PENINGKATAN KEMAMPUAN BERDIRI SATU KAKI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK PADA KELOMPOK A DI TK ISLAM NURUL AZIZI 3 PONDOK CHANDRA INDAH

SKRIPSI

Oleh:
Sefiani Musfiroh
NIM.D98214062

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PIAUD
OKTOBER 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sefiani Musfiroh

NIM : D98214062

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/ PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri; bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudikan hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi ata perbuatan tersebut.

Surabaya, 04 Oktober 2019

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL

41F03AFF871087039

6000

ENAM RIBU RUPIAH

(Sefiani Musfiroh)

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Sefiani Musfiroh

NIM : D98214062

Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERDIRI SATU KAKI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK PADA KELOMPOK A DI TK ISLAM NURUL AZIZI 3 PONDOK CHANDRA INDAH**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya 04 Oktober 2019

Pembimbing I,

Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag.
NIP.197304092005012002

Pembimbing II,

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag, M.Pd, M.Pd.I
NIP.197011202000031002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Sefiani Musfiroh telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi.

Surabaya, 11 Oktober 2018

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas IslamNegeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M. Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd
NIP. 19707061994032001

Penguji II,

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd
NIP.197307222005011005

Penguji III,

Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag
NIP. 197304092005012002

Penguji IV

Dr. Imam Syafi'I, S.Ag, M.Pd, M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sefiani Musfiroh
NIM : D98214062
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
E-mail address : s3vinaelazzam@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Peningkatan Kemampuan Berdiri Satu Kaki Melalui Permainan Tradisional Engklek

Pada Kelompok A Di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Oktober 2019

Penulis

(Sefiani Musfiroh)

ABSTRAK

Sefiani Musfiroh. 2019. *Peningkatan Kemampuan Berdiri Satu Kaki Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah. Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag, Dr. Imam Syafi'i, S.Ag, M.Pd, M.Pd.I.*

Kata Kunci: Berdiri Satu Kaki, Permainan Tradisional Engklek

Penelitian ini di latar belakangi oleh kesulitan anak dalam berdiri dengan satu kaki kelompok A TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah. Siswa yang tuntas dalam berdiri satu kaki hanya 40%.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan permainan tradisional engklek dalam kemampuan berdiri dengan satu kaki dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berdiri dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek pada kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin. Terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian ini mempunyai 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif

Hasil dari penelitian pada pra siklus nilai rata-rata siswa terbilang rendah yakni 66,78 dengan prosentase 40%, hanya ada 6 siswa yang dikatakan tuntas dari 15 siswa, pada siklus I nilai rata-rata siswa menunjukkan peningkatan yaitu 77,74 dengan prosentase 60%, terdapat 9 siswa dikatakan tuntas dari 15 siswa, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang didapat yaitu 89,98 dengan prosentase 80%, terdapat 12 siswa dikatakan tuntas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan berdiri dengan satu kaki.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN JUDUL..... ii

HALAMAN MOTTO iii

HALAMAN PERSEMBAHAN..... iv

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI..... vi

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI vii

ABSTRAK viii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL..... xv

DAFTAR GAMBAR xvii

DAFTAR DIAGRAM..... xviii

DAFTAR LAMPIRAN xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 10

C. Tujuan Masalah 10

D. Tindakan Yang Dipilih 10

E. Lingkup Penelitian 11

F. Manfaat Penelitian Atau Signifikasi Penelitian 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Penelitian Terdahulu 13

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Motorik Kasar 18

1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar 18
2. Kegiatan yang Merangsang Motorik Kasar Untuk Anak Usia 4-5 Tahun 20

B. Permainan 21

1. Pengertian Permainan 21
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan 22
3. Macam-macam Permainan 24
4. Manfaat Permainan 26

C. Permainan Tradisional 28

1. Pengertian Permainan Tradisional 28
2. Manfaat Permainan Tradisional 28

D. Permainan Tradisional Engklek 34

1. Pengertian Permainan Tradisional Engklek 34
2. Cara Membuat dan Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek 35
3. Manfaat Permainan Tradisional Engklek 36

E. Keterkaitan Permainan Tradisional Engklek Dan Kemampuan Motorik Kasar Anak 37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 40

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian 42

C. Variabel Penelitian 44

D. Rencana Tindakan 44

1. Siklus I (*Indoor*) 44

2. Siklus II (*Outdoor*) 48

E. Data dan Cara Pengumpulannya 49

1. Data 49

2. Pengumpulan Data 50

F. Teknik Analisa Data 55

1. Analisis Prosentase Kegiatan Guru dan Siswa 56

2. Analisis Ketuntasan 56

G. Indikator Kinerja 58

H. Tim Peneliti dan Tugasnya 58

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 60

1. Tahap Pra Siklus 60

2. Tahap Siklus I 62

3. Tahap Siklus II 77

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembahasan 92

1. Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Berdiri Satu Kaki Pada Kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah Waru Sidoarjo 93

2. Perbedaan Hasil Kemampuan Berdidi Satu Kaki Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Siklus I dan Siklus II 96

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan 102

B. Saran 104

DAFTAR PUSTAKA 106

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 108

LAMPIRAN .....

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

1.1 Mapping Penelitian Terdahulu

1.2 Mapping Penelitina Terdahulu

3.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

3.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

3.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

3.5 Lembar Observasi Guru

3.6 Lembar Observasi Siswa

3.7 Kriteria Penilaian Kemampuan Berdiri Satu Kaki

3.8 Kriteria Penilaian Kemampuan Melompat Satu Kaki

3.9 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian

3.10 Pedoman Wawancara Guru Setelah Penelitian

4.1 Hasil Penilaian Kemampuan Berdiri Satu Kaki Pra Siklus

4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

4.3 Lembar Observasi Aktivitas Guru

4.4 Siklus I Kemampuan Berdiri Dengan Satu Kaki

4.5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

4.6 Lembar Observasi Aktivitas Guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.7 Siklus II Kemampuan Berdiri Dengan Satu Kaki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

3.1 Siklus I Dan Siklus II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR DIAGRAM

4.8 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa

4.9 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru

4.10 Diagram Kemampuan Berdiri Satu Kaki Siswa Pra Siklus

4.11 Diagram Kemampuan Berdiri Satu Kaki Siswa Siklus I

4.12 Diagram Kemampuan Berdiri Satu Kaki Siswa Siklus II

4.13 Diagram Perbandingan Peningkatan Kemampuan Berdiri Satu Kaki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Surat Izin Penelitian
Lampiran II	Instrumen Validasi Dokumen RPP
Lampiran III	Validasi Rencana Kegiatan Harian
Lampiran IV	Hasil Wawancara Untuk Guru Sebelum dan Sesudah Penelitian
Lampiran V	Hasil Dokumentasi Berupa Foto
Lampiran VI	Kartu Bimbingan Skripsi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan suatu hal yang sangat disenangi oleh anak, sedangkan jika dunia anak tanpa bermain bagaikan pelangi tanpa warna. Bermain sudah menjadi kebutuhan bagi anak, tanpa mereka sadari dengan bermain mereka telah melatih beberapa perkembangan seperti perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Bermain menjadi salah satu rangsangan dalam perkembangan motorik anak berkembang dengan baik.

Dalam bermain anak dapat bebas bereksperimen tanpa ada gangguan, sehingga dengan begitu perkembangan anak akan berkembang dengan baik. Bagi anak usia dini bermain sudah menjadi kegiatan sehari-hari dan dengan bermain anak dapat menemukan peristiwa yang terjadi disekitarnya. Tetapi kegiatan bermain sering sekali dianggap sepele oleh orang tua, padahal bermain adalah sebuah aktivitas yang berbeda dengan aktivitas lainnya seperti bekerja yang biasa dilakukan oleh orang dewasa.

Pada umumnya anak-anak sangat gemar dengan bermain, dimanapun mereka berada mereka akan menyempatkan untuk bermain dan akan terus melakukannya ketika mereka mempunyai kesempatan. Salah satu cara agar anak mau untuk diajak belajar adalah dengan menggunakan permainan. Dengan begitu, anak tidak akan mudah bosan dengan belajar, karena anak usia dini belum bisa membedakan antara belajar dan bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun memberikan permainan kepada anak usia dini yang bertujuan sebagai pembelajaran dapat menggunakan bermain dalam bimbingan. Pendidik dapat memilihkan kegiatan bermain anak yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan mereka, sehingga perkembangan anak akan berkembang menjadi baik sesuai dengan usianya.[1]

Perkembangan motorik adalah salah satu dari aspek perkembangan anak yang harus terpenuhi dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk melatih perkembangan motorik anak bisa dengan melakukan kegiatan yang melibatkan gerak motoriknya. Seperti bermain gobak sodor, engklek, loncat tali, dan lain sebagainya.

Ketika salah satu aspek perkembangan anak terhambat dan tidak berkembang dengan baik menjadikan anak akan tertinggal dari teman-temannya. Sehingga terkadang membuat anak tidak percaya diri karena dia merasa berbeda dengan teman lainnya. Jika hal ini terjadi maka sudah menjadi tugas seorang guru untuk memberikan rangsangan kepada anak, agar aspek perkembangan anak yang sempat terhambat menjadi berkembang sesuai dengan usianya.

Permasalahan yang seringkali terjadi di sekolah, anak tidak seimbang ketika disuruh memasuki kelas setelah berbaris di depan kelas dengan berjalan menggunakan satu kaki. Berdasarkan observasi pada kelompok A yang berusia 4-5 tahun tidak bisa lama dalam mempraktikkannya, sehingga baru beberapa langkah saja anak sudah jatuh

[1] Susanto Ahmad, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 83-85.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan mereka berjalan seperti biasanya tidak mau menggunakan satu kaki lagi. Ada 6 anak dari 15 siswa yang dapat berdiri dengan satu kaki secara baik. Dengan begitu, masih banyak anak di kelas A yang kemampuan berdiri dengan satu kakinya masih belum berkembang dengan baik.[2] Inilah salah satu contoh tanda terhambatnya perkembangan anak.

Hasil diskusi dengan guru kelas di kelompok A, bahwa penyebab anak kurang seimbang saat bediri dengan satu kaki adalah ketika masih kecil mereka kurang dilatih gerakan yang melibatkan motorik kasarnya, sehingga ketika guru menyuruh untuk mempraktikkan berdiri dengan satu kaki, anak mengalami kurangnya keseimbangan dan mudah terjatuh. Perkembangan motorik kasar anak bisa dikatakan berkembang dengan baik pada penelitian ini mempunyai 2 indikator, yaitu kemampuan berdiri satu kaki dan kemampuan melompat dengan satu kaki.

Penerapan yang digunakan oleh peneliti yakni pembelajaran di dalam ruangan (*indoor*) dan pembelajaran di luar ruangan (*outdoor*). Pembelajaran di dalam ruangan cukup baik untuk mempraktikkan permainan tradisional engklek, hanya saja siswa tidak bisa bergerak dengan bebas sehingga siswa merasa gerakannya terbatasi dengan kegiatan di dalam ruangan (*indoor*). Mengetahui hal tersebut guru dan peneliti memilih kegiatan pembelajaran di luar ruangan (*outdoor*) sebagai solusinya. Guru dan peneliti juga menambahkan media yang digunakan yakni *gacuk* (alat yang digunakan untuk bermain engklek yang berasal dari pecahan genting). Setelah dilakukan

[2] Observasi pada Rabu, 03 Oktober 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran di luar ruangan (*outdoor*) siswa merasa pergerakannya tidak terbatasi oleh ruangan. Mereka dapat bebas mengekspresikan diri mereka dalam bermain permainan tradisional engklek.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menjelaskan bahwa, di usia 4-5 dalam perkembangan motorik kasar yang harus dicapai yaitu dapat melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi.[3] Anak diharuskan untuk bisa melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara koordinasi, salah satunya ialah kegiatan berdiri dengan satu kaki. Permainan tradisional engklek bisa menjadikan penunjang untuk anak-anak yang bermasalah dalam berdiri dengan satu kaki.

Anak dikatakan mampu menjaga keseimbangan dengan berdiri menggunakan satu kaki, jika saat anak berdiri tidak terjatuh dalam waktu minimal 5 detik. Ketika anak jatuh sebelum 5 detik maka kemampuan berdiri dengan satu kakinya masih kurang dan perlu bimbingan oleh guru maupun orang tua. Begitu juga dengan melompat, ketika anak melompat dengan menggunakan satu kaki tanpa terjatuh maka anak bisa dikatakan perkembangan motoriknya sudah berkembang dengan baik

Mengatasi masalah anak yang belum bisa berdiri dengan satu kaki secara baik, berdasarkan diskusi dengan guru kelas yaitu bisa menggunakan permainan tradisional engklek.[4] Peneliti memilih permainan ini karena di sekolah belum pernah diajarkan permainan tradisional. Penyebabnya ialah

[3] Permendikbud Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini 21
[4] Observasi pada Rabu, 03 Oktober 2018 bersama ustadzah Ainiyah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lahan yang kurang memadai, kurangnya variasi dalam permainan serta pemahaman guru terhadap permainan tradisional, dan jarangnya penggunaan metode demonstrasi yang mana melibatkan anak dalam mempraktikkan sebuah permainan.

Permainan tradisional engklek tidak hanya mengajarkan anak sekedar bermain saja, tetapi anak juga bisa melatih kemampuan berdiri dengan satu kakinya secara baik. Tidak hanya bisa dimainkan di sekolah saja anak juga bisa memainkannya ketika sudah pulang sekolah. Seringnya anak bermain permainan tradisional engklek kemampuan berdiri dengan satu kakinya akan menjadi seimbang dan berkembang menjadi semakin baik.

Adapun penelitian sebelumnya yang juga menggunakan permainan tradisional engklek sebagai berikut.

1. Cici Fitria dari skripsinya yang berjudul Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Ada Siswa Kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil dari penelitian ini adalah dengan melalui permainan sunda manda dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dibuktikan melalui nilai rata-rata kelas pada prasiklus yaitu 51,5, terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 75, kemudian terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 89,6. Nilai rata-rata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelas pada penelitian prasiklus hingga siklus I meningkat 23,5 dan nilai rata-rata kelas pada siklus I hingga siklus II meningkat 14,6.[5]

2. Dian Apriani dari jurnalnya yang berjudul Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang terlihat dari lembar observasi serta grafik yang terdapat dalam bab IV. Dari hasil penelitian siklus I dan hasil penelitian siklus II menunjukkan peningkatan pada persentase serta ketuntasan. Kesimpulan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.[6]
3. Yhana Pratiwi, M. Kristanto dari skripsinya yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa hasil kegiatan permainan engklek dari kelompok B pada awalnya 53,33% disebabkan karena kurangnya variasi dalam kegiatan bermain. Setelah diadakan perbaikan tindakan dengan kegiatan bermain engklek secara individu dengan hasil pada siklus I diperoleh sebesar 65,33% sedangkan pada siklus II menggunakan kegiatan bermain engklek berkelompok

[5] Cici Fitria, "Peningkatan Keterampilan Motoric Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siswa Kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo Tahun Pelajaran 2016/2017" (Skripsi--Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2017), xii

[6] Dian Apriani, "Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo" (Skripsi--Universitas Negeri Surabaya, 2012), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan dilombakan diperoleh sekitar 83,17%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) yang dilakukan pada siklus I dan II pada kelompok B TK Tunas Rimba II Semarang.[7]

Tabel 1.1
Mapping Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul dan Tahun	Metode	Hasil Penelitian
1.	Cici Fitria	Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siswa Kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo Tahun Pelajaran 2016/2017 (2017)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil dari penelitian ini adalah dengan melalui permainan sunda manda dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dibuktikan melalui nilai rata-rata kelas pada prasiklus yaitu 51,5, terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 75, kemudian terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 89,6. Nilai rata-rata kelas pada penelitian prasiklus hingga siklus I meningkat 23,5 dan nilai rata-rata kelas

[7] Yhana Pratiwi, M. Kristanto, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015" (Skripsi--Universitas Semarang, 2014), 18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				pada siklus I hingga siklus II meningkat 14,6.
2.	Dian Apriani	Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo (2013)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang terlihat dari lembar observasi serta grafik yang terdapat dalam bab IV. Dari hasil penelitian siklus I dan hasil penelitian siklus II menunjukkan peningkatan pada persentase serta ketuntasan. Kesimpulan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.
3.	Yhana Pratiwi, M. Kristanto	Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015 (2014)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian ini diperoleh bahwa hasil kegiatan permainan engklek dari kelompok B pada awalnya 53,33% disebabkan karena kurangnya variasi dalam kegiatan bermain. Setelah diadakan perbaikan tindakan dengan kegiatan bermain engklek secara individu dengan hasil pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				siklus I diperoleh sebesar 65,33% sedangkan pada siklus II menggunakan kegiatan bermain engklek berkelompok dengan dilombakan diperoleh sekitar 83,17%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) yang dilakukan pada siklus I dan II pada kelompok B TK Tunas Rimba II Semarang.

Perbedaan peneliti dengan penelitian sebelumnya terdapat pada subjek yang diteliti, peneliti menggunakan subjek kelompok A sedangkan di penelitian sebelumnya menggunakan subjek pada kelompok B. Perbedaan yang lainnya yaitu pada kegiatan bermainnya, pada penelitian sebelumnya kegiatan bermain dilaksanakan secara individu kemudian kegiatan selanjutnya pada siklus ke 2 dilaksanakan secara kelompok. Sedangkan yang peneliti lakukan pada kegiatan bermain dilaksanakan secara kelompok mulai dari siklus 1 hingga siklus 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan kemampuan berdiri dengan satu kaki kelas A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah Waru Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berdiri dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek kelas A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah Waru Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses penerapan permainan tradisional engklek dalam kemampuan berdiri dengan satu kaki pada kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah Waru Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berdiri dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek pada kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah Waru Sidoarjo.

D. Tindakan Yang Dipilih

Pemecahan masalah pada siswa kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, tindakan yang dipilih oleh peneliti pada kemampuan berdiri satu kaki yaitu dengan mengajak siswa praktik dan melakukan secara langsung permainan engklek. Tujuan dari permainan engklek ini adalah agar motorik kasar anak berkembang dengan baik dan sekaligus memperkenalkan anak pada permainan tradisional yang telah lama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hampir tidak pernah lagi dimainkan oleh anak-anak. Padahal permainan tradisional engklek ini sangat bagus dalam menunjang perkembangan motorik kasar mereka, dibandingkan hanya duduk diam di rumah bermain gadget.

E. Lingkup Penelitian

1. Subjek penelitian yang peneliti ambil yaitu seluruh siswa Kelompok A usia 4-5 tahun di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah yang berjumlah 15 siswa.
2. Penelitian ini menggunakan permainan tradisional engklek dengan melibatkan secara langsung seluruh siswa Kelompok A usia 4-5 tahun di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah yang berjumlah 15 siswa.
3. Penelitian ini mengungkap tentang kemampuan perkembangan motorik kasar pada usia 4-5 tahun.

F. Manfaat Penelitian Atau Signifikasi Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Kegunaan Teoretis
   a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pendidikan anak usia dini dan berbagai manfaat tentang kemampuan berdiri dengan satu kaki.
   b. Menambah wawasan ilmu pendidikan bahwa kemampuan berdiri dengan satu kaki penting dalam perkembangan aspek motorik khususnya motorik kasar anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Memperluas gaya pemikiran bahwa permainan tradisional dapat menjadikan perkembangan motorik berkembang dengan baik sehingga dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Menambah pengetahuan ilmu untuk kepustakaan terutama pada bidang ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Adanya solusi untuk mengatasi masalah dalam motorik kasar pada kemampuan berdiri satu kaki melalui permainan tradisional engklek, dan mengajak anak untuk mempraktikkan langsung permainannya sehingga menjadikan anak menggerakkan seluruh tubuhnya. Dengan begitu perkembangan motorik anak dapat berkembang dengan baik.

b. Bagi Anak

1) Anak menjadi tertarik selama proses pembelajaran sehingga anak aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Memberikan pengetahuan pada anak dalam kemampuan berdiri dengan satu kakinya melalui permainan tradisional engklek, tidak hanya bermain saja anak juga bisa melatih motorik kasarnya sehingga berkembang menjadi baik sesuai dengan masa perkembangannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Bagi Orang Tua

Menambah wawasan orang tua tentang pentingnya dan manfaat kemampuan berdiri dengan satu kaki dalam aspek perkembangan anak.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilakukan agar menambah pengetahuan tentang kemampuan berdiri satu kaki melalui permainan tradisional engklek yang nantinya dapat menjadi bekal ilmu ketika sudah mengajar dan menjadi seorang guru.

G. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang juga menggunakan permainan tradisional engklek sebagai berikut.

1. Cici Fitria dari skripsinya yang berjudul Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Ada Siswa Kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil dari penelitian ini adalah dengan melalui permainan sunda manda dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dibuktikan melalui nilai rata-rata kelas pada prasiklus yaitu 51,5, terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 75, kemudian terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 89,6. Nilai rata-rata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelas pada penelitian prasiklus hingga siklus I meningkat 23,5 dan nilai rata-rata kelas pada siklus I hingga siklus II meningkat 14,6.[8]

2. Dian Apriani dari jurnalnya yang berjudul Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang terlihat dari lembar observasi serta grafik yang terdapat dalam bab IV. Dari hasil penelitian siklus I dan hasil penelitian siklus II menunjukkan peningkatan pada persentase serta ketuntasan. Kesimpulan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.[9]
3. Yhana Pratiwi, M. Kristanto dari skripsinya yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa hasil kegiatan permainan engklek dari kelompok B pada awalnya 53,33% disebabkan karena kurangnya variasi dalam kegiatan bermain. Setelah diadakan perbaikan tindakan dengan kegiatan bermain engklek secara individu dengan hasil pada siklus I diperoleh sebesar 65,33% sedangkan pada siklus II menggunakan kegiatan bermain engklek berkelompok

[8] Cici Fitria, "Peningkatan Keterampilan Motoric Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siswa Kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo Tahun Pelajaran 2016/2017" (Skripsi--Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2017), xii

[9] Dian Apriani, "Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo" (Skripsi--Universitas Negeri Surabaya, 2012), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan dilombakan diperoleh sekitar 83,17%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) yang dilakukan pada siklus I dan II pada kelompok B TK Tunas Rimba II Semarang.[10]

Tabel 1.2
Mapping Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul dan Tahun	Metode	Hasil Penelitian
1.	Cici Fitria	Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siswa Kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo Tahun Pelajaran 2016/2017 (2017)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil dari penelitian ini adalah dengan melalui permainan sunda manda dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada siswa kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dibuktikan melalui nilai rata-rata kelas pada prasiklus yaitu 51,5, terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 75, kemudian terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 89,6. Nilai rata-rata kelas pada penelitian prasiklus hingga siklus I meningkat 23,5 dan nilai rata-rata kelas

[10] Yhana Pratiwi, M. Kristanto, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015" (Skripsi--Universitas Semarang, 2014), 18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				pada siklus I hingga siklus II meningkat 14,6.
2.	Dian Apriani	Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo (2013)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang terlihat dari lembar observasi serta grafik yang terdapat dalam bab IV. Dari hasil penelitian siklus I dan hasil penelitian siklus II menunjukkan peningkatan pada persentase serta ketuntasan. Kesimpulan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.
3.	Yhana Pratiwi, M. Kristanto	Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015 (2014)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian ini diperoleh bahwa hasil kegiatan permainan engklek dari kelompok B pada awalnya 53,33% disebabkan karena kurangnya variasi dalam kegiatan bermain. Setelah diadakan perbaikan tindakan dengan kegiatan bermain engklek secara individu dengan hasil pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				siklus I diperoleh sebesar 65,33% sedangkan pada siklus II menggunakan kegiatan bermain engklek berkelompok dengan dilombakan diperoleh sekitar 83,17%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) yang dilakukan pada siklus I dan II pada kelompok B TK Tunas Rimba II Semarang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Motorik Kasar

1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Setiap aspek kemampuan motorik kasar membutuhkan pengorganisasian gerakan otot, baik dalam aspek tempat dan waktu. Sebagai tanda dari pencapaian maka kemampuan diartikan sebagai tugas yang dilakukan oleh seseorang dalam menjalankan suatu tugas yang berkaitan dengan pencapaian suatu tujuan. Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan motorik yang menempatkan sedikit penekanan pada kecermatan dan secara khusus yang menghasilkan gerakan dari semua anggota badan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan gerakan yang melibatkan sebagian atau semua anggota badan yang membutuhkan pengorganisasian otot-otot besar disertai dengan pengerahan banyak tenaga untuk mencapai suatu tujuan kemampuan yang meliputi gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif.[5]

Gerak lokomotor ialah kemampuan untuk melakukan gerakan anggota tubuh untuk membuat seluruh tubuh berpindah tempat dari tempat satu ke tempat lainnya. Contohnya berguling, merayap, berjalan, berlari, melompat, meloncat, memanjat dan lain sebagainya. Sedangkan gerak

[5] Ni Kadek Aris Rahmadani, "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa" (Skripsi--Universitas Negeri Jakarta, 2014), 308.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

nonlokomotor merupakan kemampuan melakukan gerakan anggota tubuh yang tidak melibatkan seluruh tubuh berpindah tempat. Contohnya, memutar badan, memutar tubuh, membungkuk, berjinjit, berjongkok, menggenggam, dan lain sebagainya. Gerak manipulatif adalah gerakan bertindak melakukan sesuatu bentuk gerakan dari anggota badan secara lebih terampil. Contohnya, menendang, melempar, menangkap, dan lain sebagainya.

Terdapat hadits riwayat Muslim mengenai motorik yaitu sebagai berikut.

عَنْ أَبِيْ هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُوْلُ اللهِ صَلَى اللهُ عَلَيْهِ وَ سَلَّمَ : الْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَ أَحَبُّ إِلَى اللهِ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيْفِ (رواه مسلم)

"Orang mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai oleh Allah dibandingkan orang mukmin yang lemah". (HR. Muslim)[6]

Hadits di atas memang menjelaskan tentang keimanan seseorang akan tetapi di dalam hadits tersebut juga dijelaskan bahwa jika memiliki badan yang kuat, sudah menjadi kewajiban seorang muslim untuk memanfaatkan kuatnya badan untuk hal-hal yang terpuji yang disenangi oleh Allah bukan untuk hal-hal yang tidak terpuji.

Tidak hanya terdapat dalam hadits, di dalam al quran surat Ar-Rum ayat 54 dijelaskan tentang Muslim mengenai motorik yaitu sebagai berikut.

[6] Bulughul Maram Terjemahan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

اللهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَ شَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيْمُ الْقَدِيْرُ (الروم:54)

"Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan yang lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa". (QS. Ar-Rum: 54).[7]

2. Kegiatan yang Merangsang Motorik Kasar Untuk Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan anak usia 4-5 tahun akan menjadi baik bila tidak terjadi gangguan atau hambatan yang mengganggu perkembanbangan motorik anak. Anak usia 4-5 sudah dapat mengendalikan gerakan yang kasar, gerakan ini melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, dan lain sebagainya. Setelah itu, saat umur 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat.[8]

Melakukan kegiatan yang melibatkan semua bagian tubuh dalam diri anak dapat merangsang motorik kasarnya. Dengan mengajak anak bermain sangatlah bagus demi merangsang motorik kasar anak. Menginjak usia 4-5 tahun perkembangan anak menjadi semakin besar sehingga membutuhkan ruang untuk anak bergerak. Melatih dengan melakukan

[7] Al Quran Terjemahan.
[8] Hurlock, Elizabeth B, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta:Penerbit Erlangga, 1978), 150.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan fisik yang lebih menantang, seperti bermain bola, bermain permainan tradisional engklek, gobak sodor, dan lain sebagainya.[9]

Pemberian stimulasi ini secara tidak langsung akan menjadikan perkembangan motorik kasar pada anak berkembang dengan baik. Membatasi penggunaan *gadget* juga perlu dilakukan agar anak bisa mendapatkan stimulasi yang optimal, akan tetapi sebaiknya anak tidak diberi *gadget* agar tidak mengganggu perkembangan anak.

B. Permainan

1. Pengertian Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini, dimana mereka bermain sambil melatih perkembangannya. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.[10]

Di dalam agama Islam begitu banyak contoh permainan yang dilakukan oleh Rasulullah ketika bermain bersama cucu-cucu beliau. Adapun hadits yang menjelaskan tentang permainan sebagai berikut.

---

[9] Dancow, *Stimulasi Motorik Anak di Usia 1-5 Tahun*, Jakarta, 2018. (https://www.dancow.co.id/dpc/artikel/stimulasi-motorik-anak-di-usia-1-5-tahun). Diakses pada tanggal 26 Maret 2019 jam 02.01 WIB.

[10] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2012), 91.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari riwayat Abdullah bin Al-Harits RA. "Rasulullah SAW membariskan Abdullah, Ubaidillah, dan Kutsair Ibnu Abbas RA. Kemudan beliau berkata 'siapa yang lebih dahulu sampai kepadaku, maka baginya ini dan ini (hadiah)'. Abdullah dan Harits berkata 'baik Ya Rasulullah'. Maka anak-anak tersbut bersaing lari kepada Rasulullah SAW. Sehingga ada yang terjatuh ke punggung, dada beliau, beliau rangkul dan memangku semuanya". (HR. Ahmad)[11]

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak adalah sebagai berikut.[12]

a. Kesehatan

Semakin anak sehat semakin banyak pula energinya untuk bermain dengan aktif seperti olahraga dan bermain.

b. Perkembangan Motorik

Anak bermain pada tiap-tiap usianya melibatkan koordinasi motorik. Apapun yang dilakukan dan waktu bermainnya tergantung dengan perkembangan motorik anak. Pengendalian motorik yang baik merupakan kemungkinan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Intelegensi

Setiap usia, anak yang pandai lebih aktif daripada yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.

[11] Hadits Terjemahan
[12] M. Fadillah, Dkk. *Edutainment Pendidikan Anak usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2014), 38-39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, kontruksi, dan membaca.

d. Jenis Kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan dengan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan menantang, sedangkan ana peremuan menyukai hal-hal yang sederhana dan kelembutan.

e. Lingkungan

Lingkungan yang kurnag mendukung dapat mempengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan menjadikan anak kurang berminat untuk bermain, berbeda jika dengan lingkungan yang banyak anak.

f. Status Sosial-Ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan permainan yang mahal, sedangkan dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sederhana.

g. Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu yang bebas tergantung dengn waktu bebas yang dimiliki anak. Anak yang memiliki banyak waktu luang dapat memanfaatkannya untuk bermain, dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang. Hal tersebut menyebabkan anak sudah kehabisan tenaganya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Contohnya, boneka lebih mendukung pada permainan sandiwara, sedangkan balok kayu lebih mendukung pada permainan kontruktif dan imajinasi.

3. Macam-Macam Permainan

Bentuk permainan anak sangat bervariasi mulai dari antardaerah, antaretnis, dan antarbangsa semua terlihat berbeda-beda. Dari berbagai jenis permainan tersebut pada dasarnya dapat dibedakan menjadi beberapa macam yaitu:

a. Permainan Fisik

Permainan seperti kejar-kejaran, gobak sodor, dan engklek mengggunakan banyak kegiatan fisik. Anak usia dini sering bermain kejar-kejaran, menangkap temannya, dan jatuh bergulingan. Permainan itu tidak hanya di Indonesia, tetapi juga diseluruh dunia. Jadi dengan bermain, fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

b. Lagu Anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari, tau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang. Berdasarkan sifatnya ada lagu yang humoris, ada yang mengandung teka-teki, dan ada pula yang mengandung nilai-nilai ajaran yang luhur. Unsur lagu yang menarik adalah adanya *rhyme* atau bunyi akhir yang sama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Bermain Teka-Teki dan Berpikir Logis Matematis

Banyak permainan yang tujuannya mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematis. Salah satu diantaranya adalah permainan *dakon*.

d. Bermain Dengan Benda-Benda

Permainan dengan objek seperti air, pasir, dan balok dapat membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Anak-anak dapat belajar ciri-ciri benda tersebut. Misalnya, saat bermain air anak dapat mengenal sifat-sifat air. Balok dapat digunakan untuk membentuk berbagai macam bentuk bangun, belajar klasifikasi, dan mengembangkan imajinasi.

e. Bermain Peran

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama, bermain peran, dan jenis permainan lain ketika anak memerankan orang lain. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan memahami peran-peran dalam masyarakat. Misalnya, anak bermain peran menjadi penjual dan pembeli. Berdasarkan permainan itu anak-anak diberi modal uang, lalu ada anak yang berperan sebagai penjual dan pembeli. Berdasarkan permainan itu anak-anak belajar bahasa yaitu, komunikasi antara penjual dan pembeli, seperti menanyakan harga dan menawar. Mereka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga belajar maematika melalui menimbang, mengukur, dan menghitung uang.[13]

4. Manfaat Permainan

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial-emosional. Berikut manfaat dari permainan bagi anak.

a. Kemampuan Motorik

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu kesimbangan. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.

b. Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari pengindraan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Jadi bermain menjembatani anak dari berpikir konkrit ke berpikir abstrak.

[13] Suyanto Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta:Hikayat Publishing, 2005), 123-126.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Kemampuan Afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).

d. Kemampuan Bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikiran. Sering kita menjumpai anak kecil bermain sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya sedang "membahasakan" apa yang ada dalam pikirannya. Ketika anak bermain dengan temannya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak, dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa.

e. Kemampuan Sosial

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.[14]

[14] Suyanto Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan*, 119-121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional sendiri dapat dikatakan permainan rakyat, permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur. Jika permainan hakikatnya adalah sesuatu yang bersifat menyenangkan maka permainan tradisional adalah permainan yang mengandung nilai budaya atau kebiasan-kebiasaan yang biasanya dilakukan oleh leluhur, maka permainan tradisional tentunya tidak hanya diartikan sebagai permainan-permainan yang bersifat aktif. Segala kebiasaan yang bersifat menyenangkan dan biasa dilakukan oleh anak-anak pada tempo dulu baik itu nyanyian dan lelucuan pun juga bisa dikatakan sebagai permainan tradisional. Sepanjang memiliki sejarah dan masih diturunkan kepada beberapa generasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan-permainan rakyat yang bersifat menyenangkan yang diwariskan dari satu generasi kepada generasi berikutnya.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Sebagaimana permainan pada umumnya, permainan tradisional tentu memiliki manfaat yang penting untuk mengawal pertumbuhan dan perkembangan anak. Namun tidak hanya sebatas itu, permainan tradisional memiliki kekayaan tersendiri dibandingkan permainan modern yang sekarang sedang marak-maraknya. Permainan-permainan modern saat ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cenderung bersifat individu sehingga tanpa disadari perlahan dapat menumpulkan kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan anak-anak seusianya. Selain menjadi ciri khas budaya dan melestarikan nilai-nilai luhur didalamnya, permainan tradisional tetap dipilih di beberapa kalangan masyarakat khususnya anak-anak yang membutuhkan permainan yang dapat mengeksplor kebutuhan mereka. Permainan tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat yang hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaannya. Berikut manfaat permainan tradisional bagi anak:[15]

a. Bermain Untuk Perkembangan Aspek Fisik Motorik Anak

Masa kanak-kanak adalah masa dimana energi anak harus disalurkan melalui berbagai kegiatan bermain yang memiliki muatan gerakan fisik. Terkadang para pendidik dan orang tua anak tidak mengetahui pentingnya gerak untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga mereka cenderung akan merasa marah dan terganggu ketika melihat anak-anak tidak bisa diam atau senang berlari dan bermain kejar-kejaran bersama mereka. Padahal, dengan melakukan berbagai kegiatan fisik, anak-anak akan mengoptimalkan fungsi-fungsi dari otot-otot besar dan kecil mereka sehingga dapat berfungsi secara maksimal. Selain itu, tentunya mereka akan menjadi sehat dan bugar.

b. Bermain Untuk Perkembangan Aspek Bahasa Anak

Agar anak dapat bermain bersama anak-anak yang lain, mereka harus percaya diri dan berani untuk belajar berkomunikasi.

[15] Nor Izzatil Hasanah, *A Sampai Z Permainan Tradisional Banjar Untuk Perkembangan Anak* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press), 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketika anak mencoba untuk berkomunikasi, anak belajar untuk menyampaikan sebuah bahasa dan memahami apa yang disampaikan oleh teman-temannya. selain itu, ketika bermain permainan tertentu anak akan mendengar berbagai kosakata baru yang kemudian akan semakin memperkaya kemampuan berbahasa anak.

c. Bermain Untuk Perkembangan Aspek Sosial Anak

Seiring dengan bertambahnya usia anak, orang tua harus mulai membiasakan mereka untuk bertemu dengan orang-orang yang baru dan berpisah dengan orang tua yang selalu berada disekitar mereka. Mereka harus diajarkan hal-hal demikian agar mereka tidak selalu bergantung kepada kedua orang tuanya dan tidak takut ketika bertemu dengan orang banyak. Selain itu, bertemu dengan orang yang baru, khususnya dengan anak-anak yang seumuran dengan mereka, anak akan belajar banyak hal seperti berbagi makanan, bergantian saat menggunakan mainan, dan lain-lain.

d. Bermain Untuk Perkembangan Aspek Emosional Anak

Bermain merupakan salah satu cara untuk menyalurkan emosi anak. Dalam kehidupan sehari-hari anak dapat mengalami banyak hal, baik yang menyenangkan maupun tidak, baik hal yang terkait larangan-larangan orang tua yang mereka rasa membatasi mereka. Akan tetapi ketika anak bermain semua perasaan yang tidak mengenakkan bagi mereka tersebut dapat mereka lepaskan dan lupakan setelah bermain. Selain itu, ketika bermain mereka juga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar untuk mengalami sendiri berbagai hal yang tentunya membentuk emosi mereka kearah yang positif. Misalnya ketika bermain bersama teman, anak dapat mengalami secara langsung berbagai hal dan menilai apakah yang mereka rasakan itu menyenangkan ataukah membuat sedih temannya. dengan demikian anak akan belajar bersikap dan bertingkah laku.

e. Bermain Untuk Perkembangan Aspek Moral Anak

Ketika anak berada di rumah dan di sekolah, mereka diajarkan tentang berbagai konsep moral terkait baik buruk, pantas keliru, benar salah, dan lain-lain. Konsep-konsep moral yang telah mereka ketahui ini tentunya akan mereka praktekkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Ketika anak bermain bersama teman-temannya, disinilah biasanya mereka akan mengalami banyak hal yang membuat mereka mengerti mengapa sesuatu dianggap baik dan sopan, mengapa sesuatu dianggap kurang tepat dan mengapa harus menghormati dan menolong teman.

f. Bermain Untuk Perkembangan Aspek Kognitif Anak

Aspek kognisi yang dimaksud adalah daya ingat dan daya nalar anak. Banyak sekali konsep dasar yang dipelajari oleh anak ketika mereka bermain. Seperti mengenal warna, bentuk, arah, huruf dan angka, konsep-konsep dasar ini akan sangat mudah diingat dan dikenal oleh anak-anak melalui kegiatan bermain ketimbang belajar. Ketika anak bermain, anak akan melakukannya secara suka rela dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

riang gembira. Oleh karena itu, ketika orang tua maupun pendidik menyelipkan atau mengenalkan hal-hal tersebut melalui permainan tentu saja mereka akan menerimanya secara mudah, senang dan tentunya tanpa paksaan. Begitu pula ketika anak-anak diajak untuk mendengarkan cerita, mereka akan belajar untuk menalar cerita, memahami alur dan akhir dari cerita tersebut.

g. Bermain Untuk Perkembangan Kreativitas Anak

Kreativitas atau daya cipta dapat dikembangkan dalam diri anak melalui percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Anak akan merasa senang, puas dan merasa berbeda dari anak yang lain jika ia diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya secara bebas tanpa dibatasi oleh orang-orang disekitarnya. Contohnya saja ketika anak diminta untuk menggambar bebas, mereka dipersilahkan untuk menuangkan imajinasi mereka kedalam coretan-coretan. Menurut anak gambaran mereka itu merupakan suatu yang unik dan hebat, namun terkadang berbeda dengan sudut pandang orang dewasa yang melihatnya. Sebagai orang tua ataupun guru hendaknya mengapresiasi hal tersebut dengan antusias dan mengarahkannya agar menjadi lebih bermakna tidak malah menyalahkan dan menertawakan. Dengan terus mengapresiasi karya anak tersebut anak akan semakin termotivasi untuk menjadi kreatif dalam menuangkan ide-idenya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Bermain Untuk Perkembangan Pengetahuan dan Wawasan Anak

Salah satu karakteristik anak ialah memiliki rasa ingin tahu yang besar dan senang mengeksplor hal-hal yang baru bagi mereka. Ketika anak bermain, secara tidak langsung mereka diberikan kesempatan untuk mengenal dan mengetahui banyak hal baru. Misalnya saja ketika anak dan teman-temannya bermain mengisi botol dengan air mereka akan mengatahui bahwa air bisa dimasukkan ke dalam botol dan air itu akan keluar dari botol jika sudah penuh. Selan itu, jika ternyata botolnya bolong, anak pun akan mengetahui bahwa air tidak akan pernah penuh jika botolnya berlubang. Dengan demikian sangatlah benar jika bermain dapat menambah pengetahuan dan wawasan anak.

i. Bermain Untuk Mengasah Ketajaman Pengindraan Anak

Pendengaran, penglihatan, pembau, pengecap, dan peraba adalah lima panca indra yang perlu diasah agar anak menjadi lebih peka dan tanggap terhadap hal-hal yang ada disekitar mereka. Semua itu dapat dilakukan dengan mengajak mereka berbagai kegiatan bermain seperti memperdengarkan cerita, mengajak berbicara, menyanyi, mengamati berbagai warna dan meraba berbagai tekstur benda.

j. Bermain Sebagai Media Terapi

Bermain dapat digunakan untuk terapi terhadap anak yang dianggap memerlukan perlakuan khusus. Untuk melakukan terapi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain ini tentunya tidak sembarangan, terapi ini harus dilakukan oleh orang yang benar-benar mengerti dan memiliki pendidikan khusus. Contoh terapi bermain pada anak yang berkebutuhan khusus ialah anak yang hiperaktif. Anak seperti ini pada umumnya memiliki kelebihan energi, mereka tidak bisa diam bahkan cenderung suka menghamburkan barang-barang yang ditemuinya. Anak yang hiperaktif ini dapat diterapi dengan bermain yang bersifat aktif untuk menyalurkan energinya sehingga mereka menjadi lebih terkontrol.

k. Bermain Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Anak (*Multiple Intellegences*)

Permainan tradisional perlu untuk selalu kita perkenalkan kepada anak-anak karena telah terbukti mempunyai banyak kemanfaatan bagi pemainnya. Namun tentunya semua itu memerlukan peran orang dewasa dalam hal ini guru dan orangtua untuk memberi cukup waktu dan kegiatan bermain yang terarah dan sesuai dengan anak.[16]

D. Permainan Tradisional Engklek

1. Pengertian Permainan Tradisional Engklek

Engklek atau sondah adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini di daerah Jawa Barat dan dari luar Jawa. Permainan ini dinamakan juga engklek atau ingkling. Dinamakan

[16] Nor Izzatil Hasanah, *A Sampai Z Permainan Tradisional Banjar*, 29-33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

demikian karena dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki.

Permainan engklek menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya 'engklek'. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 anak. Tempat bermain tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek adalah permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah yang cara memainkannya dengan cara melompati garis dengan satu kaki.[17]

2. Cara Membuat dan Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek

Permainan ini dapat dimainkan secara *outdoor* ataupun *indoor*, jika dimainkan secara *indoor* maka bahan yang dibutuhkan hanya lakban untuk membuat garis kotak engklek dan sebuah *gacuk* (alat yang digunakan untuk bermain engklek yang berasal dari pecahan genting)[18]. Akan tetapi jika permainan tradisional dimainkan secara *outdoor* maka bahan yang dibutuhkan hampir sama dengan *indoor* hanya saja cara membuat garis kotak engklek menggunakan kayu ataupun bahan yang bisa digunakan untuk membuat garis kotak engklek.

[17] Yhana Pratiwi, M. kristanto, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh Anak) Melalui Pemainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015" (Skripsi--Universitas Semarang, 2014), 28.
[18] Kamus Besar Bahasa Indonesia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut cara bermain permainan tradisional engklek.

1. Pemain harus melempar *gacuk* terlebih dahulu kedalam salah satu kotak, saat melempar *gacuk* tidak boleh melewati batas garis pada kotak. Jika pemain melemparnya sampai melewati batas kotak maka dia dianggap gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
2. Pemain harus engklek atau melompat dengan satu kaki di dalam kotak-kotak tersebut. Jika pemain melewati dua kotak berdampingan maka kedua kaki harus menginjak tanah secara bersamaan.
3. Ketika pemain melompat dari kotak satu ke kotak lainnya, pemain tidak boleh menginjak garis kotak. Jika hal itu terjadi maka pemain dianggap gugur dan digantikan pemain selanjutnya. Sehingga pemain pertama mengulangi permainan engklek dari awal setelah pemain-pemain lainnya menyelesaikan permainannya.
4. Setelah melompat dengan satu kaki didalam kotak-kotak pemain harus terlebih dahulu mengambil *gacuknya* baru kemudian menyelesaikan perjalanannya sampai ke garis start. Mengulangi lagi dari awal akan tetapi *gacuk* dilempar ke dalam kotak selanjutnya, bukan lagi ke dalam kotak pertama dia main.[19]

3. Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini adalah :

a. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat dan meloncat.

[19] Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasaan, dan Keakraban* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2009), 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
c. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
d. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
e. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
f. Melatih keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk meloncat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
g. Melatih keterampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gacuk atau kreweng.[20]

E. Keterkaitan Permainan Tradisional Engklek dan Kemampuan Motorik Kasar Anak.

Kemampuan motorik anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik, motorik tersebut tidak akan optimal jika tidak diimbangi dengan gerakan anggota tubuh tanpa dengan latihan fisik.

[20] Dian Apriani, "Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah Tarik Sidoarjo" (Skripsi--Universitas Negeri Surabaya, 2012), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini sering kali terabaikan atau dilupakan oleh orang tua, pembimbing bahkan guru sendiri. Hal ini lebih dikarenakan mereka belum memahami bahwa program pengembangan keterampilan motorik menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan anak usia dini.

Hal ini didasarkan pada pendapat Sudijono yang mengatakan bahwa gerakan motorik kasar perlu dikenalkan dan dilatihkan pada masa anak pra sekolah dan pada masa sekolah awal melalui permainan, agar anak-anak dapat melakukan gerakan-gerakan dengan benar, dan yang terpenting dalam hal ini adalah menjadi bekal awal untuk mendapatkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan dipergunakan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan yang lebih khusus.

Maka jelas bahwa permainan tradisional engklek merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator yang terdapat pada kurikulum di TK dapat dicapai. Karena permainan tradisional engklek membuat anak mampu meningkatkan motorik kasarnya dengan baik. Kemampuan fisik yang ingin dicapai dalam kurikulum Permen RI No.58 Tahun 2009 merupakan kemampuan motorik kasar khususnya kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, kelenturan dan kelincahan dibutuhkan kegiatan yang menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari uraian di atas maka dapat dipahami bahwa keterkaitan antara permainan tradisional engklek dan kemampuan motorik kasar adalah permainan tradisional engklek merupakan kegiatan yang membantu proses pembelajaran motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar anak akan dapat ditingkatkan apabila kegiatan pembelajaranya lebih menarik. Jadi jelas bahwa permainan tradisional engklek memiliki keterkaitan dengan kemampuan motorik kasar.[21]

[21] Dian Apriani, Penerapan Pemainan Tradisional Engklek, 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah upaya guru atau peneliti untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dalam bentuk berbagai kegiatan, adanya PTK yakni untuk memperbaiki praktek pembelajaran yang ada.[20] PTK dipopulerkan oleh ahli psikologi sosial Kurt Lewin, ia beranggapan bahwa cara terbaik untuk mengubah orang untuk menjadi lebih baik adalah melibatkan mereka dalam penelitian mereka sendiri dan yang ada di dalam kehidupan mereka.[21] PTK merupakan penelitian kolaborasi antara siswa dengan guru untuk memecahkan masalah yang ada di dalam proses pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas memiliki karakteristik yang membedakan dengan penelitian lainnya yakni sebagai berikut:

1. Mendiagnosis permasalahan yang ada di kelas kemudian diupayakan untuk mengatasi permasalahan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
2. Penelitian tindakan kelas yakni kolaborasi. Kerja sama setiap anggota tim secara langsung mengambil bagian dalam pelaksanaan PTK dari tahap awal hingga tahap akhir.

[20] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas* (Bogor:Ghalia Indonesia, 2008), 25.
[21] Ibid, 26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Penelitian tindakan kelas menyesuaikan, penyesuaian menjadikan prosedur yang cocok untuk bekerja di kelas.
4. Memanfaatkan data pengamatan dan berperilaku empirik.[22]

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian dari teori Kurt Lewin. Model Kurt Lewin[23] banyak digunakan untuk penelitian tindakan, terutama penelitian tindakan kelas. Konsep pokok *action research* menurut Lewin terdiri dari empat komponen, yakni:

1. Perencanaan (*Planning*)

   Pada tahap perencanaan peneliti menyusun rencana tindakan atau solusi dalam bentuk rencana tindakan kelas.

2. Tindakan/Pelaksanaan (*Acting*)

   Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan yang disesuaikan pada perangkat pembelajaran seperti RPPH, Media dan sebagainya.

3. Observasi (*Observing*)

   Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dimulai dari mengamati kegiatan siswa ketika proses pembelajaran, dan mengamati pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan yang telah disesuaikan dalam penelitian.

4. Refleksi

   Tahap terakhir yakni refleksi pada kegiatan ini peneliti mencatat hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil

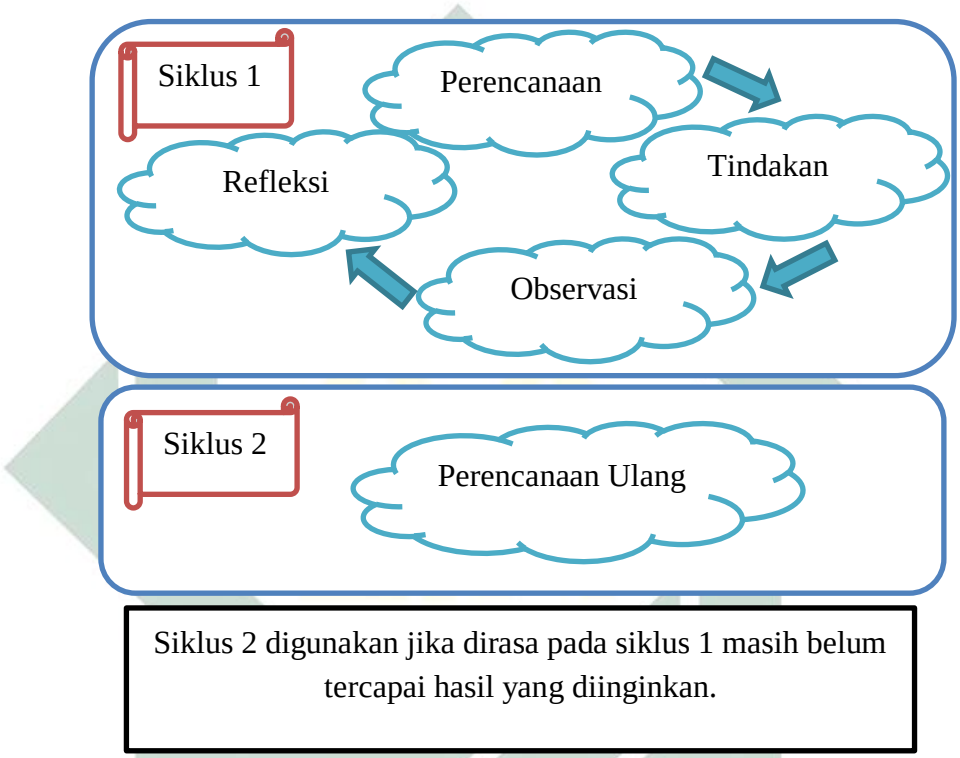
[22] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, 37.
[23] Ibid, 27.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran, dan mencatat kelemahan dalam penelitian sebagai bahan penyusunan siklus selanjutnya.

Jika digambarkan dalam bentuk visualisasi yakni sebagai berikut:

Gambar 3.1
Siklus 1 dan siklus 2



B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

Setting penelitian ini membahas tentang tempat penelitian, dan waktu penelitian.

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, Waru Sidoarjo. Alasan peneliti melakukan penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, Waru Sidoarjo adalah:

1) Kurangnya dalam pemberian rangsangan terhadap motorik kasar khususnya pada kemampuan berdiri satu kaki.
2) Rendahnya kemampuan berdiri satu kaki para peserta didik dalam perkembangan motorik kasar.
3) Kurangnya variasi kegiatan dalam pemberian pembelajaran yang diajarkan oleh guru.
4) Melalui permainan tradisional engklek anak dapat dengan mudah berdiri satu kaki, karena anak belajar sambil bermain. Namun masih ada beberapa siswa yang masih belum bisa tegak dalam berdiri dengan satu kaki.
5) Adanya keterbukaan guru kelas dan motivasi dari kepala sekolah TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, Waru Sidoarjo mau menerima untuk bekerjasama dalam pelaksanaan pembelajaran dan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan kualitas para pendidik sekolah.
6) Guru kelas pada kelompok A TK Islam Nurul Azizi 3 mau berkolaborasi dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan perkembangan motorik.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan April Tahun Ajaran 2018-2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Karakteristik subyek penelitian

Subyek penelitian tindakan kelas merupakan seluruh siswa kelompok A dalam satu kelas terdapat 15 siswa. Peneliti memilih kelas A di karenakan sudah mengetahui karakteristik siswa A dan guru kelas mau bekerja sama untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas.

C. Variabel Penelitian

Variabel yang diselidiki pada penelitian tindakan kelas ini yakni sebagai berikut:

1. Variabel input: Seluruh siswa kelompok A sekolah TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, Waru Sidoarjo.
2. Variabel proses: Penerapan permainan tradisional engklek.
3. Variabel output: Peningkatan kemampuan berdiri satu kaki.

D. Rencana Tindakan

Rencana tindakan dalam penelitian yakni langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian, berikut ini merupakan tahapan dalam rencana tindakan:

1. Siklus I (*indoor*)

a. Perencanaan

Kegiatan dari tahapan perencanaan yakni sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Merencanakan pelaksanaan mempraktekkan permainan tradisional engklek dan membuat perangkat pembelajaran berupa RPPH
2) Mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan saat bermain permainan engklek
3) Merencanakan strategi dalam pembelajaran dan menyesuaikan tujuan pembelajaran.
4) Menyusun instrumen penilaian untuk menilai kemampuan berdiri satu kaki pada siswa.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanaan tindakan sesuai dengan yang telah disusun dalam RPPH yakni meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dalam satu siklus dilaksanakan selama 3 hari dengan menggunakan langkah-langkah tindakan sebagai berikut.

Tabel 3.2
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I (*indoor*) Hari Ke-1
Kegiatan Awal 1. Guru memberi instruksi kepada anak untuk membentuk setengah persegi. 2. Guru memberikan salam dan mengajak anak berdoa sebelum belajar 3. Guru bertanya kabar anak-anak hari ini. 4. Guru mengulang kembali pembelajaran yang lalu. 5. Guru menjelaskan tema dan sub tema hari ini.
Kegiatan Inti 1. Guru bertanya tentang kesukaan anak. 2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju ke depan dan menjelaskan tentang kesukaannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Guru memberikan sedikit penjelasan tentang kesukaan anak. 4. Guru mengenalkan kepada anak permainan tradisional engklek. 5. Guru menunjukkan bahan-bahan apa saja yang dibutuhkan dalam permainan engklek. 6. Guru membuat garis kotak untuk permainan tradisional engklek. 7. Guru mempraktikkan permainan engklek. 8. Guru menunjuk salah satu siswa untuk mempraktikkan permainan tradisional engklek. 9. Guru memberi apresiasi kepada siswa yang telah bisa mempraktikkan permainan tradisional engklek.
Kegiatan Akhir 1. Guru menanyakan tentang kegiatan dan perasaan siswa hari ini. 2. Guru memberikan motivasi kepada anak. 3. Berdoa sebelum pulang.

Tabel 3.3
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I Hari Ke-2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I Hari Ke-2
Kegiatan Awal 1. Guru memberi instruksi kepada anak untuk membentuk setengah persegi. 2. Guru memberikan salam dan mengajak anak berdoa sebelum belajar 3. Guru bertanya kabar anak-anak hari ini. 4. Guru mengulang kembali pembelajaran yang lalu. 5. Guru menjelaskan tema dan sub tema hari ini.
Kegiatan Inti 1. Guru bertanya tentang permainan tradisional engklek. 2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju ke depan dan menjelaskan tentang permainan tradisional engklek. 3. Guru memberikan sedikit penjelasan untuk mengingatkan kembali pada siswa tentang permainan tradisional engklek. 4. Guru mempraktikkan permainan tradisional engklek. (untuk mengingatkan kembali kepada siswa tata cara permainan tradisional engklek). 5. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, satu kelompok terdiri dari 7 anak. 6. Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional engklek. 7. Anak bermain permainan tradisional engklek secara bergantian. 8. Guru memberikan apresiasi terhadap anak yang sudah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain permainan engklek.
Kegiatan Akhir 1. Guru menanyakan tentang kegiatan dan perasaan siswa hari ini. 2. Guru memberikan motivasi kepada anak. 3. Berdoa sebelum pulang

Tabel 3.4
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I Hari Ke-3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I Hari Ke-3
Kegiatan Awal 1. Guru memberi instruksi kepada anak untuk memasuki aula sekolah 2. Guru memberi instruksi kepada anak untuk membentuk lingkaran besar. 3. Guru memberikan salam dan mengajak anak berdoa sebelum belajar 4. Guru bertanya kabar anak-anak hari ini. 5. Guru memanggil anak satu persatu untuk mengaji dengan guru mengaji. 6. Guru menginstruksikan kepada ana untuk berdoa selesai mengaji emudian memasuki ruang kelas.
Kegiatan Inti 1. Guru memberikan sedikit penjelasan kembali tentang permainan tradisional englek. 2. Guru mempraktikkan permainan tradisional engklek untuk mengingatkan kembali kepada siswa tata cara permainan tradisional engklek. 3. Guru membagi siswa menjdai 2 kelompok (sesuai kelompok di hari sebelumnya). 4. Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional engklek. 5. Anak bermain permainan tradisional engklek secara bergantian. 6. Guru memberikan apresiasi terhadap anak yang sudah bermain permainan engklek.
Kegiatan Akhir 1. Guru menanyakan tentang kegiatan dan perasaan siswa hari ini. 2. Guru memberikan motivasi kepada anak. 3. Berdoa sebelum pulang.

c. Observasi

Pada tahap observasi yang diamati oleh peneliti yaitu:

1) Mengamati secara langsung proses pembelajaran siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Mengamati perilaku siswa pada saat pembelajaran berlangsung
3) Mengamati kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran dan mendokumentasikan kegiatan proses belajar mengajar.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi guru dan peneliti melakukan analisis dan refleksi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan, dalam artian merenungkan apa yang terjadi dan belum terjadi pada saat proses belajar mengajar berlangsung serta kelebihan dan kekurangan selama tindakan pembelajaran berlangsung. Hasil ini yang menentukan apakah tindakan berhasil atau tidak. Jika dirasa hasil dari siklus I masih belum memuaskan maka guru dan peneliti melaksanakan siklus II.

2. Siklus II (*Outdoor*)

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua ini dimaksudkan sebagai bentuk perbaikan dari siklus pertama. Tahapan pada siklus II sama halnya dengan tahapan pada siklus I yaitu diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap ini dilakukan refleksi terhadap siklus I dan siklus II. Hanya saja pada siklus II tempat pelaksanaan kegiatan di luar kelas (*outdoor*) dan anak diajarkan penggunaan *gacuk* pada permainan tradisional engklek. Selain itu juga dilakukan diskusi dengan guru untuk mengevaluasi agar dibuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Data

Pada penelitian tindakan kelas terdapat dua jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Adanya data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian tindakan kelas dapat digunakan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi seperti perubahan kinerja guru atau siswa, dan perubahan suasana kelas.[24]

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berhubungan dengan kategorisasi, karakteristik berwujud pertanyaan atau berupa kata-kata. Adapun yang termasuk dalam data kualitatif pada penelitian ini meliputi:

1) Perangkat pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran (RPPH)
2) Materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

b. Data Kuantitatif

Pada data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka seperti:

1) Data jumlah siswa kelompok A
2) Data hasil belajar siswa kelompok A
3) Data prosentase aktivitas guru dan siswa

[24] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk penelitian tindakan kelas yakni sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian, observasi dilakukan untuk mengetahui seberapa tingkat keberhasilan sebuah penelitian sebelum dan sesudah diadakannya permainan tradisional engklek dalam peningkatan kemampuan berdiri satu kaki. Observasi yang akan dilakukan ada 2 yakni observasi aktivitas guru selama pembelajaran dan juga observasi aktivitas siswa selama proses belajar.

Tabel 3.5
Lembar Observasi Guru

No	Aspek Yang Diamati	Baik (4)	Cukup (3)	Kurang (2)	Tidak Dilakukan (3)
I	**Membuka Pembelajaran**				
1.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar				
2.	Melakukan apersepsi				
3.	Memotivasi siswa untuk belajar				
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**				
4.	Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan				
5.	Menyampaikan materi dengan jelas				
6.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				
8.	Menguasai kelas				
9.	Melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang direncanakan				
10.	Menggunakan sumber belajar/media				
11.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar				
12	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, dan benar				
13.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai				
III	**Kegiatan Penutup**				
14.	Melakukan refleksi dengan melibatkan peserta didik				
15	Memberikan apresiasi kepada siswa				

Tabel 3.6
Lembar Aktivitas Siswa

No.	Aspek Yang Diamati	Baik	Cukup	Kurang	Tidak Dilakukan
I	**Kegiatan Awal**				
1.	Menjawab Salam				
2.	Semangat mengikuti pembelajaran				
3.	Berdoa sebelum belajar				
II	**Kegiatan Inti**				
4.	Mau mengikuti pembelajaran				
5.	Mendengarkan				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	guru ketika pembelajaran				
6.	Aktif bertanya pada saat pembelajaran				
7.	Tertib ketika pembelajaran				
8.	Mau Mengerjakan tugas dari guru				
9.	Menyelesaikan tugas dari guru				
III	**Kegiatan Penutup**				
10	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini				
11.	Berdoa bersama sebelum pulang				
12.	Menjawab salam				

b. Observasi Hasil Belajar Siswa

Observasi hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan guru dalam meningkatkan keterampilan berdiri dengan satu kaki pada siswa. Guru mengobservasi bagaimana siswa bisa melompat dan meloncat dengan satu kaki. Peneliti mengobservasi hasil belajar siswa yakni sebagai berikut:

4.6 Kemampuan berdiri satu kaki (Psikomotorik.6)

Tabel 3.7
Kriteria Penilaian Kemampuan Berdiri Satu Kaki

NO	**KRITERIA**	**POIN NILAI**		
		3	**2**	**1**
1	Kaki kanan	Mampu berdiri dengan 1 kaki (kanan) tanpa	Mampu berdiri dengan 1 kaki (kanan) antara	Belum mampu berdiri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NO	KRITERIA	POIN NILAI		
		3	2	1
		jatuh dalam waktu lebih dari 10 detik	5-10 detik	(kanan) dengan 1 kaki lebih dari 5 detik
2	Kaki kiri	Mampu berdiri dengan 1 kaki (kiri) tanpa jatuh dalam waktu lebih dari 10 detik	Mampu berdiri dengan 1 kaki (kiri) antara 5-10 detik	Belum mampu berdiri (kiri) dengan 1 kaki lebih dari 5 detik

Keterangan:
3 = Baik (Berkembang Sesuai Harapan)
2 = Cukup (Mulai Berkembang)
1 = Kurang (Belum Berkembang)
Siswa dianggap sudah mampu jika bisa berdiri menggunakan satu kaki selama 5 detik karena menurut Sujiono didalam skripsi Yhana Pratiwi menjelaskan bahwa tahapan motorik anak usia 4-5 tahun sudah mampu berdiri dengan satu kaki selama 5 detik.

4.7 Kemampuan melompat dengan satu kaki (Psikomotorik.7)

Tabel 3.8
Kriteria Penilaian Kemampuan Melompat Dengan Satu Kaki

NO	KRITERIA	POIN NILAI		
		3	2	1
1	Meloncat	Mampu meloncat dengan 1 kaki tanpa terjatuh	Mampu meloncat dengan 1 kaki tanpa masih terjatuh	Belum mampu melocat dengan 1 kaki
2	Melompat	Mampu meloncat tanpa terjatuh	Mampu meloncat tetapi masih terjatuh	Belum mampu meloncat

Keterangan:
3 = Baik (Berkembang Sesuai Harapan)
2 = Cukup (Mulai Berkembang)
1 = Kurang (Belum Berkembang)
Meloncat = Kegiatan mendorong tubuh ke atas dengan menggunakan satu kaki
Melompat = Kegiatan mendorong tubuh ke atas dengan menggunakan dua kaki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan. Berikut pedoman wawancara guru debelum penelitian.

Tabel 3.9
Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian

Nama Guru Kelas :
Hari/Tanggal Wawancara :

No	Teks Wawancara	Jawaban
1	Berapa jumlah siswa kelas kelompok A di PG/TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah?	
2	Berapa nilai ketuntasan belajar anak yang diterapkan oleh pihak sekolah untuk semua aspek perkembangan anak?	
3	Berapa anak yang sudah mampu berdiri satu kaki di kelas A?	
4	Apa yang menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan anak dalam berdiri satu kaki ?	
5	Bagaimana kemampuan anak dalam berdiri satu kaki?	
6	Apa yang menjadi penyebab kurangnya kemampuan anak dalam berdiri satu kaki?	
7	Metode atau media apa yang ibu gunakan dalam penerapan berdiri satu kaki?	
8	Pernakah Ibu menggunakan permainan tradisional engklek dalam menunjang kemampuan berdiri satu kaki pada anak?	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.10
Pedoman Wawancara Untuk Guru Setelah Penelitian

Nama Guru Kelas :
Hari/Tanggal Wawancara :

No	Teks Wawancara	Jawaban
1	Bagaimana menurut pendapat Ibu tentang pengaplikasian permainan tradisional engklek dalam menunjang kemampuan berdiri satu kaki pada anak?	
2	Menurut Ibu apa keuntungan dari pengaplikasian permainan tradisional engklek dalam menunjang kemampuan berdiri satu kaki pada anak?	
3	Adakah kesulitan yang didapat pada saat mengajar dengan menerapkan permainan tradisional engklek untuk menunjang kemampuan berdiri satu kaki pada anak?	
4	Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional engklek?	
5	Bagaimana kesan Ibu terhadap penggunaan permainan tradisional engklek pada pembelajaran kali ini?	

d. Dokumentasi

Adanya dokumentasi untuk digunakan sebagai bukti fisik sebuah penelitian, seperti foto proses pembelajaran dan juga perangkat pembelajaran.

F. Teknik Analisa Data

Setelah mengumpulkan data hal yang harus dilakukan yakni analisis data. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif kualitatif yang merupakan metode penelitian yang bersifat menggambarkan fakta juga bertujuan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan untuk mengetahui aktivitas dan respons peserta didik dalam proses pembelajaran.

1. Analisis Prosentase Kegiatan Guru dan Siswa

Data aktivitas siswa dianalisis dengan cara dihitung prosentase aktivitas siswa untuk setiap indikator. Cara menghitungnya dengan rumus sebagai berikut:

$$S1\frac{X1}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S1: Presentase Aktivitas Guru atau Siswa

X1: Banyaknya Aktivitas Guru atau Siswa

N: Jumlah Aktivitas Guru atau Siswa Secara keseluruhan.[25]

2. Analisis Ketuntasan

Pada analisis keberhasilan belajar siswa yakni penilaian setelah proses pembelajaran berlangsung, penilaian yang dilakukan yakni kemampuan anak dalam berdiri satu kaki.

a. Penilaian Hasil Belajar Siswa

Penilaian hasil belajar siswa disesuaikan dalam kriteria penilaian yang terdapat dalam RPPH. Cara untuk menganalisis hasil penilaian siswa yakni mengubah skor hasil belajar siswa dengan nilai siswa rumusnya yakni sebagai berikut:

$$Nilai: \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

[25] Silicha Sofiyatul Ulfa, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Telepon Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Think Talk Write Siswa Kelas III Mi Al Qodir Wage Taman Sidoarjo" (Skripsi--Universitas Islam Negeri Surabaya Sunan Ampel, 2017), 50.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selesai nilai siswa diketahui hal yang dilakukan yakni menghitung rata-rata dengan menggunakan rumus:[26]

$$M_{x=\frac{\sum X}{N}}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata

∑x = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa

b. Penilaian Ketuntasan Belajar

Peneliti beranggapan ketuntasan belajar siswa dalam kemampuan berdiri satu kaki dikatakan berhasil apabila mencapai angka minimal 75%. Adapun kriteria ketuntasan belajar tergolong menjadi lima tingkatan sebagai berikut:

90-100% : Baik sekali

80-89% : Baik

60-79% : Cukup

0-49% : Perlu bimbingan

Jika siswa mendapatkan ketuntasan belajar mencapai 75% dari skor maksimal dan pembelajaran dikatakan efektif jika siswa dalam satu kelas berhasil 75% dalam keseimbangan berdiri satu kakinya.

Teknik analisis data yang digunakan yakni deskriptif prosentase,yang menggunakan rumus sebagai berikut:

[26] Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta:PT Grafindo Persada, 2012), 81.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase yang akan dicari

f = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

G. Indikator Kinerja

Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan berdiri satu kaki di PG/TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah kelompok A. Keberhasilan pada penelitian ini yakni:

1. Siswa dikatakan berhasil jika mendapatkan nilai rata-rata 75.
2. Siswa dikatakan tuntas jika mendapatkan persentase 75%.
3. Skor perolehan hasil observasi aktivitas guru dan siswa minimal berkriteria baik 75%.

H. Tim Penelitian dan Tugasnya

Penelitian tindakan kelas ini berkolaborasi dengan guru kelompok A dan mahasiswa sebagai peneliti. Tugas guru yakni mendampingi peneliti untuk menerapkan permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan berdiri dengan satu kaki. Berikut ini rincian tugas guru dan mahasiswa:

1. Nama Guru : Anisah Sehra, S. Hum.

   Bertugas : Terlibat dalam perencanaan, observasi, dan merefleksikan hasil dari siklus-siklus yang telah dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Nama Peneliti : Sefiani Musfiroh

   Bertugas : Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, membuat instrumen penilaian, membuat lembar observasi, bersdiskusi dengan guru kelas, dan menyusun hasil laporan penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus, 1 siklus dilaksanakan selama 3 hari. Tahap-tahap yang dilaksanakan dalam penelitian yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian kelompok A TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah yang berjumlah 15 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan berdiri satu kaki melalui permainan tradisional engklek.

Data yang diperoleh digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam berdiri satu kaki yang dilakukan oleh peneliti pada setiap siklus, sedangkan data penerapan kegiatan pembelajaran didapatkan dari lembar observasi guru dan siswa. Tahapan penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

1. Tahap Pra Siklus

Tahap pra siklus dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan berdiri satu kaki anak. Peneliti mengobservasi kegiatan meningkatkan kemampuan berdiri satu kaki yang dilakukan pada tanggal 22 April 2019. Hasil dari pra siklus menunjukkan bahwasanya siswa yang memperoleh ketuntasan berdiri dengan satu kaki hanya 9 siswa sedangkan 6 siswa belum dikatakan tuntas (mendapat nilai kurang dari 75) seperti pada tabel berikut ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1
Hasil penilaian kemampuan berdiri dengan satu kaki pra siklus

No	Nama Anak	Aspek Penilaian						Jumlah Nilai	Keterangan
		A			B				
		3	2	1	3	2	1		
1	ATQ			✓			✓	33,3	Belum Tuntas
2	YSF			✓		✓		50	Belum Tuntas
3	GZA	✓			✓			100	Tuntas
4	AMR		✓		✓			83,3	Tuntas
5.	FHR		✓				✓	50	Belum Tuntas
6.	MSA		✓			✓		66,6	Belum Tuntas
7.	BRL	✓			✓			100	Tuntas
8	AKBR	✓			✓			100	Tuntas
9	ALM			✓		✓		50	Belum Tuntas
10	RSY		✓				✓	50	Belum Tuntas
11	MRSA			✓			✓	33,3	Belum Tuntas
12	FRY		✓		✓			83,3	Tuntas
13	ALN			✓		✓		50	Belum Tuntas
14	KIA			✓		✓		50	Belum Tuntas
15	KKY	✓			✓			100	Tuntas
Total		1001,8							
Rata-rata		66,78							

Keterangan:
A: Kemampuan Berdiri Satu Kaki
B: Kemampuan Melompat Dengan Satu Kaki

Peningkatan kemampuan berdiri satu kaki di TK Islam Nurul Azizi 3 dilakukan selama 30 menit dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Penggunaan permainan ini sudah cukup bagus namun masih terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan berdiri dengan satu kaki. Pada awal permainan dimulai semua siswa sangat antusias namun dipertengahan bermain permainan tradisional engklek menjadi kurang kondusif dikarenakan menunggu giliran mereka untuk bermain.

Dapat disimpulkan dari hasil pra siklus siswa bahwasanya siswa yang tuntas ada 6 siswa dan 9 siswa yang belum tuntas, hal ini menunjukkan kemampuan siswa dalam berdiri satu kaki (mendapat nilai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kurang 70). Prosentase ketuntasan nilai berdiri satu kaki siswa yaitu 40% dan nilai rata-rata 66,78. Berikut ini merupakan keterangan hitungan.

a. Nilai rata-rata siswa

$$Rata - Rata = \frac{Jumlah\ Nilai\ Seluruh\ Siswa}{Jumlah\ Siswa}$$

$$= \frac{1001{,}8}{15}$$

= 66,78

b. Prosentase ketuntasan belajar siswa

$$Prosentase = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

$$= \frac{6}{15} \times 100\%$$

=40%

2. Tahap Siklus I

Tahap siklus I pada penelitian ada 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi serta pada tahap siklus I dilaksanakan selama 3 hari. Berikut adalah penjelasan dari tahap siklus I:

a. Perencanaan

Pada tahap awal siklus peniliti menyusun RPPH, instrumen penilaian, instrumen lembar observasi guru dan siswa, kemudian divalidasikan kepada Ibu Ratna Pangastuti sebagai validator, dosen validator bertugas untuk mengoreksi bahan ajar dan menilai sudah layak atau belum untuk penelitian, setelah semua divalidasi peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada tahap siklus I dilakukan selama 3 hari, pada hari terakhir peneliti menilai hasil belajar siswa. Berikut ini pelaksanaan tahap siklus I:

1) Hari pertama (Senin, 22 April 2019)

Kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan berdiri satu kaki dilakukan pada hari Senin dimulai dari jam 08.00 WIB sampai 10.00 WIB. Kegiatan dilakukan didalam kelas dengan menggunakan alat lakban dan spons lantai *puzzle*. Kegiatan pembelajaran ini melalui tahapan kegiatan awal, inti, dan akhir.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal guru mengajak siswa berbaris di depan kelas untuk melakukan pembiasaan motorik siswa, setelah itu guru mengajak anak memasuki kelasnya masing-masing dan mengizinkan mereka untuk meminum air setelah kegiatan. Guru memberi instruksi kepada anak untuk membentuk setengah persegi, kemudian guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa sebelum belajar, kemudian guru menanyakan kabar hari ini sambil menyanyikan lagu yang menyebutkan nama siswa satu persatu. Guru mengulang kembali pembelajaran yang lalu lalu guru menjelaskan tema dam sub tema hari ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti diawali dengan guru bertanya kepada siswa apa kesukaannya, dikarenakan tema diriku dan sub temanya adalah kesukaanku maka guru bertanya kepada siswa tentang kesukaannya serta guru menunjuk siswa maju ke depan untuk menjelaskan tentang kesukaannya. Setelah siswa menjelaskan tentang kesukaannya, guru menambahi sedikit penjelasan tentang kesukaan yang telah siswa sebutkan.

Banyak dari siswa menjawab hal yang disukainya adalah bermain, dikarenakan pada usia kanak-kanak hal yang paling menyenangkan menurut mereka adalah bermain. Guru mengenalkan kepada siswa permainan tradisional engklek dengan menunjukkan bahan-bahan apa saja yang dibutuhkan dalam permainan tradisional engklek, kemudian guru membuat kotak untuk permainan tradisional engklek dengan menggunkan lakban dan spons lantai *puzzle* serta mempraktikkannya dihadapan seluruh siswa kelompok A. Ketika guru membuat garis kotak permainan tradisional engklek ada siswa yang sudah mengetahui permainan tersebut, karena dia sudah sering memainkannya di rumah bersama teman rumahnya. Akan tetapi masih banyak yang belum mengetahui permainan tradisional tersebut. Mengetahui tersebut guru menunjuk salah satu siswa yang sudah sering

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memainkannya di rumah untuk mempraktikkan permainan tradisional engklek dan selanjutnya memanggil beberapa siswa untuk bermain permainan tradisional engklek, lalu guru memberikan apresiasi kepada siswa yang sudah bisa mempraktikkan permainan tradisional engklek.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru menanyakan tentang kegiatan yang dilakukan selama belajar di sekolah dan menanyakan perasaan siswa selama belajar di sekolah. Kemudian guru memberikan motivasi kepada anak agar anak tetap semangat dalam belajar tidak boleh malas dan lain sebagainya. Lalu guru mengajak siswa berdoa sebelum pulang.

2) Hari kedua (Selasa, 23 April 2019)

Kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan berdiri satu kaki dilakukan pada hari Selasa dimulai dari jam 08.00 WIB sampai 10.00 WIB. Kegiatan dilakukan didalam kelas dengan menggunakan alat lakban dan spons lantai *puzzle*. Kegiatan pembelajaran ini melalui tahapan kegiatan awal, inti, dan akhir.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal guru mengajak siswa berbaris di depan kelas untuk melakukan pembiasaan motorik siswa, setelah itu guru mengajak siswa memasuki kelasnya masing-masing,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melihat siswa yang kelelahan guru mengizinkan mereka untuk meminum air setelah kegiatan. Guru memberi instruksi kepada anak untuk membentuk setengah persegi, kemudian guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa sebelum belajar, kemudian guru menanyakan kabar hari ini sambil menyanyikan lagu yang menyebutkan nama siswa satu persatu. Guru mengulang kembali pembelajaran yang lalu guru menjelaskan tema dan sub tema hari ini.

b) Kegiatan inti

Kegiatan pada hari yang kedua guru menanyakan tentang permainan tradisional engklek kepada siswa sembari mengingat penjelasan dari guru di hari Senin. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju ke depan dan menjelaskan tentang permainan tradisional engklek. Setelah siswa menjelaskan permainan tradisional engklek guru mencoba mengingatkan kembali dan menjelaskan sedikit tentang permainan tradisional kepada siswa. Karena anak usia dini memiliki ingatan jangka pendek yang sudah menjadi tugas guru mengingatkan kembali tata cara bermain permainan tradisional engklek kepada siswa. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 7 siswa. Kelompok 1 bermain engklek menggunakan alat belajar lakban (membuat kotak engklek dari lakban), dan kelompok 2 bermain engklek menggunakan alat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

spons *puzzle*. Perbedaan dibuat untuk menghindari siswa cedera akibat kemampuannya yang masih kurang (belum tuntas) Kemudian guru mengajak siswa untuk bermain permainan tradisional engklek secara bergantian dan tertib, lalu guru memberikan sebuah apresiasi kepada siswa yang sudah memainkan permainan tradisional engklek.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru menanyakan tentang kegiatan yang dilakukan selama belajar di sekolah dan menanyakan perasaan siswa selama belajar di sekolah. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar anak tetap semangat dalam belajar tidak boleh malas dan lain sebagainya. Lalu guru mengajak siswa berdoa sebelum pulang.

3) Hari ketiga (Rabu, 24 April 2018)

Kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan berdiri satu kaki dilakukan pada hari Rabu dimulai dari jam 08.30 WIB sampai 10.00 WIB, dikarenakan setiap hari Rabu dan Kamis ada kegiatan tambahan yakni mengaji di aula sekolah. Kegiatan terakhir pada siklus 1 masih dilakukan didalam kelas dengan menggunakan alat yang sama yaitu, lakban dan spons lantai *puzzle*. Kegiatan pembelajaran ini melalui tahapan kegiatan awal, inti, dan akhir.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal sesuai dengan jadwal untuk hari Rabu dan Kamis anak tidak berbaris di depan kelas, semua kegiatan awal dilakukan di dalam ruang aula sekolah. Di ruang aula sekolah guru memberi instruksi kepada anak untuk membentuk lingkaran besar, kemudian guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa sebelum belajar, kemudian guru menanyakan kabar hari ini sambil menyanyikan lagu yang menyebutkan nama siswa satu persatu sambil mengabsen siswa yang tidak masuk sekolah. Lalu siswa dipanggil satu persatu untuk mengaji dengan guru mengaji di sekolah. Guru menginstruksikan kepada siswa siapa saja yang sudah selesai mengaji boleh memasuki kelasnya masing-masing, dan diperbolehkan untuk minum sebelum memulai kegiatan inti.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada hari terakhir siklus 1 melanjutkan kegiatan pada hari kedua, yakni praktik permainan tradisional engklek. Seperti di hari kedua guru menjelaskan sedikit tentang permainan tradisional engklek lalu mempraktikkannya. Dikarenakan durasi waktu tidak sama dengan hari selasa (hari kedua) guru langsung mengarahkan kepada siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing dan bermain secara bergantian dalam pengawasan guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru menanyakan tentang kegiatan yang dilakukan selama belajar di sekolah dan menanyakan perasaan siswa selama belajar di sekolah. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar anak tetap semangat dalam belajar tidak boleh malas dan lain sebagainya. Lalu guru mengajak siswa berdoa sebelum pulang.

c. Observasi

Observasi aktivitas siswa dan guru dilaksanakan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi berdasarkan lembar observasi yang telah di validasi oleh validator. Hasil observasi peneliti mengenai aktivitas guru dan siswa sebagai berikut:

1) Hasil observasi aktivitas siswa

Peneliti memiliki 12 poin observasi aktivitas siswa yang diamati, 4 aspek mendapatkan skor 5 dan 3 aspek mendapatkan skor 5 serta 2 aspek mendapatkan skor 2. Setiap skor memiliki poin yang berbeda-beda. Berikut deskripsi dari nilai-nilai dalam observasi aktivitas siswa:

a) 1 = Siswa tidak melakukan aktivitas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung

b) 2 = Siswa kurang semangat dalam melakukan aktivitas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) 3 = Siswa cukup semangat dan berpartisipasi dalam melakukan aktivitas ketika pembelajaran berlangsung

d) 4 = Siswa sudah melakukan aktivitas ketika kegiatan pembelajaran dengan baik

Jika dijumlahkan dari skor yang didapatkan yaitu 34 lalu dikalikan 100% dan dibagi 48 (skor maksimal) dan hasilnya menunjukkan bahwa prosentase aktivitas siswa mendapatkan skor 70,83% sehingga dapat disimpulkan aktivitas siswa dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih dibawah skor minimal yakni 75%. Tabel observasi aktivitas siswa sebagai berikut.

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
I	**Kegiatan Awal**				
1.	Menjawab Salam	✓			
2.	Semangat mengikuti pembelajaran			✓	
3.	Berdoa sebelum belajar		✓		
II	**Kegiatan Inti**				
4.	Mau mengikuti pembelajaran		✓		
5.	Mendengarkan guru ketika pembelajaran			✓	
6.	Aktif bertanya pada saat pembelajaran			✓	
7.	Tertib ketika pembelajaran			✓	
8.	Mau Mengerjakan tugas dari guru		✓		
9.	Menyelesaikan tugas dari guru		✓		
III	**Kegiatan Penutup**				
10	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini		✓		
11.	Berdoa bersama sebelum pulang		✓		
12.	Menjawab salam	✓			

$$Nilai = \frac{Jumlah\ skor}{Skor\ Maksimal}\ X\ 100\ \%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$= \frac{34}{48} X\ 100\ \%$$
$$= 70{,}83\ \%$$

Kendala lain yang dialami siswa pada saat pembelajaran, mereka kurang mendengarkan penjelasan dari guru dan bahkan ada siswa yang selalu menggoda temannya sehingga beberapa siswa terganggu konsentrasinya.

2) Observasi aktivitas guru

Peneliti memiliki 15 poin pada tabel observasi guru yang harus dilakukan ketika pembelajaran berlangsung. 4 aspek mendapatkan skor 2, 3 aspek mendapatkan skor 8 dan 2 aspek mendapatkan skor 5. Tiap-tiap skor memiliki poin yang berbeda-beda. Berikut adalah deskripsi nilai dari aspek yang perlu diamati:

a) 1 = Tidak melakukan penyampaian materi pembelajaran
b) 2 = Kurang jelas dalam menyampaikan materi pembelajaran
c) 3 = Cukup jelas dalam menyampaikan materi pembelajaran
d) 4 = Penyampaian materi pembelajaran sudah jelas dan baik

Seluruh skor jika dijumlahkan akan mendapatkan nilai 42 kemudian dikalikan 100% dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasilnya menunjukkan bahwa persentase aktivitas guru mendapat skor 70%, akan tetapi skor tersebut masih di bawah nilai minimal yaitu 75%. Hal tersebut disebabkan karena masih ada beberapa kegiatan yang kurang dalam penyampaiannya, seperti melakukan apresiasi, menguasai kelas, melaksanakan pembelajaran sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

alokasi waktu yang direncanakan, menggunakan sumber belajar/media dan menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai. Berikut adalah tabel hasil observasi guru pada siklus I.

Tabel 4.3
Lembar Obsevasi Aktivitas Guru

No	Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
I	**Membuka Pembelajaran**				
1.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar		√		
2.	Melakukan apersepsi			√	
3.	Memotivasi siswa untuk belajar		√		
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**				
4.	Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan		√		
5.	Menyampaikan materi dengan jelas		√		
6.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√			
7	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√			
8.	Menguasai kelas			√	
9.	Melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang direncanakan			√	
10.	Menggunakan sumber belajar/media			√	
11.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar		√		
12	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, dan benar		√		
13.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
14.	Melakukan refleksi dengan melibatkan peserta didik		√		
15	Memberikan apresiasi kepada siswa		√		

$$Nilai = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

$$= \frac{42}{60} \times 100\%$$

= 70%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Hasil kemampuan berdiri dengan satu kaki

Penilaian pada hasil kemampuan berdiri dengan satu kaki dilakukan di hari ketiga siklus I. Penilaian dilaksanakan berdasarkan indikator yang telah dibuat. Tabel penilaian kemampuan berdiri dengan satu kaki adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4
Siklus I Kemampuan Berdiri Dengan Satu Kaki

No	Nama Anak	Nilai Setiap Indikator		Jumlah Nilai	Keterangan
		A	B		
1	ATQ	2	1	50	Belum Tuntas
2	YSF	2	3	83,3	Tuntas
3	GZA	3	3	100	Tuntas
4	AMR	2	3	83,3	Tuntas
5	FHR	2	2	66,6	Belum Tuntas
6	MSA	3	3	100	Tuntas
7	BRL	3	3	100	Tuntas
8	AKBR	3	3	100	Tuntas
9	ALM	2	2	66,6	Belum Tuntas
10	RSY	2	3	83,3	Tuntas
11	MRSA	2	1	50	Belum Tuntas
12	FRY	2	3	83,3	Tuntas
13	ALN	2	2	66,6	Belum Tuntas
14	KIA	2	2	66,6	Belum Tuntas
15	KKY	3	3	100	Tuntas
Jumlah Nilai		1166,2			
Nilai Rata-Rata		77,74			
Ketuntasan kemampuan berdiri satu kaki		60%			
Jumlah anak yang tuntas		9 anak			

Keterangan:
A: Anak mampu melompat dengan satu kaki
B: Anak mampu berdiri satu kaki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil kemampuan berdiri dengan satu kaki menggunakan permainan tradisional engklek mengalami peningkatan, hal tersebut bisa dilihat dari pemerolehan skor sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Sebelum tindakan nilai rata-rata 66,78 dengan prosentase 40%, sedangkan pada siklus I hasil dari nilai rata-rata yang diperoleh yakni 77,74 dan prosentase 60%. Meskipun mengalami peningkatan akan tetapi skor tersebut masih dibawah nilai minimal kurang dari 75%.

d. Refleksi

Kegiatan pada siklus 1 yang dilaksanakan selama 3 hari dan setiap harnya terdapat tahapan kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah dirancang dan telah di validasi oleh dosen validator.

Hasil kemampuan berdiri dengan satu kaki yang menggunakan permainan tradisional engklek mengalami peningkatan, hal itu data dilihat dari skor yang diperoleh sebelum tindakan dan sesudah tindakan.

Siswa yang tuntas sebelum tindakan dilaksanakan hanya 6 sehingga nilai rata-rata 66,78 dengan prosentase 40%. Saat siklus 1 dilaksanakan kemampuan berdiri satu kaki mengalami peningkatan dengan hasil 9 siswa yang tuntas, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh 77,74 dan prosentase 60%. Meskipun mengalami

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan namun skor tersebut masih dibawah nilai minimal. Hasil diskusi dengan guru kelas ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Berikut ini temuan-temuan yang terjadi pada siklus I:

1) Ada siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan.
2) Terdapat siswa yang kurang semangat ketika mengikuti pembelajaran.
3) Siswa berebut alat pembelajaran ketika guru memberi instruksi membuat garis kotak dari spons lantai *puzzle* dikarenakan spons lantai *puzzle* bergambar dapat dibongkar pasang sehingga anak lebih tertarik dengan bongkar pasang gambar pada spons lantai *puzzle*.
4) Siswa lebih tertarik memainkan permainan tradisional menggunakan spons lantai *puzzle* dibandingkan dengan lakban.
5) Ketika menunggu giliran terdapat siswa yang bosan dan juga ada yang asik dengan dirinya sendiri serta bermain dengan teman lainnya.
6) Alokasi waktu masih kurang sesuai dengan RPPH yang telah dibuat.
7) Guru kurang menguasai kelas.
8) Ruangan kelas terasa sempit sehingga siswa kurang bebas bergerak pada saat memainkan permainan tradisional engklek.

Penemuan hal yang perlu diperbaiki pada siklus I memberikan kesimpulan bahwa di siklus I masih kurang maksimal, sehingga peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melanjutkan pada siklus II dan berharap dengan adanya siklus II semakin meningkatkan kemampuan berdiri satu kaki melalui permainan tradisional engklek. Dari kekurangan pada siklus I peneliti dan guru berdiskusi mengenai hal yang perlu diperbaiki ketika melanjutan pada siklus II. Upaya peneliti dan guru pada siklus II sebagai berikut:

1) Memperhatikan siswa ketika guru menjelaskan dan memanggil nama siswa jika siswa tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran.
2) Menyemangati siswa yang kurang semangat ketika mengikuti pembelajaran.
3) Memberi pengertian kepada siswa untuk bergantian dalam memakai media pembelajaran agar tidak berebut.
4) Memberikan pengertian bahwa media pembelajaran spons lantai *puzzle* untuk siswa yang belum bisa berdiri dengan satu kaki.
5) Mengajak siswa untuk memperhatikan siswa lain yang sedang bermain permainan tradisional engklek.
6) Menyesuaikan waktu yang telah dibuat pada RPPH dengan ketika pembelajaran berlangsung.
7) Memaksimalkan aktivitas guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung.
8) Melakukan kegiatan pembelajaran di luar ruangan agar siswa dapat bebas bergerak dalam memainkan permainan tradisional engklek.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Tahap Siklus II

Tahap siklus II dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus I. Tahapannya terdiri seperti pada tahap siklus I yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam pelaksanaan tahap siklus II sama seperti tahap I yaitu 3 hari. Berikut adalah pemarapan dari setiap tahapan:

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan adalah menyusun dan membuat sebuah perencanaan pembelajaran seperti RPPH dan media yang akan diajarkan kepada siswa. Sedangknaa perbaikan pada tahap siklus I yaitu tempat pelaksanaan pembelajaran dan penambahan media pembelajaran. Guru pada awalnya melaksanaan pembelajaran di dalam ruangan (*indoor*) diganti menjadi di luar ruangan (*outdoor*), serta penambahan media pembelajaran yang pada awalnya menggunakan lakban, spons lantai puzzle ditambah dengan kapur tulis dan gacuk (sebuah alat yang digunakan untuk bermain engklek yang berasal dari pecahan genting) agar anak-anak lebih tertarik lagi untuk mengikuti pembelajaran. Serta guru juga lebih inovatif lagi dalam memberikan apresiasinya terhadap anak-anak. Kegiatan awal, inti, dan akhir tidak terjadi perubahan.

Setelah membuat perangkat pembelajaran, kegiatan selanjutnya yang dilakukan guru adalah membuat penilaian dan observasi aktivitas guru dan siswa yang telah divalidasi oleh dosen.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tahap siklus II dilakukan pada tanggal 29 April – 02 Mei 2019. Pada hari terakhir peneliti menilai hasil belajar siswa. Berikut ini penjelasan dalam pelaksanaan tahap siklus II.

1) Hari pertama (Senin, 29 April 2019)

Hari pertama tahap siklus II dilaksanakan pada hari Senin 29 April 2019. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pukul 08.00 – 10.00 WIB. Proses belajar mengajar dilakukan di luar ruangan (*outdoor*). Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal pada tahap siklus II hampir sama dengan kegiatan pada tahap siklus I yaitu guru mengajak siswa berbaris di depan kelas untuk melakukan pembiasaan motorik siswa, setelah itu guru mengajak siswa memasuki kelasnya masing-masing dan mengizinkan mereka untuk meminum air setelah kegiatan. Guru memberi instruksi kepada siswa untuk membentuk setengah persegi, kemudian guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa sebelum belajar, kemudian guru menanyakan kabar hari ini sambil menyanyikan lagu yang menyebutkan nama siswa satu persatu. Guru mengulang kembali pembelajaran yang lalu guru menjelaskan tema dam sub tema hari ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada tahap siklus II ini dilaksanakan di luar ruangan (*outdoor*) saat siswa mempraktikkan permainan tradisional engklek. Sebelum mengajak anak bermain di luar ruangan guru bertanya kepada siswa tentang macam nama-nama anggota tubuh, salah satu anak menunjuk sebuah gambar anggota tubuh yang menempel di tembok, lalu guru menunjuk ke gambar tersebut dan para siswa menyebutkan nama anggota tubuh sesuai dengan yang di tunjuk oleh guru. Guru menjelaskan tentang nama-nama anggota tubuh sambil menyanyikan lagu "Kepala Pundak Lutut Kaki" dan memperagakan gerakannya.

Kepala Pundak Lutut Kaki

Kepala pundak kepala pundak lutut dan kaki
Kepala pundak kepala pundak lutut dan kaki
Daun telinga mata hidung mulut
Tangan di pinggang *amboy* digoyang-goyang
Yang digoyang goyang digoyang goyang di goyang goyang
Yang digoyang goyang digoyang goyang di goyang goyang

Guru menunjuk siswa untuk maju ke depan dan menyebutkan nama-nama anggota tubuh, kemudian guru memberikan penjelasan kepada anak tentang anggota tubuh.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah itu guru mengajak anak ke luar kelas untuk bermain permainan tradisional engklek. Sebelum bermain guru membuat garis untuk permainan tradisional dengan menggunakan lakban/kapur tulis dan menata spons lantai *puzzle*, lalu guru memberikan sedikit penjelasan lagi tentang peraturan permainan tradisional engklek serta guru memperkenalkan *gacuk* (sebuah alat yang digunakan untuk bermain engklek yang berasal dari pecahan genting) dan kegunaannya dalam permainan tradisional engklek. Kemudian guru mempraktikkan permainan tradisional engklek menggunakan *gacuk*, lalu menunjuk 2 anak untuk maju ke depan mempraktikkan langsung permainan tradisional engklek. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang telah mempraktikkan permainan tradisional engklek. Setelah itu guru mengajak anak kembali memasuki kelas dan melihat siswa yang kelelahan guru memberikan izin kepada mereka untuk minum air dari botol mereka masing-masing.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru menanyakan tentang kegiatan yang dilakukan selama belajar di sekolah dan menanyakan perasaan siswa selama belajar di sekolah. Kemudian guru memberikan apresiasi kepada siswa yang hebat hari ini dan memberikan motivasi kepada siswa yang belum semangat dalam pembelajaran agar tetap semangat dalam belajar tidak boleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

malas dan lain sebagainya. Lalu guru mengajak siswa berdoa sebelum pulang.

2) Hari kedua (Selasa, 30 April 2019)

Hari pertama tahap siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 30 April 2019. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pukul 08.00 – 10.00 WIB. Proses belajar mengajar dilakukan di luar ruangan (*outdoor*). Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

a) Kegiatan awal

Guru mengajak siswa berbaris di depan kelas untuk melakukan pembiasaan motorik siswa, setelah itu guru mengajak siswa memasuki kelasnya masing-masing dan mengizinkan mereka untuk meminum air setelah kegiatan. Guru memberi instruksi kepada siswa untuk membentuk setengah persegi, kemudian guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa sebelum belajar, kemudian guru menanyakan kabar hari ini sambil menyanyikan lagu yang menyebutkan nama siswa satu persatu. Guru mengulang kembali pembelajaran yang lalu guru menjelaskan tema dam sub tema hari ini.

b) Kegiatan inti

Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Kepala Pundak Lutut Kaki” sambil menggerakkan badan. Guru menjelaskan tetang anggota tubuh dan kegunaannya, kemudian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru bertanya kepada anak kegunaan anggota tubuh dan menunjuk anak untuk menjawab pertanyaan. Guru memberikan apresiasi keada anak yang telah menjawab pertanyaan dari guru. Guru mengajak siswa keluar kelas dengan berbaris seperti kereta api yang dipimpin oleh guru sambil menyanyikan lagu "Naik Kereta Api".

Naik Kereta Api

Naik kereta api tut tut tuuut siapa hendak turun
Ke Bandung Surabaya bolehlah naik dengan percuma
Ayo kawanku lekas naik keretaku tak berhenti lama

Guru mengajak siswa membuat garis kotak dari lakban dan spons lantai *puzzle* untuk permainan tradisional engklek. Pada saat membuat garis kotak dari spons lantai *puzzle* siswa tidak kondusif dikarenakan kotak spons lantai *puzzle* sangat menarik perhatian mereka sehingga membuat siswa berebut untuk mendapatkan spons lantai *puzzle* yang ia inginkan. Guru pun mengambil spons lantai *puzzle* dan memberi pengertian kepada siswa untuk tidak berebut, jika siswa berebut maka guru tidak akan memberikannya lagi. Setelah membuat garis kotak untuk bermain permainan tradisional engklek, guru mempraktikkan permainan tradisional engklek dengan menggunakan *gacuk*. Sebelum siswa mempraktikkannya guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membagi siswa menjadi 2 kelompok, kemudian siswa mempraktikkannya sesuai dengan kelompoknya masing-masing secara bergantian dan dalam pengawasan guru. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang telah selesai bermain permainan tradisional engklek. Setelah itu, guru mengajak siswa kembali memasuki kelas dan mengizinkan siswa untuk minum.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru menanyakan tentang kegiatan yang dilakukan selama belajar di sekolah dan menanyakan perasaan siswa selama belajar di sekolah. Karena mereka sangat antusias dengan permainan tradisional engklek, mereka ingin memainkan lagi permainan tradisional engklek. Akan tetapi waktu sudah menunjukkan mereka harus pulang, lalu guru memberikan pengertian bahwa permainan bisa dilanjutkan besok lagi atau juga bisa dimainkan di rumah masing-masing dan dapat bermain dengan teman-teman di rumah. Kemudian guru memberikan apresiasi kepada siswa yang hebat hari ini dan memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat dalam belajar serta tidak boleh malas dan lain sebagainya. Lalu guru mengajak siswa berdoa sebelum pulang.

3) Hari ketiga (Kamis, 2 Mei 2019)

Kegiatan terakhir untuk siklus II dilaksanakan mulai jam 08.30 WIB sampai 10.00 WIB, dikarenakan ada kegiatan tambahan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yakni mengaji di aula sekolah. Kegiatan yang dilakukan mempunyai waktu terbatas, akan tetapi siswa bisa mempraktikkan secara maksimal dengan pengawasan dari guru. Kegiatan pembelajaran ini melalui tahapan kegiatan awal, inti, dan akhir.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal sesuai dengan jadwal untuk hari Rabu dan Kamis anak tidak berbaris di depan kelas, semua kegiatan awal dilakukan di dalam ruang aula sekolah. Di ruang aula sekolah guru memberi instruksi kepada anak untuk membentuk lingkaran besar, kemudian guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa sebelum belajar, kemudian guru menanyakan kabar hari ini sambil menyanyikan lagu yang menyebutkan nama siswa satu persatu sambil mengabsen siswa yang tidak masuk sekolah. Lalu siswa dipanggil satu persatu untuk mengaji dengan guru mengaji di sekolah. Guru menginstruksikan kepada siswa siapa saja yang sudah selesai mengaji boleh memasuki kelasnya masing-masing, dan diperbolehkan untuk minum sebelum memulai kegiatan inti.

b) Kegiatan inti

Hari kamis waktu yang digunakan sangatlah terbatas maka guru langsung memberikan instruksi untuk keluar dari kelas setelah mereka minum. Berhubung temanya adalah diriku dan subtemanya tubuhku, maka sebelum memulai kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain permainan tradisional engklek, guru menjelaskan sedikit tentang siapa saja yang diperbolehkan menyentuh anggota tubuh mereka. Guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang siapa saja yang diperbolehkan mnyentuh anggota badannya, lalu guru memberikan apresiasi kepada anak yang menjawab pertanyaan dari guru.

Setelah itu, untuk mempersingkat waktu yang seharusnya guru mengajak anak membuat garis kotak permainan tradisional engklek menjadi guru yang membuatnya. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok sesuai kelompok sebelumnya, lalu menginstruksikan kepada siswa untuk bermain permainan tradisional engklek secara bergantian. Guru memberikan apresiasi kepada anak yang sudah bisa bermain tradisional engklek, kemudian guru mengajak anak kembali ke kelas dan memperbolehkan untuk minum.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru menanyakan tentang kegiatan yang dilakukan selama belajar di sekolah dan menanyakan perasaan siswa selama belajar di sekolah. Kemudian guru memberikan apresiasi kepada siswa yang hebat hari ini dan memberikan motivasi kepada siswa yang belum semangat dalam pembelajaran agar tetap semangat dalam belajar tidak boleh malas dan lain sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebelum guru mengajak siswa berdoa sebeum pulang, guru menyampaikan rasa terima kasihnya kepada siswa karena sudah membantu guru dan sudah menjadi siswa yang hebat selama penelitian berlangsung. Lalu dilanjutkan mengajak siswa berdoa sebelum pulang.

c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar observasi yang telah divalidasi oleh validator. Berikut merupakan hasil observasi peneliti mengenai aktivitas guru dan siswa.

1) Observasi aktivitas siswa

Observasi aktivitas siswa memiliki 12 aspek yang perlu diamati, 4 aspek mendapatkan skor 7, 3 aspek mendapatkan skor 4, dan 2 aspek mendapatkan skor 1. Tiap-tiap skor memiliki poin yang berbeda-beda. Berikut adalah deskripsi nilai dari aspek yang perlu diamati:

a) 1 = Siswa tidak melakukan aktivitas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
b) 2 = Siswa kurang semangat dalam melakukan aktivitas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
c) 3 = Siswa cukup semangat dan berpartisipasi dalam melakukan aktivitas ketika pembelajaran berlangsung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) 4 = Siswa sudah melakukan aktivitas ketika kegiatan pembelajaran dengan baik

Hasil skor jika dijumlahkan akan mendapatkan 42 kemudian dikalikan 100% dan dibagi 48 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwa prosentase aktivitas siswa mendapatkan skor 87,5%. Dibawah ini adalah tabel hasil observasi siswa pada siklus II:

Tabel 4.5
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
I	**Kegiatan Awal**				
1.	Menjawab Salam	√			
2.	Semangat mengikuti pembelajaran		√		
3.	Berdoa sebelum belajar	√			
II	**Kegiatan Inti**				
4.	Mau mengikuti pembelajaran	√			
5.	Mendengarkan guru ketika pembelajaran		√		
6.	Aktif bertanya pada saat pembelajaran			√	
7.	Tertib ketika pembelajaran		√		
8.	Mau Mengerjakan tugas dari guru	√			
9.	Menyelesaikan tugas dari guru	√			
III	**Kegiatan Penutup**				
10	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini		√		
11.	Berdoa bersama sebelum pulang	√			
12.	Menjawab salam	√			

$$Nilai = \frac{Jumlah\ skor}{Skor\ Maksimal}\ X\ 100\ \%$$

$$= \frac{42}{48}\ X\ 100\ \%$$

$$= 87{,}5\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor hasil observasi aktivitas belajar siswa yang didapat pada siklus I yaitu 70,83%, sedangkan di siklus II mendapatkan skor 87,5%, dapat disimpulkan bahwa siklus II mendapat kategori baik dikarenakan sudah melebihi nilai minimum 75%. Peningkatan aktivitas siswa pada siklus II ketika pembelajaran berlangsung yakni, semangat mengikuti pembelajaran, berdoa sebelum belajar, mau mengikuti pembelajaran, mendengarkan guru ketika pembelajaran, mau mengerjakan tugas dari guru, menyelesaikan tugas dari guru, dan berdoa bersama sebelum pulang.

2) Observasi aktivitas guru

Hasil observasi aktivitas guru, peneliti memilik 15 poin aspek yang perlu diamati. 4 aspek mendapat skor 8 dan 3 aspek mendapat skor 7. Tiap-tiap skor memiliki poin yang berbeda-beda. Berikut deskripsi nilai dari aspek yang perlu diamati:

a) 1 = Tidak melakukan penyampaian materi pembelajaran
b) 2 = Kurang jelas dalam menyampaikan materi pembelajaran
c) 3 = Cukup jelas dalam menyampaikan materi pembelajaran
d) 4 = Penyampaian materi pembelajaran sudah jelas dan baik

Jika dijumlahkan skor mendapatkan 53 kemudian dikalikan 100% dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwa prosentase aktivitas guru mendapatkan skor 88,33%. Berikut adalah tabel hasil observasi aktivitas guru pada siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6
Lembar Obsevasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	4	3	2	1
I	**Membuka Pembelajaran**				
1.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar	√			
2.	Melakukan apersepsi		√		
3.	Memotivasi siswa untuk belajar	√			
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**				
4.	Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan	√			
5.	Menyampaikan materi dengan jelas		√		
6.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√			
7	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√			
8.	Menguasai kelas		√		
9.	Melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang direncanakan		√		
10.	Menggunakan sumber belajar/media		√		
11.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	√			
12	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, dan benar		√		
13.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai		√		
III	**Kegiatan Penutup**				
14.	Melakukan refleksi dengan melibatkan peserta didik	√			
15	Memberikan apresiasi kepada siswa	√			

$$Nilai = \frac{Jumlah\ skor}{Skor\ Maksimal}\ X\ 100\ \%$$

$$= \frac{53}{60}\ X\ 100\ \%$$
$$= 88{,}33\%$$

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II menunjukkan bahwa di siklus II telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I yang mendapat skor 70% menjadi 88,33%. Peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan guru melakukan pembelajaran dengan lebih baik dari siklus I, hampir dari semua aspek sudah dilakukan dengan baik. Sehingga hasil dari observasi aktivitas guru di siklus II dapat dikatakan baik karena melebihi nilai minimum yaitu lebih dari 75%.

3) Hasil kemampuan berdiri dengan satu kaki

Penilaian hasil pada kemampuan berdiri dengan satu kaki dilaksanakan pada hari etiga siklus II. Peneliti melakukan penilaian pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Penilaian dilakukan berdasarkan indicator yang telah dibuat. Berikut tabel penilaian kemampuan berdiri dengan satu kaki pada siswa.

Tabel 4.7
Siklus II Kemampuan Berdiri Dengan Satu Kaki

No	**Nama Anak**	**Nilai Setiap Indikator**		**Jumlah Nilai**	**Keterangan**
		A	**B**		
1	ATQ	2	2	66,6	Belum Tuntas
2	YSF	3	3	100	Tuntas
3	GZA	3	3	100	Tuntas
4	AMR	3	3	100	Tuntas
5	FHR	2	3	83,3	Tuntas
6	MSA	3	3	100	Tuntas
7	BRL	3	3	100	Tuntas
8	AKBR	3	3	100	Tuntas
9	ALM	2	3	83,3	Tuntas
10	RSY	3	3	100	Tuntas
11	MRSA	2	2	66,6	Belum Tuntas
12	FRY	3	3	100	Tuntas
13	ALN	2	2	66,6	Belum Tuntas
14	KIA	3	2	83,3	Tuntas
15	KKY	3	3	100	Tuntas
Jumlah Nilai		1349,7			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama Anak	Nilai Setiap Indikator		Jumlah Nilai	Keterangan
		A	B		
Nilai Rata-Rata					89,98
Ketuntasan kemampuan berdiri satu kaki					80%
Jumlah anak yang tuntas					12 anak

Keterangan:
A: Anak mampu melompat dengan satu kaki
B: Anak mampu berdiri satu kaki

Kemampuan berdiri dengan satu kaki menunjukkan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 77,74 dengan prosentase 60% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa 89,98 dengan prosentase 80%, dapat disimpulkna bahwa nilai rata-rata pada siklus II sudah baik karena melebihi nilai minimal.

d. Refleksi

Hasil kemampuan berdiri satu kaki dengan menggunakan permainan tradisional engklek mengalami peningkatan. Guru juga telah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Kendala yang terjadi pada siklus I yakni siswa kurang fokus dikarenakan ada seorang ssiswa yang jahil kepada teman-temannya sehingga banyak siswa yang terganggu olehnya, akan tetapi hal tersebut hanya terjadi pada saat guru menjelaskan materi, ketika praktik anak tersebut tidak jahil kepada temannya sehingga siswa bisa mengerjaan tugasnya dengan baik. Siklus II terdapat 3 siswa yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belum tuntas, dikarenakan kurangnya stimulasi pada saat mereka masih kecil oleh orang tua ataupun orang di sekelilingnya.

Penggunaan alat belajar *gacuk* untuk pelengkap permainan tradisional membuat siswa lebih tertarik untuk memainkannya, jika siswa sudah tertarik dengan permainan tradisional engklek maka kemungkinan besar kemampuan berdiri satu kakinya akan menjadi lebih baik. Dikarenakan dalam permainan tradisional engklek membutuhkan kemampuan berdiri dengan satu kaki, sehingga siswa diharuskan bisa berdiri dengan satu kaki. Pembelajaran dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) untuk menambah semangat belajar siswa, karena selama ini siswa jarang belajar di luar ruangan sehingga siswa mudah bosan dengan suasana di dalam ruangan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang diperoleh oleh peneliti dalam pembahasan berisikan tentang penjelasan mengenai jawaban dari rumusan masalah, yakni Bagaimana peningkatan kemampuan berdiri dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek pada kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah Waru Sidoarjo. Berikut adalah penjelasan mengenai pembahasan:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. **Proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan kemampuan berdiri dengan satu kaki pada kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah Waru Sidoarjo**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I peneliti memperoleh hasil bahwa memberikan inovasi dalam pembelajaran itu sangat berpengaruh pada perkembangan anak, contohnya ketika kegiatan pembelajaran dimulai guru tidak hanya melibatkan motorik halusnya saja akan tetapi juga melibatkan motorik kasar anak. Terkadang guru seringkali mengabaikan perkembangan motorik kasar anak, sehingga guru lebih fokus dengan motorik halus anak, contohnya anak dalam seminggu hanya sekali diberikan pembelajaran yang melibatkan motorik kasarnya yang mengakibatkan motorik kasarnya kurang berkembang dengan baik. Belum tentu ketika anak pulang dari sekolahnya orang tua terlibat memberikan suatu kegiatan yang melibatkan motorik kasar anak. Seperti yang dipaparkan oleh guru kelas kelompok A Ustadzah Anisah, beliau mengatakan bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan anak dalam berdiri satu kaki ialah kurangnya dukungan dari orang tua. Orang tua hanya mengandalkan guru di sekolah dalam perkembangan anak, orang tua tidak tahu menahu perihal bahwa perkembangan anak juga harus didukung ketika anak di rumah.[28] Maka dari itu, sudah semestinya menjadi tugas seorang guru untuk memberikan materi ataupun kegiatan yang

[28] Ustadzah Anisah Sehra, S.Pd. *Wawancara*. Dilakukan pada tanggal 03 Mei 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melibatkan motorik kasarnya, dan memberikan pengertian kepada orang tua, bahwa memberikan latihan kepada anak ketika di rumah juga sangatlah penting, sehingga perkembangan anak berkembang menjadi baik. Seperti yang dijelaskan oleh Hurlock mengenai perkembangan anak usia 4 – 5 tahun akan menjadi baik bila tidak terjadi gangguan atau hambatan yang mengganggu perkembangan motorik anak. Anak usia 4 – 5 tahun sudah dapat mengendalikan gerakan yang kasar, gerakan ini melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, dan lain sebagainya.[29]

Bermain merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak, tidak hanya itu bermain juga merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh gerakan tubuh. Seperti yang dikemukakan oleh Diana Mutiah bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dengan dukungan orang dewasa untuk membantu anak-anak agar dapat berkembang secara optimal.[30] Melalui bermain menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, salah satunya yakni aspek perkembangan motorik kasar. Banyak model bermain yang bisa digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar, khususnya yang mempunyai masalah perkembangan dalam berdiri dengan satu kaki. Salah satu dari sekian banyak permainan yang bisa digunakan adalah permainan tradisional engklek.

[29] Hurlock, Elizabeth B, *Perkembangan Anak Jilid I* (Jakarta:Penerbit Erlangga, 1978), 150.
[30] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 91.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan tradisional engklek menjadi perantara yang bisa memfasilitasi anak agar kemampuan berdiri satu kaki berkembang dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat salah satu ahli yaitu Nor Izzatil Hasanah yang berpendapat bahwa permainan tradisional mempunyai banyak manfaat yang penting untuk mengawal pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu dari banyaknya manfaat permainan tradisional adalah perkembangan aspek fisik motorik anak.[31] Permainan tradisional engklek diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berdiri dengan satu kaki, dalam hal ini dapat dibuktikan bahwa pada masing-masing siklus menunjukkan peningkatan. Peran guru sangat penting dalam peningkatan, maka dari itu guru dan peneliti menyusun serta membuat RPPH untuk dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Guru memilih kegiatan *indoor* untuk melakukan permainan tradisional engklek pada siklus I dan di siklus II ada penambahan alat permainan *gacuk* pada permainan tradisional engklek, untuk melakukan permainannya dilakukan secara *outdoor*. Terbukti setelah melakukan kedua siklus anak sudah banyak yang bisa berdiri dengan satu kaki. Ketika guru menyuruh anak berdiri dengan satu kaki pada kegiatan pemanasan sebelum memasuki kelas, anak sudah bisa dengan tegak dan seimbang tidak goyang-goyang lagi. Hal tersebut juga diutarakan ustadzah anisah selaku guru kelas kelompok A, bahwa menggunakan permainan tradisional engklek bisa membantu perkembangan motorik anak yang terhambat menjadi

[31] Nor Izzatil Hasanah, A Sampai Z Permainan Tradisional Banjar Untuk Perkembangan Anak (Banjarmasin: IAIN Antasari Press), 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkembang dengan baik.[32] Dengan begitu, permainan tradisional engklek bisa digunakan sebagai alternatif untuk anak yang belum bisa berdiri dengan satu kaki.

2. Perbedaan Hasil Kemampuan Berdiri Satu Kaki Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Siklus I dan Siklus II

a. Siklus I

Penelitian hasil tahap siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus, pada awalnya siswa yang tuntas dari 6 menjadi 9 jika dihitung pemerolehan nilai rata-rata pada siklus I yakni 77,74 dengan prosentase 60%, namun skor yang diperoleh masih di bawah skor minimum. Sedangkan dari observasi siswa hasil prosentase yang didapatkan adalah 70%. Siklus I terdapat beberapa kendala seperti kelas yang kurang kondusif, waktu yang kurang sesuai dengan yang telah dibuat dalam RPPH, dan aktivitas guru yang dirasa masih kurang.

b. Siklus II

Diadakannya siklus II karena perbaikan dari siklus I, untuk mengatasi masalah yang terjadi pada siklus I. Guru berdiskusi bersama peneliti agar mendapatkan hasil yang ingin dicapai. Hasil tersebut dapat tercapai dengan menggunakan metode pembelajaran yang tadinya dilakukan di dalam ruangan (*indoor*) menjadi di luar ruangan (*outdoor*), serta penambahan media pembelajaran pada siklus II (*outdoor*). Hal tersebut terbukti pada siklus II yang mengalami peningkatan dalam

[32] Ustadzah Anisah Sehra, S.Pd. *Wawancara*. Dilakukan pada tanggal 03 Mei 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hasil belajar siswa, hasil rata-rata yang didapatkan ialah 89,98 dengan prosentase 80%. Dengan perolehan nilai pada siklus II yang sudah melebihi dari batas minimum, guru sudah melakukan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan dalam RPPH.

c. Perbandingan Hasil Penelitian

Perbandingan hasil penelitian adalah membandingkan hasil belajar siswa dalam kemampuan berdiri satu kaki dengan hasil observasi siswa dan guru. Perbandingan antara siklus I dan siklus II sebagai berikut.

1) Hasil observasi aktivitas siswa

Perbandingan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II akan terlihat pada diagram sebagai berikut.

Diagram 4.8
Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa

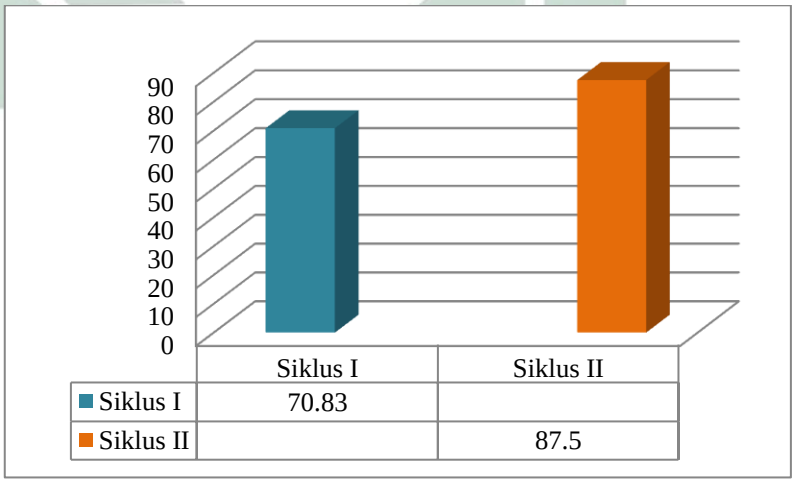


Diagram diatas menunjukkan bahwasanya hasil observasi aktivitas Siswa pada siklus I mendapatkan skor 70,83% sedangkan pada siklus II mendapatkan skor 87,5%. Hal ini menjadikan siklus II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkan peningkatan dari siklus I. Diantara peningkatan aktivitas siswa dari siklus I adalah semangat mengikuti pembelajaran, mau mengikuti pembelajaran, mau mengerjakan tugas dari guru, dan menyelesaikan tugas dari guru.

2) Hasil observasi aktivitas guru

Perbedaan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II akan dijelaskan pada diagram dibawah ini.

Diagram 4.9
Hasil Observasi Aktivitas Guru

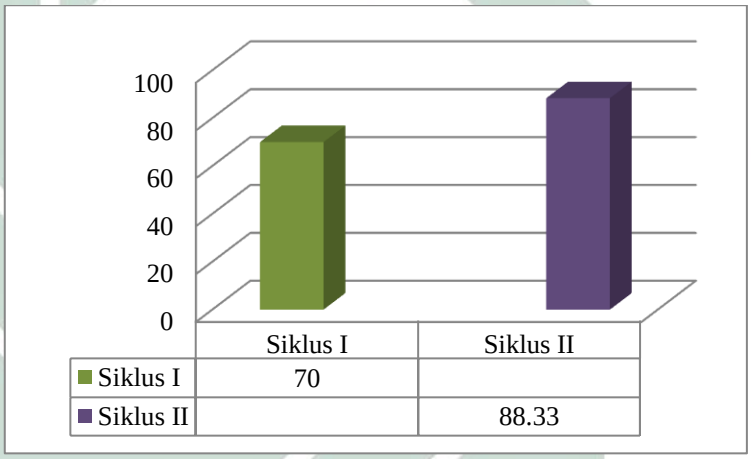


Diagram di atas menunjukkan bahwasanya hasil dari observasi aktivitas guru pada siklus I adalah 70% kemudian ada peningkatan pada siklus II menjadi 88,33%. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I diantara adalah mempersiapkan peserta didik untuk belajar, menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan, melaksanakan pembelajaran secara runtut, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan, dan menguasai kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Peningkatan Kemampuan Berdiri Satu Kaki Siswa

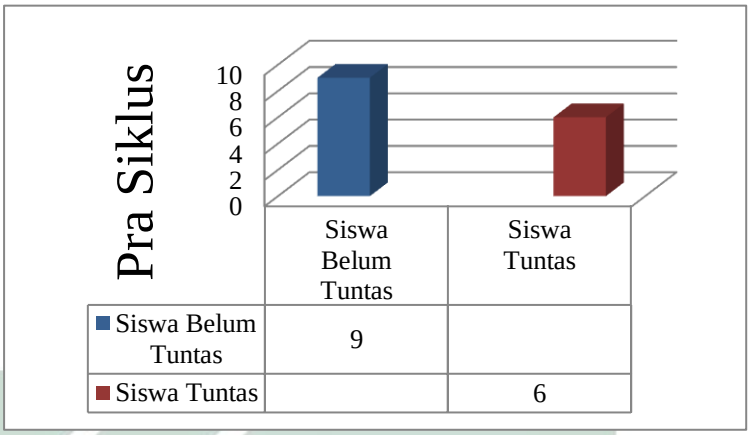
Kelompok A TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah pada awalnya banyak mengalami kesulitan dalam motorik kasarnya, ketika siswa disuruh untuk berdiri menggunakan satu kaki kemudian melompat. Untuk mengetahui kemampuan berdiri satu kaki peneliti melakukan pre tes kepada siswa, ketika peneliti melakukan pre tes banyak siswa yang belum tuntas. Peneliti melakukan siklus I untuk meningkatkan kemampuan berdiri satu kaki siswa, dan hasil pada siklus I menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam kemampuan berdiri satu kaki siswa. Walaupun ada peningkatan pada siklus I tetapi skor yang dihasilkan masih di bawah minimum. Kemudian peneliti melakukan siklus II agar ada peningkatan pada skor yang ingin dicapai. Berikut adalah hasil kemampuan berdiri satu kaki pada kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3.

a. Pra Siklus

Sebelum menerapkan permainan tradisional engklek pada kelompok A TK Islam Nurul Azizi 3, siswa yang belum tuntas dalam kemampuan berdiri satu kaki berjumlah 9 dan 6 siswa dinyatakan sudah tuntas. Nilai yang diperoleh pada pra siklus adalah 66,78% dengan prosentase 40%. Pembelajaran yang digunakan guru sudah baik yaitu dengan menggunakan permainan tradisional engklek, namun ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam kemampun berdiri satu kaki. Berikut hasil kemampuan berdiri satu kaki yang dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

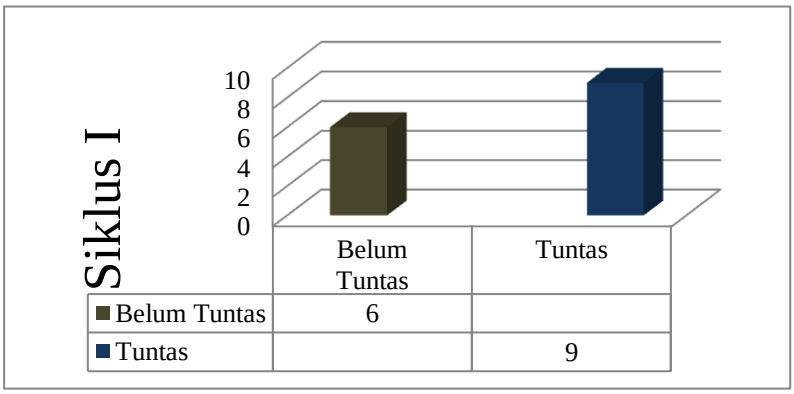
Diagram 4.10
Diagram Kemampuan Berdiri Satu Kaki Siswa Pra Siklus



b. Siklus I

Peningkatan kemampuan berdiri satu kaki siswa terjadi pada siklus I, namun masih belum mencapai skor yang diinginkan. Pembelajaran yang diterapkan pada siklus I yaitu bermain permainan tradisional engklek didalam ruangan. Siswa yang tuntas pada siklus I dari 15 anak di kelas A berjumlah 9 dan yang belum tuntas berjumlah 6 siswa. Hasil rata-rata yang didapat pada siklus I yakni 77,74% dengan prosentase 60%. Namun nilai yang diperoleh dari siklus I merupakan nilai di bawah minimum, dikarenakan terdapat aktivitas guru yang masih kurang sehingga siswa kurang terkondisikan. Berikut diagram mengenai kemampuan berdiri satu kaki siswa pada siklus I:

Diagram 4.11
Diagram Kemampuan Berdiri Satu Kaki Siswa Siklus I



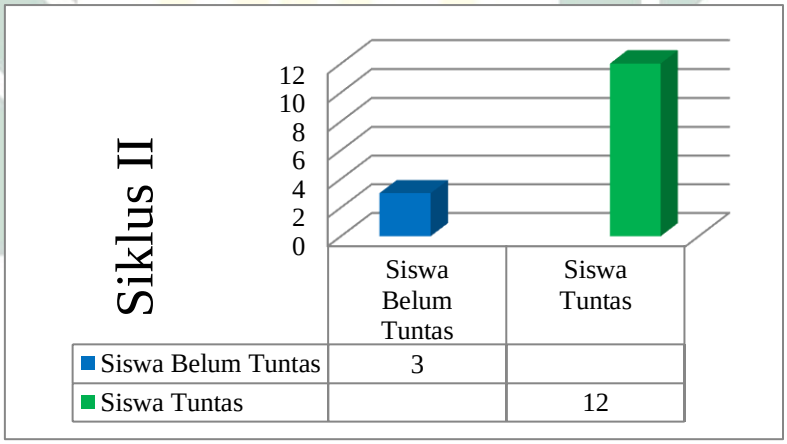
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari penjelasan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berdiri satu kaki siswa mengalami peningkatan dari pra siklus.

c. Siklus II

Kemampuan berdiri satu kaki pada siklus II siswa mengalami peningkatan. Dari kelompok A yang berjumlah 15 siswa, siswa dinyatakan tuntas berjumlah 12 sedangkan yang belum tuntas 3 siswa. Pemerolehan nilai rata-rata pada siklus II adalah 89,98 dengan prosentase 80%. Berikut diagram kemampuan berdiri satu kaki siswa kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 pada siklus II.

Diagram 4.12
Kemampuan Berdiri Satu Kaki Siswa Siklus II



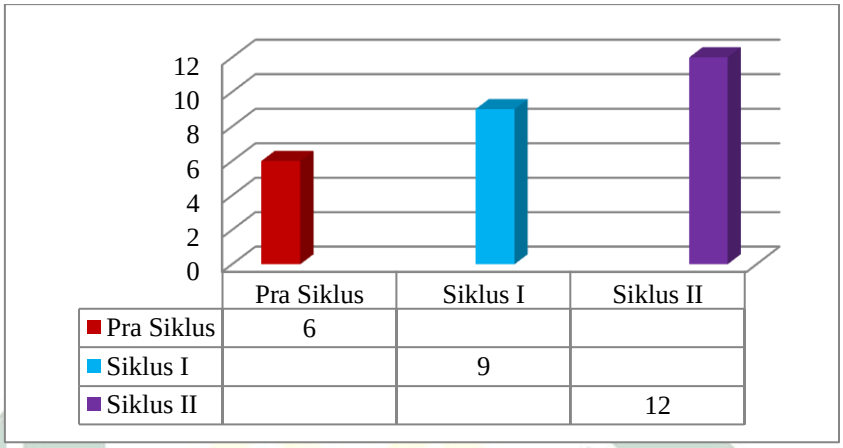
d. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Berdiri Satu Kaki

Kemampuan berdiri satu kaki siswa mengalami peningkatan mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan kemampuan berdiri satu kaki siswa mengalami peningkatan hingga di atas nilai 75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terjadi pada siklus II. Perbandingan ketuntasan siswa persiklus akan dijelaskan pada diagram di bawah ini.

Diagram 4.13
Diagram Perbandingan Peningkatan Kemampuan Berdiri Satu Kaki



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan berdiri satu kaki melalui permainan tradisional engklek pada kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah Waru Sidoarjo dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan yang digunakan oleh peneliti yakni pembelajaran di dalam ruangan (*indoor*) dan pembelajaran di luar ruangan (*outdoor*). Pembelajaran di dalam ruangan cukup baik untuk mempraktikkan permainan tradisional engklek, hanya saja siswa tidak bisa bergerak dengan bebas sehingga siswa merasa gerakannya terbatasi dengan kegiatan di dalam ruangan (*indoor*). Mengetahui hal tersebut guru dan peneliti memilih kegiatan pembelajaran di luar ruangan (*outdoor*) sebagai solusinya. Guru dan peneliti juga menambahkan media yang digunakan yakni *gacuk* (alat yang digunakan untuk bermain engklek yang berasal dari pecahan genting). Setelah dilakukan pembelajaran di luar ruangan (*outdoor*) siswa merasa pergerakannya tidak terbatasi oleh ruangan. Mereka dapat bebas mengekspresikan diri mereka dalam bermain permainan tradisional engklek.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Peningkatan kemampuan berdiri satu kaki melalui permainan tradisional engklek berhasil diterapkan oleh guru kepada siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil ketuntasan siswa pada siklus II. Kemampuan berdiri satu kaki siswa pada pra siklus termasuk dalam kategori rendah dengan prosentase 40% yang artinya, hanya terdapat 6 siswa yang bisa berdiri satu kaki dengan baik dari 15 siswa di dalam kelas. Pada saat guru melaksanakan siklus I yang dilakukan selama 3 hari terjadi peningkatan menjadi 60%, yakni terdapat 9 siswa dari 15 siswa di dalam kelas yang sudah bisa berdiri dengan satu kaki. Walaupun terjadi peningkatan pada prosentase ketika dilaksanakan siklus I hanya saja nilai tersebut masih di bawah nilai mininun, sehingga mengharuskan guru untuk melakukan siklus II. Pada siklus II kemampuan berdiri satu kaki siswa memperoleh prosentase 80%, yakni sebanyak 12 siswa yang tuntas dari 15 siswa di dalam kelas. Peningkatan prosentase tersebut merupakan hasil yang baik dan sudah melebihi dari batas minimal yakni 75%. Permainan tradisional engklek bisa dikatakan dapat menjadikan alternatif untuk siswa yang belum bisa berdiri dengan satu kaki.

B. Saran

Keberhasilan atas penelitian ini mempunyai saran-saran yang ingin disampaikan agar menjadi lebih baik lagi.

1. Bagi sekolah, mengenalkan permainan tradisional kepada anak di jaman sekarang sangatlah penting, agar anak bisa melestarikan budaya nenek

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

moyangnya dulu. Permainan tradisional engklek dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan berdiri satu kaki siswa, dikarenakan bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi oleh anak.

2. Bagi guru, sebaiknya guru memberikan variasi dalam pembelajaran supaya siswa tidak mudah bosan ketika belajar dan menarik perhatiannya, dikarenakan saat ini sudah banyak sekali metode, strategi, dan media yang berkembang di dunia pendidikan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi terkait tentang peningkatan kemampuan berdiri satu kaki pada anak usia 4-5 tahun.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Susanto. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Al Quran Terjemahan.

Anas, Sudjiono. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta:PT Grafindo Persada.

Apriani Dian. 2012. "Penerapan Pemainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo". Skripsi--Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.

Bulughul Maram Terjemahan.

Dancow. 2018. *Stimulasi Motorik Anak di Usia 1-5 Tahun,* Jakarta. (https://www.dancow.co.id/dpc/artikel/stimulasi-motorik-anak-di-usia-1-5-tahun). Diakses pada tanggal 26 Maret 2019 jam 02.01 WIB.

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

Fitria, Cici. 2017. "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Pada Siswa Kelompok B RA Sudirman Giriwondo Jumapolo Tahun Pelajaran 2016/2017". Skripsi--Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Salatiga.

Hadits Terjemahan.

Hasanah, Nor Izzatil. *A Sampai Z Permainan Tradisional Banjar Untuk Perkembangan Anak*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

Hasil observasi dan wawancara di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, 03 Oktober 2018.

Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasaan, dan Keakraban.* Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Kamus Besar Bahasa Indonesia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

M. Fadillah, Dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Permendikbud Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Rahmadani, Ni Kadek Aris. 2014. "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa". Skripsi--Universitas Negeri Jakarta. Jakarta

Slamet, Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Hikayat Publishing.

Suwandi, Basrowi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Syofyanhadi, *Mukmin yang Kuat*, Padang, 2008. (http://syofyanhadi.blogspot.com/2008/08/mukmin-yang-kuat.html#). Diakses pada tanggal 08 April 2019 jam 11:48 WIB.

Ulfa, Silicha Sofiyatul. 2017. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Telepon Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Think Talk Write Siswa Kelas III Mi Al Qodir Wage Taman Sidoarjo". Skripsi--Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya.

Yhana Pratiwi, M. kristanto. 2014. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Pemainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015". Skripsi--Universitas Semarang. Semarang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id