasari
NPM	:14.1.01.11.0111
Telepun/HP	:081232815722
Alamat Surel (Email)	:anis.novitasari22@gmail.com
Judul Artikel	:**Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada anak kelompok A di TK PGRI 05 Kalibatur Tahun Pelajaran 2017-2018**
Fakultas – Program Studi	:Keguruan dan Ilmu Pendidikan / Pendidikan Anak Usia Dini
NamaPerguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi	:Jalan KH. Achmad Dahlan No. 70

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 dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,……..
Pembimbing I Anik Lestariningrum, M.Pd. NIDN. 0708027803	Pembimbing II Linda Dwiyanti, M.Pd NIDN. 0707079101	Penulis, Anis Novitasari NIDN. 14.1.01.11.0111

Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa pada anak kelompok A di TK PGRI 05 Kalibatur Tahun Pelajaran 2017-2018

Anis Novitasari
14.1.01.11.0111
Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Pendidikan Anak Usia Dini
anis.novitasari22@gmail.com
Anik Lestariningrum, M.Pd.,Linda DwiyantiM.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan motorik kasar melalui permainan egrang batok kelapa anak kelompok A TK PGRI 05 Kalibatur Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018 antara waktu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok A TK PGRI 05 Kalibatur Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung sejumlah 12 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah unjuk kerja dan observai. Instrument yang digunakan berupa lembar penilaian anak dan lembar observasi guru. Teknik analisis data yang digunakan teknik kuantitatif komparatif. Pada tindakan (pra siklus) persentase ketuntasan hanya mencapai 16,7%, kemudian pada siklus I yang mencapai 25% dan meningkat pada siklus II mencapai 58,3%. Pada akhir siklus III hampir semua anak termasuk dalam kategori tuntas dengan prosentase 83,3%. Kesimpulan penelitian ini adalah melalui permainan tradisional egrang batok kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK PGRI 05 Kalibatur Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun pelajaran 2017/2018.

KATA KUNCI :motorik kasar, bermain, egrang batok kelapa

LATAR BELAKANG

Anak usia dini merupakan tahapan perkembangan yang membutuhkan stimulasi yang tepat dalam perkembangannya. Periode ini adalah masa-masa berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya. Menurut Priyanto, (2014 : 42) yang menyatakan anak TK berada pada masa periode emas (*the golden age*), dipertegas bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada kognitif, sosial emosional, bahasa dan perkembangan fisik motorik sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh.

Ada beberapa metode yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran diantaranya metode: a) bermain, b) karyawisata, c) demokrasi, d) proyek dan bercerita dari beberapa metode yang disebutkan diatas, bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi oleh anak, dalam setiap aktivitas usia dini selalu ada unsur bermain. Dalam bermain membutuhkan media yang membantu mendukungnya jalannya permainan tersebut, untuk itu peneliti dalam penelitian ini menggunakan permainan egrang batok kelapa sebagai alat membantu kemampuan motorik kasar pada anak.

Proses pembelajaran motorik kasar di TK PGRI 05 Kalibatur, Dusun Sine, Desa Kalibatur, Kecamatan Kalidawir, Kabupaten Tulungagung masih belum berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari observasi yang menunjukan bahwa kemampuan motorik kasar anak dalam berjalan pada papan titian terlihat sangat rendah dalam faktor keseimbangan dan takut berjalan. Dengan penggunaan pengembangan motorik kasar anak seperti bermain prosotan, holahoop, ayunan, dan lain-lain yang belum bisa meningkatkan motorik kasar anak dengan permainan yang terlalu sederhana dan tidak sesuai dengan perkembangan anak, peneliti akan menerapkan permainan egrang batok kelapa yang diharapkan bisa meningkatkan motorik kasar anak sehingga dapat berkembang sangat baik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang "**Meningkatkan Motorik Kasar Anak dengan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa**

pada anak kelompok A di TK PGRI 05 Kalibatur Tahun Pelajaran 2017-2018".

I. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana penelitian didasarkan pada permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran pada anak kelompok A TK PGRI 05 Kalibatur, di Dusun sine Desa Kalibatur Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung. Peneliti ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu model Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin.

Model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus.

B. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek dan setting penelitian ini dilaksanakan pada TK PGRI 05 Kalibatur, di Dusun Sine Desa Kalibatur RT 02 RW 01 Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018, yang dipusatkan pada anak kelompok A yang berjumlah 12 anak, yang terdiri dari 6 anak laki – laki dan 6 anak perempuan. Tempat penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI 05 Kalibatur,di Dusun Sine Desa Kalibatur RT 02 RW 01 Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung

C. Teknik Penumpulan Data

Dalam penelitian ini langkah-langkah pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Unjuk kerja

   Unjuk kerja adalah penilaian belajar anak untuk melakukan

tugas dalam perbuatan, memperagakan sesuatu yang semua penilaian dalam bentuk tulisan, produk atau sikap kecuali bentuk pilihan ganda, menjodohkan, benar-salah, atau jawaban singkat. Instrumen yang digunakan dalam teknik unjuk kerja menggunakan lembar kerja unjuk kerja

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Lembar Penilaian Kemampuan Anak

Pada lembar penelitian anak , peneliti hanya memberi checklist pada lembar penilaian. Ada empat item unjuk kerja yang dinilai terkait dengan kemampuan bermain egrang batok kelapa yaitu:

1) Anak mampu berdiri di atas egrang batok kelapa dan berjalan di tempat.

2) Anak mampu berjalan lurus diatas egrang batok kelapa sejauh 4 langkah.

3) Anak mampu berjalan zig-zag diatas egrang batok kelapa sejauh 4 langkah.

2. Observasi guru

Observasi merupakan cara pengumpulan data atau informasi melalui pengamatan langsung terhadap sikap, pengetahuan dan keterampilan. Instrumen yang digunakan dalam teknik observasi ini menggunakan pedoman atau lembar observasi yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan diamati.

D. Teknik Analisis

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik diskriptif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) 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 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4, dengan rumus :

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapatkan

bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, siklus II dan siklus III dengan kriteria yang teelah ditetapkan sebelumnya.Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan kentutasan belajar setelah tindakan siklus III ketuntasan belajar mencapai lebih dari 76%.

II. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil Penelitian

Pada pelaksanaan siklus I, anak sudah cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan permainan Egrang Batok Kelapa meskipun masih terdapat sebagian anak yang membutuhkan bimbingan guru.Selain itu, guru juga masih cukup sulit dalam memusatkan perhatian anak dalam bermain Egrang Batok Kelapa dikarenakan guru masih melakukan penyesuaian terhadap anak dalam menerapkan permainan Egrang Batok Kelapa begitupun sebaliknya. Hasil penilaian unjuk kerja anak dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar khususnya dalam berjalan diatas Egrang Batok Kelapa mencapai persentase 25%.Hal ini berarti kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan belum tercapai sehingga perlu diadakan perbaikan pembelajaran di siklus II dengan mengacu refleksi pada siklus I.

Pada siklus II, anak sudah menunjukkan peningkatan baik dari segi hasil maupun prosesnya.Antusias dan ketertarikan anak terhadap permainan Egrang Batok Kelapa semakin besar dan keaktifan anak juga semakin tinggi.Namun

beberapa anak terlihat cukup bosan dengan permainan yang dilakukan. Persentase ketuntasan belajar anak pada siklus II ini mencapai 58,3%. Meskipun mengalami peningkatan namun hasil ini masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus III.

Pencapaian kategori yang belum optimal, membuat peneliti melanjutkan tindakan pada siklus III. Pada siklus III ini, guru mencoba inovasi permainan dalam bentuk pemberian *reward* bagi anak yang mampu berjalan lurus dengan seimbang tanpa jatuh diatas egrang batok kelapa sesuai intruksi tanpa bantuan guru.Hal ini membuat anak lebih bersemangat dan berlomba dalam melakukan permainan ini.Selain itu, anak sedikit demi sedikit mengalami peningkatan yang pasti setelah guru dan teman-teman bersama-sama saling memberikan motivasi pada setiap anak yang sedang melakukan kegiatan.

Hasil penilaian unjuk kerja pada siklus III ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu dengan persentase ketuntasan 83,3%. Dengan demikian kriteria ketuntasan pada siklus III ini telah tercapai sehingga tidak diperlukan lagi perbaikan dalam pembelajaran selanjutnya.

B. Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan melalui permainan Egrang Batok Kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK PGRI 05 Kalibatur Kecamatan Kalidawir Kabupaten TulungagungTahun Pelajaran 2017/2018, sehingga

hipotesis tindakan ini dapat diterima.

III. DAFTAR PUSTAKA

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

Hamidi, Marzoan. 2013.Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Jurnal An-nafs*. 2017/2 (1) : 42-55.

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Jakarta : Kencana.

Maemunah, Ida Siti. 2017. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Sondah di Kelompok B Paud Al-Hikmah Cimahi. Diakses dari http://www.google.com/publikasi.stkipsiliwangi.ac.id .Pada tanggal 20 Desember 2017. Jam 11.00 WIB.

Purwaningsih, Ernawati. 2006. Permainan Tradisional Anak : Salah satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestariakan.*Jantra : Jurnal sejarah dan budaya.* 1(1) : 40-46. Diakses dari https://kebudayaan.kemdikbud.go.id

Purwadi, Vicky Agus Saputri. 2015. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Permainan Tradisional Egrang Bathok Kelapa Pada Kelompok B di RA Taqwal Ilah Semarang.*Diakses dari http://www.google.com.journal.upgris.ac.id.Pada tanggal 7 Desember 2017. Jam 07.00 WIB.

Priyanto, Aris. 2014. Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain.Diakses dari http://download.portalgaruda.org.*Jurnal Cope,* 2/XVIII :41-47.

Rahmadani, Ni Kadek Aris. 2014. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa. Diakses dari https://doi.org/10.21009/JPUD.082.*Jurnal Pendidikan Usia Dini.* 8(2) : 315-324.

Samsudin.2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak - Kanak.* Jakarta: Ar-Ruzz Media.