PENINGKATAN KEMAMPUAN MELOMPAT DENGAN SATU KAKI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK PADA KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA PULOREJO KOTA MOJOKERTO

SKRIPSI

Oleh:

Za'imatul Marhumah

D 98214065

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JANUARI 2020

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Za'imatul Marhumah
NIM	: D98214065
Jurusan/Program studi	: Pendidikan Islam/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul	: Peningkatan Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Kelompok A di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan maupun pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 2 Desember 2019

Yang Membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL 80399AHF199190713 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Za'imatul Marhumah

NIM. D98214065

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Za'imatul Marhumah

NIM : D98214065

Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MELOMPAT DENGAN SATU KAKI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK PADA KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA KECAMATAN PULOREJO KOTA MOJOKERTO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 2 Desember 2019

Pembimbing I,	Pembimbing II
Sulton Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I	**M. Bahri Musthofa, M. Pd.I, M.Pd**
NIP.197309102007011017	**NIP. 197307222005011005**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Za'imatul Marhumah ini telah dipertahankan di depan

Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 23 Desember 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

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

Penguji I,

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag
NIP. 197001022005011005

Penguji II,

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

Penguji III,

Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

Penguji IV,

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

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 : Za'imatul Marhumah
NIM : D98214065
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
E-mail address : zaim.marhumah@gmail.com

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

Pada Kelompok A di Taman Kanank-kanak Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto

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, 30 Desember 2019

Penulis

Za'imatul Marhumah

ABSTRAK

Za'imatul Marhumah. 2019. *Peningkatan Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto*. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Sulton Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I (I), M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd (II).

Kata Kunci : melompat dengan satu kaki, permainan engklek

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki di TK Dharma Wanita Pulorejo. Hal ini dapat ditunjukkan oleh hasil skor rata-rata observasi awal (sebelum penelitian) atas kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki sebesar 35,0 dan dalam kriteria mulai berkembang (MB) dari skor ideal 75,0 dan dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional engklek pada anak kelompok A, dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek.

Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dua siklus, dengan setiap siklusnya terdiri atas tiga pertemuan. Rancangan PTK ini menggunakan model *Kemmis & Taggart*, yang mana setiap siklus terdapat tiga tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan dan pengamatan (*acting and observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan pada 21 anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, yaitu menghitung rerata (mean) dan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional engklek pada anak kelompok A berjalan dengan baik, ditunjukkan oleh skor observasi aktivitas guru dan anak yang mengalami peningkatan, yaitu aktivitas guru meningkat dari 70,0 pada Siklus I menjadi 95,0 pada Siklus II, sedangkan aktivitas anak meningkat dari 70,8 pada Siklus I menjadi 95,8 pada Siklus II, dan (2) Kemampuan melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek pada anak kelompok A meningkat secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek dan peningkatan ketuntasan klasikal, yaitu: Saat Pra Siklus, 35 dalam kriteria MB dengan ketuntasan klasikal 0,0%; saat akhir Siklus I, 51 dalam kriteria BSH dengan ketuntasan klasikal 52,4%; dan saat akhir Siklus II, 80 dalam kriteria BSB dengan ketuntasan klasikal 90,5%.

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

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL LUAR	I
HALAMAN JUDUL ……...	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING ……...	v
PENGESAHAN TIM PENGUJI …….	vi
HALAMAN MOTTO ……..	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK ……...	ix
KATA PENGANTAR …….	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
sBAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tindakan Yang Dipilih ……..	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Lingkup Penelitian …….	7
F. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Keterampilan Motorik Kasar Melompat dengan Satu Kaki	10
1. Perkembangan Motorik Kasar	10
2. Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar	13
3. Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki	15
B. Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto ……..	16
1. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini …….	16
2. Karakteristik Anak Usia Dini ……	17
3. Perkembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun ……..	19
C. Permainan Tradisional Engklek …….....	24
1. Bermain dan Permainan …….....	24
2. Permainan Engklek ……...	30
D. Keterkaitan Permainan Engklek dan Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki …….	35
E. Hasil Penelitian Yang Relevan ……..	37
F. Hipotesis Penelitian	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

Halaman

BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN
A. Metode Penelitian 40
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian .. 41
C. Variabel Yang Diselidiki 42
1. Variabel *Input* 42
2. Variabel Proses …..... 43
3. Variabel *Output* 43
D. Rencana Tindakan 43
1. Siklus 1 44
2. Siklus 2 47
E. Data dan Cara Pengumpulannya 50
1. Observasi (*Observation*) …..... 51
2. Wawancara (*Interview*) 52
3. Dokumentasi (*Documentation*) ……. 53
F. Indikator Kinerja …… 54
G. Tim Peneliti dan Tugasnya …… 54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian ……..... 56
1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Dharma Wanita Pulorejo ……..... 56
2. Profil TK Dharma Wanita Pulorejo ……..... 57
3. Visi, Misi, dan Tujuan TK Dharma Wanita Pulorejo 58
4. Profil Kepala Sekolah dan Guru TK Dharma Wanita Pulorejo ……..... 59
5. Kondisi Anak Didik TK Dharma Wanita Pulorejo 59
6. Kondisi Sarana dan Prasarana TK Dharma Wanita Pulorejo ……..... 60
B. Hasil Penelitian ……..... 61
1. Pra Siklus (Kondisi Awal Sebelum Penelitian Tindakan) ……..... 61
2. Siklus I ……..... 63
3. Siklus II ……..... 88
C. Pembahasan ……... 111
1. Pelaksanaan Pembelajaran melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo ……... 111
2. Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A dalam Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Tradisional Engklek di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto ……. 115

BAB V PENUTUP
A. Simpulan …… 121
B. Saran …….. 120

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

Halaman

DAFTAR PUSTAKA 122

LAMPIRAN 125

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

Tabel		Halaman
2.1	Tahapan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini …..	22
2.2	Hasil Penelitian Yang Relevan ……...	37
3.1	Tahap-tahap Rencana Pelaksanaan PTK	41
3.2	Ringkasan Subjek Penelitian	42
3.3	Kriteria Penskoran Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki	54
3.4	Tim Peneliti & Tugasnya dalam Penelitian ……	55
4.1	Profil Kepala Sekolah & Guru TK Dharma Wanita Pulorejo ..	59
4.2	Kondisi Anak Didik TK Dharma Wanita Pulorejo …….	60
4.3	Hasil Observasi Selama Pertemuan 1 Siklus I ……	70
4.4	Hasil Observasi Selama Pertemuan 2 Siklus I ……	76
4.5	Hasil Observasi Selama Pertemuan 3 Siklus I ……	82
4.6	Rekapitulasi Hasil Observasi Selama Siklus I ……	84
4.7	Hasil Observasi Selama Pertemuan 1 Siklus II ……...	95
4.8	Hasil Observasi Selama Pertemuan 2 Siklus II ……...	101
4.9	Hasil Observasi Selama Pertemuan 3 Siklus II ……...	107
4.10	Rekapitulasi Hasil Observasi Selama Siklus II ……...	108
4.11	Peningkatan Skor Aktivitas Guru & Anak Selama Penelitian .	112
4.12	Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki Saat Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II ……	115

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

Gambar		Halaman
3.1	Desain PTK Model Kemmis and Taggart	41
4.1	Histogram Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki Anak Kelompok A Saat Pra Siklus ……...	62
4.2	a. Histogram Skor Observasi Aktivitas Guru Selama Siklus I	84
	b. Histogram Skor Observasi Aktivitas Guru Selama Siklus I	85
	c. Histogram Skor Observasi Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki Selama Siklus I	85
	d. Histogram Ketuntasan Belajar Klasikal Selama Siklus I	85
4.3	a. Histogram Skor Observasi Aktivitas Guru Selama Siklus II ...	109
	b. Histogram Skor Observasi Aktivitas Guru Selama Siklus II ..	109
	c. Histogram Skor Observasi Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki Selama Siklus II	109
	d. Histogram Ketuntasan Belajar Klasikal Selama Siklus II	110
4.4	a. Peningkatan Skor Aktivitas Guru Selama Penelitian ……..	112
	b. Peningkatan Skor Aktivitas Anak Selama Penelitian	112
4.5	Peningkatan Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki Saat Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II …….....	116
4.6	Histogram Persentase Ketuntasan Klasikal Saat Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II ……..	116

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

1 Subjek Penelitian …….

2 Rencana Program Pembelarajan Harian (RPPH)……

3 Instrumen Penelitian ……

4 Data Hasil Penelitian ……...

5 Surat-surat Penelitian ……...

6 Foto-foto 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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permendikbud Nomor 84 Tahun 2014 tentang Pendirian Satuan PAUD menyebutkan bahwa taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia 4-6 tahun dengan prioritas usia 5 dan 6 tahun.[1] TK adalah pendidikan prasekolah yang ditujukan bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan TK memiliki fungsi untuk: (a) mengenalkan kepada anak tentang dunia sekitar, (b) menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, (c) mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, (d) mengembangkan keterampilan, kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak, serta (e) menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.[2]

Ketika anak memasuki pendidikan dasar, diperlukan persiapan-persiapan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitasnya sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan anak, yang mencakup enam aspek yang saling terintegrasi, yaitu: fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, nilai-nilai agama dan moral, serta seni. Perkembangan dan pertumbuhan tersebut saling berkesinambungan dan terintegrasi antara faktor genetik dan

---

[1] Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 84 Tahun 2014 tentang Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kemenkumham, 2014), 3.

[2] Zumailatul Mubarihah, "Pengaruh Permainan Tradisional Angklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kemangi Gresik" (Skripsi Prodi PG-PAUD Unesa, Surabaya, 2013), 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

lingkungan serta meningkat secara individual, baik kuantitatif maupun kualitatif. Pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal tersebut dapat dicapai dengan keterlibatan orang tua dan orang dewasa, serta akses layanan pendidikan anak yang bermutu.

Salah satu aspek pertumbuhan dan perkembangan anak yang perlu dikembangkan adalah keterampilan motorik. Keterampilan motorik ini dipilah menjadi dua, yaitu: keterampilan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.[3] Motorik kasar ini meliputi: gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.[4]

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menyebutkan bahwa salah satu standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) untuk aspek/lingkup perkembangan fisik motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. Melompat merupakan salah satu bagian dari keterampilan motorik kasar yang penting untuk dikembangkan. Hal ini dikarenakan dalam gerakan melompat banyak menggunakan kerja otot-otot besar, serta melibatkan koordinasi antara gerak mata, lengan, dan tungkai kaki.

Melompat sebagai kemampuan motorik kasar bagi anak prasekolah sebaiknya dilakukan di tempat dengan anak melompat dan mendarat di titik yang sama. Begitu mereka sudah mampu melompat dengan baik, mereka bisa

[3] Fina Surya Anggraini, *Perkembangan Motorik AUD: Teori & Aplikasinya* (Surabaya: Kurnia Group Publishing, 2016), 53.
[4] Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-kanak* (Jakarta: Litera, 2008), 15.

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

melompat ke depan, melompat dari lantai melewati rintangan, atau melompat dari ketinggian setinggi balok-balok berulang dan medarat di lantai. Melompat tidak hanya terangkat ke atas dan mendarat tetapi juga mengetahui sifat-sifat material yang dilompati.[5]

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar, yaitu melompat dengan menggunakan satu kaki sebagian besar anak belum berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan ketika anak mengikuti proses senam dan melompati ban bekas. Sebagian besar anak kesulitan dalam melakukan gerakan melompat dengan menggunakan satu kaki. Berdasarkan pengamatan awal saat kegiatan melompat dengan satu kaki (senam dan melompati ban bekas) pada 21 anak kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto, diperoleh hasil bahwa 9 anak (atau 42,9%) belum berkembang (BB), dan 12 anak (atau 57,1%) mulai berkembang (MB). Hasil observasi ini menunjukkan bahwa 21 anak kelompok A belum memiliki kemampuan melompat dengan satu kaki secara optimal.

Belum optimalnya kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki dimungkinkan karena kurangnya ketertarikan dan minat anak dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan gerak motorik kasar. Hal ini dimungkinkan karena stimulasi yang diberikan kurang bervariasi. Kegiatan melompat dengan satu kaki hanya dilakukan saat anak melakukan senam dan melompati ban bekas, dan kegiatan tersebut juga tidak dilakukan setiap hari.

[5] Janice J. Beaty. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2013), 209.

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

Untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak, khususnya kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki secara optimal, dapat dilakukan melalui permainan yang dirancang dalam suatu pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan anak. Bermain bagi anak merupakan aktivitas yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik, mental, intelektual, maupun spiritual.[6]

Salah satu jenis permainan tradisional yang mengandung unsur gerakan melompat dengan satu kaki adalah permainan engklek atau angklek. Dinamakan 'engklek' karena cara bermainnya menggunakan satu kaki (yang dalam bahasa Jawa disebut "engklek"). Namun demikian, permainan ini memiliki kurang lebih 41 variasi nama lain, seperti: dengkleng (Bali), picis (Kaltim), tekenjil (Sumbawa), sondah (Bandung), dan lain-lain.[7] Permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan (dengan satu kaki) yang dilakukan pada bidang datar (tanah atau lantai) yang telah diberi garis pola kotak-kotak.[8] Permainan engklek memiliki banyak bentuk lapangan, yaitu: kupingan/sondah kapal, gunung-gunungan, palang merah, sorok atau sorok variasi lain, bulet payung, orang-orangan, pa'a, baling-baling, tv, dan menara.[9]

---

[6] Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2009), 132.

[7] Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: UMM Press, 2017), 73.

[8] S. Supriadi, *Inovasi Pembelajaran Etnomatematika Sunda dengan Permainan Engklekmatika untuk Siswa SD* (Bandung: PGSD UPI, tanpa tahun), 8.

[9] Iswinarti, *Identifikasi Permainan Tradisional Indonesia* (Malang: Fakultas Psikologi UMM, 2005), 137.

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

Secara umum cara bermain engklek adalah: (1) permainan diawali dengan suit atau hom pim pah, (2) pemain pertama memulai permainan dengan melempar gacu (pecahan genting) ke arah kotak pertama, (3) pemain melakukan engklek (melompat dengan satu kaki) pada kotak kedua, ketiga, dan seterusnya sampai kotak terakhir, kemudian kembali ke kotak pertama dan keluar dari kotak.

Banyak manfaat yang bisa diperoleh anak dari permainan engklek, antara lain: (a) mampu meningkatkan keterampilan gerak, (b) mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, (c) mampu menanamkan sikap percaya diri, (d) mampu bekerja sama, dan (e) mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.[10] Selain itu, permainan engklek bermanfaat melatih perkembangan motorik kasar, seperti: keseimbangan tubuh, ketahanan fisik, mengatur stamina dan stamina tubuh, melatih koordinasi anggota tubuh yang bergerak aktif.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka perlu dilakukan upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Oleh karena itu, upaya penelitian tindakan yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto" perlu untuk dilakukan. Hal ini diharapkan bahwa melalui permainan tradisional engklek, pengembangan kemampuan motorik kasar, khususnya kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki dapat ditingkatkan.

[10] Yudha M. Saputra, *Modul Mata Kuliah Perkembangan Motorik* (Bandung: Prodi PJKR UPI, 2007), 22.

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

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah dari penelitian tindakan ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui permainan engklek pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kecamatan Pulorejo Kota Mojokerto?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan melompat dengan satu kaki melalui permainan engklek pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kecamatan Pulorejo Kota Mojokerto?

C. Tindakan Yang Dipilih

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tindakan yang dipilih untuk pemecahaan masalah yang dihadapi oleh peneliti pada anak kelas A di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto dalam melatih keterampilan motorik kasar anak, khususnya untuk meningkatkan kemampuan melompat dengan satu kaki, yaitu melalui permainan engklek. Hal ini dilakukan karena permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan (dengan satu kaki) yang dilakukan pada bidang datar (tanah atau lantai) yang telah diberi garis pola kotak-kotak. Melalui permainan engklek ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melompat 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

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran melalui permainan engklek pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Dharma Wanita Kecamatan Pulorejo Kota Mojokerto.
2. Untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A (usia 4-5 tahun) dalam melompat dengan satu kaki melalui permainan engklek di TK Dharma Wanita Kecamatan Pulorejo Kota Mojokerto.

E. Lingkup Penelitian

Adapun lingkup penelitian meliputi:

1. Keterampilan motorik kasar yang akan ditingkatkan hanya kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki.
2. Pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran melalui permainan tradisional engklek.
3. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Dharma Wanita Kecamatan Pulorejo Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2019/2020
4. Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD 3), Keterampilan (KD 4), dan Indikator yang akan dicapai adalah:

   KD 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.

   KD 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

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

Indikator:

3.3.1 Anak mampu mengidentifikasi kaki dan fungsinya sebagai alat gerak motorik kasar.

4.3.2 Anak mampu melompat dengan satu kaki dalam kondisi seimbang (tidak terjatuh).

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

a. Dapat menambah pengetahuan tentang metode permainan dan hasil yang dapat diperoleh terhadap pengembangan keterampilan motorik anak usia dini.

b. Dapat memperkarya khasanah ilmu pengetahuan bagi pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan penerapan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki.

c. Sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya, yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan melompat dengan satu kaki dan penerapan permainan engklek.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memperluas wawasan dan menambah pengalaman peneliti berkaitan dengan peningkatan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki melalui permainan 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

b. Bagi Guru

Dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang cara peningkatan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki melalui permainan engklek..

c. Bagi Anak Didik

Dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai permainan tradisional engklek sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program serta menentukan metode pembelajaran sesuai untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melompat 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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Motorik Kasar Melompat dengan Satu Kaki

1. Perkembangan Motorik Kasar

a. Pengertian Perkembangan

Perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang dipengaruhinya, misalnya: perkembangan emosi, kemandirian, bicara, dan sosialisasi. Menurut Woolfolk, perkembangan merupakan perubahan adaptif secara teratur yang berlangsung sejak terjadinya konsepsi sampai meninggal dunia. Santrock mengemukakan bahwa perkembangan merupakan suatu pola gerakan atau perubahan yang dimulai sejak terjadinya konsepsi dan berlangsung melalui siklus kehidupan.[11]

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu, maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.[12]

Perkembangan merupakan perubahan yang terjadi pada setiap individu dari mulai lahir sampai mati. Perkembangan merupakan

[11] Siti Aisyah, dkk., *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Banten: Universitas Terbuka, 2015), 2.4.

[12] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2012), 54.

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

perubahan yang dialami individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan. Perkembangan bersifat kualitatif, karena perkembangan berkaitan dengan perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, seperti: kecerdasan, sikap dan tingkah laku.[13]

Perkembangan adalah proses perubahan dalam pertumbuhan pada suatu waktu sebagai fungsi kematangan dan interaksi dengan lingkungan. Istilah perkembangan lebih mencerminkan sifat-sifat yang khas mengenai gejala-gejala psikologis yang tampak. Perkembangan dapat pula dilukiskan sebagai suatu proses yang kekal dan tetap, menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi berdasarkan proses pertumbuhan, kematangan, dan hasil belajar.[14]

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka disimpulkan bahwa perkembangan adalah suatu proses perubahan secara berurutan dan progresif yang terjadi sebagai akibat kematangan dan pengalaman yang berlangsung sejak terjadinya konsepsi sampai meninggal dunia.

b. Pengertian Motorik Kasar

Motorik berarti bergerak. Gerakan tersebut diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu: motorik statis, motorik ketangkasan, dan motorik

[13] Fina Surya Anggraini, *Perkembangan Motorik AUD: Teori dan Aplikasinya* (Surabaya: Kurnia Group Publishing, 2016), 19.
[14] Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 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

penguasaan. Motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh.

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar. Gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan. Gerak motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan dan kaki, seperti: merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang.[15] Sedangkan Santrock menyebutkan bahwa motorik kasar adalah aktivitas greak yang melibatkan otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan.[16]

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar melibatkan aktivitas otot tangan dan kaki, seperti: merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang.

Terdapat dalam Al quran surat Ar-Rum ayat 54 dijelaskan tentang Muslim mengenai motorik yaitu sebagai berikut.

ٱللَّهُ ٱلَّذِى خَلَقَكُم مِّن ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنۢ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنۢ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً ۚ يَخْلُقُ مَا يَشَآءُ ۚ وَهُوَ ٱلْعَلِيمُ ٱلْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

Artinya: Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu 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)[17]

[15] Fina Surya Anggraini, *Perkembangan Motorik AUD: Teori dan Aplikasinya* (Surabaya: Kurnia Group Publishing, 2016), 53.
[16] John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), 209.
[17] Al Quran Terjemah

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. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Perkembangan motorik kasar meliputi penggunaan otot-otot kasar, seperti tangan, kaki, dan badan.

Motorik kasar anak akan berkembang sesuai usianya. Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya untuk ia lakukan. Untuk itu, orang dewasa tidak perlu memaksakan atau menuntut anak untuk melakukan gerakan yang memang belum waktunya.

Menurut Hurlock, terdapat lima prinsip perkembangan motorik kasar, yaitu: (1) perkembangan motorik kasar bergantung pada kematangan otot dan syaraf, (2) perkembangan motorik memiliki pola yang dapat diramalkan, (3) perkembangan berlangsung secara terus-menerus, (4) reflek primitif akan hilang dan digantikan dengan gerak yang disadari, dan (5) urutan perkembangan pada anak sama tetapi kecepatannya berbeda.[18]

2. Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar

a. Pentingnya Pengembangan Keterampilan Motorik Anak

[18] Siti Aisyah, dkk., *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Banten: Universitas Terbuka, 2015), 4.40.

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

Masa kanak-kanak adalah masa yang sering disebut sebagai masa ideal untuk mempelajari keterampilan motorik. Aisyah, dkk. mengemukakan alasan pentingnya pengembangan motorik kasar, yaitu: (a) tubuh anak-anak lebih lentur sehingga anak lebih mudah untuk menerima pelajaran untuk mengembangkan keterampilan motoriknya, (b) anak belum banyak memiliki keteramplan sehingga anak lebih mudah mempelajari keterampilan baru, (c) secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu masih kecil sehingga mereka lebih berani mencoba dan mempelajari sesuatu yang baru, (d) anak-anak sangat menyenangi kegiatan yang sifatnya pengulangan, sehingga mereka bersedia mengulangi suatu pelajaran sampai otot-ototnya terlatih, dan (e) tanggung jawab dan kewajiban anak lebih kecil daripada saat mereka telah besar, sehingga mereka memiliki waktu lebih banyak dan tidak bosan untuk mempelajari keterampilan motorik.

b. Fungsi Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar

Pengembangan keterampilan motorik kasar memiliki fungsi sebagai: (a) pemacu pertumbuhan dan perkembangan tubuh, mental, maupun kesehatan, (b) alat pembentuk dan penguat tubuh, (c) alat untuk melatih ketangkasan gerak dan pikiran, (d) alat untuk meningkatkan perkembangan sosial-emosional, dan (e) alat untuk menumbuhkan rasa bahagia.

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. Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki

Kreitner mengemukakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah tanggung jawab karakteristik yang luas dan stabil untuk kinerja maksimal seseorang pada tugas fisik dan mental.[19] Sedangkan Subkhi menyebutkan bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melaksanakan beberapa kegiatan dalam suatu pekerjaan.[20] Kemampuan dalam arti yang luas adalah keseluruhan potensi yang dimiliki seseorang untuk melakukan bervariasi dalam pekerjaan.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah keseluruhan potensi yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan tugas, baik tugas fisik maupun mental. Kemampuan tersebut ada yang dibawa sejak lahir, dan ada yang karena belajar dengan tekun.

Kemampuan apapun sangatlah penting untuk dilatih, mengingat kemampuan satu dengan kemampuan yang lain saling beruhubungan. Stephen mengklasifikasikan kemampuan yang dimiliki seseorang menjadi dua jenis, yaitu: (1) kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas mental, dan (2) kemampuan fisik adalah kemampuan yang lebih banyak diperlukan pada aktivitas atau tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan keterampilan atau bakat-bakat sejenis.[21]

a. Pengertian Melompat dengan Satu Kaki

[19] Robert Kreitner, *Perilaku Organisasi* (Jakarta: Salemba, 2014), 135.
[20] Akhmad Subkhi, *Pengantar Teori dan Organisasi* (Jakarta: Prestasi Pustaka Raya, 2013), 30.
[21] Badeni, *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. (Bandung: Alfabeta, 2013), 14.

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

Kemampuan dasar yang harus dimiliki anak usia dini fase lompat adalah keseimbangan yang baik, kemampuan koordinasi motorik, dan *motor planing* (perencanaan gerak). Misalnya, saat anak ingin bermain engklek (*saunda*) dan melompat sebuah tali, dia harus sudah mempunyai rencana apakah anak tersebut akan mendarat dengan satu kaki atau dua kaki. Jika menggunakan satu kaki, kaki mana yang akan mendarat terlebih dahulu. Jika anak tidak kuat dalam perkembangan melompat, biasanya akan menghadapi kesulitan dalam sebuah perencanaan dan tugas yang terorganisasi, yaitu tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan *motor planning* (perencanaan gerak).

Pertumbuhan fisik yang dialami anak akan mempengaruhi proses perkembangan motoriknya, salah satunya pada perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik akan berkembang seiring usia (*age appropriateness*). Orang tua tidak perlu melakukan bantuan tehadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya dilakukan.

B. Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto

1. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut UU Sisdiknas Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

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

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Lebih lanjut dalam Bab I, Pasal 1 Butir 14 disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahr sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat.

PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi 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

selanjutnya. Pada masa ini, proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.[22] Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhaatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Menurut Hartati, anak usia dini memiliki karakteristik, yaitu: (a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, (b) merupakan pribadi yang unik, (c) suka berfantasi dan berimajinasi, (d) masa paling potensial untuk belajar, (e) menunjukkan sikap egosentris, (f) memiliki rentang daya konsentrasi yanag pendek, (g) sebagai bagian dari makhluk sosial.[23]

Anak usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas karena pada rentang usia ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek. Selain pertumbuhan dan perkembangan otak, usia prasekolah merupakan waktu yang paling optimal untuk perkembangan motorik anak. Pada anak usia dini juga sangat penting untuk perkembangan kognitif dan emosi sosialnya.[24] Oleh karena itu, usia dini menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu.

3. Perkembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun

[22] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2009), 6.

[23] Siti Aisyah, dkk., *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2015), 1.4.

[24] Siskandar, Kurikulum Berbasis kompetensi untuk Anak Usia Dini (*Buletin PAUD Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini Menu Pembelajaran PAUD*, 2003), Vol.2 (01).

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

Perkembangan merupakan proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu, maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mengalami hambatan pula.[25]

Setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat. Bakat tersebut bersifat potensial dan ibaratnya belum muncul di atas permukaan air. Untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai tingkat perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya. Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya, apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi, dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis.

Semua perkembangan fisik anak dijalankan/dioperasikan secara bersamaan untuk mempengaruhi anak mampu menggunakan tubuh mereka. Proses ini berkaitan dengan perkembangan motorik (otot-otot). Untuk melatih pertumbuhan otot-otot mereka, diperlukan adanya aktivitas fisik.

Perkembangan motorik merupakan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya.[26]

---

[25] Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006), 19.

[26] Fina Surya Anggraini, *Perkembangan Motorik AUD: Teori & Aplikasinya* (Surabaya: Kurnia Group Publishing, 2016), 21.

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

Perkembangan motorik dibedakan menjadi dua, yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar meliputi penggunaan otot-otot kasar, seperti: tangan, kaki, dan badan. Sedangkan perkembangan motorik halus meliputi penggunaan otot-otot kecil, seperti jari-jari tangan. Kedua macam perkembangan ini memiliki pola yang dapat diprediksi dan diramalkan.

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar. Gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan dan kaki. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak, sangat berguna bagi kehidupannya kelak, seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang.

Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Hurlock mengemukakan bahwa ada lima prinsip perkembangan motorik kasar, yaitu: (a) bergantung pada kematangan otot dan syaraf, (b) berlangsung secara terus-menerus, (c) memiliki pola yang dapat diramalkan, (d) refleks primitif akan hilang dan digantikan dengan gerakan yang disadari, dan (e) urutan perkembangan pada anak sama tetapi kecepatannya berbeda.[27]

Perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia empat tahun telah memiliki keterampilan yang lebih baik. Mereka mampu

[27] Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 1978), hlm. 54.

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

melambungkan bola, melompat dengan satu kaki, mampu menaiki tangga, dan melompat tali. Perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun dapat dilihat dan diamati melalui aktivitas motorik kasar yang ditampilkan oleh anak. [28]

Sedangkan Saputra dan Rudyanto menyatakan bahwa karakteristik keterampilan motorik kasar anak usia empat sampai lima tahun adalah mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, melempar dan mengakap bola, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan bervariasi, memanjat dan bergantung, melompati parit, dan senam dengan gerakan sendiri.[29]

Perkembangan motorik usia 4 tahun menurut Allen K.E & Lynn R. Martoz, yaitu:

a. Berjalan pada garis lurus.
b. Melompat dengan satu kaki.
c. Mengayuh dan mengemudikan mainan beroda dengan percaya diri, belok di pojokan, menghindari kendaraan lain yang lewat.
d. Menaiki tangga, memanjat pohon dan mainan yang bisa dipanjat di taman bermain.
e. Berlari, memulai, berhenti dan bergerak mengelilingi rintangan dengan mudah.

---

[28] John W. Santrock, (2007). *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid I*, Alih Bahasa: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti (Jakarta: Erlangga, 2007), 13.

[29] Yudha M. Saputra & Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Dirjen Dikti Depdiknas, 2005), 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

f. Melempar bola dengan ayunan atas, dengan jangkauan dan ketepatan yang semakin baik.[30]

Karakteristik motorik kasar usia 4 tahun menurut Bety, antara lain mampu berjalan naik turun tangga dengan kaki bergantian, berjalan mengikuti garis melingkar, melompat dengan satu kaki, berlari kuat dan kencang, mampu berbelok, memulai dan berhenti dengan mudah, melompat ke atas, ke bawah dan ke depan, memanjat naik, dan turun tangga.[31]

Gallahue & Ozmun mengungkapkan bahwa gerakan melompat pada anak usia 4-5 tahun, yaitu: kakinya menekuk 90 derajat atau kurang, paha sejajar dengan permukaan tanah, tubuh tegak, lengan menekuk di bagian siku dan sedikit mengenggam, keseimbangan hilang dengan mudah, dan terbatas pada satu atau dua lompatan.[32]

Sedangkan Sujiono mengklasifikasikan tahap perkembangan motorik kasar anak usia TK, yaitu pada usia 4-5 tahun dan usia 5-6 tahun seperti ditunjukkan dalam Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Tahapan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini[33]

Anak Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
1. Menangkap bola besar dengan tangan lurus di depan badan.	1. Berlari dan langsung menendang bola.
2. Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik.	2. Melompat-lompat dengan kaki bergantian.
3. Mengendarai sepeda roda tiga	3. Melambungkan bola tennis

[30] K. Eileen Allen, & Lynn R. Martoz. (2010). *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran hingga usia 12 tahun*, Alih Bahasa: Valentino (Jakarta: Indeks, 2010), 139.

[31] Janie J. Bety (2014). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini.* Alih Bahasa: Arif Rakhman (Jakarta: Kencana, 2014), 218.

[32] David L. Gallahue, & John C. Ozmun. (2006). *Understanding Motor Development : Invant , Children, Adolescent, Adults* (New York: McGrawHill, 2006), 228.

[33] Bambang Sujiono, dkk., *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 135.

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

Anak Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
melalui tikungan yang lebar.	dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan.
4. Melompat sejauh 1 meter atau lebih dari posisi berdiri semula.	4. Berjalan pada garis yang sudah ditentukan.
5. Mengambil benda kecil di atas baki tanpa menjatuhkannya.	5. Berjinjit dengan tangan di pinggul.
6. Menggunakan bahu dan siku pada saat melempar bola hingga 3 meter.	6. Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut.
7. Berjalan menyusuri papan dengan menempatkan satu kaki di depan kaki lain.	7. Mengayuhkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan.
8. Melompat dengan satu kaki.	
9. Berdiri dengan kedua tumit dirapatkan, tangan di samping, tanpa kehilangan keseimbangan.	

Dalam Lampiran I Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun meliputi: (a) menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb., (b) melakukan gerakan menggantung (bergelayut), (c) melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, (d) melempar sesuatu secara terarah, (e) menangkap sesuatu secara tepat, (f) melakukan gerakan antisipasi, (g) menendang sesuatu secara terarah, (h) memanfaatkan alat permainan di luar kelas.

C. Permainan Tradisional Engklek

1. Bermain dan Permainan

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain dan permainan memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Bermain dalam KBBI diartikan sebagai aktivitas atau 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

untuk menyenangkan hati. Dalam bahasa Inggris, bermain adalah play yang berarti suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah (tanpa mementingkan hasil akhir yang akan didapatkan).

Hurlock mengkategorikan bermain menjadi dua, yaitu: (1) bermain aktif ialah kegiatan bermain dimana kesenangan individu dari apa yang dilakukannya sendiri, dan (2) bermain pasif ialah kegiatan bermain dimana kesenangan diperoleh dari orang lain, atau sekedar melihat orang lain yang bermain.

Selain bermain, ada istilah pemain dan permainan. Pemain adalah orang yang melakukan aktivitas bermain, sedangkan permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Artinya bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat atau sarana apa yang digunakan dalam bermain.[34]

Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak), artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.[35]

---

[34] M. Fadlillah, *Buku Ajar: Bermain dan Permainan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), 7.

[35] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 113.

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 juga merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasaan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan permainan, memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia/loyal, dan lain sebagainya. Dalam permainan, anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/psikologis dengan suasana yang bervariasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan ataupun tidak. Namun bagi anak usia dini, bentuk dan alat permainan hendaknya memiliki nilai-nilai edukatif, dalam rangka sebagai sarana untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak-anak. Permainan tidak harus selalu moderen, bisa juga yang bersifat tradisional, yang penting menyenangkan bagi anak dan memiliki nilai pembelajaran.

b. Tujuan Bermain

Bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Artinya bermain dijadikan sebagai sarana untuk mencapai seluruh aspek perkembangan anak usia dini, mulai dari fisik-motorik sampai pada sosial-emosionalnya.

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

Secara umum, tujuan bermain dapat diklasifikasikan menjadi empat, yaitu: (1) untuk mengeksplorasi anak; dalam konteks ini, bermain merupakan salah satu wahana yang dapat dijadikan tempat untuk bereksplorasi sehingga rasa ingin tahu anak dapat terpeuhi sesuai keinginannya, (2) untuk eksperimen anak; melalui bermain, anak dapat melakukan ujicoba-ujicoba untuk mendapatkan informasi atau pengalaman baru, (3) untuk imitasi anak; bermain merupakan suatu bentuk peniruan anak-anak terhadap permainan yang dimainkan, baik meniru tokoh-tokoh tertentu maupun meniru suatu aktivitas orang dewasa. Dengan bermain, anak bebas berekspresi untuk menirukan berbagai hal yang ada dalam imajinasinya, dan (4) untuk adaptasi anak; manakala anak bermain bersama teman-teman sebayanya, secara otomatis akan melatih anak untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Untuk itu anak akan beradaptasi dengan teman-temannya dalam rangka menciptakan suasana keakraban dan kegembiraan.[36]

c. Pentingnya Bermain

Bermain bagi anak usia dini sangat penting. Salah satu karakteristik anak usia dini ialah suka bermain, artinya bermain merupakan kebutuhan alamiah setiap anak yang harus dipenuhi. Apabila tidak terpenuhi, maka akan dapat mengganggu proses perkembangan anak itu sendiri. Bermain adalah dunianya anak-anak. Mereka cenderung

[36] M. Fadlillah, *Buku Ajar: Bermain dan Permainan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), 9.

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

sangat antusias dalam bermain, bahkan seakan-akan tidak memiliki rasa lelah dan seringkali sampai lupa waktu.

Bermain memiliki pengaruh yang sangat penting bagi anak, yakni sebagai dasar meniru, bereksplorasi, menguji, dan membangun. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain juga penting dalam belajar anak. Kegiatan bermain ataupun mainan yang dinikmati anak, dapat digunakan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan mereka.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka beberapa hal yang menjadi alasan mengapa bermain sangat penting bagi anak usia dini adalah:

(1) Cara belajar anak yang paling efektif adalah melaui bermain atau permainan. Belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak dalam kondisi yang menyenangkan, dan itu adalah dengan bermain.

(2) Dengan bermain, anak dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi.

(3) Melalui bermain, anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, bekerja sama, disiplin, dan lain-lain.

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) Bermain merupakan cara yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.[37]

d. Manfaat Bermain

Bermain memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak pada hampir semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik sampai sosial-emosionalnya. Berbagai perkembangan anak tersebut dapat diperoleh melalui berbagai kegiatan bermain yang dilakukan anak, baik sendiri maupun bersama-sama dengan teman sebayanya.

Selain itu, bermain memiliki manfaat bagi anak usia dini, yaitu: (1) manfaat motorik, yaitu manfaat bermain yang berkaitan dengan kondisi jasmaniah anak, (2) manfaat afeksi, yaitu manfaat bermain yang berkaitan dengan perkembangan psikologis anak, (3) manfaat kognitif, yaitu manfaat bermain yang berkaitan dengan perkembangan kecerdasan anak, (4) manfaat spiritual, yaitu manfaat bermain yang berkaiatan dengan pembentukan nilai-nilai luhur akhlak manusia, dan (5) manfaat keseimbangan, yaitu manfaat bermain yang berkaitan dengan pengembangan paduan nilai-nilai positif dan negatif yang ada dalam suatu permainan.[38]

---

[37] M. Fadlillah, *Buku Ajar: Bermain dan Permainan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), 11.

[38] M. Fadlillah & Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan karakter Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 149.

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. Prinsip-prinsip Bermain

Agar tujuan bermain dapat terwujud dan mampu memberikan nilai manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, maka dalam bermain harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan bermain dapat benar-benar berguna bagi anak dan anak dapat bermain dengan aman, nyaman dan memiliki nilai edukatif.

Elkonin, seorang murid Vigotsky mengemukakan empat prinsip dalam bermain, yaitu: (1) dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks, (2) kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain, (3) anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda, dan (4) kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman sebayanya.

Sedangkan Fadlillah mengungkapkan bahwa beberapa prisnsip bermain, yaitu: (1) memiliki tujuan yang jelas; dalam bermain setiap anak memiliki tujuan masing-masing, yaitu mendapatkan kesenangan atau kepuasan, (2) dilakukan dengan bebas; bermain tidak dapat dipaksakan oleh orang lain, dan dapat memberikan kesempatan anak untuk berekspresi dab berkreativitas sesuai yang diimajinasikannya, (3) mementingkan proses bukan hasil; dalam proses bermain yang penting

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

adalah proses bermain anak karena proses belajar terjadi saat anak sedang bermain, sementara hasil akhir hanya untuk menentukan menang dan kalah, (4) memperhatikan keselamatan; keselamatan menjadi prioritas utama dalam setiap permainan, untuk itu penting bagi pendidik atau orang dewasa untuk memeriksa terlebih dulu bentuk dan alat-alat yang akan digunakan dalam permainan, serta memberikan pengawasan selama anak-anak bermain.

2. Permainan Engklek

a. Sejarah Permainan Engklek

Permainan engklek atau sunda manda merupakan permainan anak tradisional yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan maupun Sulawesi. Permainan ini dikenal di daerahnya dengan nama yang berbeda-beda. Kurang lebih ada 41 variasi nama lain dari engklek, seperti: dengkleng (Bali), picis (Kaltim), tekenjil (Sumbawa), sondah (Bandung), dan lain-lain.[39]

Permainan Engklek merupakan permainan lompat-lompatan pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak.[40] Sejalan dengan pernyataan di atas, Irwan mendeskripsikan engklek sebagai permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas

[39] Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: UMM Press, 2017), 73.

[40] S. Supriadi, *Inovasi Pembelajaran Etnomatematika Sunda dengan Permainan Engklekmatika untuk Siswa SD* (Bandung: PGSD UPI, tanpa tahun), 8.

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

tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya.[41]

Permainan ini biasanya dilakukan secara perorangan atau kelompok, dan biasa dimainkan oleh dua atau lebih anak perempuan, namun tak jarang anak laki-laki pun turut bermain. Engklek sangat mudah dimainkan dan tidak mempergunakan alat, hanya pecahan genting atau batu pipih kecil sebagai gaco atau gacu dan kapur tulis atau kayu kecil untuk menggambar lapangan. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya.

Untuk menggambar bidang kotak-kotak sebagai arena/lapangan dalam permainan engklek dapat digunakan kapur tulis (jika permainan digunakan saat di pelataran semen atau aspal). Dapat juga digunakan ranting untuk menggores bidang permainan (jika permainan dilakukan di pelataran tanah).

Bentuk susunan kotak pada arena atau lapangan permainan engklek bermacam-macam. Namun yang paling sering ditemui adalah permainan engklek dengan susunan kotak berbentuk: pesawat, gunung

[41] Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin* (Sumbar: Penerbit DISDIKPORA Kabupaten Banyuasin, 2019), 53.

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 palang merah. Dalam penelitian ini, bentuk lapangan permainan engklek yang digunakan adalah bentuk gunung atau gunug-gunungan.

Jumlah pemain pada permainan engklek tidak dibatasi. Setiap pemain harus memiliki *kreweng* atau *gacuk*, yaitu pecahan genteng atau batu. Kemudian seluruh pemain melakukan *hompimpah* dan suit. Peserta yang menang mendapat giliran bermain terlebih dahulu.

b. Manfaat Permainan Engklek

Permainan sondah atau engklek bermanfaat untuk meningkatkan ketangkasan, kejujuran, dan dapat melatih kemampuan fisik anak, karena dalam permainan engklek harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya, sehingga otot kaki menjadi kuat.[42]

Permainan engklek memiliki banyak manfaat, antara lain:

(a) Kemampuan fisik menjadi kuat karena dalam permainan engklek diharuskan melompat-lompat,

(b) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan melatih kebersamaan,

(c) Melatih untuk mematuhi aturan yang telah disepakati bersama,

(d) Mengembangkan kecerdasan logika karena permainan engklek melatih untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati,

(e) Mengembangkan kreativitas karena dalam permainan engklek menggunakan alat atau benda-benda yang ada di sekitar sehingga

[42] A Husna M, *100+ PermainanTradisional Indonesia Untuk Ketangkasan Dan Keakraban* (Jogyakarta: Andi Offset, tanpa tahun), 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

mendorong anak menjadi kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan.[43]

Senada dengan pendapat di atas, Sumantri mengemukakan bahwa permainan engklek sangat bermanfaat karena membuat anak gembira, menyehatkan fisik anak, melatih keseimbangan tubuh anak, mengajarkan kedisiplinan, mengembangkan kemampuan bersosialisasi, dan kecerdasan logika.[44]

c. Tata Cara Permainan Engklek

Hendra menjelaskan bahwa cara bermain engklek melalui tiga tahap, yaitu: (1) tahap kesatu, yaitu melemparkan gacu dan melompati setiap kotak/petak satu per satu, sampai semua kotak sudah dilempari gacu dan dilompati tanpa jatuh atau menyentuh garis atau keluar kotak permainan; (2) tahap kedua, yaitu melompati kotak satu per satu dengan membawa gacu di atas salah satu punggung tangan pemain, dan kembali lagi ke posisi awal pemain di luar arena permainan; (3) tahap ketiga, yaitu melemparkan gaco dengan membelakangi arena permainan untuk menentukan tanah/sawah yang akan menjadi milik pemain tersebut (gaco yang dilempar harus jatuh dalam salah satu kotak, jika keluar kotak atau menyentuh garis maka pemain gugur). [45] Sedangkan Irwan mengemukakan secara rinci bahwa cara bermain engklek, yaitu:

---

[43] Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin* (Sumbar: Penerbit DISDIKPORA Kabupaten Banyuasin, 2019), 55.

[44] MS Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005), 9.

[45] Hendra Surya, *Kiat Membina Anak agar Senang Berkawan* (Jakarta: PT. Elek Media Komputindo, 2006), 67.

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) Semua pemain melakukan hom pimpah, yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu,

(b) Pemain melemparkan gaco/gacu (yang biasanya berupa pecahan genteng, keramik atau batu yang pipih) ke kotak pertama dan tidak boleh keluar kotak atau menyentuh garis (jika tidak akan gugur),

(c) Pemain melompat dengan satu kaki (engklek) melalui kotak pertama sampai kotak terakhir dan kemudian kembali ke kotak pertama untuk mengambil gaco miliknya. Saat melompat kotak tidak boleh menginjak garis (jika tidak akan gugur). Saat sudah berada di luar arena, pemain boleh berhenti dan berdiri dengan dua kaki.

(d) Kemudian pemain melemparkan gaco pada kotak kedua dan tidak boleh keluar kotak atau menyentuh garis (jika tidak akan gugur),

(e) Setelah itu, kembali pemain melompat dengan satu kaki (engklek) melalui kotak pertama sampai kotak terakhir dan kemudian kembali ke kotak kedua untuk mengambil gaco miliknya. Saat melompat kotak tidak boleh menginjak garis (jika tidak akan gugur). Saat sudah berada di luar arena, pemain boleh berhenti dan berdiri dengan dua kaki. Begitu seterusnya sampai semua kotak telah dilempari gaco.

(f) Setelah semua kotak dilempari gaco, maka pemain membawa gaco di atas salah satu punggung tangannya dan melompati semua kotak dengan satu kaki kemudian kembali ke posisi awal (saat

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

melakukannya, pemain atau gaco yang dibawa tidak boleh jatuh, jika tidak pemain akan gugur),

(g) Setelah itu, pemain melemparkan gaco yang dibawanya dengan membelakangi arena engklek melalui atas kepalanya. Jika gaco yang dilemparkan jatuh dalam salah satu kotak, maka kotak tersebut menjadi sawah/tanahnya (pemain berhak berhenti dengan dua kaki pada kotak yang menjadi tanah/sawahnya saat ia melompati kotak-kotak yang ada). Jika gaco yang dilemparkan jatuh di luar koatak atau menyentuh garis, maka pemain tersebut gugur,

(h) Jika pemain pertama gugur karena (1) gaco menyentuh garis atau keluar kotak, atau (2) pemain menginjak garis atau jatuh atau menginjak kotak dengan dua kaki, maka dilanjutkan oleh pemain kedua, begitu seterusnya,

(i) Jika semua kotak telah dimiliki (menjadi sawah/tanah) para pemain, maka permainan dinyatakan selesai. Pemain yang memiliki sawah/tanah terbanyak, itulah pemenangnya.[46]

D. Keterkaitan Permainan Engklek dan Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki

Motorik kasar merupakan area terbesar perkembangan usia balita, yaitu diawali dengan kemampuan berjalan, berlari, melompat, lalu melempar. Modal dasar untuk perkembangan ini ada tiga dan berkaitan dengan sensoris utama, keeimbangan (*vestibuler*), rasa sendi (*propriosepti*), dan raba (*taksi*).

[46] Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin* (Sumbar: Penerbit DISDIKPORA Kabupaten Banyuasin, 2019), 54.

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

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang mendasar dalam kehidupan anak selanjutnya dan sampai periode akhir perkembangannya.

Salah satu jenis permainan tradisional yang mengandung unsur gerakan melompat dengan satu kaki adalah permainan engklek atau angklek. Permainan engklek merupakan permainan yang sudah ada secara turun-temurun, permainan ini dilakukan dengan cara berjalan atau melompat dengan satu kaki.[47] Dalam permainan engklek terdapat gerakan mengangkat satu kaki dan melompati kotak-kotak yang digambar di atas tanah atau lantai satu demi satu.

Melalui permainan engklek, anak akan mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerja sama, dan mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.[48] Selain itu, permainan engklek memiliki banyak manfaat, yaitu: (a) memberi kegembiraan pada anak, (b) menyehatkan fisik anak, (c) melatih motorik kasar anak karena permainan ini dimainkan dengan cara menggunakan satu kaki, (d) melatih keterampilan tangan anak, (e) mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan, (f)

[47] Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2008), 145.
[48] Yudha M. Saputra, *Modul Mata Kuliah Perkembangan Motorik* (Bandung: Prodi PJKR UPI, 2007), 22.

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

mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak, dan (g) mengembangkan kecerdasan logika. Dengan demikian, melalui permainan tradisional engklek, kemampuan motorik kasar, khususnya kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki dapat ditingkatkan.

E. Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini disajikan dalam Tabel 2.2.

Tabel 2.2. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode	Hasil
1.	Busri Endang Darmayeti & Halida[49]	Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 5-6 Tahun (2013)	• Pendekatan deskriptif kuantitatif • Jenis Penelitian PTK • Metode Observasi • Analisis deskriptif persentase	• Hasil observasi perencanaan mencapai 80%, observasi pelaksanaan 85,31% dan observasi peningkatan kemampuan motorik kasar mencapai 90%. • Motorik kasar anak meningkat setelah melakukan permainan engklek.
2.	Zumailatul Mubarihah[50]	Pengaruh Permainan Tradisional Angklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Dharma Wanita	• Pendekatan Kuantitatif Komparatif • Jenis penelitian Pre Eksperimen-tal • Desain penelitian One group	• Hasil *pre-test* sebesar 5,7 sedangkan hasil *post-test* diperoleh nilai 9,08. $T_{hitung} = 0 < T_{tabel} = 0,14$. Maka H_a diterima karena $T_{hitung} < T_{table}$ (0<0,14) dan H_o ditolak. • Permainan tradisional *angklek* berpengaruh terhadap kemampuan

[49] Busri Endang Darmayeti dan Halida, *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 5-6 Tahun* (Skripsi Prodi PG. PAUD FKIP Universitas Tanjung Pura, Pontianak, 2013), 1.

[50] Zumailatul Mubarihah, *Pengaruh Permainan Tradisional Angklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kemangi Gresik* (Skripsi Prodi PG-PAUD, Surabaya, 2014), 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

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode	Hasil
		Persatuan Kemangi Gresik (2014)	pretest-posttest design) • Metode observasi	motorik kasar.
3.	Desi Anita Lindawati[51]	Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Lompat Satu Kaki di Kelompok A TK Pembina Srengat Blitar (2014)	• Pendekatan penelitian kuantitatif komparatif • Jenis penelitian kuasi eksperimen • Desain penelitian *The Non equivalent pretest-posttest design* • Metode observasi • Analisis data mengguna-kan statistik non parametrik uji jenjang Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*)	• Kelompok kontrol *pretest* 15,6 dan nilai *posttest* 16,95 sedangkan kelompok eksperimen *pretest* 15,5 dan *posttest* 18,85. Hasil perhitungan dengan uji jenjang Wilcoxon diperoleh $T_{hitung} < T_{tabel}$ (0 < 52) maka Ha diterima untuk kelompok eksperimen, sedangkan untuk kelompok kontrol, hasil perhitungan dengan uji jenjang Wilcoxon diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ (76 > 52) maka Ha ditolak. • Permainan tradisional engklek berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik kasar lompat satu kaki pada anak usia dini.
4.	Annisa Gitya Margareta[52]	Pengaruh Permainan Engklek terhadap Kemampuan Loncat Anak Usia 4-5 Tahun di TK	• Jenis penelitian quasi experimental • Desain penelitian Pre and Post with control	• Mean pada pre-test 111,25 pada post-test 123,56 dengan p-value = 0,000. Uji beda pengaruh menggunakan Mann-Wihitney Test didapatkan p-value-

[51] Desi Anita Lindawati, *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Lompat Satu Kaki di Kelompok A TK Pembina Srengat Blitar* (Skripsi Prodi PG-PAUD, Surabaya, 2014), 1.

[52] Annisa Gitya Margareta, *Pengaruh Permainan Engklek terhadap Kemampuan Loncat Anak Usia 4-5 Tahun di TK PKK Semanding dan TK Aisyiyah Pabelan*, (Skripsi Prodi Fisioterapi UMM, Surakarta, 2015), 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

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode	Hasil
		PKK Semanding dan TK Aisyiyah Pabelan (2015)	group design • Metode observasi • Analisa data Uji Wilcoxon.	0,000. • Ada pengaruh permainan engklek terhadap kemampuan loncat pada anak usia 4-5 tahun

Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berjudul "Peningkatan Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Engklek pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto", merupakan penelitian deskriptif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dua siklus dengan metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jadi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berbeda dengan penelitian-penelitian yang terdahulu.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kajian teori tersebut di atas, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran permainan engklek pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kecamatan Pulorejo Kota Mojokerto dapat berjalan dengan baik.
2. Melalui permainan engklek, kemampuan melompat dengan satu kaki pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kecamatan Pulorejo Kota Mojokerto dapat meningkat.

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. Metode Penelitian

Berdasarkan jenisnya, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga belajar siswa menjadi meningkat.[53] Penelitian tindakan dalam konteks pembelajaran, dikenal dengan nama Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu upaya dari berbagai pihak terkait, khususnya guru sebagai pengajar untuk meningkatkan atau memperbaiki proses belajar mengajar ke arah tercapainya tujuan pendidikan atau pembelajaran itu sendiri.[54]

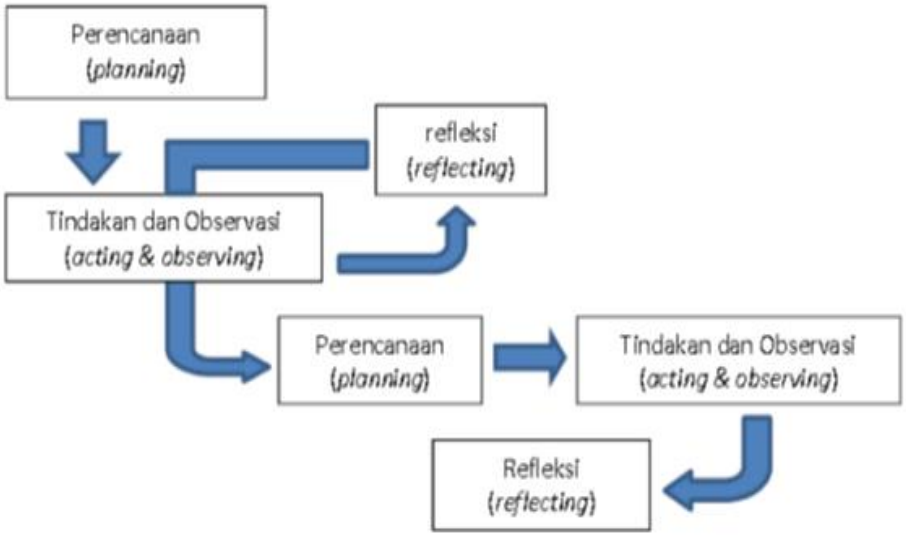
Desain atau rancangan PTK ini menggunakan model *Kemmis & Taggart*, dimana setiap siklus kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan dan pengamatan (*acting & observing*), dan refleksi (*reflecting*). Siklus kegiatan model Kemmis & Taggart disajikan dalam Gambar 3.1.

---

[53] Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja guru dan Dosen* (Bandung: Rosda Karya, 2006), 12.

[54] Suharto, *Modul Guru Pembelajar Kelompok Kompetensi J: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Jakarta: P4TK IPA – Dirjen GTK Kemdikbud, 2016), 10.

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



Gambar 3.1. Desain PTK Model Kemmis and Taggart [55]

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Pulorejo yang beralamat di Jalan Raya Pulorejo, Desa Pulorejo, Kecamatan Prajuritkulon, Kota Mojokerto. Lokasi penelitian berada di daerah pinggiran kota dengan kondisi masyarakat sekitar yang majemuk. Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan, yaitu dimulai sejak Juni sampai dengan November 2019. Secara ringkas, tahap perencanaan penelitian ini disajikan dalam Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Tahap-tahap Rencana Pelaksanaan PTK

No.	Kegiatan	Bulan ke-					
		1	2	3	4	5	6
1.	Penyusunan Proposal						
2.	Ujian Proposal						
3.	Pelaksanaan Penelitian						
4.	Penyusunan Skripsi						
5.	Ujian Skripsi						

[55] Rahardjo, Muljo, *Modul Pelatihan Guru Pembelajar Kelompok Kompetensi J (Kompetensi Pedagogik: Tindakan Reflektif untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran)* (Malang: P4TK/ VEDC – Dirjen GTK Kemdikbud, 2016), 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

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo dengan jumlah 21 siswa, yang terdiri atas 9 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Secara umum karakteristik subjek penelitian adalah:

1. berusia 4-5 tahun dan berasal dari daerah Kecamatan Pulorejo dan sekitarnya,
2. rata-rata kondisi ekonomi orang tua adalah menengah ke bawah, sebagian besar bekerja sebagai wiraswasta, dan pegawai swasta, hanya sebagian kecil yang bekerja sebagai ABRI atau PNS,
3. kemampuan kognitif anak cukup baik, meskipun beberapa anak memiliki kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) yang masih kurang, dan
4. TK Dharma Wanita Pulorejo telah menerapkan Kurikulum 2013.

Secara ringkas, subjek penelitian ini dapat disajikan dalam Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2. Ringkasan Subjek Penelitian

Jenis Kelamin	Usia Subjek Penelitian		
	4 tahun	**5 Tahun**	**Total**
Laki-laki	4	5	9
Perempuan	3	9	12
Jumlah	**7**	**14**	**21**

C. Variabel Yang Diselidiki

Pada bagian ini ditentukan variabel-variabel penelitian yang dijadikan titik incar untuk menjawab permasalahan yang dihadapi, atau hasil fokus tindakan yang dikehendaki. Variabel-variabel tersebut berupa:

1. Variabel *Input*

Variabel input adalah variabel yang terkait dengan siswa, guru, bahan pelajaran, sumber belajar, prosedur evaluasi, lingkungan belajar, dan sebagainya. Dalam hal ini yang diselidiki adalah anak kelompok A TK

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

Dharma Wanita Pulorejo. Bahan pelajarannya adalah Keterampilan Motorik Kasar, khususnya kemampuan dalam melompat dengan satu kaki.

2. Variabel Proses

Variabel proses adalah variabel yang terkait dengan proses penyelenggaraan KBM, seperti interaksi belajar-mengajar, keterampilan bertanya guru, gaya mengajar guru, cara belajar siswa, efektifitas penggunaan waktu, penggunaan alat peraga dan media, implementasi berbagai metode mengajar di kelas, dan sebagainya. Dalam penelitian ini yang diselidiki adalah kemampuan guru dalam pembelajaran melalui permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki.

3. Variabel *Output*

Variabel *output* seperti sikap kerja ilmiah, kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, motivasi siswa, hasil belajar siswa, sikap siswa terhadap pengalaman belajar siswa yang telah digelar melalui tindakan perbaikan dan sebagainya. Dalam PTK ini, variabel output yang diselidiki adalah keterampilan motorik kasar anak, khususnya kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki.

D. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A TK Dharma Wanita Pulorejo dalam melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek. Penelitian tindakan ini terdiri atas dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tiga pertemuan. Penelitian tindakan 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

menggunakan model *Kemmis & Taggart*, dimana setiap siklus kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan dan pengamatan (*acting & observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut penjelasan setiap tahapnya.

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*) Siklus I

Tahap perencanaan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki di TK Dharma Wanita Pulorejo. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

1) Guru (peneliti) dan teman sejawat menetapkan cara meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki melalui permainan engklek.
2) Peneliti dan teman sejawat membuat skenario pembelajaran dan perangkat pembelajaran, seperti: rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), lapangan permainan engklek, dan instrumen penelitian.
3) Peneliti menyiapkan lapangan permainan engklek berupa kotak-kotak yang disusun membentuk lapangan permainan engklek (jenis gunungan).
4) Peneliti menyiapkan instrumen penelitian (lembar observasi) mengenai aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran melalui permainan 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

5) Peneliti menyiapkan alat untuk membuat dokumentasi kegiatan yang berupa foto/video.

b. Tindakan dan Pengamatan (*Acting & Observing*) Siklus I

Tindakan dan pengamatan dilakukan pada waktu yang bersamaan dan dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru kelas A. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh guru kelas kelompok A sesuai dengan skenario (perencanaan), dan mengacu pada RPPH yang telah disusun. Tindakan penelitian dilaksanakan di luar kelas pada saat kegiatan awal setelah baris-berbaris selama 15 menit. Pelaksanaan tindakan (permainan engklek) untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki dimulai dari kegiatan, yaitu: (1) pengkondisian anak-anak membentuk barisan, (2) pemanasan yang dipimpin oleh guru, dan (3) pelaksanaan permainan engklek. Berikut kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan tindakan:

Kegiatan pendahuluan

1) Peneraan SOP pembukaan tanya jawab tentang tema hari ini.
2) Siswa menjawab salam guru.
3) Siswa berdo’a sebelum memulai pembelajaran.
4) *Ice breaking.*
5) Apersepsi.
6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 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

Kegiatan inti

1) Guru menjelaskan tentang kegiatan motorik kasar yang akan dilakukan di luar kelas, yaitu dengan permainan engklek.
2) Guru memberi penjelasan tentang pengertian permainan engklek.
3) Guru mendemonstrasikan cara bermain engklek, yaitu mempraktek-kan cara melompati kotak-kotak yang ada di permainan engklek, dan mempraktekkan cara melempar gacuk agar tepat ke sasaran.
4) Guru kemudian membagi anak dalam 5 kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 anak.
5) Guru mengajak anak untuk bermain engklek secara bergantian per kelompok (dengan cara undian/hom-pim-pah).
6) Setelah semua kelompok selesai bermain engklek, guru mengajak anak untuk melakukan tanya jawab tentang kegiatan bermain engklek yang sudah dilakukan dan memberikan pujian kepada anak.

Pengamatan kegiatan pembelajaran dilakukan oleh peneliti. Pelaksanaan kegiatan pengamatan (observasi) dilakukan selama anak-anak melakukan permainan engklek. Pengamat berpedoman pada lembar observasi yang sudah disusun/disiapkan. Selain itu, peneliti juga mengamati keterampilan motorik kasar anak (melompat dengan satu kaki) yang muncul/tampak pada saat anak melakukan permainan engklek. Indikator kemampuan melompat dengan satu kaki yang diamati, yaitu: (a) berdiri dengan satu kaki, (b) melompat dengan satu kaki ke arah depan, samping, dan belakang, serta (c) melompat 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

melewati suatu garis. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

c. Refleksi (*Reflecting*) Siklus I

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan oleh guru setelah pelaksanaan tindakan dan berdiskusi dengan observer (peneliti) mengenai data yang telah diperoleh berdasarkan lembar pengamatan/observasi. Peneliti menyampaikan hasil analisis dan evaluasi dari tindakan yang dilaksanakan, sedangkan observer menyampaikan hasil pengamatannya.

Diskusi dilaksanakan sebagai bentuk evaluasi dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan tersebut menghasilkan kesimpulan mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Apabila ditemukan hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka guru dan peneliti secara bersama-sama mencari alternatif solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Solusi yang dihasilkan merupakan bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman untuk pelaksanaan siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Sama seperti pada siklus I, siklus II dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan dan pengamatan, dan (3) tahap refleksi. Perbedaannya hanyalah perbaikan terhadap kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada siklus I, dijadikan bahan refleksi untuk memperbaiki tindakan 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

a. Perencanaan Siklus II

Berikut tahap perencanaan pada siklus II.

1) Menyusun RPPH yang disesuaikan dengan refleksi siklus I.
2) Menyusun instrumen penelitian (lembar observasi) mengenai aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran melalui permainan engklek siklus 2.
3) Peneliti menyiapkan lapangan permainan engklek berupa kotak-kotak yang disusun membentuk lapangan permainan engklek (jenis gunungan).
4) Peneliti menyiapkan alat untuk membuat dokumentasi kegiatan yang berupa foto/video.

b. Tindakan dan Pengamatan Siklus II

Guru kelas dan peneliti bekerja sama dalam melaksanakan pembelajaran dan pengamatan selama siklus II. Proses pelaksanaan tindakan pada Siklus II mengacu pada RPPH Siklus II yang telah disusun sebelumnya.

Kegiatan pendahuluan

1) Peneraan SOP pembukaan tanya jawab tentang tema hari ini.
2) Siswa menjawab salam guru.
3) Siswa berdo’a sebelum memulai pembelajaran.
4) *Ice breaking.*
5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 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

Kegiatan inti

1) Guru membagi anak dalam 5 kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 anak.
2) Guru mengajak anak untuk bermain engklek secara bergantian sesuai undian.
3) Setelah semua kelompok selesai bermain engklek, guru mengajak anak untuk melakukan tanya jawab tentang kegiatan bermain engklek yang sudah dilakukan dan memberikan pujian kepada anak.

Sedangkan pengamatan selama proses pembelajaran, dilakukan peneliti dengan mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran melalui permainan engklek, serta mengamati kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun sebelumnya.

c. Refleksi Siklus II

Refleksi pada akhir Siklus II dilakukan kembali dengan menyampaikan hasil analisis dan evaluasi dari tindakan yang dilaksanakan, serta menyampaikan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama Siklus II.

Diskusi dilaksanakan kembali sebagai bentuk evaluasi dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan tersebut menghasilkan kesimpulan mengenai ketercapaian tujuan penelitian. Apabila tujuan penelitian belum tercapai, maka guru dan peneliti secara bersama-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

mencari alternatif solusi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi sebagai pedoman untuk pelaksanaan siklus selanjutnya.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian tindakan ini adalah:

1. Data kondisi objektif (gambaran umum) TK Dharma Wanita Pulorejo. Data ini diperoleh melalui dokumentasi (data profil sekolah) yang ada di lokasi penelitian.
2. Data proses/prosedur pelaksanaan pembelajaran melalui permainan engklek yang dilakukan oleh guru. Data ini diperoleh melalui pengamatan (observasi) yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, serta foto-foto kegiatan.
3. Data dampak/hasil tindakan yang berupa kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki. Data ini diperoleh melalui pengamatan (observasi) yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, pada saat anak menunjukkan kemampuan tersebut.

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data tersebut, yaitu: angket *(questionnaire)*, wawancara *(interview)*, observasi *(observation)*, ujian atau tes *(test)*, dokumentasi *(documentation)*.[56] Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

[56] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 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

1. Observasi (*Observation*)

Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.[57]

Jika dilihat dari keterlibatan pengamatan peneliti, penelitian ini menggunakan observasi berperan serta *(participant observation)* karena peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan sehari-hari dengan orang yang digunakan sebagai sumber data penelitian.[58] Peneliti (*observer*) merupakan guru pendamping di kelas/kelompok A, sehingga kegiatan pembelajaran selain dilakukan oleh guru kelas utama, juga dilakukan oleh peneliti.

Sedangkan ditinjau dari cara pengamatan, peneliti menggunakan observasi terstruktur, karena dalam pengumpulan data menggunakan pedoman atau lembar pengamatan. Data yang diambil melalui observasi/pengamatan adalah data kesesuian antara aktivitas guru dan anak saat kegiatan pembelajaran melalui permainan engklek dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun, serta data peningkatan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki, yang meliputi kemampuan anak dalam: (a) berdiri dengan satu kaki (tidak jatuh), (2) melompat dengan satu kaki ke depan, (3) melompat dengan satu kaki ke

[57] Syofian Siregar, *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015), 42.
[58] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 43.

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

samping kiri dan kanan, (4) melompat dengan satu kaki ke belakang, dan (5) melompat garis dengan satu kaki (tanpa menginjak garis tersebut dan tidak jatuh).

2. Wawancara (*Interview*)

Interview adalah "suatu tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik, yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengarkan dengan telinganya sendiri".[59] Wawancara juga dapat diartikan suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi.[60]

Metode wawancara digunakan untuk mewawancarai guru kelompok A TK Dharma Wanita Pulorejo, dalam menggali informasi atau data yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek. Informasi-informasi yang akan digali melalui wawancara dengan guru kelas A TK Dharma Wanita Pulorejo, antara lain: (1) jenis-jenis permainan tradisional yang pernah digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, (2) alasan memilih permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki, (3) kelebihan dan kekurangan dari permainan tradisional engklek, (4) cara permainan engklek dilakukan agar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki, (4) efektifitas permainan engklek dalam meningkatkan kemampuan melompat

[59] Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial* (Bandung: Alumni, 2006), 171.
[60] S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 113.

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 satu kaki, (5) faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan engklek dalam meningkatkan kemampuan melompat dengan satu kaki, dan (6) tindakan untuk mengatasi kendala/hambatan dalam penerapan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki.

Wawancara ini digunakan untuk melengkapi atau mengkonfirmasi data yang diperoleh dari observasi (baik siswa maupun guru). Wawancara dilakukan pada guru kelompok A dan anak yang ditetapkan secara acak. Data hasil wawancara ini hanya digunakan sebagai *cross check*, sehingga tidak dianalisis secara tersendiri.

3. Dokumentasi (*Documentation*)

Menurut Arikunto, metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya.[61] Dokumentasi yang digunakan peneliti berupa perangkat pembelajaran seperti: RPPH, skor kemampuan anak sebelum dan sesudah tindakan, foto-foto, dan video kegiatan belajar anak kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo selama proses pembelajaran berlangsung. Data-data tersebut dikumpulkan dengan tujuan agar data yang digunakan dalam penelitian lebih valid, dan merupakan data pelengkap informasi atau bukti bahwa kegiatan yang direncanakan, benar-benar telah dilaksanakan.

[61] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 274.

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

F. Indikator Kinerja

Keberhasilan penelitian tindakan ini dapat dilihat dari tiga hal, yaitu:

1. Skor observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran pada siklus I mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II (atau $\geq$ 75),
2. Skor kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) (atau $\geq$ 75), dan
3. Ketuntasan minimal (jumlah siswa yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) $\geq$ 85% dari jumlah total siswa.

Adapun kriteria penskoran kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki ditunjukkan dalam Tabel 3.3.

Tabel 3.3. Kriteria Penskoran Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki

No.	Tingkat Perkembangan	Simbol	Skor
1.	Berkembang sangat baik (BSB)	★★★★	76 – 100
2.	Berkembang sesuai harapan (BSH)	★★★	51 – 75
3.	Mulai Berkembang (MB)	★★	26 – 50
4.	Belum berkembang (BB)	★	00 – 25

G. Tim Peneliti dan Tugasnya

Peneliti merupakan guru pendamping di kelas A TK Dharma Wanita Pulorejo. Dalam penelitian tindakan ini, peneliti berkolaborasi dengan Ibu Iva Nasrifah, S.Pd yang merupakan guru kelas A TK Dharma Wanita Pulorejo. Peneliti dan guru terlibat langsung dan sepenuhnya dalam proses perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi dalam setiap siklusnya. Uraian tugas tim peneliti disajikan dalam Tabel 3.4.

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

Tabel 3.4. Tim Peneliti & Tugasnya dalam Penelitian

No.	Nama	Tugas
1.	Iva Nasrifah, S.Pd NIP. 196609122007012012	a. Guru Kelas A TK Dharma Wanita Pulorejo b. Sebagai pengamat proses kegiatan pembelajaran c. Turut merefleksi hasil observasi d. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan pembelajaran
2.	Zaimatul Marhumah NIP. -	a. Mahasiswa PIAUD UIN Sunan Ampel Surabaya b. Guru Pendamping Kelas A TK Dharma Wanita Pulorejo c. Peneliti (*observer*) d. Perencana penelitian, penyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media dan alat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung e. Pelaksana kegiatan penelitian f. Bertanggung jawab atas kegiatan 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

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Dharma Wanita Pulorejo

TK Dharma Wanita Pulorejo didirikan dan mulai beroperasi pada tanggal 24 Oktober 1983 dengan SK Pendirian No. 06/YY/TK/DW/1983. Lembaga ini terletak di Jalan Raya Pulorejo Kecamatan Prajurit Kulon Kota Mojokerto. Status sekolah adalah milik Pemerintah Daerah Kota Mojokerto dengan penyelenggara di bawah naungan Yayasan Pendidikan Dharma Wanita Kota Mojokerto.

TK Dharma Wanita Pulorejo pertama kali digagas dan didirikan oleh Bapak Patmoadji, selaku Kepala Desa Pulorejo yang pertama. Seiring dengan berjalannya waktu, sekarang di bawah kepemimpinan Bapak Akhmad Ajib Mustofa, S.P.

TK Dharma Wanita Pulorejo telah terdaftar dan memperoleh ijin operasional dari Dinas Pendidikan Kota Mojokerto pada tanggal 11 Januari 2016, dengan nomor ijin operasional: 4219/570/417.301/2016. Pada tahun 2015/2016, TK Dharma Wanita Pulorejo melakukan akreditasi dan mendapatkan nilai B dari Badan Akreditasi Pendidikan Surabaya (BAPS) Provinsi Jawa Timur. Lembaga ini juga telah terdaftar di Kementerian Hukum dan HAM RI pada tanggal 31 Mei 2016 dengan nomor: AHLI-0000623.AH.01.12.

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

Dalam perkembangannya, lembaga ini telah berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti berbagai pelatihan dan belajar mandiri. Di bidang pembelajaran atau pendidikan, lembaga ini telah melakukan perubahan dari menggunakan pembelajaran klasikal ke model pembelajaran kelompok dengan pengaman.

2. Profil TK Dharma Wanita Pulorejo

Nama Lembaga	:	TK Dharma Wanita Pulorejo
Kepala Sekolah	:	Endah Rakhmawati, S.Pd
Alamat	:	Jl. Raya Pulorejo Kelurahan Pulorejo, Kecamatan Prajurit Kulon, Kota Mojokerto, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos. 61325 No. Telp/HP. 08123147244
NSS	:	002056401012
NPSN	:	69913244
NIS	:	000100
NPWP	:	70.107.197.8-602.000
No. Data Sekolah	:	E 31030003
Status Sekolah	:	Milik Pemerintah Kota Mojokerto
Tanggal Berdiri	:	24 Oktober 1983
No. SK Pendirian	:	06/YY/TK/DW/1983
No. Rekomendasi	:	610/11104.5 I/E5’83
Tgl. Beroperasi	:	24 Oktober 1983
Akte Notaris	:	No. 01, tanggal 23 April 2014
Alamat Yayasan	:	Jl. Raya Pulorejo Kelurahan Pulorejo, Kecamatan Prajurit Kulon, Kota Mojokerto
Nama Pengurus	:	Retno Woelandari, S.PT
Jumlah Pendidik	:	4 (empat) orang
Jumlah Rombel	:	4 (empat) ruang

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. Visi, Misi, dan Tujuan TK Dharma Wanita Pulorejo

Kemajuan dan perkembangan TK Dharma Wanita Pulorejo yang pesat ini, tak lepas dari kepemimpinan Kepala Sekolah, yaitu Ibu Endah Rakhmawati, S.Pd., dan juga dukungan semua komponen yang ada, baik yayasan, warga sekolah maupun masyarakat sekitar. Selain itu, kemajuan tersebut juga dilandasi oleh visi, misi, dan tujuan sekolah yang kuat. Adapun visi, misi, dan tujuan TK Dharma Wanita Pulorejo adalah:

a. Visi Sekolah

Terwujudnya kepribadian anak yang sehat, ceria, cerdas, kreatif, inovatif, berkarakter, berkepribadian, serta berbudi luhur.

b. Misi Sekolah

1) Terwujudnya pertumbuhan anak yang cerdas, ceria, kreatif, inovatif, dan berbudi luhur.

2) Terwujudnya kepribadian anak yang berkarakter baik.

3) Meningkatkan layanan pendidikan bagi anak usia dini sesuai perkembangannya.

c. Tujuan Sekolah

1) Meningkatkan prestasi anak didik, baik kelompok A maupun kelompok B.

2) Meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak didik baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan).

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) Mempersiapkan anak didik secara mental dan kemampuan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

4. Profil Kepala Sekolah dan Guru TK Dharma Wanita Pulorejo

Dalam pelaksanaannya, TK Dharma Wanita Pulorejo telah dikelola dengan baik. Sekolah ini juga berusaha memberikan pelayanan yang terbaik bagi anak didik dengan menyediakan tenaga pendidik dengan kualifikasi akademik dan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini. Adapun profil kepala sekolah dan guru TK Dharma Wanita Pulorejo ditunjukkan dalam Tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1. Profil Kepala Sekolah & Guru TK Dharma Wanita Pulorejo

Nama / NIP	TTL	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Pangkat/ Gol. Ruang
Endah Rakhmawati, S.Pd NIP. 196511301986032010	Mojokerto, 30 November 1965	S1/BK/2008	Kepala Sekolah	Pembina TK.I/IVb
Iva Nasrifah, S.Pd NIP. 196609122007012021	Mojokerto, 12 September 1966	S1/PAUD/2018	Guru Kelas A1	Pengatur Muda TK.I/IIb
Sri Hartatik, A.Ma.Pd NIP. --	Mojokerto, 23 Maret 1975	D2/PGTK/2008	Guru Kelas B1	--
Winarni, S.Pd NIP. --	Mojokerto, 05 Januari 1983	S1/PAUD/2017	Guru Kelas B2	--
Lucky Putri Hariyanti, S.Pd NIP. --	Mojokerto, 26 Januari 1992	S1/PAUD/2014	Guru Kelas B3	--

5. Kondisi Anak Didik TK Dharma Wanita Pulorejo

Jumlah anak didik di TK Dharma Wanita Pulorejo Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah 65 anak, yang terdiri atas 4 rombel yaitu: 21 anak Kelompok A, 14 anak Kelompok B1, 16 anak Kelompok B2, dan 14 anak Kelompok B3. Secara rinci, kondisi anak didik TK Dharma Wanita Pulorejo disajikan dalam Tabel 4.2.

Tabel 4.2. Kondisi Anak Didik TK Dharma Wanita Pulorejo

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.	Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	Kelompok A	9	12	21
2.	Kelompok B1	7	7	14
3.	Kelompok B2	7	9	16
4.	Kelompok B3	9	5	14
Total		**32**	**33**	**65**

6. Kondisi Sarana dan Prasarana TK Dharma Wanita Pulorejo

Fasilitas yang ada di TK Dharma Wanita Pulorejo adalah satu ruang kepala sekolah yang di dalamnya terdapat lemari untuk tempat buku-buku dan arsip sekolah yang perlu disimpan sehingga mudah untuk diambil jika nanti diperlukan. Selain itu, juga ada kursi tamu beserta meja tamu, dan untuk kepala sekolah terdapat meja sendiri untuk menaruh berkas yang akan dibutuhkan. Terdapat juga printer untuk mencetak hasil karya anak-anak dan tugas lainnya.

Selain itu, terdapat empat ruang kelas untuk proses pembelajaran *indoor*, yaitu: satu kelas untuk anak didik kelompok A (4-5 tahun), dan tiga kelas untuk kelompok B1, B2, dan B3 (5-6 tahun). Di dalam ruang kelas tersebut terdapat masing-masing satu loker untuk tempat buku dan alat tulis anak. Kelompok A terdapat 6 meja belajar besar dan 21 kursi, papan tulis sedang, meja guru, dan kursi guru.. Di kelas B1, B2, dan B3 terdapat 4 meja belajar anak besar, dan kursi 14 untuk B1, 16 kursi anak untuk B2 dan 14 kursi anak untuk B3, serta meja guru dan kursi guru. Di dalam kelas masing-masing juga terdapat mainan seperti: puzzle, lego, papan angka, pasir ajaib, balok, masak-masakan dan lain-lain.

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

Sedangkan untuk bermain anak, disediakan satu tempat bermain *outdoor* dengan fasilitas permainan anak, yaitu: seluncur, mandi bola, naik-turun tangga, bakiak, putar bumi, papan titian, ayunan dan lain-lain.

2. Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini dipilah menjadi tiga bagian utama, yaitu: Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Hasil penelitian tindakan kelas pada kegiatan belajar melompat dengan satu kaki melalui permainan engklek pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo diperoleh dari tindakan Siklus I dan Siklus II. Hasil penelitian tersebut berupa data hasil observasi guru dan anak, wawancara guru dan anak, serta data dokumentasi.

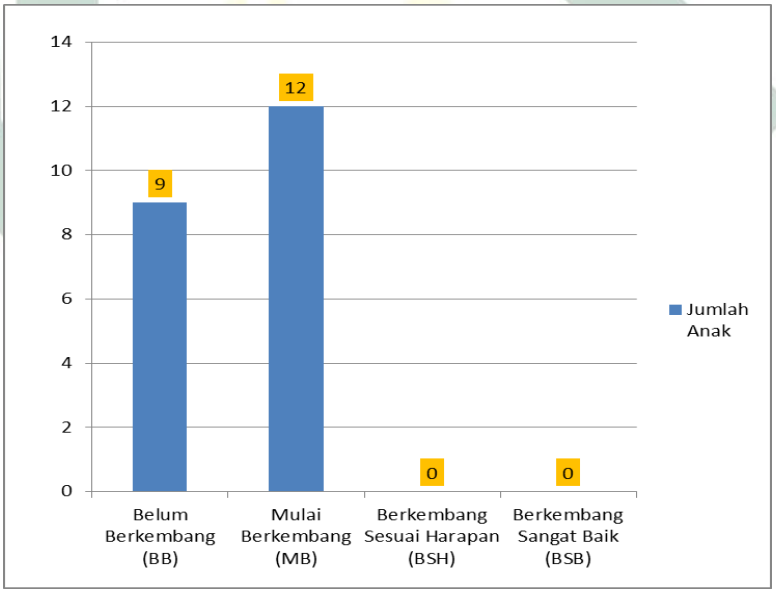
Deskripsi hasil penelitian dimulai dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada setiap siklus memiliki tahap yang sama, yaitu tahap: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan dan pengamatan (*acting and observing*), serta (3) refleksi (*reflecting*). Adapun deskripsi hasil penelitian tindakan kelas ini disajikan secara rinci sesuai tahap-tahap yang ada dalam paparan berikut.

1. Pra Siklus (Kondisi Awal Sebelum Penelitian Tindakan)

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto sebelum penelitian (pra siklus) ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar, yaitu melompat dengan menggunakan satu kaki sebagian besar anak belum berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan ketika anak mengikuti proses senam dan melompati ban bekas. Sebagian besar anak kesulitan dalam melakukan gerakan melompat dengan menggunakan 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

Berdasarkan pengamatan awal saat kegiatan melompat dengan satu kaki (senam dan melompati ban bekas) pada 21 anak kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto, diperoleh hasil bahwa 9 anak (atau 42,9%) belum berkembang (BB), dan 12 anak (atau 57,1%) mulai berkembang (MB). Hasil observasi ini juga menunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki adalah 35 dan dalam kriteria mulai berkembang (MB). Secara grafis, kemampuan melompat dengan satu kaki anak kelompok A saat Pra Siklus dapat ditunjukkan dalam Gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1. Histogram Kemampuan Anak Kelompok A dalam Melompat dengan Satu Kaki Saat Pra Siklus

Belum optimalnya kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki dimungkinkan karena kurangnya ketertarikan dan minat anak dalam melakukan kegiatan melompat dengan satu kaki. Hal ini dimungkinkan karena stimulasi yang diberikan kurang bervariasi. Kegiatan melompat

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 satu kaki hanya dilakukan saat anak senam dan melompati ban bekas, dan kegiatan tersebut juga tidak dilakukan setiap hari.

Untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak, khususnya kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki secara optimal, dapat dilakukan melalui permainan yang dirancang dalam suatu pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu jenis permainan tradisional yang mengandung unsur gerakan melompat dengan satu kaki adalah permainan engklek atau angklek. Dinamakan 'engklek' karena cara bermainnya menggunakan satu kaki (yang dalam bahasa Jawa disebut 'engklek').

Berdasarkan temuan awal di atas, maka perlu dilakukan upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penelitian tindakan untuk meningkatkan kemampuan melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto. Hal ini diharapkan agar melalui permainan engklek, kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki dapat ditingkatkan.

2. Siklus I

Penelitian Siklus I dilakukan pada tanggal 22, 23, dan 24 Juli 2019. Pada Siklus I ini terdapat tiga kali pertemuan yang secara berturut-turut dilakukan. Sebelum kegiatan dilaksanakan, peneliti dan guru kelas (kolabolator) melakukan diskusi agar penelitian berjalan dengan lancar. Berdasarkan diskusi yang dilakukan, penelitian yang dilakukan diharapkan

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

sesuai dengan RPPH yang telah dibuat sehingga pembelajaran bisa berjalan efektif.

Sesuai dengan Bab III sebelumnya bahwa penelitian tindakan ini menggunakan model *Kemmis & Taggart*, dimana setiap siklus kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu: tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan dan pengamatan (*acting & observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*). Deskripsi hasil penelitian masing-masing tahap pada Siklus I disajikan dalam paparan berikut.

a. Perencanaan (*Planning*) Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I ini, peneliti dan kolabolator melakukan kegiatan-kegiatan, yaitu:

1) Membuat skenario pembelajaran dan perangkat pembelajaran, seperti: rencana program pembelajaran harian (RPPH) untuk pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus I (dalam Lampiran 4).
2) Menyiapkan instrumen penelitian, seperti: lembar observasi aktivitas guru dan anak, serta lembar observasi kemampuan anak melompat dengan satu kaki (dalam Lampiran 5).
3) Menyiapkan lapangan (engklek kates) dan gacu untuk permainan 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

b. Tindakan dan Pengamatan (*Acting and Observing*) Siklus I

1) Pelaksanaan Tindakan dan Pengamataan Pertemuan 1 Siklus I

a) Pelaksanaan Tindakan Pertemuan 1 Siklus I

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 22 Juli 2019 dengan tema Diri Sendiri dan sub tema Panca Indraku. Berikut deskripsi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pertemuan 1 siklus I.

(1) Kegiatan Awal/Pendahuluan (30 menit)

Siswa berbaris membentuk kereta api sebelum masuk kelas. Setelah di dalam kelas, guru memberi salam dan mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar. Sebelum guru menjelaskan tujuan belajar hari itu, yaitu: bermain engklek, guru mengabsen dan menanyakan kabar anak-anak. Agar anak-anak tetap antusias, guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu "kepala pundak lutut kaki" secara bersama-sama, sambil berjalan ke luar kelas.

(2) Kegiatan Inti (60 menit)

Guru bersama anak-anak menuju lapangan permainan engklek yang telah disiapkan. Mula-mula guru menjelaskan cara bermain engklek, dan kemudian mendemonstrasikannya. Setelah itu, anak-anak diberi kesempatan untuk mencoba permainan engklek satu per satu. Langkah selanjutnya, guru mengumpulkan anak-anak untuk melakukan 'hom pimpah'

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

untuk menentukan urutan anak yang bermain terlebih dulu agar permainan bisa berjalan dengan tertib.

Pada saat permainan engklek dimulai, guru mengatur dan membimbing anak untuk melakukan permainan engklek sesuai urutan. Sesekali guru juga mendemonstrasikan lagi cara melakukan permainan engklek yang benar, saat anak-anak kebingungan atau lupa urutan aturannya. Permainan engklek berjalan kurang tertib, masih banyak anak bukan urutannya tapi memaksa bermain, beberapa anak mengganggu dengan ikut engklek di belakang anak lain yang sedang gilirannya bermain. Guru dengan sabar masih sering menegur anak yang tidak tertib tersebut. Setelah kurang lebih 30 menit waktu berjalan, guru menghentikan permainan engklek dan berlanjut dengan kegiatan pembelajaran (*indoor*), yaitu: melakukan cap kaki pada kertas buku dengan pasta warna, berhitung jumlah jari pada cap kaki, dan meniru menulis kata 'KAKI' yang telah dicontohkan guru. Kegiatan inti diakhiri dengan membereskan dan membersihkan peralatan serta ruangan secara bersama-sama antara guru dan anak-anak.

(3) Kegiatan Akhir/Penutup (30 menit)

Guru dan anak-anak melakukan tanya jawab seputar kegiatan hari ini, seperti: permainan engklek, cap telapak kaki pada kertas, berhitung jari kaki, dan menulis kata 'KAKI' 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

dicontohkan guru. Setelah dirasa cukup, guru menjelaskan secara sekilas tentang kegiatan yang akan dilaksanakan besok, yaitu: melanjutkan permainan engklek, melengkapi kata pada gambar, dan menjiplak telapak kaki menggunakan crayon/spidol berwarna. Kegiatan pembelajaran hari ini diakhiri dengan mengajak anak bernyanyi dan kemudian berdo'a sebelum pulang.

b) Observasi Pertemuan 1 Siklus I

Pengamatan (observasi) dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 1 berlangsung. Aktivitas guru dan anak diamati dari awal hingga akhir pembelajaran. Begitu pula perkembangan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki setelah pembelajaran melalui permainan engklek, diamati dengan menggunakan lembar observasi. Hasil observasi tersebut disajikan dalam paparan berikut.

(1) Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Pertemuan 1 Siklus I

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 1 berlangsung, dari awal hingga akhir proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek.

Berdasarkan lembar observasi terhadap 10 aspek atau indikator aktivitas guru, terdapat lima aspek memperoleh skor 3 (dalam kategori baik) dan lima aspek memperoleh skor 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

(dalam kategori cukup). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 1 diperoleh skor 25 dari skor maksimum 40, sehingga nilai observasi aktivitas guru = (25:40) x 100 = 62,5. Hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 1 Siklus I tersebut dalam kategori cukup dan belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 75.

Hasil observasi aktivitas guru yang dalam kategori cukup ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang guru lakukan pada Pertemuan 1 belum sepenuhnya sesuai dengan RPPH yang telah dibuat, sehingga perlu ditingkatkan lagi pada Pertemuan 2.

(2) Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Pertemuan 1 Siklus I

Observasi terhadap aktivitas anak dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek berlangsung, dari awal hingga akhir pembelajaran.

Berdasarkan lembar observasi terhadap 6 aspek atau indikator aktivitas anak, terdapat tiga aspek memperoleh skor 3 (dalam kategori baik), 2 aspek memperoleh skor 2 (dalam kategori cukup), dan satu aspek memperoleh skor 1 (dalam kategori kurang). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas anak selama Pertemuan 1 diperoleh diperoleh skor 14 dari skor maksimum 24, sehingga nilai aktivitas anak = (14:24) 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

58,3. Hasil observasi aktivitas anak selama Pertemuan 1 Siklus I tersebut dalam kategori cukup dan belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 75.

Hasil observasi aktivitas anak yang dalam kategori cukup ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan anak pada Pertemuan 1 belum sepenuhnya sesuai dengan RPPH, sehingga perlu ditingkatkan lagi pada Pertemuan 2.

(3) Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki pada Pertemuan 1 Siklus I

Berdasarkan observasi terhadap kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui permainan tradisional engklek, diperoleh data bahwa tiga anak dalam kriteria belum berkembang (BB), dan 18 anak mulai berkembang (MB).

Berdasarkan analisis hasil observasi tersebut diperoleh skor rata-rata kelas = 9,3 sehingga nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki = 9,3:24 x 100 = 39. Nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki tersebut berada dalam kriteria mulai berkembang (MB), dan belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 75.

(4) Ketuntasan Klasikal dalam Pembelajaran Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Tradisional Engklek pada Pertemuan 1 Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui

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 pada Pertemuan 1 diperoleh data bahwa tiga (atau 14,3%) anak dalam kriteria belum berkembang (BB), 18 (atau 85,7%) anak mulai berkembang (MB), dan tidak ada yang berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) maupun berkembang sangat baik (BSB). Sehingga persentase ketuntasan klasikal = 0:21 x 100% = 0%, artinya persentase ketuntasan belajar anak secara klasikal belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 85%.

Secara ringkas, hasil observasi terhadap aktivitas guru dan anak, kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki, dan ketuntasan belajar secara klasikal selama Pertemuan 1 Siklus I dapat disajikan dalam Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3. Hasil Observasi Selama Pertemuan 1 Siklus I

No.	Aspek Yang Diamati	Skor	Kategori
1.	Aktivitas Guru	62,5	Cukup
2.	Aktivitas Anak	58,3	Cukup
3.	Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki	39,0	Mulai Berkembang
4.	Ketuntasan Belajar Klasikal (%)	00,0	Belum Tuntas

Berdasarkan isi Tabel 4.3 tersebut, dapat ditunjukkan bahwa skor observasi aktivitas guru adalah 62,5; aktivitas anak 58,3; kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki 39,0; dan ketuntasan belajar klasikal 0,0%. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan belum

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

mencapai indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan, sehingga penelitian perlu dilanjutkan.

2) Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan Pertemuan 2 Siklus I

a) Pelaksanaan Tindakan Pertemuan 2 Siklus I

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 23 Juli 2019 dengan tema Diri Sendiri dan sub tema Panca Indraku. Berikut deskripsi pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pertemuan 2 Siklus I.

(1) Kegiatan Awal/Pendahuluan (30 menit)

Siswa berbaris membentuk kereta api dan sambil berjalan memasuki kelas. Setelah di dalam kelas, guru memberi salam dan mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar. Sebelum guru menjelaskan kegiatan belajar hari ini, yaitu: bermain engklek, guru mengabsen dan menanyakan kabar anak-anak. Agar anak-anak tetap termotivasi, guru mengajak anak-anak untuk melompat dengan satu kaki ke luar kelas secara bersama-sama sambil mengucap takbir (Allohu Akbar).

(2) Kegiatan Inti (60 menit)

Guru bersama anak-anak menuju lapangan permainan engklek (engklek kates) yang telah disiapkan. Guru mengumpulkan anak-anak untuk melakukan 'hom pimpah'

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

untuk menentukan urutan anak yang bermain terlebih dulu agar permainan bisa berjalan dengan tertib.

Pada saat permainan engklek dilakukan, guru bertugas untuk mengatur dan membimbing anak untuk melakukan permainan engklek sesuai urutan. Guru sesekali masih harus mendemonstrasikan lagi cara melakukan permainan engklek yang benar, karena anak-anak masih sering kebingungan atau lupa urutan mainnya. Kali ini permainan engklek berjalan lebih tertib, tidak ada anak yang menyela saat seorang anak sedang bermain. Namun masih sering terjadi, anak melanggar aturan main, seperti: berpijak dengan dua kaki sesaat ketika goyah, menginjak garis tapi terus bermain, atau berhenti di sembarang kotak. Setelah kurang lebih 30 menit dan semua anak mendapatkan giliran untuk bermain, guru menghentikan permainan engklek dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran (*indoor*), yaitu: melompat pada tiap-tiap kotak lantai keramik dan tidak boleh mengenai garis, maju ke depan kelas sambil melompat dengan satu kaki untuk melengkapi kata pada gambar, dan menjiplak telapak kaki menggunakan crayon atau spidol warna. Kegiatan inti diakhiri dengan membereskan dan membersihkan peralatan serta ruangan secara bersama-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

(3) Kegiatan Akhir/Penutup (30 menit)

Guru dan anak-anak melakukan tanya jawab seputar kegiatan hari ini, seperti: permainan engklek, melengkapi kata pada gambar, dan menjiplak kaki dengan crayon/spidol warna. Setelah dirasa cukup, guru memberikan kesimpulan belajar hari ini dan menjelaskan secara sekilas tentang kegiatan yang akan dilaksanakan besok, yaitu: melanjutkan permainan engklek, menyebutkan panca indera beserta fungsinya, dan mewarnai gambar. Kegiatan pembelajaran hari ini diakhiri dengan mengajak anak bernyanyi dan berdo'a sebelum pulang.

b) Pengamatan Pertemuan 2 Siklus I

Pengamatan dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 2 berlangsung. Aktivitas guru dan anak diamati dari awal hingga akhir pembelajaran. Begitu pula perkembangan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki setelah pembelajaran melalui permainan engklek, diamati dengan menggunakan lembar observasi. Hasil observasi tersebut disajikan dalam paparan berikut.

(1) Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Pertemuan 2 Siklus I

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 2 berlangsung, dari awal hingga akhir proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui 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

Berdasarkan lembar observasi terhadap 10 aspek atau indikator aktivitas guru, terdapat enam aspek memperoleh skor 3 (dalam kategori baik) dan empat aspek memperoleh skor 2 (dalam kategori cukup). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 2 diperoleh skor 26 dari skor maksimum 40, sehingga nilai aktivitas guru = (26/40) x 100 = 65,0. Hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 2 Siklus I tersebut dalam kategori cukup, dan belum mencapai indikator kinerja, yaitu $\geq$ 75.

Hasil observasi aktivitas guru yang dalam kategori cukup ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang guru lakukan pada Pertemuan 2 belum sepenuhnya sesuai dengan RPPH yang telah dibuat, sehingga perlu ditingkatkan lagi pada Pertemuan 3.

(2) Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Pertemuan 2 Siklus I

Observasi terhadap aktivitas anak dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek berlangsung, dari awal hingga akhir pembelajaran.

Berdasarkan lembar observasi terhadap 6 aspek atau indikator aktivitas anak, terdapat empat aspek memperoleh skor 3 (dalam kategori baik), dan dua aspek memperoleh skor 2 (dalam kategori cukup). Berdasarkan analisis hasil observasi

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

aktivitas anak selama Pertemuan 2 diperoleh diperoleh skor 16 dari skor maksimum 24, sehingga nilai aktivitas anak = (16/24) x 100 = 66,7. Hasil observasi aktivitas anak selama Pertemuan 2 Siklus I tersebut dalam kategori cukup dan belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 75.

Hasil observasi aktivitas anak yang dalam kategori cukup ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan anak pada Pertemuan 2 belum sepenuhnya sesuai dengan RPPH, sehingga perlu ditingkatkan lagi pada Pertemuan 3.

(3) Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki pada Pertemuan 2 Siklus I

Berdasarkan observasi terhadap kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui permainan tradisional engklek, diperoleh data bahwa satu anak dalam kriteria belum berkembang (BB), dan 20 anak mulai berkembang (MB).

Berdasarkan analisis hasil observasi tersebut diperoleh skor rata-rata kelas = 10,8, maka nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki = 10,8:24 x 100 = 45. Nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki tersebut berada dalam kriteria mulai berkembang (MB), dan belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 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

(4) Ketuntasan Klasikal dalam Pembelajaran Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Tradisional Engklek pada Pertemuan 2 Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui permainan tradisional engklek pada Pertemuan 2 diperoleh data bahwa satu (atau 4,8%) anak dalam kriteria belum berkembang (BB), 20 (atau 95,2%) anak mulai berkembang (MB), dan tidak ada yang berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) maupun berkembang sangat baik (BSB). Sehingga persentase ketuntasan klasikal = 0:21 x 100% = 0%, artinya persentase ketuntasan belajar anak secara klasikal belum mencapai indikator kinerja, yaitu $\geq$ 85%.

Secara ringkas, hasil observasi terhadap aktivitas gur, anak, kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki, dan ketuntasan belajar secara klasikal selama Pertemuan 2 Siklus I dapat disajikan dalam Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4. Hasil Observasi Selama Pertemuan 2 Siklus I

No.	Aspek Yang Diamati	Skor	Kategori
1.	Aktivitas Guru	65,0	Cukup
2.	Aktivitas Anak	66,7	Cukup
3.	Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki	45,0	Mulai Berkembang
4.	Ketuntasan Belajar Klasikal (%)	00,0	Belum Tuntas

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

Berdasarkan isi Tabel 4.4 tersebut, dapat ditunjukkan bahwa skor observasi aktivitas guru adalah 65,0; aktivitas anak 66,7; kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki 45,0; dan ketuntasan belajar klasikal 0,0%. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa pada Pertemuan 2 Siklus I secara keseluruhan belum mencapai indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan, sehingga penelitian perlu dilanjutkan.

3) Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan Pertemuan 3 Siklus I

a) Pelaksanaan Tindakan Pertemuan 3 Siklus I

Pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 24 Juli 2019 dengan tema Diri Sendiri dan sub tema Panca Indraku. Berikut deskripsi pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pertemuan 3 Siklus I.

(1) Kegiatan Awal/Pendahuluan (30 menit)

Saat masih di halaman, siswa berbaris membentuk kereta api dan berjalan memasuki kelas. Setelah di dalam kelas, guru memberi salam dan mengajak anak untuk berdo'a terlebih dulu. Kemudian guru mengabsen dan menanyakan kabar anak-anak Setelah itu, guru menjelaskan kegiatan belajar hari ini, yaitu: bermain engklek, melompat satu kaki mundur sambil berhitung, menyebutkan panca indera dan fungsinya, serta mewarnai gambar. Agar anak-anak tetap semangat, 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

mengajak anak-anak untuk berbaris membentuk kereta api sambil berjalan mundur ke luar kelas.

(2) Kegiatan Inti (60 menit)

Guru bersama anak-anak menuju lapangan permainan engklek (engklek kates) yang telah disiapkan. Guru mengumpulkan anak-anak untuk melakukan 'hom pimpah' untuk menentukan urutan anak yang bermain terlebih dulu agar permainan bisa berjalan dengan tertib.

Seperti biasa, guru mengatur dan membimbing anak-anak untuk melakukan permainan engklek sesuai urutan. Guru tidak lagi mendemonstrasikan cara melakukan permainan engklek, karena anak-anak sudah mulai terbiasa dengan aturan mainnya. Kali ini permainan engklek berjalan cukup tertib, anak-anak bermain satu per satu. Namun masih terjadi, beberapa anak melanggar aturan main, seperti: berpijak dengan dua kaki ketika goyah, menginjak garis tapi terus bermain. Setelah sekitar 30 menit waktu berlalu, dan semua anak mendapatkan giliran untuk bermain, guru mengakhiri permainan engklek dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran (*indoor*), yaitu: melompat dengan satu kaki mundur sambil berhitung, menyebutkan maacam-macam panca indera beserta fungsinya, dan mewarnai gambar. Kegiatan inti

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

diakhiri dengan membereskan peralatan gambar dan membersihkan ruangan secara bersama-sama.

(3) Kegiatan Akhir/Penutup (30 menit)

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan tanya jawab dengan anak-anak seputar kegiatan hari ini, seperti: permainan engklek, mundur sambil berhitung, menyebut panca indera, dan mewarnai gambar. Setelah itu guru menjelaskan secara sekilas tentang kegiatan yang akan dilaksanakan besok, yaitu: melanjutkan permainan engklek, menyebutkan panca indera sambil engklek, serta mengerjakan dan mewarnai gambar pada maze. Kegiatan pembelajaran hari ini diakhiri dengan mengajak anak bernyanyi dan berdo'a sebelum pulang.

b) Pengamatan Pertemuan 3 Siklus I

Pengamatan dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 3 berlangsung. Aktivitas guru dan anak diamati dari awal hingga akhir pembelajaran. Begitu pula perkembangan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki setelah pembelajaran melalui permainan engklek, diamati dengan menggunakan lembar observasi. Hasil observasi tersebut disajikan dalam paparan berikut.

(1) Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Pertemuan 3 Siklus I

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 3 berlangsung, dari

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

awal hingga akhir proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek.

Berdasarkan lembar observasi terhadap 10 aspek atau indikator aktivitas guru, terdapat delapan aspek memperoleh skor 3 (dalam kategori baik) dan dua aspek memperoleh skor 2 (dalam kategori cukup). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 3 diperoleh skor 28 dari skor maksimum 40, sehingga nilai aktivitas guru = (28:40) x 100 = 70,0. Hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 3 Siklus I tersebut dalam kategori cukup, dan belum mencapai indikator kinerja, yaitu $\geq$ 75.

Hasil observasi aktivitas guru yang dalam kategori cukup ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang guru lakukan pada Pertemuan 3 belum sepenuhnya sesuai dengan RPPH yang telah dibuat, sehingga perlu ditingkatkan lagi pada pertemuan berikutnya (Siklus II).

(2) Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Pertemuan 3 Siklus I

Observasi terhadap aktivitas anak dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek berlangsung, dari awal hingga akhir pembelajaran.

Berdasarkan lembar observasi terhadap 6 aspek atau indikator aktivitas anak, terdapat lima aspek memperoleh skor

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 (dalam kategori baik), dan satu aspek memperoleh skor 2 (dalam kategori cukup). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas anak selama Pertemuan 3 diperoleh skor 17 dari skor maksimum 24, sehingga nilai aktivitas anak = (17:24) x 100 = 70,8. Hasil observasi aktivitas anak selama Pertemuan 3 Siklus I tersebut dalam kategori cukup dan belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 75.

Hasil observasi aktivitas anak yang dalam kategori cukup ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan anak pada Pertemuan 3 belum sepenuhnya sesuai dengan RPPH, sehingga perlu ditingkatkan lagi pada pertemuan berikutnya (Siklus II).

(3) Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki pada Pertemuan 3 Siklus I

Berdasarkan observasi terhadap kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui permainan tradisional engklek, diperoleh data bahwa 1 anak dalam kriteria belum berkembang (BB), 9 anak mulai berkembang (MB), dan 11 anak berkembang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan analisis hasil observasi tersebut diperoleh skor rata-rata kelas = 12,1; maka nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki = 12,1:24 x 100 = 51. Nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu

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

kaki tersebut berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), namun belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 75.

(4) Ketuntasan Klasikal dalam Pembelajaran Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Tradisional Engklek pada Pertemuan 3 Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui permainan tradisional engklek pada Pertemuan 3 diperoleh data bahwa satu (atau 4,8%) anak dalam kriteria belum berkembang (BB), 9 (atau 42,8%) anak mulai berkembang (MB), dan 11 (atau 52,4%) anak berkembang sesuai harapan (BSH). Sehingga persentase ketuntasan belajar = 11:21 x 100% = 52,4%, artinya persentase ketuntasan belajar anak secara klasikal belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 85%.

Secara ringkas, hasil observasi terhadap aktivitas guru dan anak, kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki, dan ketuntasan belajar secara klasikal selama Pertemuan 3 Siklus I dapat disajikan dalam Tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5. Hasil Observasi Selama Pertemuan 3 Siklus I

No.	Aspek Yang Diamati	Skor	Kategori
1.	Aktivitas Guru	70,0	Cukup
2.	Aktivitas Anak	70,8	Cukup
3.	Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki	51,0	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4.	Ketuntasan Belajar Klasikal (%)	52,4	Belum Tuntas

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

Berdasarkan isi Tabel 4.5 tersebut, dapat ditunjukkan bahwa skor observasi aktivitas guru adalah 70,0; aktivitas anak 70,8; kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki 51,0; dan ketuntasan belajar klasikal 52,4%. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa pada Pertemuan 3 Siklus I secara keseluruhan belum mencapai indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan, sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke Siklus II.

c. Refleksi (*Reflecting*) Siklus I

Berdasarkan hasil observasi selama Siklus I (mulai Pertemuan 1 sampai 3), peneliti dan guru kelas melakukan refleksi dan diskusi terhadap pelaksanaan tindakan selama Siklus I. Diskusi dilaksanakan sebagai bentuk evaluasi dari tindakan yang telah dilaksanakan.

Di awal penelitian tindakan, peneliti telah mengemukakan bahwa melalui permainan engklek, kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki akan dapat ditingkatkan. Hal ini dikarenakan bahwa permainan atau bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai anak, sehingga dapat mengembangkan semua potensi anak secara optimal.

Selain itu, dalam permainan engklek terdapat banyak gerakan melompat dengan satu kaki, sehingga diharapkan dengan sering melakukan permainan engklek, maka kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki menjadi terlatih, dan akhirnya dapat berkembang secara optimal.

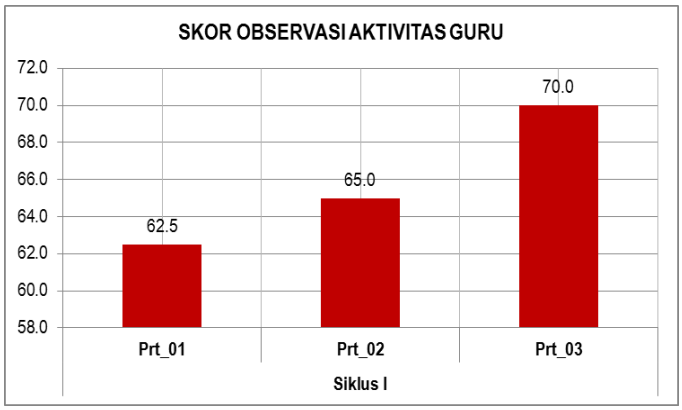
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara ringkas, hasil observasi selama Siklus I disajikan dalam Tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6. Rekapitulasi Hasil Observasi Selama Siklus I

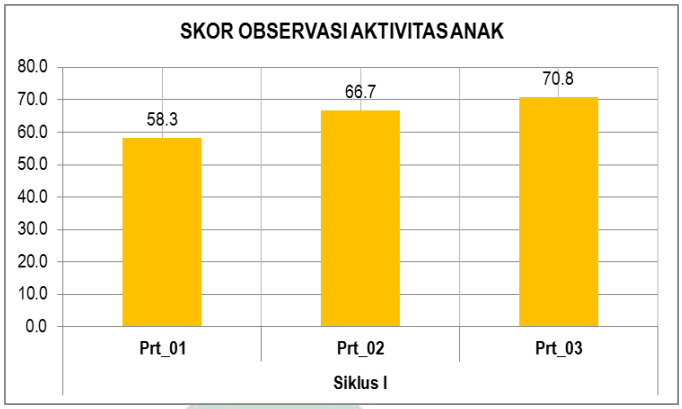
No.	Aspek Yang Diamati	Perolehan Skor (Siklus I)		
		Prt_1	Prt_2	Prt_3
1.	Aktivitas Guru	62.5	65.0	70.0
2.	Aktivitas Anak	58.3	66.7	70.8
3.	Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki	39.0	45.0	51.0
4.	Ketuntasan Belajar Klasikal (%)	0.0	0.0	52.4

Berdasarkan isi Tabel 4.6 tersebut dapat ditunjukkan bahwa pada Pertemuan 3 Siklus I, skor aktivitas guru adalah 70,0 (kategori cukup), aktivitas anak 70,8 (kategori cukup), kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki 51,0 (berkembang sesuai harapan), dan ketuntasan belajar klasikal anak hanya mencapai 52,4%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tindakan sampai akhir Siklus I belum mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan, sehingga penelitian tindakan ini perlu dilanjutkan ke Siklus II. Secara grafis, hasil observasi selama Siklus I dapat ditunjukkan dalam Gambar 4.2a, 4.2b, 4.2c, dan 4.2d.

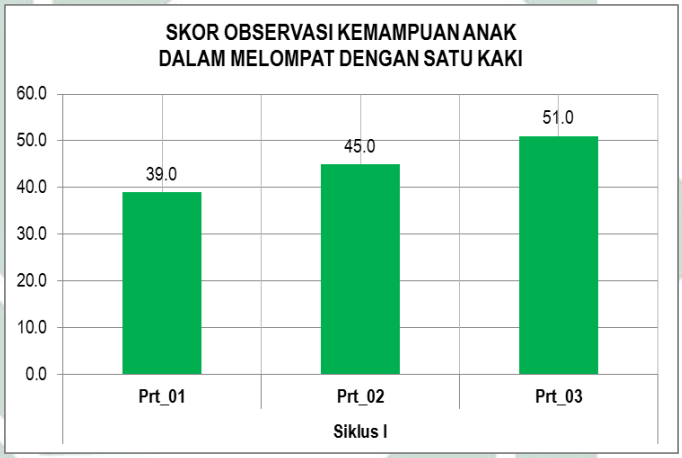


Gambar 4.2a. Histogram Skor Observasi Aktivitas Guru Selama Siklus I

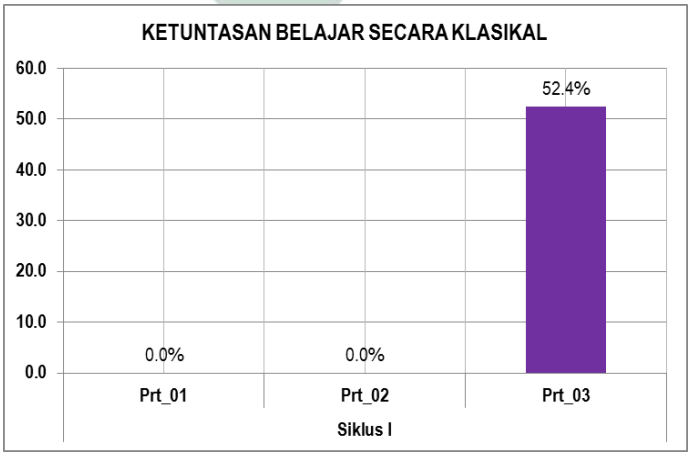
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.2b. Histogram Skor Observasi Aktivitas Anak Selama Siklus I



Gambar 4.2c. Histogram Skor Observasi Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki Selama Siklus I



Gambar 4.2d. Histogram Ketuntasan Belajar Klasikal Selama 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

Belum tercapainya indikator keberhasilan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki, skor observasi aktivitas guru dan anak yang dalam kategori cukup serta ketuntasan belajar klasikal yang hanya 52,4% pada Siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional engklek belum terlaksana secara optimal.

Hasil ini sesuai dengan wawancara pada guru setelah pembelajaran bahwa agar tujuan permainan engklek ini dapat tercapai, maka: (1) guru perlu memberikan kesempatan anak satu per satu melakukan permainan ini, (2) tidak hanya sekali dua kali melakukan permainan ini, dan (3) melakukan permainan engklek dengan berbagai macam jenisnya. Dengan kata lain, anak-anak perlu mencoba dan berlatih sesering mungkin, agar bisa melompat satu kaki dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru selama pelaksanaan tindakan, diperoleh beberapa temuan yang diduga menyebabkan belum optimalnya ketercapaian indikator keberhasilan pada Siklus I, yaitu: (a) penjelasan guru tentang aturan main dalam permainan engklek belum runtut, (b) guru tidak mendemonstrasikan permainan engklek secara keseluruhan, (c) guru lupa membentuk kelompok, (d) guru belum membimbing anak secara optimal saat permainan, (e) guru tidak memberikan penghargaan atau *reward* pada anak yang berhasil menyelesaikan permainan dengan baik dan tertib, dan (f) guru belum melakukan evaluasi dalam permainan 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

Temuan ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru kelompok A, bahwa menurutnya kekurangan pada permainan engklek ini adalah jika guru tidak fokus memberikan tahapan permainan engklek yang benar pada anak, maka anak akan kesusahan melakukan permainan ini. Selain itu, butuh persiapan yang matang agar tujuan belajar sambil bermain ini tercapai secara optimal.

Aktivitas guru yang belum optimal mengakibatkan aktivitas anak selama pelaksanaan tindakan pada Siklus I menjadi belum optimal juga. Berdasarkan hasil observasi aktivitas anak, diperoleh kondisi berikut: (a) anak tidak membentuk kelompok saat permainan, (b) permainan engklek berjalan kurang tertib (bermain tidak sesuai giliran), dan (c) banyak anak yang tidak menyelesaikan permainan.

Berdasarkan hasil refleksi dan diskusi antara peneliti dan guru kelas, diperoleh beberapa alternatif solusi yang dapat dijadikan sebagai perbaikan untuk pelaksanaan siklus selanjutnya (Siklus II). Alternatif solusi tersebut adalah:

(1) Guru perlu memberikan penjelasan secara runtut tentang aturan main permainan engklek, dan mendemonstrasikannya secara lengkap dengan perlahan-lahan.
(2) Guru perlu membentuk kelompok agar permainan dapat berjalan dengan tertib.
(3) Guru perlu membimbing dengan sungguh-sungguh dalam menerap-kan aturan permainan.

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) Guru perlu memberikan penghargaan (berupa bintang) kepada anak yang bermain dengan baik (sesuai aturan) dan tertib.

(5) Guru mengakhiri permainan, jika semua anak sudah mendapatkan giliran bermain.

3. Siklus II

Penelitian pada Siklus II dilakukan pada tanggal 25, 26, dan 29 Juli 2019. Sama seperti Siklus I, pada Siklus II ini juga terdapat tiga kali pertemuan yang secara berturut-turut dilakukan. Sebelum kegiatan dilaksanakan, peneliti dan guru kelas (kolabolator) melakukan diskusi agar penelitian dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan refleksi pada akhir Siklus I dan diskusi yang dilakukan, pelaksanaan kegiatan pada Siklus II diharapkan sesuai dengan RPPH yang telah dirancang dan mengacu pada hasil refleksi Siklus I, sehingga kegiatan dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Seperti pada siklus sebelumnya (Siklus I), Siklus II ini juga terdiri atas tiga tahap, yaitu: tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan dan pengamatan (*acting & observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*). Deskripsi hasil penelitian masing-masing tahap pada Siklus II disajikan dalam paparan berikut.

a. Perencanaan (*Planning*) Siklus II

Pada tahap perencanaan Siklus II ini, peneliti dan kolabolator melakukan kegiatan-kegiatan, yaitu:

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) Membuat skenario pembelajaran dan perangkat pembelajaran, seperti: rencana program pembelajaran harian (RPPH) untuk pertemuan 1, 2, dan 3 Siklus II (dalam **Lampiran 4**).
2) Menyiapkan instrumen penelitian, seperti: lembar observasi aktivitas guru dan anak, serta lembar observasi kemampuan anak melompat dengan satu kaki (dalam **Lampiran 5**),
3) Menyiapkan lapangan (engklek gunungan) dan gacu untuk permainan engklek.

b. Tindakan dan Pengamatan (*Acting and Observing*) Siklus II

1) Pelaksanaan Tindakan & Pengamataan Pertemuan 1 Siklus II

a) Pelaksanaan Tindakan Pertemuan 1 Siklus II

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 25 Juli 2019 dengan tema Diri Sendiri dan sub tema Panca Indraku. Berikut deskripsi pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pertemuan 1 Siklus II.

(1) Kegiatan Awal/Pendahuluan (30 menit)

Siswa berbaris membentuk kereta api sambil berjalan masuk kelas. Setelah di dalam kelas, guru memberi salam dan mengajak anak untuk berdo’a sebelum belajar. Sebelum guru menjelaskan kegiatan belajar hari itu, yaitu bermain engklek, guru mengabsen dan menanyakan kabar anak-anak. Setelah itu, guru mengajak anak-anak ke luar kelas sambil berjalan engklek (dengan satu kaki) ke arah kanan.

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) Kegiatan Inti (60 menit)

Guru bersama anak-anak menuju lapangan permainan engklek (engklek gunungan) yang telah disiapkan. Mula-mula guru menjelaskan kembali cara bermain engklek secara berurutan, dan kemudian mendemonstrasikannya secara lengkap dengan pelan-pelan, agar anak-anak lebih mudah memahami dan menghafalkan urutannya. Setelah itu, anak-anak diberi kesempatan untuk mencoba permainan engklek satu per satu. Langkah selanjutnya, guru mengumpulkan anak-anak untuk membentuk kelompok (4-5 anak) dan ketuanya melakukan 'hom pimpah' untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu, agar permainan bisa berjalan dengan tertib.

Pada saat permainan engklek di mulai, guru mengatur dan membimbing anak untuk melakukan permainan engklek lebih sungguh-sungguh agar bermain sesuai aturan main. Sesekali guru masih mendemonstrasikan lagi cara melakukan permainan engklek yang benar, saat anak-anak lupa urutan permainannya. Permainan engklek berjalan cukup tertib, meskipun masih ada satu atau dua anak mengganggu dengan ikut engklek di samping anak yang sedang gilirannya bermain. Guru dengan sabar namun tegas menegur anak yang tidak tertib tersebut.

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 kurang lebih 30 menit waktu berjalan, guru menghentikan permainan engklek dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran (*indoor*), yaitu: engklek ke samping kanan sambil menyebutkan salah satu nama panca indera, mengerjakan dan mewarnai gambar pada maze. Kegiatan inti diakhiri dengan membereskan peralatan dan membersihkan ruangan bersama-sama antara guru dan anak-anak.

(3) Kegiatan Akhir/Penutup (30 menit)

Guru dan anak-anak melakukan tanya jawab seputar kegiatan hari ini, seperti: permainan engklek, nama dan fungsi panca indera, serta pembuatan maze. Setelah itu, guru menjelaskan secara sekilas tentang kegiatan yang akan dilaksanakan besok, yaitu: melanjutkan permainan engklek, kolase gambar kaos kaki, maju ke depan kelas sambil engklek ke samping kiri dan berhitung sederhana, serta melengkapi kata pada gambar. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan berdo'a sebelum pulang.

b) Pengamatan Pertemuan 1 Siklus II

Pengamatan dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 1 Siklus II berlangsung. Aktivitas guru dan anak diamati dari awal hingga akhir pembelajaran. Begitu pula perkembangan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki setelah pembelajaran melalui permainan engklek, diamati dengan

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

menggunakan lembar observasi. Hasil observasi tersebut disajikan dalam paparan berikut.

(1) Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Pertemuan 1 Siklus II

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 1 berlangsung, dari awal hingga akhir proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek.

Berdasarkan lembar observasi terhadap 10 aspek atau indikator aktivitas guru, terdapat lima aspek memperoleh skor 4 (dalam kategori sangat baik) dan lima aspek memperoleh skor 3 (dalam kategori baik). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 1 diperoleh skor 35 dari skor maksimum 40, sehingga nilai aktivitas guru = (35:40) x 100 = 87,5. Hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 1 Siklus II tersebut dalam kategori baik, dan sudah mencapai indikator kinerja, yaitu $\geq$ 75.

Hasil observasi aktivitas guru yang dalam kategori baik ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang guru lakukan pada Pertemuan 1 sudah sesuai dengan RPPH yang telah dibuat, dan dapat diartikan bahwa aktivitas guru pada Pertemuan 1 Siklus II ini telah mengalami peningkatan yang berarti dibandingkan pada pertemuan sebelumnya.

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) Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Pertemuan 1 Siklus II

Observasi terhadap aktivitas anak dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek berlangsung, dari awal hingga akhir pembelajaran.

Berdasarkan lembar observasi terhadap 6 aspek atau indikator aktivitas anak, terdapat dua aspek memperoleh skor 4 (kategori sangat baik), dan empat aspek memperoleh skor 3 (kategori baik). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas anak selama Pertemuan 1 Siklus II diperoleh skor 20 dari skor maksimum 24, sehingga nilai aktivitas anak = (20:24) x 100 = 83,3. Hasil observasi aktivitas anak selama Pertemuan 1 Siklus II tersebut dalam kategori baik dan sudah mencapai indikator kinerja, yaitu $\geq$ 75.

Hasil observasi aktivitas anak yang dalam kategori baik ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan anak pada Pertemuan 1 sudah sesuai dengan RPPH, dan dapat diartikan bahwa aktivitas anak pada Pertemuan 1 Siklus II ini telah mengalami peningkatan yang berarti dibandingkan pada pertemuan sebelumnya.

(3) Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki pada Pertemuan 1 Siklus II

Berdasarkan observasi terhadap kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui

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, diperoleh data bahwa 7 anak mulai berkembang (MB), 12 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan analisis hasil observasi tersebut diperoleh skor rata-rata kelas = 14,0; maka nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki = 14:24 x 100 = 58. Nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki tersebut berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), namun belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 75.

(4) Ketuntasan Klasikal dalam Pembelajaran Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Tradisional Engklek pada Pertemuan 1 Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui permainan tradisional engklek pada Pertemuan 1 diperoleh data bahwa 7 (atau 33,3%) anak mulai berkembang (MB), 12 (atau 57,1%) anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 (9,6%) anak berkembang sangat baik (BSB). Sehingga persentase ketuntasan belajar = 14:21 x 100% = 66,7%, artinya persentase ketuntasan belajar anak secara klasikal belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 85%.

Secara ringkas, hasil observasi terhadap aktivitas guru dan anak, kemampuan anak dalam melompat 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

dan ketuntasan belajar secara klasikal selama Pertemuan 1 Siklus II dapat disajikan dalam Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7. Hasil Observasi Selama Pertemuan 1 Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Skor	Kategori
1.	Aktivitas Guru	87,5	Baik
2.	Aktivitas Anak	83,3	Baik
3.	Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki	58,0	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4.	Ketuntasan Belajar Klasikal (%)	66,7	Belum Tuntas

Berdasarkan isi Tabel 4.7 tersebut, dapat ditunjukkan bahwa skor observasi aktivitas guru adalah 87,5; aktivitas anak 83,3; kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki 58,0; dan ketuntasan belajar klasikal 66,7%. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dan anak sudah mencapai indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan, sedangkan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki dan ketuntasan belajar secara klasikal belum memenuhi, sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke Pertemuan 2 Siklus II.

2) Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan Pertemuan 2 Siklus II

a) Pelaksanaan Tindakan Pertemuan 2 Siklus II

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 26 Juli 2019 dengan tema Diri Sendiri dan sub tema Panca Indraku. Berikut deskripsi pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pertemuan 2 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

(5) Kegiatan Awal/Pendahuluan (30 menit)

Siswa berbaris membentuk kereta api sambil berjalan memasuki kelas. Setelah di dalam kelas, guru memberi salam dan mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar. Sebelum guru menjelaskan kegiatan belajar hari ini, yaitu: bermain engklek, guru mengabsen dan menanyakan kabar anak-anak. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk ke luar kelas secara bersama-sama sambil engklek ke samping kiri.

(6) Kegiatan Inti (60 menit)

Guru bersama anak-anak menuju lapangan permainan engklek (engklek gunungan) yang telah disiapkan sebelumnya. Guru mengumpulkan anak-anak sesuai kelompok kemarin, kemudian ketua kelompok untuk melakukan 'hom pimpah' untuk menentukan urutan kelompok yang bermain terlebih dahulu agar permainan bisa berjalan dengan tertib.

Pada saat permainan engklek dilakukan, guru mengatur dan membimbing anak untuk bermain engklek sesuai urutan dan aturan mainnya. Guru tidak lagi mendemonstrasikan cara melakukan permainan engklek, anak-anak sudah mulai hafal urutan mainnya. Kali ini permainan engklek berjalan tertib, tidak ada anak yang menyela saat seorang anak sedang bermain. Hanya sedikit anak yang melanggar aturan main, dengan menginjak garis tapi terus 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

Setelah semua anak mendapatkan giliran untuk bermain, guru menghentikan permainan engklek, dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran (*indoor*), yaitu: membuat kolase gambar kaos kaki, maju ke depan dengan engklek ke samping kiri dan berhitung sederhana, serta melengkapi kata pada gambar. Kegiatan inti diakhiri dengan membereskan dan membersihkan peralatan serta ruangan secara bersama-sama.

(7) Kegiatan Akhir/Penutup (30 menit)

Guru dan anak-anak melakukan tanya jawab seputar kegiatan hari ini, seperti: permainan engklek, membuat kolase gambar kaos kaki, dan engklek ke arah samping kiri sambil berhitung. Setelah itu guru memberikan kesimpulan belajar hari ini dan menjelaskan secara sekilas tentang kegiatan yang akan dilaksanakan besok, yaitu: melanjutkan permainan engklek, mengelompokkan benda berdasarkan warna sambil engklek, bergandengan tangan sambil engklek, dan mewarnai gambar. Kegiatan pembelajaran hari ini diakhiri dengan mengajak anak berdo'a sebelum pulang.

b) Pengamatan Pertemuan 2 Siklus II

Pengamatan dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 2 Siklus II berlangsung. Aktivitas guru dan anak diamati dari awal hingga akhir pembelajaran. Begitu pula perkembangan kemampuan anak dalam melompat 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

setelah pembelajaran melalui permainan engklek, diamati dengan menggunakan lembar observasi. Hasil observasi tersebut disajikan dalam paparan berikut.

(1) Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Pertemuan 2 Siklus II

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 2 berlangsung, dari awal hingga akhir proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek.

Berdasarkan lembar observasi terhadap 10 aspek atau indikator aktivitas guru, terdapat enam aspek memperoleh skor 4 (dalam kategori sangat baik) dan empat aspek memperoleh skor 3 (dalam kategori baik). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 2 diperoleh skor 36 dari skor maksimum 40, sehingga nilai aktivitas guru = (36:40) x 100 = 90,0. Hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 2 Siklus II tersebut dalam kategori baik, dan sudah mencapai indikator kinerja, yaitu $\geq$ 75.

Hasil observasi aktivitas guru yang dalam kategori baik ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang guru lakukan pada Pertemuan 2 sudah sesuai dengan RPPH yang telah dibuat, dan dapat diartikan bahwa aktivitas guru pada Pertemuan 2 Siklus II ini telah mengalami peningkatan yang berarti dibandingkan pada pertemuan sebelumnya.

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) Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Pertemuan 2 Siklus II

Observasi terhadap aktivitas anak dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek berlangsung, dari awal hingga akhir pembelajaran.

Berdasarkan lembar observasi terhadap 6 aspek atau indikator aktivitas anak, terdapat empat aspek memperoleh skor 4 (kategori sangat baik), dan dua aspek memperoleh skor 3 (kategori baik). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas anak selama Pertemuan 2 Siklus II diperoleh skor 22 dari skor maksimum 24, sehingga nilai aktivitas anak = (22/24) x 100 = 91,7. Hasil observasi aktivitas anak selama Pertemuan 2 Siklus II tersebut dalam kategori baik dan sudah mencapai indikator kinerja, yaitu $\geq$ 75.

Hasil observasi aktivitas anak yang dalam kategori baik ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan anak pada Pertemuan 2 sudah sesuai dengan RPPH, dan dapat diartikan bahwa aktivitas anak pada Pertemuan 2 Siklus II ini telah mengalami peningkatan yang berarti dibandingkan pada pertemuan sebelumnya.

(3) Hasil Observasi Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki pada Pertemuan 2 Siklus II

Berdasarkan observasi terhadap kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui

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, diperoleh data bahwa 5 anak mulai berkembang (MB), 10 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 6 anak berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan analisis hasil observasi tersebut diperoleh skor rata-rata kelas = 16,1; maka nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki = 16,1:24 x 100 = 67. Nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki tersebut berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), namun belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 75.

(4) Ketuntasan Klasikal dalam Pembelajaran Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Tradisional Engklek pada Pertemuan 2 Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui permainan tradisional engklek pada Pertemuan 1 diperoleh data bahwa 5 (atau 23,8%) anak mulai berkembang (MB), 10 (atau 47,6%) anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 6 (9,6%) anak berkembang sangat baik (BSB). Sehingga persentase ketuntasan belajar = 16:21 x 100% = 76,2%, artinya persentase ketuntasan belajar anak secara klasikal belum mencapai indikator kinerja, yaitu ≥ 85%.

Secara ringkas, hasil observasi terhadap aktivitas guru dan anak, kemampuan anak dalam melompat 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

dan ketuntasan belajar secara klasikal selama Pertemuan 2 Siklus II dapat disajikan dalam Tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8. Hasil Observasi Selama Pertemuan 2 Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Skor	Kategori
1.	Aktivitas Guru	90,0	Baik
2.	Aktivitas Anak	91,7	Baik
3.	Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki	67,0	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4.	Ketuntasan Belajar Klasikal (%)	76,2	Belum Tuntas

Berdasarkan isi Tabel 4.8 tersebut, dapat ditunjukkan bahwa skor observasi aktivitas guru adalah 90,0; aktivitas anak 91,7; kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki 67,0; dan ketuntasan belajar klasikal 76,2%. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dan anak sudah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan, sedangkan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki dan ketuntasan belajar secara klasikal belum memenuhi, sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke Pertemuan 3 Siklus II.

3) Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan Pertemuan 3 Siklus II

a) Pelaksanaan Tindakan Pertemuan 3 Siklus II

Pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 29 Juli 2019 dengan tema Diri Sendiri dan sub tema Panca Indraku. Berikut deskripsi pelaksanaan kegiatan pembelajaran Pertemuan 3 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

(1) Kegiatan Awal/Pendahuluan (30 menit)

Saat masih di luar, siswa berbaris membentuk kereta api dan berjalan memasuki kelas. Setelah di dalam kelas, guru memberi salam dan mengajak anak untuk berdo'a terlebih dulu. Kemudian guru mengabsen dan menanyakan kabar anak-anak Setelah itu, guru menjelaskan kegiatan belajar hari ini, yaitu: bermain engklek, melompat satu kaki mundur sambil berhitung, menyebutkan panca indera dan fungsinya, serta mewarnai gambar. Agar anak-anak tetap semangat, guru mengajak anak-anak untuk berbaris membentuk kereta api sambil berjalan mundur ke luar kelas.

(2) Kegiatan Inti (60 menit)

Guru bersama anak-anak menuju lapangan permainan engklek (gunungan) yang telah disiapkan. Kemudian guru mengumpulkan ketua kelompok untuk melakukan 'hom pimpah' untuk menentukan urutan kelompok yang bermain terlebih dahulu.

Seperti sebelumnya, selama permainan engklek guru mengatur dan membimbing anak-anak untuk melakukan permainan engklek agar sesuai urutan dan aturan mainnya. Guru tidak lagi mendemonstrasikan cara melakukan permainan engklek, karena anak-anak sudah terbiasa dengan permainan engklek. Permainan engklek berjalan lancar dan tertib, 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

anak bermain satu per satu. Sudah tidak ada lagi anak yang mengganggu atau melanggar aturan main, seperti: anak-anak melompat dengan satu kaki tanpa goyah, tapi ada yang masih menginjak garis saat melompati kotak-kotak permainan.

Setelah semua anak mendapatkan giliran bermain, guru mengakhiri permainan engklek dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran (*indoor*), yaitu: mengelompokkan benda berdasarkan warna sambil engklek, bergandengan tangan sambil engklek, dan mewarnai gambar. Kegiatan inti diakhiri dengan membereskan peralatan gambar dan membersihkan ruangan secara bersama-sama.

(3) Kegiatan Akhir/Penutup (30 menit)

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan tanya jawab dengan anak-anak seputar kegiatan hari ini, seperti: permainan engklek, mengelompokkan benda berdasarkan warna, bergandengan tangan sambil engklek, dan mewarnai gambar. Setelah dirasa cukup, guru menjelaskan secara sekilas tentang kegiatan yang akan dilaksanakan besok. Kegiatan pembelajaran hari ini diakhiri dengan mengajak anak berdo'a sebelum pulang.

b) Pengamatan Pertemuan 3 Siklus II

Pengamatan dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 3 Siklus II berlangsung. Aktivitas guru 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

anak diamati dari awal hingga akhir pembelajaran. Begitu pula perkembangan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki setelah pembelajaran melalui permainan engklek, diamati dengan menggunakan lembar observasi. Hasil observasi tersebut disajikan dalam paparan berikut.

(1) Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Pertemuan 3 Siklus II

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan Pertemuan 3 berlangsung, dari awal hingga akhir proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek.

Berdasarkan lembar observasi terhadap 10 aspek atau indikator aktivitas guru, terdapat delapan aspek memperoleh skor 4 (kategori sangat baik) dan dua aspek memperoleh skor 3 (kategori baik). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 3 Siklus II diperoleh skor 38 dari skor maksimum 40, sehingga nilai aktivitas guru = (38:40) x 100 = 95,0. Hasil observasi aktivitas guru selama Pertemuan 3 Siklus II tersebut dalam kategori baik, dan telah melampaui indikator kinerja, yaitu $\geq$ 75.

Hasil observasi aktivitas guru yang dalam kategori baik ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang guru lakukan pada Pertemuan 3 sudah sesuai dengan RPPH yang telah dibuat, dan dapat diartikan bahwa aktivitas guru 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

Pertemuan 3 Siklus II ini telah mengalami peningkatan yang berarti dibandingkan pada Pertemuan 2 sebelumnya.

(2) Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Pertemuan 3 Siklus II

Observasi terhadap aktivitas anak dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek berlangsung, dari awal hingga akhir pembelajaran.

Berdasarkan lembar observasi terhadap 6 aspek atau indikator aktivitas anak, terdapat lima aspek memperoleh skor 4 (kategori sangat baik), dan satu aspek memperoleh skor 3 (kategori baik). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas anak selama Pertemuan 3 Siklus II diperoleh skor 23 dari skor maksimum 24, sehingga nilai aktivitas anak = (23:24) x 100 = 95,8. Hasil observasi aktivitas anak selama Pertemuan 3 Siklus II tersebut dalam kategori baik dan sudah melampaui indikator kinerja, yaitu $\geq$ 75.

Hasil observasi aktivitas anak yang dalam kategori baik ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan anak pada Pertemuan 3 sudah sesuai dengan RPPH, dan dapat diartikan bahwa aktivitas anak pada Pertemuan 3 Siklus II ini telah mengalami peningkatan yang berarti dibandingkan pada Pertemuan 2 sebelumnya.

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 Observasi Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki pada Pertemuan 3 Siklus II

Berdasarkan observasi terhadap kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui permainan tradisional engklek, diperoleh data bahwa 2 anak mulai berkembang (MB), 6 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 12 anak berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan analisis hasil observasi tersebut diperoleh skor rata-rata kelas = 19,2; maka nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki = 19,2:24 x 100 = 80. Nilai observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki tersebut berada dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB), dan telah melampaui indikator kinerja, yaitu $\geq$ 75.

(4) Ketuntasan Klasikal dalam Pembelajaran Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Tradisional Engklek pada Pertemuan 3 Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki selama pembelajaran melalui permainan tradisional engklek pada Pertemuan 3 diperoleh data bahwa 2 (atau 9,5%) anak mulai berkembang (MB), 6 (atau 28,6%) anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 13 (61,9%) anak berkembang sangat baik (BSB). Sehingga persentase ketuntasan belajar = 19:21 x 100% = 90,5%, artinya persentase ketuntasan belajar anak secara klasikal tersebut telah melampaui indikator kinerja, yaitu $\geq$ 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

Secara ringkas, hasil observasi terhadap aktivitas guru dan anak, kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki, dan ketuntasan belajar secara klasikal selama Pertemuan 3 Siklus II dapat disajikan dalam Tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9. Hasil Observasi Selama Pertemuan 3 Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Skor	Kategori
1.	Aktivitas Guru	95,0	Baik
2.	Aktivitas Anak	95,8	Baik
3.	Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki	80,0	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4.	Ketuntasan Belajar Klasikal (%)	90,5	Belum Tuntas

Berdasarkan isi Tabel 4.9 tersebut, dapat ditunjukkan bahwa skor observasi aktivitas guru adalah 95,0; aktivitas anak 95,8; kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki 80,0; dan ketuntasan belajar klasikal 90,5%. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa skor observasi aktivitas guru dan anak, kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki, dan ketuntasan belajar secara klasikal sudah mencapai bahkan melampaui indikator kinerja yang telah ditetapkan. Hasil ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas ini sudah tercapai.

c. Refleksi (*Reflecting*) Siklus II

Berdasarkan hasil observasi selama siklus II mulai Pertemuan 1 sampai 3, peneliti dan guru kelas melakukan refleksi dan diskusi terhadap

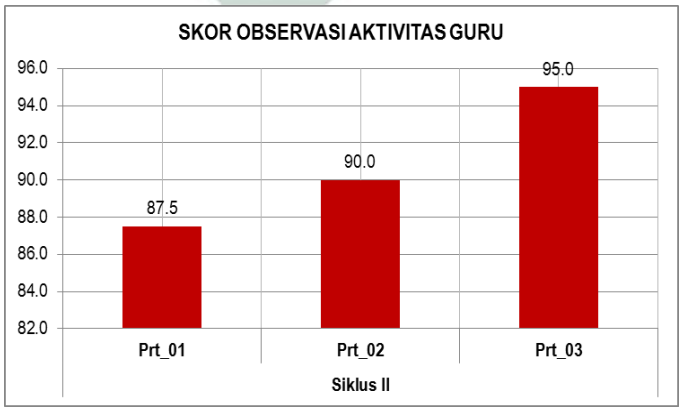
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelaksanaan tindakan selama siklus II. Diskusi dilaksanakan sebagai bentuk evaluasi dari tindakan yang telah dilaksanakan. Secara ringkas, hasil observasi selama siklus II disajikan dalam Tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10. Rekapitulasi Hasil Observasi Selama Siklus II

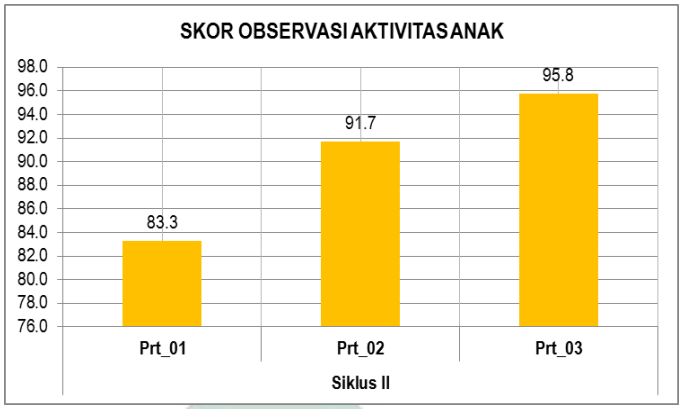
No.	Aspek Yang Diamati	Perolehan Skor (Siklus II)		
		Prt_1	Prt_2	Prt_3
1.	Aktivitas Guru	87.5	90.0	95.0
2.	Aktivitas Anak	83.3	91.7	95.8
3.	Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki	58.0	67.0	80.0
4.	Ketuntasan Belajar Klasikal (%)	66.7	76.2	90.5

Berdasarkan isi Tabel 4.10 tersebut dapat ditunjukkan bahwa pada akhir Pertemuan 3 Siklus II, skor aktivitas guru adalah 95,0 (dalam kategori baik), aktivitas anak 95,8 (dalam kategori baik), kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki 80,0 (dalam kriteria berkembang sangat baik, BSB), dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 90,5%. Secara grafis, hasil observasi selama Siklus II ditunjukkan dalam Gambar 4.3a, 4.3b, 4.3c, dan 4.3d.

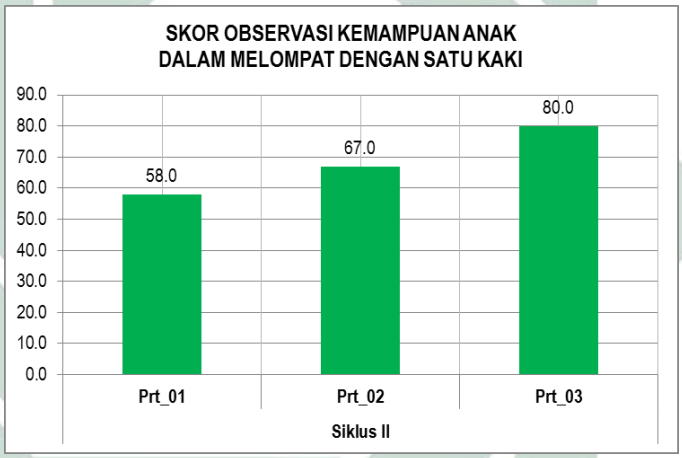


Gambar 4.3a. Histogram Skor Observasi Aktivitas Guru Selama Siklus II

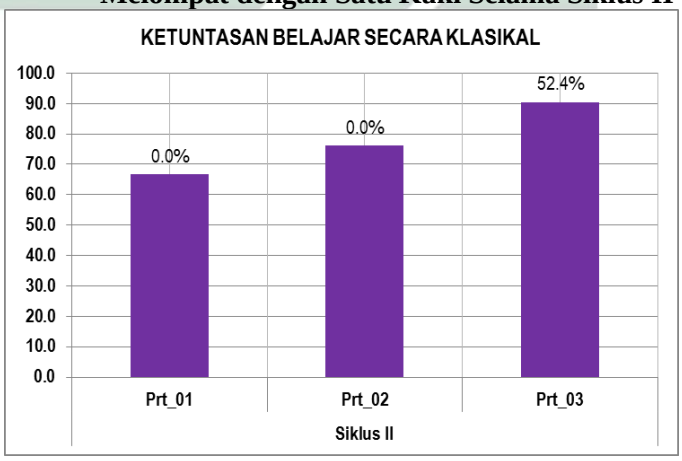
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.3b. Histogram Skor Observasi Aktivitas Anak Selama Siklus II



Gambar 4.3c. Histogram Skor Observasi Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki Selama Siklus II



Gambar 4.3d. Histogram Ketuntasan Belajar Klasikal Selama 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

Berdasarkan analisis hasil observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas anak saat pembelajaran, perkembangan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki, serta ketuntasan belajar anak secara klasikal sampai akhir Siklus II, diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Skor observasi aktivitas guru adalah 95. Skor observasi aktivitas guru ini lebih dari indikator kinerja aktivitas guru, yaitu 75.
2) Skor observasi aktivitas anak adalah 95,8. Skor observasi aktivitas anak ini lebih dari indikator kinerja aktivitas anak, yaitu 75.
3) Skor rata-rata observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki adalah 80,0 dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Skor rata-rata ini lebih dari indikator kinerja, yaitu 75 dengan kriteria minimal berkembang sesuai harapan (BSH).
4) Persentase ketuntasan belajar anak secara klasikal (jumlah anak yang mencapai BSH dan BSB) adalah 90,5%. Persentase ketuntasan belajar ini lebih dari indikator kinerja, yaitu 85%.

Sesuai dengan indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan dalam Bab III, dapat ditunjukkan bahwa seluruh indikator kinerja telah tercapai bahkan sudah terlampaui. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini telah berhasil, sehingga penelitian tindakan ini bisa dihentikan cukup sampai Siklus II.

3. Pembahasan

1. Pelaksanaan Pembelajaran melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo

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

Penelitian yang dilakukan pada Kelompok A di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto merupakan penelitian tindakan kelas dua siklus, yang setiap siklusnya terdapat tiga kali pertemuan, sehingga total terdapat enam pertemuan untuk semua siklus. Dalam setiap siklus terdapat tiga tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan dan pengamatan (*acting and observing*), serta refleksi (*reflecting*).

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, diperoleh data bahwa pada akhir Siklus I, skor aktivitas guru dan anak berturut-turut adalah 70,0 dan 70,8. Sedangkan pada akhir Siklus II, skor aktivitas guru dan anak berturut-turut adalah 95,0 dan 95,8. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung bahwa aktivitas guru dan anak meningkat masing-masing sebesar 25,0. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan anak mengalami peningkatan yang signifikan selama penelitian (dari Siklus I ke Siklus II). Secara ringkas, peningkatan skor aktivitas guru dan anak selama penelitian dapat ditunjukkan dalam Tabel 4.11.

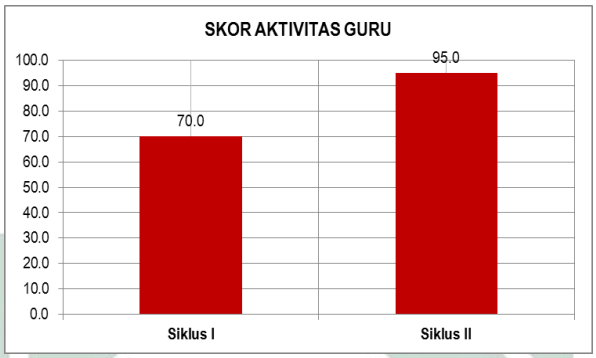
Tabel 4.11. Peningkatan Skor Aktivitas Guru & Anak Selama Penelitian

No.	Aspek Yang Diamati	Skor Observasi		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Aktivitas Guru	70,0	90,0	25,0
2.	Aktivitas Anak	70,8	90,8	25,0

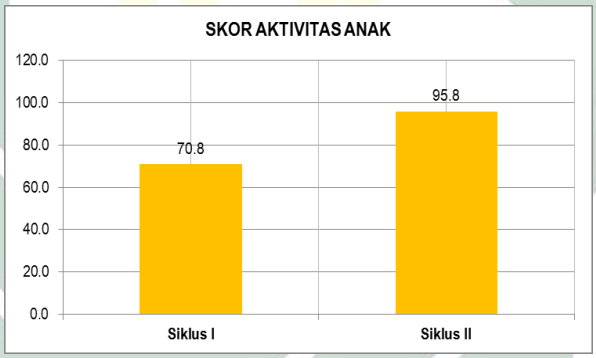
Berdasarkan isi Tabel 4.11 tersebut di atas, dapat ditunjukkan bahwa skor observasi aktivitas guru meningkat dari 70,0 pada akhir Siklus I menjadi 90,0 pada akhir Siklus II. Begitu juga skor observasi aktivitas anak meningkat dari 70,8 pada akhir Siklus I menjadi 90,8 pada akhir Siklus II.

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

Skor observasi aktivitas guru dan anak masing-masing meningkat sebesar 25,0. Secara grafis, masing-masing peningkatan skor aktivitas guru dan anak selama penelitian ditunjukkan dalam Gambar 4.4a dan 4.4b berikut.



Gambar 4.4a. Peningkatan Skor Aktivitas Guru Selama Penelitian



Gambar 4.4b. Peningkatan Skor Aktivitas Anak Selama Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki berjalan sesuai dengan RPPH yang telah dirancang sebelumnya. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan skor observasi aktivitas guru yang mengalami peningkatan dari 70,0 pada akhir Siklus I menjadi 90,0 pada akhir Siklus II (atau meningkat sebesar 25,0). Skor observasi aktivitas guru pada akhir Siklus II ini lebih dari indikator keberhasilan, yaitu 75,0. Peningkatan skor observasi aktivitas guru ini dikarenakan guru semakin

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

terampil melaksanakan pembelajaran setelah melakukannya sebanyak enam kali pertemuan.

Peningkatan aktivitas guru selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa pentingnya peran peneliti sebaga pengamat (observer) dalam membantu peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran, karena peningkatan tersebut berkat observasi dan refleksi yang dilakukan bersama-sama pada saat akhir siklus I. Banyaknya temuan dan masukan hasil refleksi pada akhir siklus I digunakan sebagai bahan perbaikan pada siklus II. Dengan demikian, kerjasama antara guru kelas dan peneliti sangat tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi juga dapat ditunjukkan bahwa selama penelitian, terjadi peningkatan skor observasi aktivitas anak, yaitu: dari 70,8 pada akhir Siklus I, menjadi 95,8 pada akhir Siklus II (meningkat sebesar 25,0). Skor observasi aktivitas anak pada akhir Siklus II ini lebih dari indikator keberhasilan penelitian, yaitu 75,0. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan engklek dapat membuat anak lebih aktif, lebih bersemangat dan antusias, serta merasa gembira sehingga tak mengenal lelah. Ini terlihat dari aktivitas anak yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Temuan ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan anak bahwa mereka sangat senang dengan permainan engklek ini.

Hasil ini juga menunjukkan bahwa melalui permainan engklek, anak-anak belajar tentang mengenal aturan, bersosialisasi, bekerja sama, dan disiplin. Awalnya, anak bermain semaunya sendiri, tak menghiraukan aturan

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

yang ada, mereka juga sering mengganggu saat giliran temannya bermain, tapi setelah mereka berkali-kali melakukan permainan engklek, mereka mulai belajar mematuhi aturan, bertingkah laku lebih baik dan menghargai temannya, sehingga permainan menjadi lebih tertib, dan mereka dapat menyelesaikan permainan dengan baik.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui permainan engklek sesuai dengan kajian teori. Cara belajar anak yang paling efektif adalah melalui bermain atau permainan, karena hati anak dalam kondisi yang menyenangkan, dan itu adalah dengan bermain. Hal ini dibuktikan dari jawaban anak-anak saat wawancara dengan peneliti bahwa mereka sangat senang dan menikmati permainan engklek yang mereka lakukan. Selain itu melalui bermain, anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, bekerja sama, disiplin, dan lain-lain.[62]

2. Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A dalam Melompat dengan Satu Kaki melalui Permainan Tradisional Engklek di TK Dharma Wanita Pulorejo Kota Mojokerto

Penelitian tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek di TK Dharma Wanita Pulorejo. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh peneliti bersama kolabolator yang merupakan guru kelas di kelompok A. Peningkatan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki saat Pra Siklus, Siklus I, dan II disajikan dalam Tabel 4.12.

[62] M. Fadlillah, *Buku Ajar: Bermain dan Permainan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), 11.

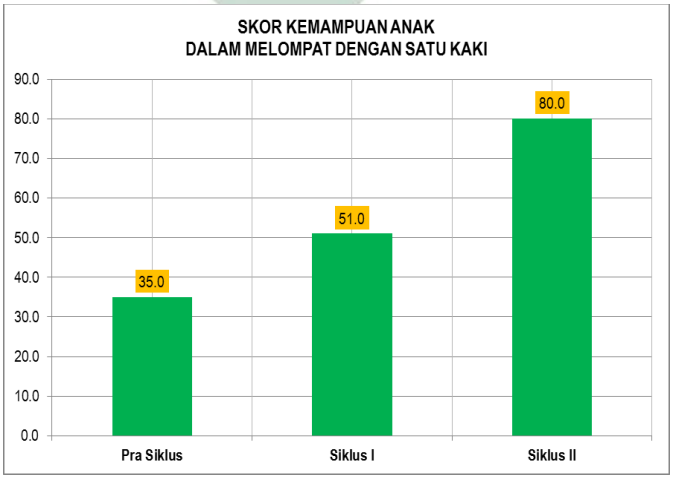
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.12. Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki Saat Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Skor Observasi		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Kemampuan Anak dalam Melompat dengan Satu Kaki	35,0	51,0	80,0
2.	Ketuntasan Belajar secara Klasikal (%)	0,0	52,4	90,5

Berdasarkan isi Tabel 4.12 tersebut dapat dilihat bahwa saat Pra Siklus, skor observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki adalah 35,0 (dalam kriteria mulai berkembang, MB), saat akhir Siklus I adalah 51,0 (dalam kriteria berkembang sesuai harapan, BSH); dan saat akhir Siklus II adalah 80,0 (dalam kriteria berkembang sangat baik, BSB). Maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional engklek, kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki dapat meningkat secara signifikan.

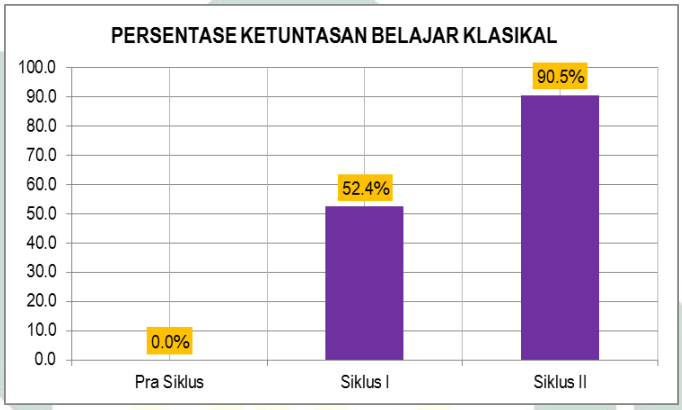
Secara grafis, peningkatan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki saat Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan dalam Gambar 4.5.



Gambar 4.5. Peningkatan Kemampuan Melompat dengan Satu Kaki Saat Pra Siklus, 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

Berdasarkan isi Tabel 4.12 juga terlihat bahwa saat Pra Siklus, ketuntasan belajar secara klasikal adalah 0,0% (tidak ada anak yang tuntas), saat akhir Siklus I adalah 52,4% (11 anak tuntas), dan saat akhir Siklus II adalah 90,5% (19 anak tuntas). Secara grafis, persentase ketuntasan belajar anak secara klasikal dalam penelitian ini disajikan dalam Gambar 4.6.



Gambar 4.6. Histogram Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Saat Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 4.6 tersebut, terlihat bahwa ketuntasan klasikal saat akhir Siklus II adalah 19 anak (atau 90,5%) $\geq$ ketuntasan klasikal indikator keberhasilan penelitian, yaitu 85%. Sehingga penelitian tindakan ini dapat dihentikan, dan penelitian dikatakan telah berhasil.

Metode pembelajaran diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran agar dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat, akan menjadikan proses pembelajaran menjadi terarah, dan pada akhirnya tujuan pembelajaran menjadi mudah tercapai secara optimal. Dengan kata lain, dengan metode pembelajaran yang sesuai, pembelajaran akan dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

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 melalui permainan tradisional engklek ternyata dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki di TK Dharma Wanita Pulorejo. Temuan ini ditunjukkan oleh hasil observasi perkembangan kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki yang mengalami peningkatan, dari mulai Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Saat Pra Siklus, skor rata-rata kemampuan anak kelompok A dalam melompat dengan satu kaki adalah 35,0 (pada kriteria mulai berkembang, MB); saat akhir Siklus I adalah 51,0 (pada kriteria berkembang sesuai harapan, BSH); dan saat akhir Siklus II adalah 80,0 (pada kriteria berkembang sangat baik, BSB). Begitu juga persentase ketuntasan belajar secara klasikal mengalami peningkatan dari 0,0% saat Pra Siklus menjadi 52,4% saat Siklus I, dan 90,5% saat Siklus II.

Peningkatan ini dikarenakan permainan engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang mengandung unsur gerakan melompat dengan satu kaki. Permainan ini dilakukan dengan cara melompat dengan satu kaki. [63] Dalam permainan tradisional engklek terdapat gerakan mengangkat satu kaki dan melompati kotak-kotak yang digambar di atas tanah atau lantai satu demi satu.

Hasil ini juga sesuai dengan wawancara peneliti dengan guru kelompok A yang mengatakan bahwa permainan engklek sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki,

[63] Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2008), 145.

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

karena hampir seluruh gerakan dalam permainan engklek ini adalah engklek (melompat dengan satu kaki). Jadi secara tidak langsung, dalam permainan ini anak memang dilatih untuk melompat dengan satu kaki, sehingga semakin lama mereka akan bisa melakukannya dengan semakin baik. Apalagi hal ini dikemas dalam suatu permainan, tentu akan membuat anak-anak semakin senang melakukannya.

Selain itu, melalui permainan tradisional engklek, anak akan mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerja sama, serta mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.[64]

Hasil penelitian tindakan ini sesuai dan didukung oleh hasil-hasil penelitian terdahulu. Dalam penelitian Darmayeti & Halida (2013) diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B meningkat setelah melakukan permainan tradisional engklek, yaitu sebesar 90%.[65] Begitu juga hasil penelitian Lindawati (2014) yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional engklek berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik kasar lompat satu kaki pada anak usia dini.[66]

---

[64] Yudha M. Saputra, *Modul Mata Kuliah Perkembangan Motorik* (Bandung: Prodi PJKR UPI, 2007), 22.

[65] Busri Endang Darmayeti dan Halida, *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 5-6 Tahun* (Skripsi Prodi PG. PAUD FKIP Universitas Tanjung Pura, Pontianak, 2013), 1.

[66] Desi Anita Lindawati, *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Lompat Satu Kaki di Kelompok A TK Pembina Srengat Blitar* (Skripsi Prodi PG-PAUD, Surabaya, 2014), 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

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional engklek pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kecamatan Pulorejo Kota Mojokerto berjalan dengan baik sesuai RPPH yang telah dirancang. Hal ini ditunjukkan oleh skor observasi aktivitas guru dan anak yang mengalami peningkatan selama penelitian. Skor observasi aktivitas guru meningkat dari 70,0 pada akhir Siklus I menjadi 95,0 pada akhir Siklus II; sedangkan skor observasi aktivitas anak meningkat dari 70,8 pada akhir Siklus I menjadi 95,8 pada akhir Siklus II.
2. Kemampuan melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional engklek pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Kecamatan Pulorejo Kota Mojokerto meningkat secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan saat Pra Siklus, skor observasi kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki adalah 35,0 pada kriteria mulai berkembang (MB) dengan ketuntasan belajar 0,0%; saat akhir Siklus I adalah 51,0 pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan ketuntasan klasikal 52,4%; dan saat akhir Siklus II adalah 80,0 pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan ketuntasan klasikal 90,5%.

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

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka beberapa saran yang bisa disampaikan adalah:

1. Bagi Guru, agar penerapan permainan tradisional engklek dapat berjalan dengan baik, maka saat pembelajaran guru diharapkan untuk: (1) menjelaskan aturan main dan mendemonstrasikannya secara runtut dan lengkap, (2) mengatur dan membimbing anak dengan sungguh-sungguh untuk bermain sesuai aturan main yang telah disepakati, dan (3) memberikan penghargaan pada anak yang dapat menyelesaikan permainan dengan baik.
2. Bagi Sekolah, agar kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki dapat meningkat secara signifikan, maka diharapkan untuk menerapkan permainan tradisional engklek dalam pengembangan motorik kasar anak.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian lain yang terkait dengan peningkatan kemampuan anak kelompok A dalam melompat 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 PUSTAKA

A. Husna M. Tanpa Tahun. *100+ PermainanTradisional Indonesia untuk Ketangkasan dan Keakraban.* Jogyakarta: Andi Offset.

Akhmad Subkhi. 2013. *Pengantar Teori dan Organisasi.* Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.

Ami Rahmawati. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses.

Annisa Gitya Margareta. 2015. *Pengaruh Permainan Engklek terhadap Kemampuan Loncat Anak Usia 4-5 Tahun di TK PKK Semanding dan TK Aisyiyah Pabelan*. Surakarta: Prodi Fisioterapi UMM.

Al Quran Terjemah

Badeni. 2013. *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Bandung: Alfabeta.

Bambang Sujiono, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Busri Endang Darmayeti dan Halida. 2013. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Pontianak: Prodi PG. PAUD FKIP Universitas Tanjung Pura.

D. Wicaksono dan F. Nurhayati. 2013. *Survey Kemampuan Motorik Siswa SD Muhammadiyah Tahun Ajaran 2012/2013*. Jurnal Pendidikan Olah Raga, hlm. 98-103.

David L. Gallahue, & John C. Ozmun. 2006. *Understanding Motor Development : Invant , Children, Adolescent, Adults.* New York: McGrawHill.

Desi Anita Lindawati. 2014. *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Lompat Satu Kaki di Kelompok A TK Pembina Srengat Blitar*. Surabaya: Prodi PG-PAUD.

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

Fina Surya Anggraini. 2016. *Perkembangan Motorik AUD: Teori & Aplikasinya*. Surabaya: Kurnia Group Publishing.

Heri Rahyubi. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens.

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

Isminarti. 2005. Identifikasi Permainan Tradisional Indonesia. *Laporan Hasil Survey*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.

Janice J. Beaty. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Janie J. Beaty. 2014. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini.* Alih Bahasa: Arif Rakhman. Jakarta: Kencana.

John W. Santrock. 2007. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid I,* Alih Bahasa: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga.

K. Eileen Allen, & Lynn R. Martoz. 2010. *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran hingga usia 12 tahun,* Alih Bahasa: Valentino. Jakarta: Indeks.

Kartini Kartono. 2006. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: Alumni.

Keen Achroni. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Jogyakarta: Javalitera.

Kemendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI Nomor 84 Tahun 2014 tentang Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemenkumham.

M. Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

M. S. Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hlm. 9.

Martini Jamaris. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.

Muljo Rahardjo. 2016. *Modul Pelatihan Guru Pembelajar Kelompok Kompetensi J (Kompetensi Pedagogik: Tindakan Reflektif untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran)*. Malang: P4TK/ VEDC – Dirjen GTK Kemdikbud.

Ricahrd Decaprio. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.

Rochiati Wiriaatmadja. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja guru dan Dosen.* Bandung: Rosda Karya.

Robert Kreitner. 2014. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba.

S. Nasution. 2006. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.

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

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman kanak-kanak.* Jakarta: Litera.

Siskandar. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi untuk Anak Usia Dini*. Buletin PAUD Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini "Menu Pembelajaran PAUD, Vol.2 (01).

Siti Aisyah, dkk. 2015. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharto. 2016. *Modul Guru Pembelajar Kelompok Kompetensi J: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: P4TK IPA – Dirjen GTK Kemdikbud.

Suharsimi Arikunto. 2005. *Manajemen Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukirman Dharmamulya. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Syofian Siregar. 2015. *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Yudha M. Saputra. 2007. *Modul Mata Kuliah Perkembangan Motorik*. Bandung: Prodi PJKR UPI.

Yudha M. Saputra & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK.* Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Dirjen Dikti Depdiknas.

Yuliani Nurani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Yuliani Nurani Sujiono. 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.

Zumailatul Mubarihah. 2013. *Pengaruh Permainan Tradisional Angklek terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Kemangi Gresik*. Surabaya: Prodi PG-PAUD Unesa

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