

# vira24

*by vira desiana*

---

**Submission date:** 10-Aug-2023 07:55PM (UTC+1000)

**Submission ID:** 2143907760

**File name:** parafrase\_BAB\_1-5.docx (195.25K)

**Word count:** 13118

**Character count:** 81681



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah masa yang berkembang pesat secara fisik dan psikologis. Dalam Pasal 28 Ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa masa kanak-kanak adalah untuk anak yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Anak memiliki sejumlah karakteristik seperti rasa ingin tahu yang tinggi, perilaku yang unik, suka mencontoh gaya orang lain, kaya imajinasi, suka berjelajah, tidak berkepastian dan kemauan belajar tinggi (Aisyah, 2010). Anak kecil memiliki rasa ingin tahu, hal ini terlihat ketika mereka melihat sesuatu, mereka sering bertanya dan suka mencoba hal baru. Untuk memperoleh pengetahuan diperlukan rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Sebagai seorang anak, dia suka meniru semua yang dilihatnya. Anak tidak hanya mencontoh dalam sikap tetapi juga sebagai aktivitas yang dilakukan oleh orang lain di lingkungannya. Kemudian masa kanak-kanak juga memiliki banyak imajinasi, dan itu sangat membantu dalam mengembangkan kreativitas anak. Anak-anak suka menjelajahi lingkungan mereka melalui coba-coba. Bayi baru lahir juga memiliki emosi yang mudah berubah yang membutuhkan bimbingan untuk dikelola. Pada usia ini anak memiliki kegigihan untuk belajar yang tinggi karena pada usia ini anak mudah mengingat apa yang dilihatnya. Anak adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan

perkembangan yang pesat. Usia anak-anak lebih berharga daripada masa remaja, karena ketika masih muda, kecerdasannya berkembang lebih cepat. Masa remaja memiliki tahapan perkembangannya masing-masing, setiap individu memiliki karakteristiknya masing-masing, sehingga tidak akan pernah ada dua anak yang berperilaku sama. Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang berbeda-beda, antara lain: Bakat dan minat itu berbeda. Fakta yang menunjukkan bahwa setiap anak berbeda adalah: ada yang sangat pintar, ada yang kecerdasan standar dan ada yang kecerdasannya dibawah rata-rata. Selain memiliki sikap yang unik, masa kecilnya memiliki rasa ingin tahu yang besar. Anak juga mudah meniru apa yang dilakukan orang di sekitarnya (Suyadi & Selvi, dalam Khairi, 2018).

Dengan kemampuan belajar yang tinggi, anak sangat perlu ditunjang oleh pendidikan atau sekolah. Pendidikan adalah proses aktif yang bertujuan untuk memperoleh ilmu dan kreativitas. Pasal 1 ayat 4 undang-undang tersebut menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu usaha bagi anak sampai dengan usia 6 tahun yang dibina melalui pendidikan untuk menunjang perkembangan dan pertumbuhan anak. Selain istilah pendidikan anak usia dini, ada juga istilah perkembangan anak usia dini yang merupakan upaya warga dan pemerintah untuk membantu anak berkembang secara maksimal dalam pendidikan, nutrisi, dan kesehatan (Arah PADU, 2003). Semua anak memiliki kemauan kuat untuk mandiri, walaupun mereka membutuhkan bantuan pihak lain (pendidik) untuk mencari bimbingan dan perlindungan (Tirtaraharja & Sulo, 2005). Sesuai yang telah dijelaskan di atas bahwa kemampuan yang dimiliki anak

baru lahir tetapi dalam perkembangannya selalu perlu dirangsang dan dibimbing melalui pendidikan.

Dengan proses pendidikan, anak dapat mengoptimalkan aspek-aspek tertentu dalam perkembangannya. Perkembangan adalah proses peningkatan kematangan psikologis anak. Kematangan yang dialami anak sangat mempengaruhi perkembangannya. Pada masa perkembangan anak usia dini, penting bagi kita untuk mengetahui hal ini karena pertumbuhan anak saat ini akan mempengaruhi perkembangannya pada jenjang selanjutnya. Orang tua dan guru dapat mendukung upaya memaksimalkan pengetahuan tentang perkembangan anak usia dini. Aspek perkembangan anak tercatat dalam Permendikbud 137 Tahun 2014 dalam (Zamrodah, 2022) antarlain aspek nilai agama dan moral, aspek fisik-motorik, aspek kognitif aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosio-emosional dan aspek seni. Pengetahuan tentang perkembangan anak usia dini akan menjadi acuan buat mempersiapkan rangsangan, pendekatan, strategi, desain, perencanaan, sarana atau alat pendidikan yang diperlukan untuk membantu anak berkembang dalam segala aspek sesuai dengan kebutuhannya. .anak-anak seusia mereka.

Aspek yang paling penting untuk perkembangan anak adalah fisik motorik. Perkembangan fisik merupakan pertumbuhan atau perubahan yang terjadi pada tubuh seseorang. Perubahan yang paling nyata adalah perubahan postur tubuh seseorang. Perkembangan motorik adalah perubahan bertahap dalam kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang dicapai melalui interaksi faktor pematangan dan pelatihan atau pengalaman hidup, dapat dilihat melalui perubahan

yang dilakukan. Perkembangan motorik adalah perkembangan kemampuan tubuh untuk mengendalikan gerak melalui koordinasi aktivitas pusat syaraf, syaraf dan otot. Perubahan cepat dalam 4-5 tahun pertama kehidupan setelah lahir. Anak-anak dapat mengontrol gerakan tiba-tiba. Gerakan tersebut mencakup tungkai lebar yang digunakan untuk berjalan, melompat, berlari, berjinjit, berenang, dan lainnya. Setelah usia 5 tahun, perkembangan besar terjadi pada kontrol dan koordinasi yang lebih baik yang melibatkan otot-otot kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan banyak lagi. Perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua, yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar menyertakan otot-otot besar sedangkan keterampilan motorik halus menyertakan otot-otot kecil. Gerakan anak melibatkan otot. Balita lebih aktif/aktif, suka bereksperimen, suka bermain baik permainan yang menuntut fisik maupun permainan yang tidak banyak bergerak (Fitriani & Adawiyah, 2018).

Mahmud (2019) juga menambahkan bahwa motorik kasar merupakan kegiatan yang memerlukan otot-otot besar. Untuk itu, keterampilan motorik kasar anak harus dibiasakan, karena keterampilan motorik kasar dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik halus pada anak dengan maksud kemungkinan meningkatkan aspek keterampilan motorik anak yang lain. Perkembangan anak yang kompleks. Beriringan dengan waktu, anak-anak melakukan berbagai gerakan, memungkinkan laju perkembangan otot besar mereka meningkat secara dramatis. Demikian juga perkembangan fisik motorik

halus dan kasar, pada usia 4-5 tahun perkembangan ini lebih lengkap dan cepat. Tangan, lengan, dan tubuh dapat bergerak dengan koordinasi yang lebih baik daripada mata (Reefani, 2016).

Masalah yang muncul pada Kelompok A TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2022/2023 yakni kemampuan mengkoordinasi gerak tubuh, ketangkasan dan kelincahan anak masih kurang yang bersangkutan dengan kemampuan motorik kasar. Ada 15 anak yang belum mampu melakukan kegiatan seperti loncat dengan satu kaki tanpa terjatuh, meloncat dengan satu kaki secara bergantian (kanan dan kiri), berlari lurus dengan membawa benda (misalnya batu, bola, botol), melewati papan titian tanpa terjatuh, sembari melempar dan menangkap bola, dan bermain APE yang terdapat di halaman sekolah. Keaktifan anak di kegiatan pembelajaran motorik kasar juga masih kurang.

Kurangnya kemampuan motorik kasar anak-anak di Kelompok A tersebut disebabkan oleh kurangnya stimulasi yang diberikan kepada anak, sehingga banyak anak yang kemampuan motorik kasarnya kurang berkembang. Selain itu, terdapat pula tuntutan dari para orangtua untuk lebih mengembangkan kemampuan calistung (membaca, menulis dan berhitung) anak. Dengan demikian kemampuan motorik kasar tidak diprioritaskan, meskipun ada beberapa gerakan yang diajarkan kepada anak, misalnya melompat, berdiri dengan satu kaki, melempar dan menangkap bola. Pengembangan kemampuan motorik kasar melalui permainan jarang dilakukan oleh guru, terutama permainan tradisional. Masih banyak

95 permainan tradisional yang belum dikenalkan kepada anak sehingga anak banyak yang tidak mengetahui berbagai 49 permainan tradisional yang dulu banyak dilakukan oleh anak-anak seusianya.

Bermain adalah hak setiap anak untuk mendapatkan kesenangan yang harus dimiliki oleh 4 anak-anak. Kegiatan bermain ialah suatu hal yang penting dalam perkembangan individunya. Bermain bagi anak bukan sekedar waktu, melainkan alat untuk belajar anak. Setiap bentuk permainan atau cara berubah peran pada 58 anak usia dini mengandung nilai positif untuk semua aspek perkembangan 4 anak. Dalam bermain anak mendapat kesempatan untuk mengekspresikan apa yang sedang anak rasakan dan ia pikirkan. Menurut Singer dalam (Ardini & Lestarinigrum, 2018) mengungkapkan bahwa, bermain dapat digunakan oleh anak untuk mengeksplor dunianya, meningkatkan kompetensi dalam mengatasi kesehariannya dan dapat membuat anak lebih kreatif. Dengan bercanda gurau anak mendapatkan kemampuan untuk memahami konsep dengan sendirinya, tanpa harus dipaksa. Menurut Manajemen & Islam) 2017), bermain merupakan cara belajar untuk mengenal lingkungan 29 dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini. Melalui bermain, anak dapat memenuhi semua aspek perkembangan yaitu kognitif, sosial, emosi, fisik motorik, nilai agama dan moral, seni dan bahasa. Bermain mempunyai nilai yang penting bagi perkembangan 29 anak. Bermain juga bermanfaat untuk memunculkan kreativitas, mencerdaskan otak, mengatasi permasalahan sehari-hari, melatih empati dan mengasah panca indra. 40 Belajar sambil bermain merupakan salah satu metode pembelajaran yang kreatif, inovatif



dan bermanfaat untuk meningkatkan interaksi anak serta menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dengan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik untuk meningkatkan kemampuan anak, kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media yang digunakan dalam bermain.

Permainan Bathok Jangkungan adalah permainan yang dimodifikasi dari dua permainan tradisional yaitu permainan bakiak dan egrang. Permainan bakiak merupakan sepasang sandal panjang terbuat dari kayu. Untuk memainkannya, perlu 3-4 orang pada sepasang bakiak. Nantinya mereka bersama-sama melangkah ke garis finish. Sedangkan permainan egrang adalah permainan yang membutuhkan keseimbangan tubuh ketika memainkannya. Egrang tercipta dari dua batang bambu atau kayu sepanjang kurang lebih 2,5 meter. Pemain berdiri di atas bambu untuk menjaga keseimbangan agar tidak jatuh. Pemain yang bisa sampai ke garis finish pertama kali tanpa jatuh, akan menjadi pemenang (Murtafiatun, dalam Okwita & Sari, 2019). Dari kedua permainan di atas, penulis memodifikasi menjadi permainan Bathok Jangkungan. Permainan ini menggunakan tempurung kelapa yang dihias dengan gambar telapak kaki untuk dijadikan alas untuk berjalan dan diberi pengikat tali panjang sebagai pegangan untuk menjaga keseimbangan ketika berjalan dan melompat.

Permainan Bathok Jangkungan ini adalah permainan yang menarik dan dipandang tepat buat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Dengan bermain Bathok Jangkungan, anak akan melatih kemampuan otot-

otot besarnya melalui gerakan melompat dan berjalan cepat dengan menjaga keseimbangan antara otot tangan dengan otot kaki, agar ketika melompat atau berjalan cepat, Bathok Jangkungan tidak lepas. Kinerja otot tangan dalam memegang tali juga berkaitan erat dengan kinerja otot kaki ketika melompat atau berjalan cepat. Otot-otot kaki terutama bagian jari jempol kaki digunakan untuk menjapit tali pada permainan Bathok Jangkungan yang digunakan untuk melangkah dan melompat. Akankah belajar via permainan Bathok Jangkungan ini terjamin bisa <sup>1</sup> mengembangkan kemampuan motorik kasar pada siwa-siwi di Kelompok A TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun ajaran 2022/2023 Pembahasan <sup>1</sup> inilah yang menarik penulis dan akan coba dijawab melalui penelitian ini.

## <sup>9</sup> B. Identifikasi Masalah

Berkaitan dengan penjelasan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah rendahnya ketangkasan <sup>1</sup> motorik kasar pada anak-anak di Kelompok A TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2022/2023. Banyak <sup>7</sup> anak yang belum dapat melakukan kegiatan seperti melompat menggunakan satu kaki tanpa terjatuh, melompat dengan satu kaki secara bergantian (kanan dan kiri), berlari lurus dengan membawa benda (misalnya batu, bola, botol), melewati papan titian tanpa terjatuh, serta melempar dan menangkap bola, dan bermain APE luar. Keaktifan

anak dalam kegiatan pembelajaran motorik kasar juga masih kurang. Kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak-anak di Kelompok A tersebut disebabkan oleh kurangnya stimulasi yang diberikan kepada anak, sehingga banyak anak yang kemampuan motorik kasarnya kurang berkembang. Selain itu, terdapat pula tuntutan dari para orangtua untuk lebih mengembangkan kemampuan calistung (membaca, menulis dan berhitung) anak. Dengan demikian kemampuan motorik kasar tidak diprioritaskan, meskipun ada beberapa gerakan yang diajarkan kepada anak, misalnya melompat, berdiri dengan satu kaki, melempar dan menangkap bola. Pengembangan kemampuan motorik kasar melalui permainan jarang dilakukan oleh guru, terutama permainan tradisional. Permainan tradisional belum dikenal oleh anak sehingga anak banyak yang tidak mengetahui berbagai permainan tradisional yang dulu banyak dilakukan oleh anak-anak seusianya.

### C. Pembatasan Masalah

Penulis melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, hanya akan membahas tentang pengembangan kecakapan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan pada anak-anak di Kelompok A TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun ajaran 2022/2023.

#### A. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Dapatkah pembelajaran melalui bermain Jangkungan Bathok

mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok A TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2022/2023”

Metode pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran melalui permainan Bathok jangkungan. Dengan cara ini diharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

Indeks keberhasilan yang dicapai dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik kasar anak setelah mengikuti pembelajaran melalui permainan Bathok jangkungan.

#### **E. Tujuan penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan di Kelompok A TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun ajaran 2022/2023 melalui pembelajaran dengan permainan Bathok Jangkungan.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan secara teoritis: untuk memberi kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan anak usia dini tentang pentingnya kemampuan motorik kasar dan cara meningkatkannya pada anak usia dini.

2. Kegunaan secara praktis :
- a. Bagi guru, dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang tepat dan efektif dalam meningkatkan kecakapan motorik kasar pada anak usia dini.
  - b. Bagi lembaga/TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk, dapat memberikan masukan bagi lembaga dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran yang dapat pula meningkatkan mutu lembaga.
  - c. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi terutama tentang pengembangan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini atau berusia 4-6 tahun melalui permainan tradisional.
  - d. Bagi lembaga PAUD yang lainnya, dapat sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan motorik melalui permainan tradisional.

### **G. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan yang disusun dalam penelitian ini berbunyi: “Pembelajaran melalui permainan Bathok Jangkungan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak-anak di Kelompok A TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun ajaran 2022/2023”.

## KAJIAN PUSTAKA

## A. Kajian Teori

## 1. Fisik Motorik

## a. Pengertian Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik memiliki peranan yang sama penting dengan aspek perkembangan yang lain seperti kognitif, sosial-emosional, literasi, nilai agama moral dan seni. Perkembangan motorik dapat menjadi tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak. Hal ini disebabkan karena perkembangan fisik motorik dapat diamati dengan mudah melalui anggota tubuh, seperti perubahan ukuran tubuh pada anak. Papilla (dalam Fitriani & Adawiyah, 2018), Pertumbuhan dan perkembangan fisik mengikuti prinsip kepala dan dekat. Menurut prinsip cephalocaudal, perkembangan adalah dari atas ke bawah, karena otak berkembang pesat sebelum lahir, kepala bayi merupakan disproporsi yang besar. Menurut prinsip pertumbuhan dan perkembangan gerak dari dalam ke luar (bagian tengah tubuh menghadap ke luar), di dalam rahim, kepala dan badan berkembang pertama lengan dan tungkai, kemudian tangan dan kaki, jari tangan dan kaki. . Tungkai terus tumbuh lebih besar dari lengan dan kaki pada masa bayi.

<sup>6</sup> Pertumbuhan dan perkembangan fisik mengikuti prinsip terlentang dan tertutup. Menurut prinsip cephalocaudal, perkembangannya dari atas ke bawah, karena otak berkembang pesat sebelum lahir, kepala bayi adalah disproporsi yang besar. Sesuai dengan prinsip tumbuh kembang gerak <sup>18</sup> dari dalam ke luar (bagian tengah tubuh menghadap ke luar), saat dalam kandungan, kepala dan badan berkembang terlebih dahulu tangan dan kaki, kemudian tangan dan kaki, kaki, jari tangan dan kaki. Tungkai terus tumbuh lebih besar dari lengan dan kaki pada masa bayi.

Menurut Sukamti (dalam Saripudin, 2019) <sup>9</sup> perkembangan motorik adalah suatu proses kematangan gerakan yang langsung melibatkan otot besar maupun otot kecil untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Pengertian yang sejenis juga dikemukakan oleh B. Suhartini dan Sumarjo (dalam Saripudin, 2019) <sup>10</sup> bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik anak diketahui dengan adanya macam-macam keterampilan motorik yang sama pada anak-anak seusianya.

<sup>24</sup> Gallahue (dalam Saripudin, 2019) mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan sistem kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan ketika seseorang melakukan aktivitas olahraga. <sup>5</sup> Gallahue juga membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori yaitu: Kemampuan Lokomotor adalah kemampuan yang

digunakan untuk memerintahkan anggota tubuh dari suatu tempat ke tempat lain. Seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur. Kemampuan Non Lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak ditempat. Kemampuan Manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan ketika anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki seperti memukul, menendang, melempar, menangkap objek dan menggiring bola.

Menurut Santrock (dalam Fitriani & Adawiyah, 2018) keterampilan motorik kasar anak pada usia 3 tahun merupakan gerakan-gerakan sederhana, seperti meloncat, melompat, dan berlari. Hal ini dilakukan secara bolak balik oleh anak karena anak senang melakukan aktivitas tersebut. Anak merasa cukup bangga menunjukkan kemampuannya di depan orang lain meskipun hanya berlari dan melompat. Pada usia 4 tahun, anak masih menyenangi jenis kegiatan yang sama, namun lebih berani, mereka dapat merangkak rendah, naik turun tangga dengan cara lama, yaitu anak sering kali menapakkan kaki di setiap langkah. Anak usia 5 tahun menyukai petualangan karena mereka bisa berlari cepat bersama. Sedangkan pada motorik halus anak pada usia 3 tahun, anak menunjukkan kemampuan yang lebih dewasa dalam menemukan dan memanipulasi sesuatu dibandingkan saat masih kecil. Walaupun untuk sementara ia dapat menggenggam benda apapun dengan ibu jari dan jari telunjuknya, namun ia masih kikuk dengan benda tersebut. begitu juga anak Dimungkinkan untuk membangun menara



<sup>11</sup> kubik yang sangat tinggi, tetapi tidak dalam garis lurus. Saat bermain dengan teka-teki gambar, anak-anak seringkali cenderung kasar saat meletakkan kepingan, bahkan saat mereka mengenali posisi yang benar, namun penempatan kepingan tersebut tidak terlalu akurat. Anak itu sering mencoba menekan potongan itu ke tempatnya atau memukulnya dengan keras.

<sup>79</sup> Latihan terhadap Keterampilan motorik kasar dan halus harus dipraktikkan untuk meningkatkan penguasaan gerak anggota tubuh secara efektif, termasuk kegiatan yang melatih koordinasi mata tangan, yang juga dapat dipraktikkan, <sup>19</sup> melatih konsentrasi, koordinasi panca indera dan anggota gerak, melatih percaya diri, keseimbangan tubuh, keberanian, kelenturan, dan kekuatan otot, serta kesiapan berolahraga untuk aktif (Kusumaningtyas, 2016).

### **Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini**

<sup>3</sup> Perkembangan fisik-motorik anak usia 4-5 tahun telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Pada Bab III terkait “Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak” yang akan dijabarkan sebagai berikut: Pasal 7, berbunyi:

- 1) Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu.
- 2) Pertumbuhan anak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan penambahan berat dan tinggi badan yang mencerminkan kondisi

kesehatan dan gizi yang mengacu pada panduan pertumbuhan anak dan dipantau menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Kementerian Kesehatan yang meliputi Kartu Menuju Sehat (KMS), Tabel BB/TB, dan alat ukur lingkaran kepala.

- 3) Perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni.
- 4) Perkembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif.
- 5) Pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal membutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa serta akses layanan PAUD yang bermutu.

Pasal 8, berbunyi: Pentahapan usia dalam STPPA terdiri dari:

- 1) Tahap usia lahir -2 tahun, terdiri atas kelompok usia: Lahir -3 bulan, 3-6 bulan, 6 -9 bulan, 9 -12 bulan, 12 -18 bulan, 18 -24 bulan;
- 2) Tahap usia 2 -4 tahun, terdiri atas kelompok usia: 2 -3 tahun dan 3 -4 tahun; dan
- 3) Tahap usia 4 -6 tahun, terdiri atas kelompok usia: 4 -5 tahun dan 5 -6 tahun

11 Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar menggunakan otot-otot besar dan motorik halus menggunakan otot-otot kecil. Gerakan yang dilakukan oleh anak-anak 2 cenderung aktif/lebih senang bergerak atau beraktifitas, melakukan praktik atau bereksperimen, anak lebih senang bermain walaupun membutuhkan tenaga ekstra atau menggunakan sedikit tenaga. 42 Sedikit ataupun banyak gerakan yang dilakukan tetap melibatkan otot, sehingga perkembangan motorik sangat menunjang aspek perkembangan yang lain. Kegiatan dalam motorik kasar menggunakan otot besar seperti : melompat, berlari, melempar, dan gerakan lainnya. 25 kegiatan motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata seperti menggambar, menulis, menggunting. Semakin banyak gerakan motorik halus dapat membuat anak berkreasi seperti menggunting kertas dengan hasil yang lurus, menggambar bermakna dan bisa mewarnai dengan rapi, menjahit, menganyam, dan sebagainya (Fitriani & Adawiyah, 2018).

## 33 2. Motorik Kasar

### a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik ialah suatu aktivitas yang dilakukan melalui tindakan, 14 sedangkan perkembangan motorik dapat dijuduli sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh pada seseorang (Yuliansih, 2015). Pada dasarnya, perkembangan motorik berkembang beriringan

dengan kematangan saraf, otot atau kemampuan kognitifnya (Damayanti & Nurjannah, 2016). Perkembangan motorik ini berkembang beririsan dengan kematangan saraf dan otot. Sehingga, setiap gerakan yang dilakukan secara sederhana mendapatkan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang terkontrol oleh otak manusia. Keterampilan motorik terbagi menjadi dua bagian, yaitu: 1) keterampilan motorik kasar; 2) keterampilan motorik halus (Desmita, 2013).

Sujio (dalam Rahayu & Khsanah, 2017) menyuarakan bahwa motorik kasar merupakan keterampilan nyata yang memerlukan koordinasi sebagian besar anggota tubuh anak. Keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar seperti lengan, kaki, dan semua anggota tubuh anak. Perkembangan motorik kasar pada anak lebih dulu berkembang dari pada motorik halusya, andaikata anak lebih mudah menangkap barang besar dari pada barang kecil. Lantaran anak belum mahir mengontrol gerakan jari pada motorik halusya sama halnya dengan memegang pensil, cat warna, menggunting, dll. Motorik kasar tertumbuh ketika anak mulai memiliki gerakan yang terkoordinasi dan seimbang seperti orang dewasa. Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar anggota tubuh anak. Oleh karena itu, anak seringkali membutuhkan lebih banyak energi karena diangkat oleh otot yang lebih besar.

Guna memaksimalkan motorik kasar pada anak dapat dilakukan dengan cara melatih anak untuk melompat, berlari cepat, memeras kertas,

bersiul, membuat ekspresi raut wajah senang, sedih, gembira, berdiri berjinjit, berdiri menggunakan satu kaki, berjalan dipapan titian dan sebagainya (Sujiono, 2005). Motorik kasar melibatkan kerja otot-otot tangan, kaki, dan semua anggota tubuh pada anak-anak. Kemampuan motorik setiap anak sangat bersebrangan tergantung dengan banyaknya gerakan yang dilakukan atau dipahami. sebagaimana penjelasan tersebut, kemampuan motorik kasar sangat sepadan dengan kesegaran jasmani. Sesuai dengan pendapat Depdiknas (2008) bahwa perkembangan fisik motorik anak merupakan perkembangan dan unsur kematangan pada pengendalian gerak tubuh seseorang anak, keterampilan dan kontrol motorik.

Pada aspek perkembangan anak usia dini Fisik Motorik merupakan aspek penting untuk di kelankan kepada anak. Perkembangan Fisik Motorik merupakan gerak tubuh yang meliputi gerak internal yang tidak terlihat (*motor*) yaitu gerakan yang menstimulus indera penyampaian oleh susunan syaraf sensori ke otak. Fisik motorik dapat dibedakan menjadi dua antara lain kemampuan motorik halus dan kemampuan motorik kasar. Fisik Motorik Halus lebih menggunakan otot kecil seperti : meremas, memegang, menggunting dll. Sedangkan Fisik Motorik Kasar lebih menggunakan otot-otot kasar seperti : melempar, melompat, menendang, dll. (Reswari, 2022). kemampuan motorik kasar adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh kekuatan otot besar. Sehingga motorik kasar perlu di latih dan dikembangkan, pada kemampuan ini dapat mempengaruhi perkembangan

motorik halusnya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak secara keseluruhan. Dengan seiring waktu berjalan anak melakukan gerakan yang menggunakan kekuatan otot besar, maka tingkat perkembangannya tumbuh dengan pesat. Dengan ini perkembangan pada kemampuan motorik halus dan kasar pada anak semakin meningkat dan mengalami perubahan. Ketika anak berusia 4-5 Tahun penyerasian tangan, dan anggota tubuh dapat digerakkan di bawah koordinasi mata (Reefani, 2013).

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar**

Terwujudnya suatu kemungkinan dinilai dipengaruhi oleh banyak faktor. Evaluasi beberapa variasi yang mempengaruhi pola perkembangan fisik motorik anak. Menurut Depdiknas (2008), perkembangan motorik sangat mempengaruhi gizi, status kesehatan dan gerak anak pada setiap periode perkembangan. Tahapan perkembangan motorik anak prasekolah dapat disebut sebagai tahap persepsi bicara, asosiasi dan tahap otomasi. Diah (dalam Rahmatia, 2008) mengemukakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak menunjukkan bahwa perkembangan fisik pada Anak-anak dipengaruhi oleh faktor genetik, antara lain: gangguan seksual, gizi, kesehatan, sosial, ekonomi dan emosional. Menurut Sujiono (2007), ada sejumlah faktor yang mengetahui perkembangan keterampilan motorik, diantaranya adalah faktor lingkungan. Oleh karena itu diartikan bahwa faktor keterampilan sering mempengaruhi

gerakan tertentu, faktor yang diungkapkan dapat berupa ukuran badan, perkembangan fisik, kekuatan dan berat otot, tubuh serta sistem saraf.

Sugianto dan Sujarwo (dalam Saripudin, 2019) menyatakan bahwa ada 9 hal yang dapat berpengaruh pada Perkembangan fisik anak sejak lahir meliputi genetika, pengaruh nutrisi, perbedaan etnis, pengaruh musim dan iklim, efek penyakit, pengaruh psikososial yang berlebihan, efek urbanisasi, efek 'terlalu banyak keluarga dan status sosial ekonomi, dan tren mobilitas. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak adalah faktor belajar, dalam hal ini proses belajar harus diciptakan dengan melakukan tahapan yang dijelaskan oleh teori belajar yang telah ditegaskan. dan dipilih berdasarkan nilai utilitasnya.

### 3. Permainan Tradisional

#### a. Pengertian Permainan Tradisional

Wahyuningsih (dalam Pratiwi & Kristanto, 2015) mengatakan maka permainan tradisional adalah permainan yang telah dikerjakan oleh masyarakat setempat secara turun-temurun. Permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari aklimatisasi budaya lokal tanpa kita sadari bahwa permainan ini banyak mengandung nilai pendidikan. Selain memiliki nilai pendidikan, permainan tradisional juga dapat digunakan untuk membuat seseorang senang ketika memainkannya. Permainan tradisional biasanya dimainkan secara berkelompok atau berpasangan dengan minimal 2

orang atau lebih. Rahmawati (dalam Rahayu & Khsanah, 2017) berpendapat bahwa permainan tradisional anak merupakan kegiatan yang dapat melibatkan siapa saja, walaupun memakai alat dan bahan yang sederhana, melainkan anak senang bermain bersama teman. Dari sumber di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan kreatif yang dilakukan oleh masyarakat sejak dahulu kala secara turun-temurun dan merupakan hasil alih budaya asli secara berkelompok atau berpasangan. asalkan minimal 2 orang menggunakan alat tersebut.

Permainan yaitu sesuatu hal yang menyenangkan terdapat suatu kesepakatan ataupun aturan bermain. Menurut Ruswandi (dalam Ardini & Lestarinigrum, 2018) permainan merupakan sebuah bentuk kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar pada seseorang yang melakukan. Dari penjelasan tersebut permainan adalah kegiatan yang ada aturan-aturan bermain dan dapat memberikan pengalaman secara langsung pada pelakunya, pengalaman yang dimaksud dapat pengalaman belajar maupun bersosial. Permainan tradisional ialah salah satu tinggala secara turun-temurun yang memiliki arti simbolik di balik gerakan, ucapan, maupun bahan yang digunakan saat bermain. Permainan tradisional juga di kenal dengan permainan anak-anak yang menggunakan bahan atau alat sederhana. Setara dengan budaya kehidupan masyarakat. Dalam permainan tradisional mempunyai tujuan untuk menyenangkan diri sendiri maupun orang lain, dan digunakan untuk sarana komunikasi (Mulyana & Lengkana, 2019).



## **b. Ciri-ciri Permainan Tradisional**

Permainan tradisional menurut Akbari et al. (2009) merupakan model permainan anak yang berbentuk sederhanayang diwariskan secara turun-temurun dan banyak tipenya. Ciri khas permainan tradisional adalah sudah ada sejak lama, belum ditemukan asal muasalnya, siapa yang menciptakannya dan dari mana asalnya. Permainan tradisional adalah kegiatan yang digerakkan oleh permainan yang diwariskan oleh anak-anak dari generasi sebelumnya, dengan tujuan mencapai kebahagiaan Menurut Muliawan (dalam Puspitasari, 2016), perbedaan permainan zaman sekarang dengan permainan tradisional adalah pada zaman dulu, permainan tradisional bukan sekedar latihan. mengembangkan otak, emosional, emosional tetapi juga melatih kemampuan keseimbangan, kelincahan tubuh. Perbedaan permainan tradisional dengan permainan modern adalah banyak permainan modern yang dirancang untuk melatih kemampuan kognitif anak. Sesungguhnya yang disebut dengan faktor pendidikan yang sempurna itu sekurang-kurangnya harus mencakup 5 unsur,yaitu: motorik (gerakan tubuh), afektif (perasaan), kognitif (kecerdasan), mental (pengertian) dan keseimbangan (kesempurnaan hidup).

### **Manfaat Permainan Tradisional**

Di era perkembangan yang semakin berkembang, teknologi semakin canggih, budaya semakin berubah. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tetapi juga pada kebiasaan bermain anak. Proses dan

permainan anak berkembang dari hari ke hari (Rahayu & Khasanah, 2013). Di zaman milenial ini, banyak anak yang lebih memilih bermain game di gawai mereka daripada bermain dengan teman sebayanya. Anak-anak zaman sekarang kurang mengenal permainan tradisional, bahkan sebagian anak belum mengenal permainan tradisional. Perubahan ini merupakan gerakan struktural yang berkaitan dengan perubahan waktu dan globalisasi. Hal ini membuat banyak anak yang masih asing dengan permainan tradisional yang sebenarnya merupakan salah satu cara bagi anak usia prasekolah dan usia sekolah untuk melatih kemampuan motorik dan kognitif. Bermain merupakan ciri khas masa kanak-kanak, anak akan merasa senang dan bebas mengekspresikan diri saat bermain (Wijayanti, 2018). Ada berbagai macam permainan yang bisa dimainkan oleh anak, salah satunya adalah permainan rakyat atau permainan tradisional. Permainan tradisional saat ini menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi. Dengan perubahan zaman yang modern ini banyak alat teknologi yang semakin canggih menyebabkan permainan tradisional yang sudah ditinggalkan. Permainan tradisional saat ini terancam punah bahkan mungkin sudah tidak ada.

Permainan tradisional memiliki kekayaan tersendiri dibandingkan permainan modern yang sekarang sedang marak-maraknya. Selain menjadi ciri khas budaya dan melestarikan nilai-nilai luhur di dalamnya, permainan tradisional tetap dipilih di beberapa kalangan masyarakat khususnya anak-

anak yang membutuhkan permainan yang dapat mengeksplor kebutuhan mereka. Permainan tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat yang hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaannya. Menurut Rahmawati (dalam Puspitasari, 2016) permainan tradisional dapat memberikan berbagai manfaat, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional dibuat secara langsung oleh pemainnya, sebelum permainan dilakukan. Mereka menggunakan barang-barang, yang ada di sekitar tempat bermain. Hal seperti ini mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan. Selain membuat alat permainan tradisional, mereka juga kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.
- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap ketika bermain, anak-anak akan berekspresi sehingga anak bisa meluapkan emosinya. Mereka dapat berteriak, tertawa bersama-sama, dan bergerak.
- 3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak (*Multiple Intelligences*).

#### **4. Permainan Bathok Jangkungan**

##### **a. Pengertian Permainan Bathok Jangkungan**

Permainan Bathok Jangkungan merupakan permainan tradisional yang terbuat dari bathok kelapa, yang digunakan sebagai alas atau bisa disebut seperti sandal. Jangkungan merupakan nama lain dari permainan Egrang,

yang biasanya terbuat dari bambu. Egrang merupakan permainan tradisional yang dikenal luas di berbagai penjuru Nusantara, termasuk Malaysia. Bermain egrang membutuhkan ketangkasan dan keseimbangan tubuh saat mengendarainya. Panggungnya terdiri dari 2 batang bambu atau kayu dengan panjang sekitar 2,5 meter. Pemain berdiri di atasnya untuk menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh. Pemain yang finis lebih dulu tanpa terjatuh akan menjadi pemenangnya (Murtafiatun dalam Okwita & Sari, 2019).

Permainan Bathok Jangkungan ini merupakan modifikasi dari permainan Egrang. Permainan ini seperti permainan Egrang namun yang membedakan adalah permainan Bathok Jangkungan tidak menggunakan bambu melainkan terbuat dari bathok kelapa yang dibelah menjadi dua bagian dan diberi tali di bagian tengah supaya memudahkan untuk digerakkan (mirip seperti sandal). Dalam permainan Bathok Jangkungan ini, di bagian permukaan bathok kelapa yang digunakan diberi gambar telapak kaki, supaya terkesan seperti sandal yang digunakan sebagai alas ketika berjalan. Permainan Bathok Jangkungan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok secara bergantian.

#### **b. Peralatan yang Dibutuhkan untuk Permainan Bathok Jangkungan**

Peralatan yang dibutuhkan untuk bermain Bathok Jangkungan antara lain:

- 1) Bathok kelapa yang dibuat menyerupai alas kaki / bakiak dan diwarnai

2) Tali tambang marlon atau tali Pramuka

3) Alas banner sebagai tintangan berjalan

### c. Tata Cara Bermain Bathok Jangkungan untuk Pembelajaran

82

#### **Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

Permainan Bathok Jangkungan dapat dimainkan oleh anak-anak mulai dengan rentang usia 4 tahun, bermain secara individu atau bergantian dan dimainkan dengan cara berjalan pelan, berjalan zig-zag atau berjalan cepat. Dalam permainan Bathok Jangkungan ini terdapat beberapa rintangan atau pilihan saat bermain. Ada tiga macam rintangan antara lain: 1) Berjalan pelan dan melompat di dalam garis putus-putus, 2) Berjalan zig-zag di dalam garis miring, dan 3) Berjalan cepat di dalam garis lurus. Permainan Bathok Jangkungan dapat diterapkan dalam pembelajaran di PAUD termasuk untuk melatih kemampuan motorik kasar pada anak. Saat bermain Bathok Jangkungan, anak dapat melatih keseimbangannya ketika berdiri di atas bathok. Anak juga mengasah fungsi otot-otot besarnya saat berjalan zig-zag dan berjalan cepat menggunakan bathok. Dengan menggunakan kemampuan otot-otot kaki sebagai tumpuan berjalan dan menjaga keseimbangan, maka perkembangan motorik kasar pada anak akan terlatih dan berkembang lebih baik. Anak usia dini akan senang dan tidak mudah bosan jika dikenalkan dengan permainan-permainan yang belum pernah mereka ketahui seperti permainan Bathok Jangkungan ini.

#### d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bathok Jangkungan

##### 1) Kelebihan Permainan Bathok Jangkungan

Kelebihan dari permainan Bathok Jangkungan ialah terbuat dari bahan yang mudah didapatkan, harga terjangkau dan bahan awet. Permainan ini dapat digunakan untuk mengasah kemampuan motorik pada anak, khususnya pada kemampuan motorik kasar. Permainan ini juga bisa digunakan untuk di dalam maupun di luar kelas Sedangkan

##### 2) Kekurangan Permainan Bathok Jangkungan

Kekurangan dari permainan Bathok Jangkungan ialah tidak bisa digunakan secara berkelompok, resiko bahan akan mudah pecah jika terkena benda yang lebih kuat dari Bathok.

#### B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Sebelum penyelidikan ini dilakukan, terdapat beberapa penyelidikan yang berkaitan dengan topik ini. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri Pulansari pada tahun 2013 berjudul “Pemanfaatan Permainan Tradisional Jalan Egrang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Kelompok B Dharma Wanita Persatuan Driyorejo Ii Gresik”. Hasil Pencarian: Siklus I memperoleh 80%; 2. Fase 2 mendapat 85%. Dengan demikian, tindakan para peneliti untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak telah membuahkan hasil.

Penelitian lain dilakukan oleh Maria Hidayati pada tahun 2013 dengan judul “Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan bermain bakiak”. Hasil

pencariannya adalah: 1. Pada siklus I mencapai 80%; 2. Pada siklus 2 mencapai 85%.  
88  
Sehingga tindakan dalam penelitian untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak berhasil.

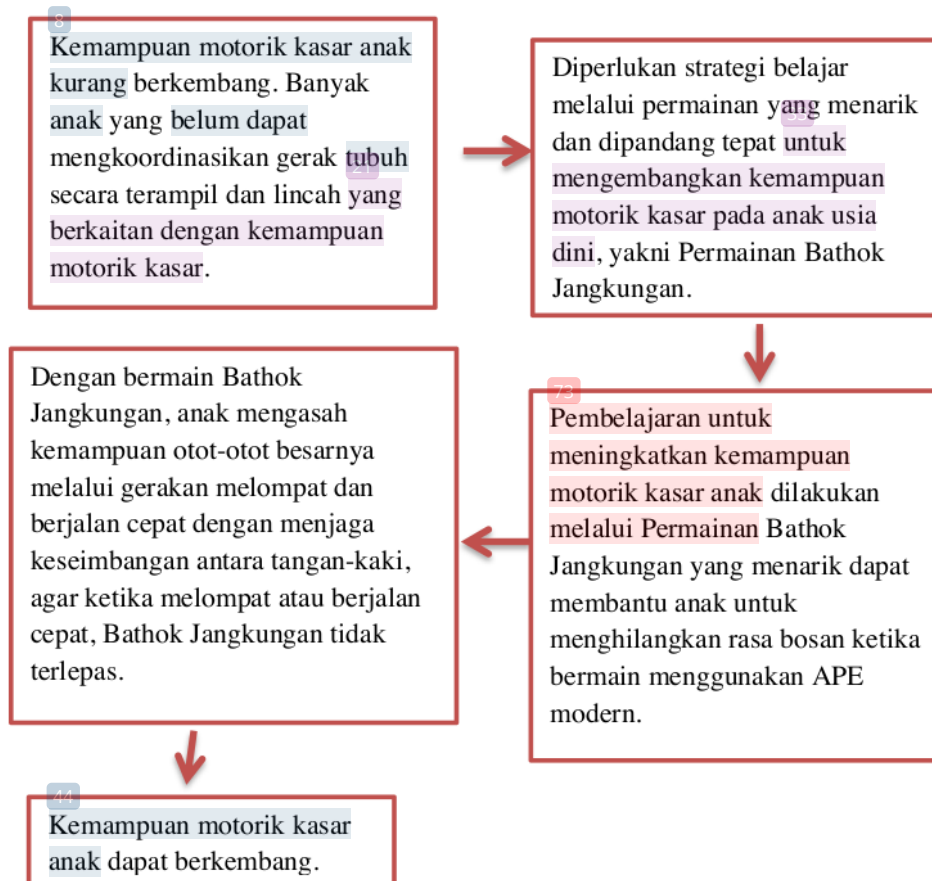
76  
Kajian-kajian tersebut hampir sama dengan penelitian yang akan penulis lakukan, khususnya tentang perkembangan motorik kasar, hanya berbeda pada jenis permainan yang digunakan. Penelitian diatas menggunakan game Shell Stilts and Clogs, sedangkan penelitian penulis menggunakan game Bathok Stilts.

### C. Kerangka Berpikir

21  
Bermain merupakan cara belajar untuk mengenal lingkungan dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini. Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dengan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik untuk meningkatkan kemampuan anak, kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media yang digunakan dalam bermain. Permainan Bathok Jangkungan ini adalah permainan yang menarik dan dipandang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. 39  
22  
33  
Permainan Bathok Jangkungan dapat membantu anak untuk menghilangkan rasa bosan ketika bermain menggunakan media APE yang modern. Dengan bermain Bathok Jangkungan, anak akan melatih kemampuan otot-otot besarnya melalui gerakan melompat dan berjalan cepat dengan menjaga keseimbangan antara otot tangan dengan otot kaki, agar ketika melompat atau berjalan cepat, Bathok Jangkungan tidak lepas. Kinerja otot tangan dalam memegang tali juga berkaitan erat dengan kinerja otot kaki ketika melompat atau berjalan cepat. Otot-otot kaki

terutama bagian jari jempol kaki digunakan untuk menjapit tali pada permainan Bathok Jangkungan yang digunakan untuk melangkah dan melompat.





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

## BAB III

### **METODE PENELITIAN**

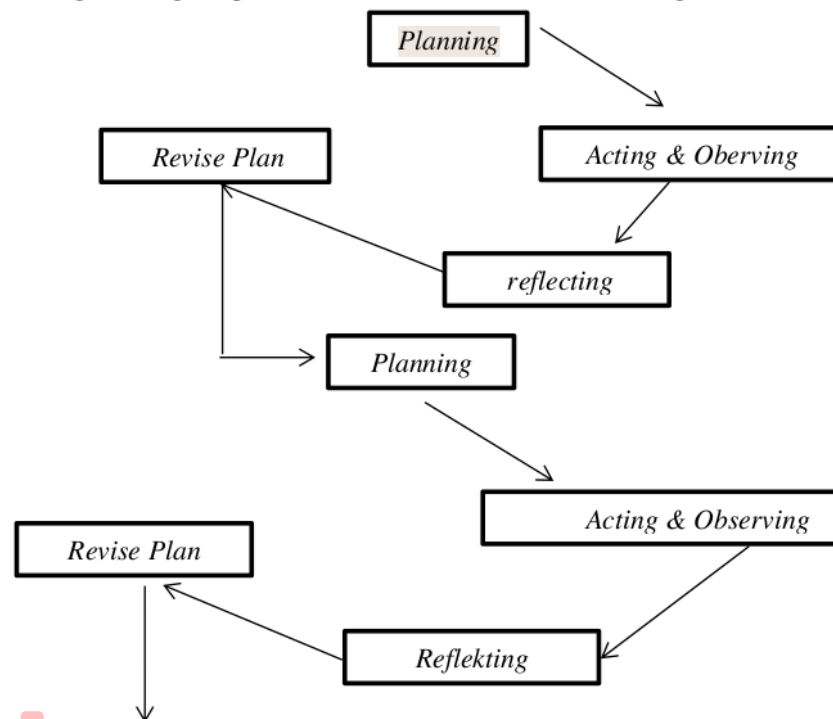
#### **A. Subjek dan *Setting* Penelitian**

Penelitian ini dijalankan di TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk pada kelompok A dengan jumlah anak 26 orang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 17 anak perempuan. TK Dharma Wanita Bareng berlokasi di Dusun Geneng RT/RW: 001/002 Desa Bareng, Kecamatan Sawahan, Kabupaten Nganjuk. Penulis memilih kelompok A sebagai objek penelitian karena di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Bareng terdapat permainan tradisional yang sudah lama tidak digunakan, dan potensi perkembangan motorik menyeluruh kelompok A kurang berkembang. Maka penulis membuat permainan Bathok Jangkungan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sekaligus mengenalkan permainan tradisional.

#### **B. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian di ruang kelas yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah pembelajaran yang dihadapi guru, meningkatkan kegiatan pembelajaran, dan mencoba hal baru dalam pembelajaran, guna meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individual. Ragam siklus yang diterapkan dalam

penelitian ini ialah model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Bagan alir langkah-langkah penelitian tindakan di kelas adalah sebagai berikut:



<sup>1</sup> Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kemmis & Taggart (dalam Ningtyas, 2014)

Sifat dari penelitian tindakan kelas ini adalah bersifat siklis. Pada setiap siklusnya meliputi perencanaan, perbuatan, <sup>1</sup> observasi dan refleksi. Hasil refleksi digunakan untuk perbaikan proses, proses dan hasil belajar siklus berikutnya. Dalam penelitian ini, penulis bekerjasama dengan kawan dari <sup>1</sup> Kelompok A TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun ajaran 2022/2023 bernama Nur Afiah, M.Pd. Pencarian ini akan berakhir jika telah <sup>1</sup> terjadi peningkatan efesiensi

proses dan hasil pembelajaran. Studi Tindakan Kelas (PTK) ini memiliki 3 siklus dengan langkah-langkah sebagaimana berikut:

## 1. Siklus 1

### a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan sebuah rencana pembelajaran dan penelitian tindakan. Siklus 1 dalam penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada hari Rabu, 01 November 2022. Tema pada kegiatan ini adalah Binatang Kesayangan dengan Sub Tema Kucing. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan ialah:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH)
- 3) Menyiapkan sarana dan prasarana yang digunakan untuk kegiatan peningkatan kemampuan motorik kasar
- 4) Menyiapkan format penilaian kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan dan format lembar observasi kegiatan pembelajaran

### b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan pembelajaran yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan menggunakan permainan Bathok Jangkungan. Langkah pembelajaran selanjutnya adalah: Mempersiapkan waktu dan tempat untuk kegiatan belajar

- 1) Menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan melalui permainan Bathok Jangkungan
- 2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan Bathok Jangkungan

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran melalui permainan Bathok Jangkungan antara lain :

#### **Kegiatan Awal (30 Menit)**

- 1) Salam, doa, absensi
- 2) Berbagi cerita
- 3) Tanya-jawab tentang binatang kesayangan
- 4) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan untuk bermain bathok jangkungan.

#### **Kegiatan Inti (60 menit)**

- 1) Anak mengelompokkan bentuk geometri
- 2) Anak membuat bentuk kucing dari kepingan geometri
- 3) Bermain menggunakan permainan Bathok Jangkungan

#### **Istirahat (30 menit)**

- 1) Cuci tangan
- 2) Doa, makan dan minum

#### **Kegiatan Akhir (30 menit)**

- 1) Mendengarkan perasaan anak ketika bermain Bathok Jangkungan
- 2) Beres-beres persiapan pulang

3) Informasi kegiatan besok

4) Doa, salam, pulang

### c. Observasi

Penulis melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan terus menerus dari siklus pertama ke siklus berikutnya.

### d. Refleksi

Renungkan proses dan hasil tindakan yang dilakukan di setiap siklus untuk mengagregasi perbaikan proses dan hasil tindakan di siklus berikutnya. Tujuan dilakukannya refleksi pada siklus 2 ini adalah untuk memperoleh data yang menunjukkan perlu tidaknya tindakan pada siklus berikutnya yang nantinya dapat menghasilkan perubahan dan hasil refleksi yang diinginkan yang akan mempengaruhi tindakan lainnya.

## 2. Siklus 2

### a. Perencanaan Tindakan

1) Pada tahap ini telah dilakukan penyusunan rencana pembelajaran dan studi tindakan yang meliputi memodifikasi atau menyesuaikan tindakan, serta mengidentifikasi masalah dalam pelaksanaan siklus tindakan sebelumnya dan mencapai pemecahan masalah. Siklus 2 penelitian ini dijadwalkan berlangsung pada hari Kamis, 15 Desember 2022. Topik kegiatan ini

adalah subtopik Tumbuhan dengan Wortel. Kegiatan <sup>1</sup> perencanaan yang dilakukan adalah :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH)
3. Menyiapkan <sup>27</sup> sarana dan prasarana yang digunakan untuk kegiatan peningkatan kemampuan motorik kasar
4. Menyiapkan format penilaian <sup>21</sup> kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan dan format lembar observasi kegiatan pembelajaran

#### <sup>1</sup> b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan pembelajaran yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan menggunakan permainan Bathok Jangkungan. Langkah pembelajaran selanjutnya adalah:

1. Mempersiapkan waktu dan tempat untuk kegiatan belajar
2. Menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan melalui permainan Bathok Jangkungan
3. Melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan Bathok Jangkungan

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran melalui permainan Bathok Jangkungan antara lain :

#### **Kegiatan Awal (30 menit)**

- 1) Salam, doa, absensi
- 2) Melempar bola ke dalam ring basket
- 3) Bercerita kegiatan membantu ibu di rumah
- 4) Bermian OSKO sambil menyebutkan macam-macam sayuran

#### **Kegiatan Inti (60 menit)**

- 1) Bernyanyi lagu kurang Vitamin A
- 2) Menyusun kartu huruf W O R T E L
- 3) Bermain Bathok Jangkungan

#### **Istirahat (30 menit)**

- 1) Cuci tangan
- 2) Doa, makan dan minum

#### **Kegiatan Akhir (30 menit)**

- 1) Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini
- 2) Menanyakan perasaan hari ini
- 3) Beres-beres
- 4) Informasi kegiatan besok
- 5) Doa, salam, pulang

#### **c. Observasi**

Penulis melakukan investigasi selama kegiatan belajar berlangsung. Pengamatan ini dilakukan secara konsisten dari siklus pertama ke siklus berikutnya.



#### e. Refleksi

Refleksi merupakan langkah mengolah data atau masukan yang diperoleh selama observasi. Renungan proses dan hasil tindakan yang dilakukan di setiap siklus untuk mengagregasi perbaikan proses dan hasil tindakan di siklus berikutnya. Tujuan refleksi adalah untuk mendapatkan hasil yang membuktikan perlu tidaknya tindakan pada siklus mendatang yang nantinya dapat menghasilkan perubahan yang diinginkan dan hasil refleksi ini akan mempengaruhi tindakan gerak lainnya.

### 3. Siklus 3

45

#### a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini telah dilakukan penyusunan rencana pembelajaran dan studi tindakan yang meliputi memodifikasi atau menyesuaikan tindakan, serta mengidentifikasi masalah dalam pelaksanaan siklus tindakan sebelumnya dan mencapai pemecahan masalah. Siklus 3 penelitian ini dijadwalkan berlangsung pada hari Selasa tanggal 20 Desember 2022. Tema kegiatan ini adalah Tumbuhan dengan sub topik Kegiatan Perencanaan tanaman Buah yang direncanakan pelaksanaannya adalah:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH)
- 3) Menyiapkan sarana dan prasarana yang digunakan untuk kegiatan peningkatan kemampuan motorik kasar

- 4) Menyiapkan format penilaian <sup>21</sup> kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan dan format lembar observasi kegiatan pembelajaran

#### **1** **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan memanfaatkan permainan Bathok Jangkungan. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah:

- 1) Mempersiapkan waktu dan tempat untuk kegiatan belajar
- 2) Menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan melalui permainan Bathok Jangkungan
- 3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan Bathok Jangkungan

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran melalui permainan Bathok Jangkungan antara lain :

#### **Kegiatan Awal (30 menit)**

- 1) Salam, doa, absensi
- 2) Menghafalkan Asmaul Husna
- 3) Bercakap-cakap buah-buahan

#### **Kegiatan Inti (60 menit)**

- 1) Menempel gambar buah nanas di papan tulis

- 2) Membuat buah nanas dari kepingan geometri
- 3) Bermain dengan bathok jangkungan

**Istirahat (30 menit)**

- 3) Cuci tangan
- 4) Doa, makan dan minum

**Kegiatan Akhir (30 menit)**

- 1) Beres-beres
- 2) Mendengarkan cerita hari ini
- 3) Informasi kegiatan besok
- 4) Doa, salam, pulang

**c. Observasi**

Penulis melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan terus menerus dari siklus pertama ke siklus berikutnya.

**d. Refleksi**

Refleksi proses dan hasil tindakan yang dilakukan di setiap siklus untuk menyusun perbaikan proses dan hasil tindakan di siklus berikutnya. Tujuan refleksi pada siklus 3 ini adalah untuk memperoleh data yang menunjukkan perlu tidaknya tindakan pada siklus berikutnya yang nantinya dapat menghasilkan perubahan yang diinginkan dan hasil refleksi ini akan mempengaruhi tindakan lainnya.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

#### 1. Jenis Data yang Diperlukan

- a. Data motorik kasar anak kelompok A-1 TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2022/2023
- b. Data prestasi belajar pada saat melakukan tindakan PTK

#### 2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data motorik kasar anak di Kelompok A-1 TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun ajaran 2022/2023 dan data pelaksanaan saat dilakukan tindakan PTK tampak sebagai berikut :

- a. Data Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok A-1 TK Dharma Wanita Bersama Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2022/2023

Data ini dikumpulkan dengan teknik penilaian unjuk kerja menggunakan instrumen unjuk kerja. Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang harus dilaksanakan berdasarkan kegiatan anak yang dapat diamati misalnya membaca doa, surah-surah pendek, bernyanyi bersama dan berolahraga (Mulyasa dalam Darmiyati, 2020).

- 1) Subyek yang dinilai adalah anak didik kelompok Kelompok A-1 TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 26 anak

- 5  
2) Kemampuan yang dinilai ialah kemampuan motorik kasar
- 56  
3) Indikatornya adalah melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara seimbang dan lincah 3.3 4.3 (1)
- 92  
4) Teknik penilaian yang digunakan adalah unjuk kerja. 1  
Instrumen yang digunakan dalam teknik unjuk kerja ini menggunakan pedoman atau lembar penilaian unjuk kerja berupa daftar ceklist kemampuan motorik kasar pada anak didik melalui permainan Bathok Jangkungan
- 5) Prosedur unjuk kerja:
  - a) Guru menyiapkan sarana dan prasarana
  - b) Anak mendengarkan dengan penuh perhatian guru menjelaskan dan mengilustrasikan cara bermain Bathok Jangkungan untuk meningkatkan motorik kasar.
  - c) Anak diminta memperagakan gerakan-gerakan yang telah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru menggunakan Bathok Jangkungan
  - d) Guru memberikan penilaian pada kemampuan motorik kasar anak
- 1  
6) Kriteria Penilaian:
  - a) Anak mendapatkan BB (Belum Berkembang) jika anak mampu berdiri di atas Bathok Jangkungan

- b) Anak mendapatkan MB (Mulai Berkembang) jika anak mampu berdiri di atas Bathok Jangkungan dan berjalan lurus menggunakan Bathok Jangkungan
- c) Anak mendapatkan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) jika anak mampu berdiri di atas Bathok Jangkungan, berjalan lurus dan zig zag menggunakan Bathok Jangkungan
- d) Anak mendapatkan BSB (Berkembang Sangat Baik) jika anak mampu berdiri di atas Bathok Jangkungan, berjalan lurus, zig zag dan berlari dengan lancar menggunakan Bathok Jangkungan.

Tabel 3.1  
Format Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bathok Jangkungan

No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Belajar: BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
<b>Jumlah</b>							
<b>Prosentase</b>							

- a. Data Pelaksanaan Pembelajaran pada Saat Tindakan dari PTK Ini Dilakukan

Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi atau pengamatan. Observasi (pengamatan) atau kegiatan mengobservasi adalah suatu istilah umum yang mempunyai arti semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitungnya, mengukurnya dan mencatatnya. Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar (Arikunto, 2009). Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini menggunakan lembar/pedoman observasi sebagai berikut :

Tabel 3.2 Format Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

No.	Item Observasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1.	Guru menyampaikan apersepsi			
2.	Guru menjelaskan kegiatan menggunakan Bathok Jangkungan			
3.	Guru memberikan contoh			
4.	Guru mengadakan tanya-jawab			
5.	Guru memberikan bimbingan saat kegiatan berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan			
6.	Guru memotivasi anak saat berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan			

#### D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan dalam penelitian ini ialah teknik deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif merupakan jenis penelitian secara sistematis, terencana dan terstruktur jelas sejak awal hingga proses pembuatan penelitian. Definisi lain menuturkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data yang akan diteliti, serta hasilnya. Pada kesimpulan penelitian kuantitatif lebih baik jika disertai dengan tabel dan grafik. Menurut Arikunto (dalam Ningtyas, 2014) deskriptif kuantitatif ialah suatu metode yang memiliki tujuan untuk membuat gambaran atau deskriptif tentang keadaan secara objektif dengan menggunakan angka, dimulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penampilan dan hasilnya.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengibaratkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh MB dan BSH) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I dan tindakan siklus II.

Langkah –langkah analisa data sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapat BB, MB, BSH dan BSB

dengan rumus  $p = \frac{f}{n} \times 100\%$

Keterangan :

P : prosentase anak yang mendapatkan penilaian tertentu

f : jumlah anak yang memperoleh nilai tertentu



n : jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah persentase anak yang mendapatkan minimal BSH) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I sampai siklus II

Standar minimal keberhasilan fisik motorik anak adalah jika anak dapat mencapai nilai BSH. Standar nilai keberhasilan klasikal dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 75% yang berarti kriteria keberhasilan tindakan jika ada peningkatan derajat ketuntasan belajar minimal 75%.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Selintas Setting Penelitian**

Studi tindakan kelas ini dilakukan di Kelompok A Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk Semester I Tahun Pelajaran 2022/2023. Topik penelitian ialah kanak kelompok A yang sebanyak 26 kanak, terbentuk dari 17 kanak cewek serta 9 anak cowok. Menurut pengamatan penulis, keahlian motorik kasar kanak kelompok A masih lemah. Hal ini terlihat pada 26 anak, dimana hanya 10 anak yang mengembangkan motorik kasar dan sisanya 16 anak tergolong belum berkembang motorik kasar.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dianggap perlu, terbilang dari 3 siklus, setiap siklus mencakup 4 langkah secara rinci, antara lain:

perencanaan, melaksanakan, observasi dan refleksi. Siklus I berlangsung pada Selasa, 1 November 2022, Siklus II berlangsung pada Kamis, 15 Desember 2022, Siklus III berlangsung pada Selasa, 20 Desember 2022.

#### **B. Deskripsi Temuan Penelitian**

##### **1. Kondisi Pra Tindakan**

Putusan pengamatan menyuratkan bahwa banyak keahlian motorik kasar dalam kanak yang belum berkembang dengan baik. Kondisinya menjorok para peneliti guna

melsanakan penelitian untuk mengetahui apa penyebab buruknya kemampuan motorik kasar kepada kanak. Dalam upaya ini, peneliti bekerjasama dengan rekan sejawat menyiapkan berbagai alat dan media pembelajaran yang dibutuhkan. Sesuai putusan penelitian mula (pratindakan), terbanyak kanak yang bisa menjangkau kecakapan minimal dalam belajar masih rendah. Di bawah ini adalah tabel hasil belajar motorik kasar anak pra kelakuan:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Motorik**  
**Kasar Anak pada Pra Tindakan**

No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
1	Aqila		√			√	
2	Bagas			√			√
3	Nindi			√			√
4	Okky		√			√	
5	Nahda			√			√
6	Afifah			√			√
7	Dila			√			√
8	Siva		√			√	
9	Nanda		√			√	
10	Dwi		√			√	
11	Irgi			√			√
12	Lutfi		√			√	
13	Keisya			√			√
14	Axel		√			√	
15	Shofi A		√			√	
16	Shofi H			√			√
17	Naufal		√			√	
18	Azka		√			√	
19	Bayu		√			√	
20	Nasya		√			√	
21	Kandi			√			√
22	Ara		√			√	
23	Cika			√			√

12 No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
24	Ica		√			√	
25	Nevan		√				
26	Shofia H		√				
	Jumlah		16	10		16	10
	Persentase		62%	38%		62%	38%

84  
Dilihat sejak Tabel 4.1 di atas, dapat diketahui ternyata tidak ada kanak yang menangkap poin BB, anak yang mendapat MB sebanyak 16 anak atau 62% anak yang mendapatkan BSH sebanyak 10 anak atau 38% dan belum ada anak yang mendapatkan BSB 4. Sedikit berkembangnya keahlian motorik kasar kanak-kanak di Kelompok A tersebut disebabkan oleh kurangnya rangsangan yang dikasih kepada kanak, untuknya banyak kanak yang keahlian motorik kasarnya sedikit berkembang. Selain itu, terdapat pula tuntutan dari para orangtua untuk lebih mengembangkan kemampuan calistung (membaca, menulis dan berhitung) anak. Dengan demikian kemampuan motorik kasar tidak diprioritaskan, meskipun ada beberapa gerakan yang diajarkan kepada anak, misalnya melompat, berdiri dengan satu kaki, melepaskan serta tangkap bola. Pengembangan kemampuan motorik kasar melalui permainan jarang dilaksanakan oleh guru, terutama permainan tradisional.

Berdasarkan hasil analisa perhitungan tersebut diketahui bahwasannya penguraian kelulusan belajar keahlian motorik kasar kanak sebesar 38% atau sedikit dari karakteristik kelulusan minimal yang sudah dipastikan yaitu sebesar 75%.

## 2. Perencanaan Umum Pelaksanaan Tindakan

Langkah global ketika penjelmaan penelitian ini yaitu dengannya menyulai:

- a. Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- b. Langkah Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- c. Kertas estimasi kebolehan kerja keahlian motorik kasar melewati permainan Bathok Jangkungan
- d. Lembar observasi kegiatan pembelajaran

Rancangan evaluasi terdapat dari tiga peredaran berturut-turut mencakup Siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Tiap-tiap siklus penelitian itu terdiri dari empat tahapan, antara lain: pemrograman, melaksanakan, observasi serta kontemplasi. Putusan kontemplasi dipakai sebagai fondasi guna menyakinkan keputusan pembetulan di siklus selebihnya.

Tema dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

### 1. Siklus I

Tema : Binatang Kesayangan

Sub Tema : Kucing

Semester/ Minggu : I

Media : Bathok Jangkungan

## 2. Siklus II

Tema : Tanaman

Sub Tema : tanaman sayuran/ wortel

Semester/ Minggu : I

Media : Bathok Jangkungan

## 3. Siklus III

Tema : tanaman

Sub Tema : tanaman buah/ nanas

Semester/ Minggu : I/

Media : Bathok Jangkungan

### 3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

#### a. Tahap Perencanaan

Siklus I dilakukan semasa 1 kali perjumpaan yakni di hari Selasa, 01 November 2022, leawat Tema “Binatang Kesayangan”, Sub Tema “Kucing”. Porsenel yang dipakai ialah kertas lipat berbentuk geometri, pensil, lem, kertas dan Bathok Jangkungan. Keterampilan dasar yang diperoleh adalah keterampilan motorik kasar. Untuk mencapai efek ini, Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) ditetapkan. Kriteria

keberhasilan tindakan ditentukan ketika kemahiran anak dalam belajar motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan mencapai 75%.

### **Tahap Pelaksanaan**

Di siklus I ini pengaktualan pelajaran disesuaikan lewat Rencana Progam Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah dipastikan selaras aktivitas pelajaran mengoptimalkan keahlian motorik kasar kanak menggunakan media Bathok Jangkungan.

Pembelajaran terhadap Siklus I terdiri:

- 1) Kegiatan pembuka (30 menit)
  - a) Pendidik mengutarakan salam, mengajak berdo'a sebelum belajar dan absensi
  - b) Pendidik berbagi cerita tentang binatang kesayangan kucing
  - c) Tanya jawab tentang binatang kesayangan kucing
  - d) Guru mengenalkan Permainan tradisional Bathok Jangkungan
  - e) Guru <sup>38</sup> mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan untuk bermain Bathok Jangkungan
- 2) Aktivitas inti (60 menit)
  - a) Anak mengelompokkan bentuk geometri dari kertas lipat yang sudah disiapkan guru.



- b) Anak menempel bentuk kucing dari kepingan geometri di kertas merekat.
- c) Anak bermain bathok jangkungan di depan ruang kelas.

3) Istirahat (30 menit)

- a) Pendidik memasok tempo kanak guna makan dan minum
- b) Guru memberi kesempatan anak untuk bermain bebas di halaman luar.

4) Aktivitas penutup (30 menit)

- a) Pendidik menanyakan perasaan kanak ketika belajar hari ini, merasa senang atau sedih.
- b) Guru bertanya tentang kegiatan hari ini.
- c) Guru menginformasikan kegiatan belajar besok.
- d) Guru mengajak anak berdoa dan salam sebelum pulang.

**b. Tahap Pengamatan**

Hasil advis demonstrasi kerja keahlian motorik kasar anak lewat permainan Bathok Jangkungan ialah sebagai berikut :

1  
Tabel 4.2  
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Motorik Kasar Anak  
Melalui Permainan Bathok Jangkungan pada Siklus I

No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
1	Aqila			√			√
2	Bagas			√			√
3	Nindi			√			√
4	Okky		√			√	
5	Nahda			√			√
6	Afifah			√			√
7	Dila			√			√
8	Siva		√			√	
9	Nanda		√			√	
10	Dwi		√			√	
11	Irgi			√			√
12	Lutfi		√			√	
13	Keisya			√			√
14	Axel		√			√	
15	Shofi A			√			√
16	Shofi H		√			√	
17	Naufal			√			√
18	Azka		√			√	
19	Bayu		√			√	
20	Nasya		√			√	
21	Kandi			√			√
22	Ara		√			√	
23	Cika			√			√
24	Ica		√			√	
25	Nevan		√			√	
26	Shofia		√			√	
	Jumlah	0	14	12	0	14	12
	Presenta	0%	54%	46%	0%	54%	46%

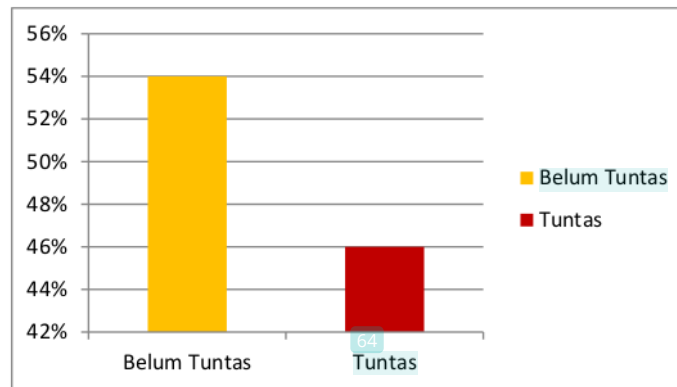
Per Tabel 4.2 di atas didapati diketahui bahwasannya tidak ada anak yang memperoleh poin BB, anak yang mendapat MB sebanyak 14 anak atau sebesar 54%, anak yang mendapat BSH sebanyak 12 anak atau 46% dan belum ada anak yang mendapat BSB. Berdasarkan hasil analisa perhitungan diatas, diketahui takaran kelulusan belajar keahlian motorik kasar anak pada Siklus I sebesar 46%, masih belum mencapai 75% selepasnya pembelajaran masih perlu diperbaiki dan dilanjutkan ke Siklus II.

Selaras petunjuk observasi dan demonstiran kerja anak di aktivitas perkembangan motorik kasar bisa dilihat melalui persentase kelulusan belajar sesuai terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3  
Hasil Perhitungan Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus I

No.	Hasil Penilaian Kemampuan Anak dalam Motorik Kasar	Jumlah Anak	Prosentase
1	Belum Tuntas	14	54%
2	Tuntas	12	46%
	Jumlah	26	100%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas bisa diintip bahwa jumlah anak yang masih tergolong belum tuntas belajar adalah 14 anak, terhitung 54%. Sedangkan jumlah anak yang tergolong memenuhi syarat adalah 12 anak, dengan persentase 46%. Dengan demikian menurut hasil belajar Siklus I ini ketuntasan belajar anak masih 46%, masih belum 75%, sehingga pembelajaran masih harus ditingkatkan dan dilanjutkan pada Siklus II.



Gambar 4.1 Grafik Persentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Siklus I

Tabel 4.4 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Item Observasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyampaikan apersepsi	√		
2	Guru menjelaskan kegiatan menggunakan Bathok Jangkungan		√	
3	Guru memberikan contoh	√		
4	Guru mengadakan tanya-jawab	√		
5	Guru memberikan bimbingan saat kegiatan berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan		√	
6	Guru memotivasi anak saat berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan	√		
	Jumlah	4	2	0
	Presentasi	67%	33%	0%

Pada item guru menyampaikan apersepsi mendapatkan nilai baik. Hal ini karena guru mampu menyampaikan apresiasi dalam pembelajaran dengan tepat dan jelas. Sedangkan pada item guru menjelaskan kegiatan menggunakan Bathok Jangkungan mendapatkan nilai cukup. Hal ini dikarenakan guru dalam menjelaskan kegiatan menggunakan media Bathok Jangkungan kurang jelas.

Guru pada kegiatan memberikan contoh mendapat nilai baik. Hal ini dikarenakan guru mampu memberikan contoh dalam bermain Bathok Jangkungan secara jelas. Pada item guru mengadakan tanya jawab mendapat nilai baik. Hal ini dikarenakan guru di aktivitas pelajaran mewarisi tempo kepada semua kanak guna bertanya.

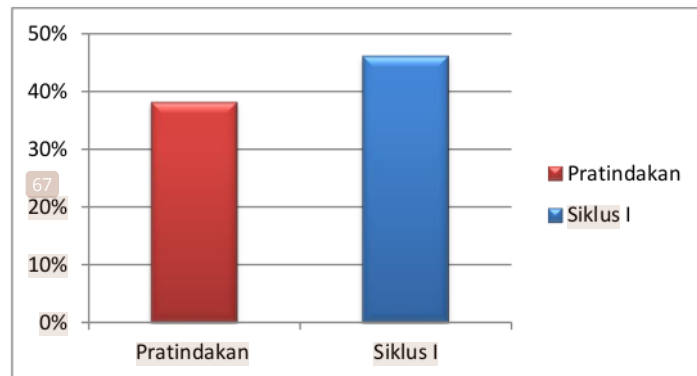
Guru memberikan bimbingan saat kegiatan berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan mendapatkan nilai cukup karena tidak semua anak mampu memahami arahan yang diberikan oleh guru. Guru memotivasi anak saat berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan mendapatkan nilai baik. Hal ini karena dalam pembelajaran guru memberi motivasi tidak hanya kepada sebagian anak tapi kepada seluruh anak.

Darinya <sup>1</sup> Tabel 4.4 di atas daperoleh dilihat bahwa hasil observasi pada pelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik sebanyak 4 item observasi atau 67% yang dinyatakan baik, 2 item observasi atau 33% yang dinyatakan cukup.

**c. Refleksi**

Sedangkan sesuai putusan prediksi prosedur pelajaran pada Siklus I diperoleh penciptaan sebagai berikut :

- 1) Kanak tidak sabar menunggu giliran bermain Bathok Jangkungan, karena medianya terbatas. Sehingga membuat anak tidak dapat baris secara beratur.
- 2) Aktivitas kanak di pelajaran masih sering ditolong oleh pendidik dalam menjepit tali dan berjalan menggunakan Bathok Jangkungan.
- 3) Ketika anak bermain Bathok Jangkungan dilantai, anak kesulitan karena terlalu licin jika Bathok Jangkungan dimainkan tanpa alas.
- 4) Hasil belajar kanak belum selaras sesuai apa yang direncanakan oleh pendidik seperti anak mampu menjepit tali dan berjalan menggunakan Bathok Jangkungan.
- 5) Pada siklus I hasil ketuntasan belum mencapai kriteria, sehingga perlu dilakukan perencanaan dengan menambah media Bathok Jangkungan pada siklus II.
- 6) Pada siklus II perlu di rancang ketika bermain Bathok Jangkungan menggunakan alas tikar.



Gambar 4.2 Grafik Prosentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Pra Tindakan dan Siklus I

Prosentase ketuntasan belajar kemampuan berhitung sesuai gambar 4.2 menunjukkan anak sebelum diberikan tindakan yaitu 38% dan setelah diberikan tindakan mencapai 46% sehingga terjadi kenaikan sebesar 8%. Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan Siklus I ini terdapat temuan-temuan sebagai berikut: Dalam melakukan unjuk kerja kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan. Masih banyak anak yang membutuhkan bantuan guru dalam menjapit tali dan berjalan dengan Bathok Jangkungan. Media Bathok Jangkungan yang digunakan oleh guru juga kurang banyak, sehingga membuat anak tidak dapat berbaris secara beraturan dan media Bathok Jangkungan perlu dilapisi menggunakan karet ban atau menggunakan alas seperti tikar / banner agar ketika digunakan berjalan di lantai tidak terlalu licin.

#### 4. Pelaksanaan Tindakan <sup>13</sup> Siklus II

Berdasarkan hasil pembelajaran siklus I yang belum memenuhi kualifikasi keberhasilan minimal serta masih terdapat sejumlah hambatan, makanya perlakuan pelajaran siklus II perlu dilakukan untuk menjangkau kualifikasi keberhasilan minimal yang sudah ditetapkan, tahapan pembelajarannya ialah sebagai berikut:

##### <sup>1</sup> a. Tahap Perencanaan

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 15 Desember 2022, sesuai tema “Tanaman” serta sub tema “Tanaman Sayuran/Wortel”. Peralatan yang dipakai ialah Bathok Jangkungan, sayur wortel, kartu huruf, kertas, pensil, krayon dan pasta. Kompetensi yang dikuasai ialah mengoptimalkan keahlian motorik kasar kanak. Guna efektivitas pelajaran sudah diciptakan rancangan program pembelajaran harian (RPPH). Selain itu penulis juga menyiapkan format penilaian untuk anak dan format observasi untuk kegiatan pembelajaran. Kualifikasi kejayaan kanak dipatok bilamana kelulusan belajar kanak dalam kegiatan fisik motorik kasar mencapai 75%.

##### b. Tahap Pelaksanaan

Pada Siklus II telah ditetapkan penerapan pelajaran yang disesuaikan selaras Rencana <sup>89</sup> Program Pembelajaran Harian (RPPH) dengan kegiatan pembelajaran yang bermaksud guna mengoptimalkan keahlian motorik kasar kanak memakai Media Bathok Jangkungan.



Pelajaran pada Siklus II terdiri dari:

1) Aktivitas pembuka (30 menit)

- a) Pendidik mengucapkan salam, mengajak anak berdo'a sebelum belajar seta absensi
- b) Guru beerbagi cerita tentang Tanaman Sayuran (wortel)
- c) Guru mengajak anak bermain OSKO sambil menyebutkan sayuran yang disukai anak.
- d) Guru menjelaskan kembali aktivitas serta ketentuan yang dipakai guna bermain Bathok Jangkungan.

2) Aktivitas inti (60 menit)

- a) Guru dan anak menyanyikan lagu "Kurang Vitamin A".
- b) Anak mengecap bentuk bunga dari pasta kreatif menggunakan wortel
- c) Anak menyusun kartu huruf "W O R T E L"
- d) Anak bermain Bathok Jangkungan dengan model perlombaan.

54

3) Istirahat (30 menit)

- a) Guru memberi kesempatan pada anak untuk makan dan minum

- b) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain bebas di halaman sekolah.

4) Kegiatan penutup (30 menit)

- a) Guru menanyakan perasaan anak ketika belajar hari ini
- b) Guru bertanya tentang kegiatan belajar pada hari ini
- c) Guru menginformasikan kegiatan belajar untuk besok
- d) Guru mengajak anak berdoa dan salam selum pulang
- e)

**c. Tahap Pengamatan**

Hasil pengamatan terdapat kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Bathok Jangkungan sebagai berikut

1  
Tabel 4.5  
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Motorik Kasar Anak  
Melalui Permainan Bathok Jangkungan pada Siklus II

No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
1	Aqila			√			√
2	Bagas				√		√
3	Nindi			√			√
4	Okky		√			√	
5	Nahda				√		√
6	Afifah				√		√
7	Dila				√		√
8	Siva				√		√
9	Nanda				√		√
10	Dwi		√			√	
11	Irgi				√		√
12	Lutfi		√			√	
13	Keisya				√		√
14	Axel		√			√	
15	Shofi A			√			√
16	Shofi H				√		√
17	Naufal				√		√
18	Azka		√			√	
19	Bayu		√			√	
20	Nasya		√			√	
21	Kandi				√		√
22	Ara			√			√
23	Cika			√			√
24	Ica		√			√	
25	Nevan		√			√	
26	Shofia H		√			√	
	Jumlah	0	10	5	11	10	16
	Presentase	0%	38%	19%	42%	38%	61%

Pada Tabel 4.5 di atas dapat dilihat bahwa tidak ada anak yang mendapat BB, anak yang mendapat MB sebanyak 10 anak atau 38%, anak yang mendapat BSH sebanyak 5 atau 19% dan anak yang mendapatkan BSB sebanyak 11 anak atau 42%. Dengan demikian ketuntasan belajar anak sebesar 61%, masih belum memenuhi kriteria keberhasilan minimal 75%, sehingga pembelajaran masih perlu diperbaiki.

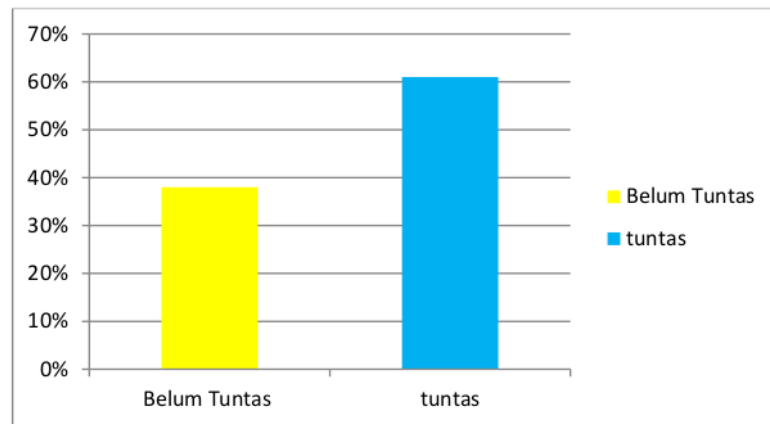
Berdasarkan data pengamatan serta penilaian hasil unjuk kerja anak dalam kegiatan pengembangan kemampuan berhitung dapat diketahui presentase ketuntasan belajar anak seperti di bawah ini :

Tabel 4.6  
Hasil Perhitungan Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus II

No.	Hasil Penilaian Kemampuan Anak dalam Motorik Kasar	Jumlah Anak	Prosentase
1	Belum Tuntas	10	38%
2	Tuntas	16	61%
	Jumlah	26	100%

Berdasarkan hasil Tabel 4.6 di atas dilihat jumlah anak yang masih tergolong belum tuntas sebanyak 10 anak dengan presentase 38%. Sedangkan jumlah anak yang tergolong tuntas belajar sebanyak 16 anak dengan presentase 61%. Anak yang tergolong belum tuntas belajar tersebut dikarenakan kurang seimbang dalam bermain Bathok

Jangkungan. Dari hasil penelitian siklus II ini, tingkat ketuntasan belajar anak masih mencapai 61%.



43

Gambar 4.3 Grafik Presentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Siklus II

1

Tabel 4.7

Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No.	Item Observasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyampaikan apersepsi	√		
2	Guru menjelaskan kegiatan menggunakan Bathok Jangkungan	√		
3	Guru memberikan contoh	√		
4	Guru mengadakan tanya-jawab	√		
5	Guru memberikan bimbingan saat kegiatan berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan		√	
6	Guru memotivasi anak saat berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan	√		
	<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
	<b>Presentasi</b>	<b>83%</b>	<b>17%</b>	<b>0%</b>

Pada item guru menyampaikan apersepsi mendapatkan nilai baik. Hal ini karena guru mampu menyampaikan apresiasi dalam pembelajaran dengan tepat dan jelas. Sedangkan pada item guru menjelaskan kegiatan menggunakan Bathok Jangkungan mendapatkan nilai baik. Hal ini dikarenakan guru dalam menjelaskan kegiatan menggunakan media Bathok Jangkungan sudah jelas dan tepat bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh anak.

Guru pada kegiatan memberikan contoh mendapat nilai baik. Hal ini dikarenakan guru mampu memberikan contoh dalam bermain Bathok Jangkungan secara jelas. Pada item guru mengadakan tanya jawab mendapat nilai baik. Hal ini dikarenakan guru dalam aktivitas pelajaran membagikan durasi ke semua anak guna bertanya. Guru memberikan bimbingan saat kegiatan berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan mendapatkan nilai cukup karena tidak semua anak mampu.

Sebanyak 5 item observasi kegiatan pembelajaran di atas pembelajaran guru dinyatakan baik sebanyak 83%. Guru memotivasi anak saat berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan mendapatkan nilai baik. Selanjutnya berlaku sebab dalam pelajaran, guru memberikan motivasi tidak hanya kepada sebagian anak tapi kepada seluruh anak.

Dari tabel 4.7 diatas bisa diamati bahwa putusan observasi pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru item observasi pembelajaran guru dinyatakan cukup atau sebesar 17%, dan tidak ada pembelajaran guru yang dinyatakan kurang. Dengan demikian rata-rata pembelajaran guru sudah dinyatakan baik atau 83%, lebih banyak dari 75% sehingga pembelajaran tidak perlu diperbaiki.

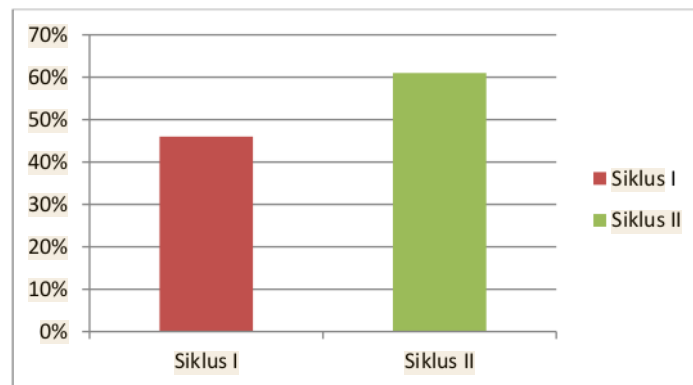
#### d. Refleksi

Mengenai hasil observasi aktivitas pelajaran pada siklus ini, terjumpa sejumlah temuan sebagai berikut:

1. Aktivitas kanak dalam pelajaran sudah meningkat, anak mampu mampu menjepit tali sera sudah mampu berjalan pelan walaupun masih terjumpai sejumlah kanak yang tengah perlu ditolong oleh pendidik ketika menjepit dan berjalan menggunakan Bathok Jangkungan.
2. Anak sudah tidak berebut dan anak sudah mulai mandiri ketika bermain Bathok Jangkungan, karena media permainan Bathok Jangkungan sudah di tambah 3 pasang.
3. Bermain Bathok Jangkunga sudah di lakukan di atas tikar dan tidak licin sehingga tingkat keahlian motorik kasar pada kanak sudah mulai meningkat di banding dengan hasil siklus II

4. Kegiatan bermain Bathok Jangkungan hanya berjalan lurus, hal ini perlu diberi variasi supaya lebih menarik seperti menambah gambar jejak telapak kaki.
5. Guru menambah perencanaan kegiatan pada siklus III dengan menambah banner angka.

Selanjutnya grafik perbandingan ketuntasan belajar anak siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Presentase Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak pada Siklus I dan Siklus II

Presentase ketuntasan belajar kemampuan motorik kasar pada Gambar 4.2 di atas menunjukkan siklus I mencapai 46%, dan siklus II mencapai 61%, sehingga terjadi kenaikan sebesar 20% dari kategori yang kurang meningkat menjadi cukup meningkat. Berdasarkan hasil pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran pada siklus II ini terdapat temuan yaitu : dalam melakukan unjuk kerja dengan media Bathok Jangkungan, kegiatan anak dalam pembelajaran sudah meningkat, anak sudah mampu



menjepit tali dan sudah mampu berjalan pelan meskipun masih terdapat beberapa anak yang masih perlu dibantu oleh guru ketika menjepit dan berjalan menggunakan Bathok Jangkungan. Anak sudah tidak berebut dan anak sudah mulai mandiri ketika bermain Bathok Jangkungan, karena media permainan Bathok Jangkungan sudah ditambah 3 pasang. Kegiatan anak terlalu monoton dan kurang bervariasi ketika bermain bathok jangkungan, hanya berjalan lurus saja, sehingga perlu memberikan model atau tantangan menggunakan alat bantu seperti banner yang terdapat gambar telapak kaki dengan nomor 1, 2, 3 sehingga anak dapat berjalan sesuai telapak kaki yang sudah tersedia di banner ketika bermain Bathok Jangkungan.

## 5. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Berdasarkan hasil penelitian siklus II yang belum mencapai kriteria keruntasan minimal dan hasil terdapat beberapa kendala, maka perlu dilaksanakan tindakan pembelajaran siklus III guna untuk mencapai ketuntasan nominal yang telah ditentukan, adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

### a. Tahap Perencanaan

Siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Desember 2022, dengan tema “Tanaman” dan sub tema “Tanaman Buah”. Alat-alat yang digunakan adalah bathok jangkungan, lem, kepingan geometri dari kertas lipat, pensil. Koptensi yang dipelajari adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar

pada anak. Untuk efektivitas pembelajaran telah dibuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Selain itu penulis juga menyiapkan format penilaian untuk anak dan format observasi untuk kegiatan pembelajaran. <sup>1</sup> Kriteria keberhasilan anak ditetapkan bila ketuntasan belajar anak dalam motorik kasar mencapai minimal 75%.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

<sup>1</sup> Pada siklus III ini pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah ditetapkan dengan kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan media Bathok Jangkungan.

Pembelajaran pada Siklus III terdiri dari:

- 1) Kegiatan pembuka (30 menit)
  - a) Guru mengucapkan salam, mengajak anak berdo'a sebelum belajar dan absensi
  - b) Guru bererbagi cerita tentang tanaman buah (nanas)
  - c) <sup>9</sup> Guru melakukan tanya jawab tentang warna-warna yang ada pada buah nanas.
  - d) Guru mengenalkan kembali <sup>38</sup> kegiatan dan aturan yang digunakan untuk bermain Bathok Jangkungan.
- 2) Kegiatan inti (60 menit)

- a) Guru mengajak anak bermain OSKO sambil menyebutkan nama-nama buah yang pernah dimakan anak.
- b) Anak membuat buah nanas dari kepingan geometri
- c) Anak menuliskan huruf awal “ nanas” di papan tulis
- d) Anak bermain Bathok Jangkungan dengan banner yang sudah disiapkan guru.

### 3) Istirahat (30 menit)

- a) Guru memberi kesempatan anak untuk makan dan minum
- b) Guru memberi kesempatan anak untuk bermain bebas di halaman sekolah.

### 4) Kegiatan penutup (30 menit)

- a) Guru menanyakan perasaan anak ketika belajar hari ini
- b) Guru bertanya tentang kegiatan belajar hari ini
- c) Guru menginformasikan kegiatan belajar untuk besok
- d) Guru mengajak anak untuk berdoa dan salam sebelum pulang

## c. Tahap Pengamatan

Data hasil pengamatan terhadap kegiatan anak dalam meningkatkan motorik kasar menggunakan Bathok Jangkungan adalah sebagai berikut :

5  
Tabel 4.8  
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bathok Jangkungan pada Siklus III

No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
1	Aqila			√			√
2	Bagas				√		√
3	Nindi			√			√
4	Okky			√			√
5	Nahda				√		√
6	Afifah				√		√
7	Dila				√		√
8	Siva				√		√
9	Nanda				√		√
10	Dwi			√			√
11	Irgi				√		√
12	Lutfi			√			√
13	Keisya				√		√
14	Axel		√			√	
15	Shofi A			√			√
16	Shofi H				√		√
17	Naufal				√		√
18	Azka			√			√
19	Bayu			√			√
20	Nasya			√			√
21	Kandi				√		√

12 No.	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: BSH	
		BB	MB	BSH	BSB	Belum Tuntas	Tuntas
22	Ara			√			√
23	Cika			√			√
24	Ica			√			√
25	Nevan			√			√
26	Shofia H		√			√	
	Jumlah	0	2	13	11	2	24
	Presentase	0%	7,6%	50%	42%	7,6%	92%

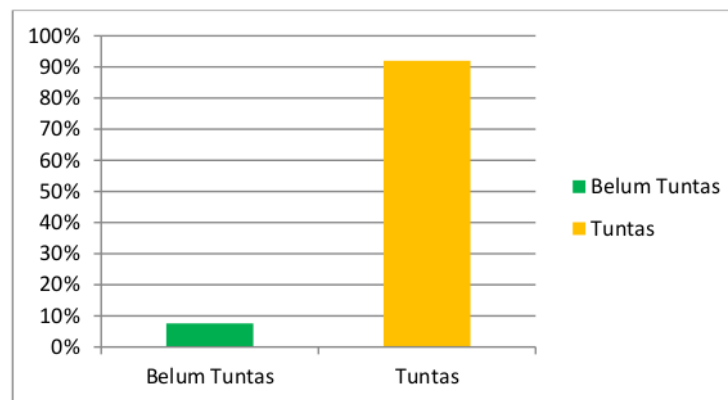
23 Dari tabel 4.8 di atas dapat dilihat bahwa tidak ada yang mendapat BB, anak yang mendapat MB sebanyak 2 atau sebesar 7,6%, anak yang mendapat BSH sebanyak 13 atau sebesar 50%, dan anak yang mendapat BSB sebanyak 11 atau sebesar 42%. Dengan demikian ketuntasan belajar anak sebesar 92% sudah melebihi dari tingkat ketuntasan belajar minimal yang sudah ditetapkan yaitu 75% sehingga tidak perlu perbaikan lagi.

Berdasarkan observasi dan hasil unjuk kerja anak dalam kegiatan perkembangan motorik kasar, persentase anak menyelesaikan tugas belajar ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9  
Hasil Perhitungan Prosentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus III

No.	Hasil Penilaian Kemampuan Anak dalam Motorik Kasar	Jumlah Anak	Prosentase
1	Belum Tuntas	2	7,6%
2	Tuntas	24	92%
	Jumlah	26	100%

Berdasarkan hasil Tabel 4.9 di atas diketahui jumlah anak yang masih tergolong belum tuntas sebanyak 2 anak dengan presentase 7.6%.<sup>56</sup> Sedangkan jumlah anak yang tergolong tuntas belajar sebanyak 24 anak dengan presentase 92%. Dengan ini berarti ketuntasan anak telah mencapai kriteria umum yang sudah ditetapkan 75%. Banyak anak yang tergolong tuntas belajar pada siklus III ini dikarenakan anak lebih tertarik dengan media bathok jangkungan.<sup>97</sup>



<sup>10</sup> Gambar 4.5 Grafik Presentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Siklus III

<sup>1</sup> Tabel 4.10 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus III

No	Item Observasi	Baik	Cukup	Kurang
1	Guru menyampaikan apersepsi	√		
2	Guru menjelaskan kegiatan menggunakan Bathok Jangkungan	√		

No	Item Observasi	Baik	Cukup	Kurang
3	Guru memberikan contoh	√		
4	Guru mengadakan tanya-jawab	√		
5	Guru memberikan bimbingan saat kegiatan berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan	√		
6	Guru memotivasi anak saat berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan	√		
	<b>Jumlah</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
	<b>Presentasi</b>	<b>100%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>

Berdasarkan Tabel 4.10 Pada item guru menyampaikan apersepsi mendapatkan nilai baik. Hal ini karena guru mampu menyampaikan apresiasi dalam pembelajaran dengan tepat dan jelas. Sedangkan pada item guru menjelaskan kegiatan menggunakan Bathok Jangkungan mendapatkan nilai baik. Hal ini dikarenakan guru dalam menjelaskan kegiatan menggunakan media Bathok Jangkungan sudah jelas dan tepat bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh anak.

Guru pada kegiatan memberikan contoh mendapat nilai baik. Hal ini dikarenakan guru mampu memberikan contoh dalam bermain Bathok Jangkungan secara jelas. Pada item guru mengadakan tanya jawab mendapat nilai baik. Hal ini dikarenakan guru dalam kegiatan

pembelajaran memberikan kesempatan kepada semua anak untuk bertanya.

Guru memberikan bimbingan saat kegiatan berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan mendapatkan nilai baik karena guru mampu memberikan bimbingan kepada anak dengan jelas, dan mudah dimengerti ataupun dilakukan oleh anak. Guru memotivasi anak saat berlatih kemampuan motorik kasar melalui permainan Bathok Jangkungan mendapatkan nilai baik. Hal ini karena dalam pembelajaran guru memberi motivasi tidak hanya kepada sebagian anak tapi kepada seluruh anak.

<sup>41</sup> Dari Tabel 4.9 di atas dapat diketahui bahwa hasil observasi pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebanyak 6 item observasi atau 100% pembelajaran guru dinyatakan baik, 0 item observasi atau 0% pembelajaran guru dinyatakan cukup, dan tidak ada atau 0% pembelajaran guru dinyatakan kurang. Dengan demikian rata-rata pembelajaran guru sudah dinyatakan baik atau 100%, lebih banyak dari 75% sehingga pembelajaran tidak perlu diperbaiki kembali.

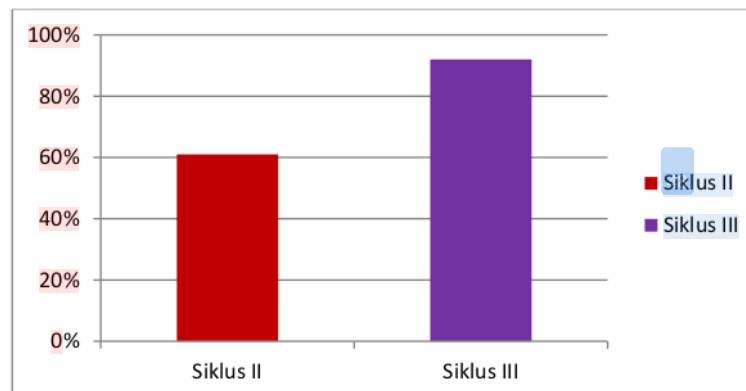
#### **d. Refleksi**

Mengenai <sup>1</sup> hasil pengamatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus ini, terdapat beberapa temuan sebagai berikut :



- 1) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak sudah baik dan sudah banyak yang tidak dibantu guru secara terus menerus.
- 2) Anak sudah mampu melaksanakan permainan bathok jangkungan dengan beberapa variasi, dan sudah tidak licin dikarenakan sudah di menggunakan alas banner bergambar sebagai rintangan,
- 3) Dengan adanya banner angka, anak menjadi tertarik dan lebih semangat dalam bermain Bathok Jangkungan.
- 4) Permainan menjadi beraturan.
- 5) Pada siklus III sudah tercapai ketuntasan, sehingga peneliti tidak melanjutkan siklus berikutnya.

Selanjutnya grafik perbandingan ketuntasan belajar anak siklus II dan siklus III serta tingkat keberhasilan guru dapat dilihat pada Gambar 4.6



Gambar 4.6 Grafik Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II dan Siklus III

Persentase ketuntasan belajar kemampuan mototik kasar pada Gambar 4.3 menunjukkan hasil siklus II yaitu 61% dan siklus III mencapai 92%, sehingga terjadi kenaikan sebesar 31% dari kategori yang cukup meningkat menjadi meningkat dengan sangat baik. Persentase ini sudah melebihi standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

### C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kemampuan motorik kasar anak melalui Bathok Jangkungan dari tahap pra tindakan, siklus I, siklus II dan siklus III menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat ketika membandingkan perolehan nilai dan ketuntasan belajar anak seperti terlihat pada tabel perbandingan di bawah ini. :

Tabel 4.11  
Hasil penilaian kemampuan fisik motorik kasar melalui media bathok jangkungan mulai dari pra tindakan sampai siklus III

No.	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	BB	0%	0%	0%	0%
2	MB	62%	54%	38%	7,6%
3	BSH	38%	46%	5%	50%
4	BSB	0%	0%	11%	92%

No.	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	Jumlah	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan Tabel 4.11, data observasi dan unjuk kerja anak dalam kegiatan perkembangan motorik kasar menunjukkan bahwa selama ini terjadi peningkatan prosentase ketuntasan belajar anak. Anak tuntas belajar atau mencapai tingkat BSH sebanyak 38% pada siklus I meningkat menjadi 46%, pada siklus II anak tuntas belajar meningkat menjadi 61% pada siklus III anak tuntas belajar mencapai 92%.

Pada tahap perbaikan Siklus I prosentase siswa yang tuntas dalam pembelajaran masih mencapai 46%. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran ini belum tuntas dan akan diperbaiki pada Siklus II. Mengenai hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini, terdapat beberapa temuan sebagai berikut: a) Anak-anak belum bisa menunggu giliran untuk bermain Bathok Egrang, karena keterbatasan fasilitas. Sehingga membuat anak tidak dapat baris secara beratur. b) Kegiatan anak dalam pembelajaran masih sering dibantu oleh guru dalam menjepit tali dan berjalan menggunakan Bathok Jangkungan. c) Hasil belajar anak belum sesuai dengan apa yang direncanakan oleh guru seperti anak mampu menjepit tali dan berjalan menggunakan Bathok Jangkungan. d) Pada siklus I hasil ketuntasan belum mencapai kriteria, sehingga perlu dilakukan perencanaan dengan menambah media Bathok Jangkungan pada siklus II.

Selama proses perbaikan siklus II diketahui tingkat ketuntasan proses belajar siswa mencapai 61%, sehingga kegiatan pembelajaran ini belum berakhir dan akan ditingkatkan pada siklus III. Mengenai hasil observasi kegiatan pembelajaran pada siklus ini, terdapat beberapa temuan sebagai berikut: a) Aktivitas belajar anak meningkat, anak sudah mengetahui cara menjepit tali dan berjalan pelan, namun masih ada anak yang masih membutuhkan bantuan guru saat menjepit dan belajar berjalan dengan Bathok Jangkungan. b) Anak sudah tidak berebut dan anak sudah mulai mandiri ketika bermain Bathok Jangkungan, karena media permainan Bathok Jangkungan sudah di tambah 3 pasang. c) Tingkat kemampuan motorik kasar pada anak sudah mulai meningkat di banding dengan hasil siklus I. d) Kegiatan bermain Bathok Jangkungan hanya berjalan lurus, hal ini perlu diberi variasi supaya lebih menarik seperti menambah gambar jejak telapak kaki. e) Guru menambah perencanaan kegiatan pada siklus III dengan menambah banner angka.

Pada perbaikan siklus ke III, tingkat ketuntasan siswa mencapai 92%. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Mengenai Hasil Observasi pengamatan pada Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus ini diperoleh temuan sebagai berikut: a.) Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan baik oleh anak-anak dan banyak kegiatan yang tidak didukung secara teratur oleh guru. b) Anak sudah mampu melaksanakan permainan bathok jangkungan dengan beberapa variasi, dan sudah tidak licin dikarenakan sudah di menggunakan alas banner bergambar sebagai rintangan, c) Dengan adanya banner angka, anak menjadi tertarik dan lebih semangat dalam bermain Bathok Jangkungan. d) Permainan

menjadi beraturan. e) Pada siklus III sudah tercapai ketuntasan, sehingga peneliti tidak melanjutkan siklus berikutnya.

Hasil perhitungan presentase ketuntasan belajar mulai dari pratindakan sampai dengan siklus III dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

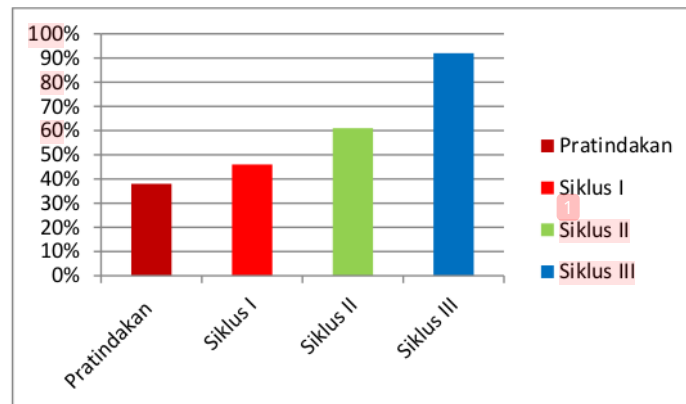
Tabel 4.12  
Hasil Perhitungan Presentase Ketuntasan  
Belajar Mulai Dari Pra Tindakan Sampai Siklus III

No.	Hasil Penelitian	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Belum Tuntas	62%	54%	38%	7,6%
2	Tuntas	38%	46%	61%	92%
	Jumlah	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan Tabel 4.12 terlihat bahwa tingkat ketuntasan anak dalam belajar dari sebelum tindakan sampai siklus III terus meningkat. Sebelum tindakan, jumlah siswa yang tuntas 38%, jumlah siswa yang tidak tuntas 62%, pada siklus I jumlah siswa yang tuntas 46%, dan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 54%. Anak-anak menyelesaikannya sebelum bermain Bathok Jangkungan, mereka memperhatikan penjelasan guru. Pada siklus II jumlah siswa yang tamat sekolah 61%, dan 38% belum tuntas belajar. Anak yang belum tuntas disebabkan karena

anak kehilangan keseimbangan saat bermain permainan Bathok Jangkungan. Pada siklus III jumlah siswa yang tuntas belajar 92%, dan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 7,6%. Anak dapat berjalan karena sudah mengetahui cara bermain Bathok Jangkungan dan berjalan dengan baik.

Selanjutnya, grafik perbandingan presentase ketuntasan anak pada pra tindakan sampai siklus III dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4.7 Grafik Perbandingan Presentase Kemampuan Motorik Kasar Anak Pra Tindakan Sampai Dengan Siklus III

Dari grafik pada Gambar 4.7 di atas terlihat bahwa kegiatan pra-siklus III dalam hal ketuntasan belajar anak meningkat sebesar 92%. Artinya prosentase kelulusan belajar anak telah melebihi standar minimal yang ditetapkan untuk siklus III yang dianggap berhasil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan Bathok Jangkungan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A Dharma Wanita Bareng Kec. Sawahan Kab. Nganjuk untuk tahun ajaran 2022/2023 terhadap hipotesis tindakan

penelitian ini yang berbunyi “Belajar melalui bermain Bathok Jangkungan dapat mengembangkan motorik kasar pada anak Kelompok A TK Dharma Wanita Bareng Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk untuk tahun pelajaran 2022/2023” **diterima.**

Menurut Reswari (2022), kemampuan motorik kasar ialah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh kekuatan otot besar seperti : melempar, melompat, menendang, dll., yang dapat berkembang melalui kegiatan bermain. Lebih lanjut lagi, menurut Ruswandi (dalam Ardini & Lestarinigrum, 2018) permainan merupakan sebuah bentuk kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar pada seseorang yang melakukannya. Permainan tradisional juga dikenal permainan kanak-kanak yang memakai bahan/alat sederhana. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan diri, gembira, dan ceria (Mulyana & Lengkana, 2019). Sehingga dengan bermain tentu perkembangan pada anak akan cepat meningkat termasuk pada kemampuan motorik kasarnya, sebab anak melakukan kegiatan bermain dengan senang hati. Dengan bermain Bathok Jangkungan, anak dapat bermain dengan gembira menggunakan alat yang sederhana namun tetap menyenangkan dan dapat bebas berekspresi dalam bermain dengan teman seusianya, serta anak juga mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ia miliki terutama kemampuan motorik kasarnya.

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Putri Pulansari di tahun 2013 dengan judul “Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Persatuan Driyorejo Ii

Gresik”. Hasil penelitiannya: 1. Siklus I berhasil mencapai 80%; 2. Siklus 2 berhasil memetik 85%. Jadi, perlakuan peneliti guna mengoptimalkan kemampuan motorik kasar kanak menyuratkan keberhasilan. Hal ini juga dapat dijadikan acuan bahwa permainan Bathok Jangkungan dapat dijadikan alat untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini.

#### **D. Kendala dan Keterbatasan Penelitian**

##### **1. Kendala**

Kendala yang penulis temui saat penelitian antaranya:

- a. Sejumlah kanak didik yang banyak dalam satu kelas, yakni 26 anak, membuat guru membutuhkan usaha yang besar dalam mengkoordinasikan kelas untuk belajar melalui permainan Bathok Jangkungan.
- b. Cuaca yang memasuki musim hujan saat penelitian dilakukan. Ini membuat praktik bermain Bathok Jangkungan tidak bisa dilakukan di halaman sekolah karena kondisi yang becek dan berair.
- c. Permainan Bathok Jangkungan dapat menjadi licin jika dipraktikkan langsung di atas lantai keramik.

##### **2. Keterbatasan**

Keterbatasan yang penulis temui saat penelitian antara lain:

- a. Jumlah media Bathok Jangkungan yang terbatas. Ini membuat anak-anak terkadang berebut dalam memainkannya.



- b. Waktu pelaksanaan penelitian yang terbatas.
- c. Biaya pengadaan dan pembuatan media Bathok Jangkungan yang terbat

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Sesuai pembahasan putusan penelitian ini, bisa ditanggapi ternyata pembelajaran menggunakan permainan Bathok Jangkungan terbukti dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar kepada kanak kelompok A TK Dharma Wanita Bareng Kec. Sawahan Kab. Nganjuk Tahun Pelajaran 2022/2023.

#### B. Saran-saran

Sesuai putusan penelitian bahwa mampu dianjurkan menjadi berikut:

##### 1. Terhadap Kepala Sekolah dan guru

Hendaknya mengenalkan kembali permainan-permainan tradisional untuk belajar anak. Kegiatan permainan Bathok Jangkungan yang sudah terbukti mampu mengoptimalkan keahlian Fisik Motorik Kasar kepada kanak, serta dapat mendorong guru untuk mengenalkan permainan-permainan tradisional yang lain agar dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak.

##### 2. Peneliti Selanjutnya

Penelitian tentang motorik kasar dan permainan Bathok Jangkungan perlu dikembangkan. Penelitian ini sekedar berfokus kepada kelompok A, agar peneliti dikemudian bisa membangkitkan penelitian kepada kelompok

yang beragam, misalnya kelompok B. lebih lanjut, peneliti seterusnya bisa membangkitkan penelitian tentang motorik kasar dengan menggunakan permainan atau media lain, seperti permainan Bathok Jangkungan yang sedang diteliti, untuk mengembangkan keterampilan motorik.

ORIGINALITY REPORT

**40%**  
SIMILARITY INDEX

**39%**  
INTERNET SOURCES

**21%**  
PUBLICATIONS

**16%**  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

**1** [simki.unpkediri.ac.id](http://simki.unpkediri.ac.id) **11%**  
Internet Source

**2** [proceeding.unpkediri.ac.id](http://proceeding.unpkediri.ac.id) **3%**  
Internet Source

**3** [docobook.com](http://docobook.com) **2%**  
Internet Source

**4** [jurnal.ikipjember.ac.id](http://jurnal.ikipjember.ac.id) **2%**  
Internet Source

**5** [123dok.com](http://123dok.com) **2%**  
Internet Source

**6** Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia **1%**  
Student Paper

**7** [docplayer.info](http://docplayer.info) **1%**  
Internet Source

**8** [repository.uinjkt.ac.id](http://repository.uinjkt.ac.id) **1%**  
Internet Source

**9** [eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id) **1%**  
Internet Source

10	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://e-journal.hamzanwadi.ac.id">e-journal.hamzanwadi.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://seminar.uad.ac.id">seminar.uad.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://journal.uinmataram.ac.id">journal.uinmataram.ac.id</a> Internet Source	1 %
17	<a href="http://journal.unilak.ac.id">journal.unilak.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repository.unja.ac.id">repository.unja.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://jurnal.untad.ac.id">jurnal.untad.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://eprints.uad.ac.id">eprints.uad.ac.id</a> Internet Source	<1 %

22	<a href="https://play.google.com">play.google.com</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="https://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
24	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper	<1 %
25	<a href="https://www.jptam.org">www.jptam.org</a> Internet Source	<1 %
26	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sinjai Student Paper	<1 %
27	<a href="https://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	Submitted to iGroup Student Paper	<1 %
29	<a href="https://repository.umpalopo.ac.id">repository.umpalopo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="https://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="https://ejournal.iai-tribakti.ac.id">ejournal.iai-tribakti.ac.id</a> Internet Source	<1 %
32	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	<1 %

33	<a href="http://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://makalahkuindonesia.blogspot.com">makalahkuindonesia.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
35	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
36	<a href="http://ppjp.ulm.ac.id">ppjp.ulm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://contohnovelcerpen.biz">contohnovelcerpen.biz</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://mulok.library.um.ac.id">mulok.library.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://repository.penerbitwidina.com">repository.penerbitwidina.com</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://eprintslib.ummgl.ac.id">eprintslib.ummgl.ac.id</a> Internet Source	<1 %

45 pt.scribd.com <1 %  
Internet Source

---

46 e-journal.ivet.ac.id <1 %  
Internet Source

---

47 eprints.walisongo.ac.id <1 %  
Internet Source

---

48 Submitted to British College of Applied Studies <1 %  
Student Paper

---

49 id.123dok.com <1 %  
Internet Source

---

50 learn-organized.github.io <1 %  
Internet Source

---

51 repositori.umsu.ac.id <1 %  
Internet Source

---

52 Asmuddin Asmuddin, Salwiah Salwiah. "Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Bermain", Jurnal Amal Pendidikan, 2020 <1 %  
Publication

---

53 Submitted to Universitas Muria Kudus <1 %  
Student Paper

---

54 adoc.pub <1 %  
Internet Source

---

doku.pub



55	Internet Source	<1 %
56	ojs.unm.ac.id Internet Source	<1 %
57	Submitted to UIN Jambi Student Paper	<1 %
58	Vira Desiana, Rosa Imani Khan, Anik Lestarinigrum. "Permainan Tradisional Bathok Jangkungan dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini", JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education), 2022 Publication	<1 %
59	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
60	Submitted to umc Student Paper	<1 %
61	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
62	sediaskripsiptk.wordpress.com Internet Source	<1 %
63	Nurliza Zuhra, Rosmala Dewi, Syarifah Syarifah. "Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian	<1 %

# Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

---

64	<a href="#">Submitted to Universitas Sebelas Maret</a> Student Paper	<1 %
65	<a href="http://ejournal.uin-suska.ac.id">ejournal.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
66	<a href="http://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
67	<a href="http://digilib.uns.ac.id">digilib.uns.ac.id</a> Internet Source	<1 %
68	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
69	<a href="http://repository.syekhnurjati.ac.id">repository.syekhnurjati.ac.id</a> Internet Source	<1 %
70	<a href="http://www.kompasiana.com">www.kompasiana.com</a> Internet Source	<1 %
71	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet Source	<1 %
72	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
73	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
74	<a href="http://khotbahblog.wordpress.com">khotbahblog.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %

---

75	<a href="https://obsesi.or.id">obsesi.or.id</a> Internet Source	<1 %
76	<a href="https://repository.iainkudus.ac.id">repository.iainkudus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
77	Faridha Shafira, Sri Setyowati. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Permainan Melipat Pada Kelompok B TK Negeri Pembina I Mojosari", <i>Journal on Education</i> , 2023 Publication	<1 %
78	Kurniawan Erman Wicaksono. "PERBEDAAN TINGKAT PERKEMBANGAN PERSONAL SOSIAL PADA ANAK USIA PRASEKOLAH YANG MENJALANI PAUD DAN TIDAK MENJALANI PAUD DI DUSUN KRAJAN II GRENDEN PUGER KABUPATEN JEMBER", <i>Jurnal Ilmiah Kesehatan Media Husada</i> , 2016 Publication	<1 %
79	Lilis Rahmat, Salwiah Salwiah, Muhamad Safiuddin Saranani. "Penerapan Kegiatan Membuat Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus", <i>Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO</i> , 2021 Publication	<1 %
80	<a href="https://anzdoc.com">anzdoc.com</a> Internet Source	<1 %

---

81

Internet Source

&lt;1 %

82

[lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

83

[nanopdf.com](http://nanopdf.com)

Internet Source

&lt;1 %

84

[repository.usbypkp.ac.id](http://repository.usbypkp.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

85

[wpckayuasri.com](http://wpckayuasri.com)

Internet Source

&lt;1 %

86

[www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

Internet Source

&lt;1 %

87

Alfi Roihatul Jannah, Anik Lestaringrum.  
"Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar  
Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Injak  
Ekor", Journal of Early Childhood Care and  
Education, 2018

Publication

&lt;1 %

88

Hasmin Hasmin, Erdiyanti Erdiyanti.  
"Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar  
melalui Pembelajaran Senam Fantasi pada  
Anak Kelompok Raudathul Atfal di Kendari",  
Diniyah : Jurnal Pendidikan Dasar, 2020

Publication

&lt;1 %

89

Serli Marlina, Rismareni Pransiska, Zahratul  
Qalbi. "Analisis Kurikulum Pendidikan Islam di

&lt;1 %

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Padang", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

---

90	<a href="http://danishhhhhh.blogspot.com">danishhhhhh.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
91	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
92	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
93	Asmuddin Asmuddin, Salwiah Salwiah, Muhammad Zaenal Arwih. "Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	<1 %
94	<a href="http://ejournal.unsub.ac.id">ejournal.unsub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
95	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
96	<a href="http://repo.iain-tulungagung.ac.id">repo.iain-tulungagung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
97	<a href="http://skripsikupaud.blogspot.com">skripsikupaud.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %

---

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On



**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI**  
Nomor. 023/PG-PAUD/FKIP-UN-PGRI/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.  
NIDN : 0729078402  
Jabatan : Kaprodi PG-PAUD

Menyatakan bahwa:

Nama : Vira Desiana  
NPM : 19.1.01.11.0024  
Judul Skripsi :

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN BATHOK  
JANGKUNGAN DI KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BARENG KECAMATAN  
SAWAHAN KABUPATEN NGANJUK**

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 40% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Kediri, 11 Agustus 2023

Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.  
  
