

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN *EGRANG BATHOK* KELAPA PADA ANAK KELOMPOK B TK KARTIKA IV-15

Amini
TK KARTIKA IV - 15
email: amini.amini@gmail.com

Abstract

This research aim to to increase skill of harsh motorik child game of Egrang Bathok Kelapa at group child of B TK Kartika IV-15 Kota Madiun. This Research represent research of class action of kolaboratif. Research Subjek group child of B TK Kartika IV-15 Kota Madiun. Object Research is skill of harsh motorik. Technique data collecting use documentation and observation. Data analysis use descriptive analysis qualitative and is quantitative. Result of research indicate that to [game of stilt of Egrang Bathok Kelapa can uplift skill harsh motorik that is balance, strength, and mobility. Uplifting of skill of harsh motorik can be seen from result of research. Child balance at condition of early equal to 21,43%, at cycle of I natural improvement, child balance become 67,86%, at cycle of II natural improvement, child balance become 100%. Strength of child at condition of early equal to 17,86%, at cycle of I natural improvement, strength of child become 64,29%, at cycle of II natural improvement, strength of child become 96,43%. Mobility of child at condition of early equal to 14,29%, at cycle of I natural improvement, mobility of child become 57,14%, at cycle of II natural improvement, mobility of child become 96,43%. This research is discontinued until cycle of II because have fulfilled criterion efficacy of research.

Keyword : skill of harsh motorik, game of Egrang Bathok Kelapa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan *egrang bathok* kelapa pada anak kelompok B di TK Kartika IV-15 Kota Madiun. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Kartika IV-15 Kota Madiun. Objek penelitian adalah keterampilan motorik kasar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan *egrang bathok* kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Peningkatan keterampilan motorik kasar dapat dilihat dari hasil penelitian. Keseimbangan anak pada kondisi awal sebesar 21,43%, pada siklus I mengalami peningkatan, keseimbangan anak menjadi 67,86%, pada siklus II mengalami peningkatan, keseimbangan anak menjadi 100%. Kekuatan anak pada kondisi awal sebesar 17,86%, pada siklus I mengalami peningkatan, kekuatan anak menjadi 64,29%, pada siklus II mengalami peningkatan, kekuatan anak menjadi 96,43%. Kelincahan anak pada kondisi awal sebesar 14,29%, pada siklus I mengalami peningkatan, kelincahan anak menjadi 57,14%, pada siklus II mengalami peningkatan, kelincahan anak menjadi 96,43%.

Penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Kata kunci : keterampilan motorik kasar, permainan egrang bathok kelapa

PENDAHULUAN

Dalam UU Sisdiknas, BAB II pasal 3 ditetapkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini berarti bahwa peletakan proses pendidikan di TK haruslah benar dan sesuai dengan karakter pertumbuhan dan perkembangan menuju pertumbuhan optimal. Bila tidak dikembangkan dengan baik dan benar akan menyebabkan penyimpangan terhadap tumbuh kembang anak yang sulit untuk diperbaiki. Penyimpangan tersebut akan merugikan anak dalam menghadapi masa depannya, keluarga, dan bangsa.

Peningkatan motorik kasar pada anak usia dini terkait dengan aksi lingkungan terhadap individu dan bagaimana aksi individu terhadap lingkungan. Pada masa kanak-kanak penyerapan informasi akan berlangsung sangat cepat dan tepat yang dapat direspon oleh anak, sehingga pada masa ini akan banyak melakukan peniruan terhadap bahasa, emosional, dan perilaku yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh anak, dimana masa ini dikenal dengan masa *golden age* (Siti Aisyah, 2008: 14).

Pada anak usia dini penengembangan motorik sudah mengarah pada peningkatan keterampilan

gerak yang lebih kompleks, yaitu dengan melibatkan otot-otot lainnya contohnya berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa. Sejalan Jean Piaget (Corbin B. Charles, 1980: 115) mengatakan bahwa perkembangan motorik kasar sangat bergantung pada aspek-aspek kebugaran jasmani yang dimiliki oleh anak. Peningkatan motorik anak adalah kebugaran jasmani sebagai aspek yang merupakan gerak kasar dapat mengembangkan kemampuan fisik anak, khususnya yang berhubungan dengan perkembangan kebugaran jasmani.

Kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila aspek-aspek yang merupakan gerak dasar anak dikembangkan sejak awal yaitu gerak lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif (Depdiknas, 2008: 3). Pendidikan di TK dapat menstimulasi perkembangan dan dapat mengembangkan berbagai aspek yang terkait pada diri anak. Pertumbuhan pada masa ini perlu mendapat rangsangan untuk menerima informasi yang bermanfaat bagi anak, serta mengembangkan sikap sosial emosional. Seiring dengan pertumbuhan otak, pertumbuhan jasmani penting untuk diperhatikan.

Kendala dan hambatan pada kegiatan pembelajaran di TK Kartika IV-15 Kota Madiun kelompok B diantaranya yaitu keterampilan motorik kasar anak masih kurang, yaitu dalam unsur keseimbangan, kekuatan, kelincihan dan koordinasi. Hal ini terjadi karena saat bermain *egrang bathok* kelapa, pada unsure keseimbangan sebagian besar anak

kurang mampu menjaga keseimbangan ketika berjalan menggunakan alat. Pada unsur kekuatan sebagian besar anak kurang mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu.

Permasalahan lain di TK Kartika IV-15 Kota Madiun terkait penelitian ini yaitu anak kurang aktif dalam bergerak yang nampak pada aktivitas bermalasan di sebabkan karena guru kurang memotivasi anak untuk aktif dalam melakukan kegiatan. Sebaiknya guru dapat memotivasi anak dengan memberi penghargaan misalnya dengan memberi hadiah apabila anak mau melakukan kegiatan pada hari itu dan juga memberikan pujian anak akan senang dan semangat dalam melakukan kegiatan.

Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti bermaksud untuk meneliti peningkatan motorik kasar pada anak kelompok B TK Kartika IV-15 Kota Madiun melalui permainan *egrang bathok* kelapa. Kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa yang digunakan dalam peningkatan motorik kasar pada anak, diharapkan bisa menarik perhatian anak karena permainan *egrang bathok* kelapa merupakan permainan yang memerlukan gerakan dengan koordinasi mata, tangan, dan kaki, serta kegiatan permainan *egrang bathok* kelapa belum pernah dilakukan di TK Kartika IV-15 Kota Madiun. Hal ini selain untuk menarik perhatian anak juga dapat menciptakan kegiatan permainan fisik yang lebih bervariasi di TK Kartika IV-15 Kota Madiun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Secara partisipatif bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah (Suwarsih Madya, 2006: 51-52).

Penelitian ini menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru pendamping. Peneliti terlibat langsung dalam proses sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan. Dengan demikian sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi peneliti senantiasa terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

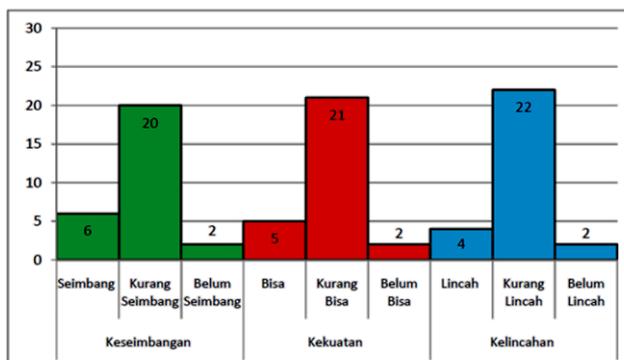
A. Deskripsi Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan

Langkah awal yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan pengamatan awal berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum tindakan dilaksanakan. Dari hasil observasi awal yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran motorik kasar melalui kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa anak belum mengetahui cara atau metode bermain secara benar, sehingga anak dalam melakukan kegiatan hanya asal bermain. Selain itu, komponen keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan anak belum maksimal. Disini dapat diartikan bahwa anak belum menguasai dasar dari permainan *egrang bathok* kelapa. Hasil pengamatan tersebut dapat ditampilkan seperti tabel berikut ini:

Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa Sebelum Tindakan

No.	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Keseimbangan	Seimbang	6	21,43%
		Kurang Seimbang	20	71,43%
		Belum Seimbang	2	7,14%
		Jumlah	28	100%
2.	Kekuatan	Bisa	5	17,86%
		Kurang Bisa	21	75%
		Belum Bisa	2	7,14%
		Jumlah	28	100%
3.	Kelincahan	Lincih	4	14,29%
		Kurang Lincih	22	78,57%
		Belum Lincih	2	7,14%
		Jumlah	28	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil kemampuan anak dalam bermain *egrang bathok kelapa* sebelum tindakan, diketahui bahwa pada aspek keseimbangan terdapat 6 anak seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok kelapa* atau sebesar 21,43% dari jumlah anak, 20 anak kurang seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok kelapa* atau sebesar 71,43% dari jumlah anak, dan 2 anak belum seimbang dalam menggunakan alat *egrang bathok kelapa* atau sebesar 7,14%. Pada aspek kekuatan terdapat 5 anak yang bisa atau mampu berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi atau sebesar 17,86% dari jumlah anak, 21 anak kurang bisa berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi atau sebesar 75% dari jumlah anak, dan 2 anak belum bisa berjalan menggunakan alat dengan jarak tertentu sesuai instruksi atau sebesar 7,14% dari jumlah anak. Pada aspek kelincuhan terdapat 4 anak yang lincah yaitu dapat berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi atau sebesar 14,29% dari jumlah anak, 22 anak kurang lincah dalam berjalan cepat, zig-zag dan mampu merubah arah secara cepat sesuai instruksi atau sebesar 78,57% dari jumlah anak, dan 2 anak belum lincah (belum mampu sama sekali melakukan instruksi guru) atau sebesar 7,14% dari jumlah anak.



Gambar 2. Grafik Kemampuan Anak Bermain *Egrang Bathok Kelapa* Sebelum Tindakan

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kegiatan Bermain *Egrang Bathok Kelapa* pada Siklus I

No.	Siklus I	Kegiatan Bermain <i>Egrang Bathok Kelapa</i>								
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincuhan		
		S	KS	BS	B	KB	BB	L	KL	BL
1.	Pertemuan Pertama	7 anak	21 anak	-	6 anak	22 anak	-	4 anak	24 anak	-
	Persentase	25%	75%	-	21,43%	78,57%	-	14,29%	85,71%	-
2.	Pertemuan Kedua	15 anak	13 anak	-	14 anak	14 anak	-	12 anak	16 anak	-
	Persentase	53,57%	46,43%	-	50%	50%	-	42,86%	57,14%	-
3.	Pertemuan Ketiga	19 anak	9 anak	-	18 anak	10 anak	-	16 anak	12 anak	-
	Persentase	67,86%	32,14%	-	64,29%	35,71%	-	57,14%	42,86%	-
	Peningkatan	50%	50%	-	50%	50%	-	50%	50%	-

Berdasarkan hasil peningkatan kegiatan bermain *egrang bathok kelapa* siklus I dapat diketahui bahwa ada peningkatan kemampuan anak dalam kegiatan bermain *egrang bathok kelapa*, yaitu pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Pada kegiatan bermain *egrang bathok kelapa* dengan berjalan lurus terjadi peningkatan sebesar 50% dengan kriteria seimbang. Pada kegiatan bermain *egrang bathok kelapa* dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula terjadi peningkatan sebesar 50% dengan kriteria bisa. Pada kegiatan bermain *egrang bathok kelapa* dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula terjadi peningkatan sebesar 50% dengan kriteria lincah. Kriteria anak yang kurang seimbang dalam melakukan kegiatan bermain *egrang bathok kelapa* dengan berjalan lurus terjadi peningkatan sebesar 50% menjadi kriteria seimbang. Dalam kegiatan bermain *egrang bathok kelapa* dengan berjalan lurus dan merubah arah kembali ke tempat semula terjadi peningkatan sebesar 50%, dimana anak kurang bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok kelapa* menjadi bisa (kuat) dalam berjalan menggunakan *egrang bathok kelapa*. Dalam kegiatan bermain *egrang bathok kelapa* dengan berjalan zig-zag dan merubah arah kembali ke tempat semula terjadi peningkatan sebesar 50%, dimana

anak kurang lincah dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa menjadi lincah dalam berjalan menggunakan *egrang bathok* kelapa.

a. Observasi Siklus 1

Tindakan pada siklus I kemampuan anak pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dalam upaya meningkatkan motorik kasar anak pada komponen keseimbangan mencapai 19 anak dengan kriteria seimbang dan 9 anak dengan kriteria kurang seimbang atau mencapai 67,86%. Pada komponen kekuatan mencapai 18 anak dengan kriteria bisa (kuat) dan 10 anak dengan kriteria kurang bisa (kuat) atau mencapai 64,29%. Pada komponen kelincahan mencapai 16 anak dengan kriteria lincah dan 12 anak dengan kriteria kurang lincah atau mencapai 57,14%. Dari uraian hasil observasi diatas, peningkatan keterampilan motorik kasar melalui bermain *egrang bathok* kelapa belum mencapai hasil yang diharapkan.

b. Refleksi Siklus I

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus II. Peneliti dan kolaborator sebagai observer membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan siklus I. Dari beberapa kendala pada siklus I untuk memperbaikinya maka akan dilanjutkan dengan diadakannya siklus II.

2. Siklus II

Tabel 13. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus II Pertemuan Pertama

No.	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Keseimbangan	Seimbang	21	75%
		Kurang Seimbang	7	25%
		Belum Seimbang	-	-
	Jumlah		28	100%
2.	Kekuatan	Bisa	20	71,43%
		Kurang Bisa	8	28,57%
		Belum Bisa	-	-
	Jumlah		28	100%
3.	Kelincahan	Lincih	20	71,43%
		Kurang Lincih	8	28,57%
		Belum Lincih	-	-
	Jumlah		28	100%

Tabel 14. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus II Pertemuan Kedua

No.	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Keseimbangan	Seimbang	22	78,57%
		Kurang Seimbang	6	21,43%
		Belum Seimbang	-	-
	Jumlah		28	100%
2.	Kekuatan	Bisa	22	78,57%
		Kurang Bisa	6	21,43%
		Belum Bisa	-	-
	Jumlah		28	100%
3.	Kelincahan	Lincih	21	75%
		Kurang Lincih	7	25%
		Belum Lincih	-	-
	Jumlah		28	100%

Tabel 15. Hasil Observasi Kemampuan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus II Pertemuan Ketiga

No.	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Keseimbangan	Seimbang	28	100%
		Kurang Seimbang	-	-
		Belum Seimbang	-	-
	Jumlah		28	100%
2.	Kekuatan	Bisa	27	96,43%
		Kurang Bisa	1	3,57%
		Belum Bisa	-	-
	Jumlah		28	100%
3.	Kelincahan	Lincih	27	96,43%
		Kurang Lincih	1	3,57%
		Belum Lincih	-	-
	Jumlah		28	100%

a. Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil pertemuan pertama, kedua dan ketiga pada tindakan siklus II, maka diperoleh gambaran tentang hasil unjuk kerja pada aspek keseimbangan dengan kriteria berapa anak yang sudah mencapai criteria seimbang, berapa anak yang kurang seimbang dan berapa anak

Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Komponen Kelincahan

No.	Kriteria	Sebelum Tindakan	Siklus I			Siklus II		
			I	II	III	I	II	III
1.	Lincih	4 anak	4 anak	12 anak	16 anak	20 anak	21 anak	27 anak
	Persentase	14,29%	14,29 %	42,86%	57,14%	71,43%	75%	96,43%
2.	Kurang Lincih	22 anak	24 anak	16 anak	12 anak	8 anak	7 anak	1 anak
	Persentase	78,57%	85,71 %	57,14%	42,86%	28,57%	25%	3,57%
3.	Belum Lincih	2 anak	-	-	-	-	-	-
	Persentase	7,14%	-	-	-	-	-	-
	Jumlah	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak	28 anak
		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Tabel 19. Rekapitulasi Hasil Kegiatan Bermain *Egrang Bathok* Kelapa pada Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus	Kegiatan Bermain <i>Egrang Bathok</i> Kelapa								
		Keseimbangan			Kekuatan			Kelincahan		
		S	KS	BS	B	KB	BB	L	KL	BL
Siklus I										
1.	Pertemuan Pertama	7 anak	21 anak	-	6 anak	22 anak	-	4 anak	24 anak	-
	Persentase	25%	75%	-	21,43%	78,57%	-	14,29%	85,71%	-
2.	Pertemuan Kedua	15 anak	13 anak	-	14 anak	14 anak	-	12 anak	16 anak	-
	Persentase	53,57%	46,43%	-	50%	50%	-	42,86%	57,14%	-
3.	Pertemuan Ketiga	19 anak	9 anak	-	18 anak	10 anak	-	16 anak	12 anak	-
	Persentase	67,86%	32,14%	-	64,29%	35,71%	-	57,14%	42,86%	-
	Peningkatan (%)	42,86%	42,86%	-	42,86%	42,86%	-	42,86%	42,86%	-
	Rata-rata Siklus I (%)	48,81%	51,19%	-	45,24%	54,76%	-	38,10%	61,90%	-
Siklus II										
1.	Pertemuan Pertama	21 anak	7 anak	-	20 anak	8 anak	-	20 anak	8 anak	-
	Persentase	75%	25%	-	71,43%	28,57%	-	71,43%	28,57%	-
2.	Pertemuan Kedua	22 anak	6 anak	-	22 anak	6 anak	-	21 anak	7 anak	-
	Persentase	78,57%	21,43%	-	78,57%	21,43%	-	75%	25%	-
3.	Pertemuan Ketiga	28 anak	-	-	27 anak	1 anak	-	27 anak	1 anak	-
	Persentase	100%	-	-	96,43%	3,57%	-	96,43%	3,57%	-
	Peningkatan (%)	25%	3,57%	-	25%	25%	-	25%	25%	-
	Rata-rata Siklus II (%)	84,52%	15,48%	-	82,14%	17,86%	-	80,95%	19,05%	-

Berdasarkan hasil kegiatan *egrang bathok* kelapa siklus I dan siklus II pada tabel di atas, diketahui bahwa ada peningkatan kemampuan anak dalam bermain *egrang bathok* kelapa, yaitu pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa komponen keseimbangan terjadi peningkatan sebesar 25% dengan kriteria seimbang. Komponen kekuatan terjadi peningkatan sebesar 25% dengan kriteria bisa (kuat). Komponen kelincahan terjadi peningkatan sebesar 25% dengan kriteria lincih. Kriteria anak yang kurang seimbang pada komponen keseimbangan terlihat adanya peningkatan sebesar 3,57% menjadi kriteria seimbang. Kriteria anak yang kurang bisa (kuat) pada komponen kekuatan terlihat adanya peningkatan sebesar 25% menjadi kriteria bisa (kuat). Kriteria anak yang kurang lincih pada komponen kelincahan terlihat adanya peningkatan sebesar 25% menjadi kriteria lincih.

Tindakan pada siklus II kemampuan anak pada kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa dalam upaya meningkatkan motorik kasar, pada komponen keseimbangan mencapai 28 anak dengan kriteria seimbang. Dalam hal ini anak yang sudah mencapai kriteria seimbang dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebesar 100%. Pada komponen kekuatan mencapai 27 anak dengan kriteria bisa (kuat) dan 1 anak dengan kriteria kurang bisa (kuat). Dalam hal ini anak yang sudah mencapai kriteria bisa (kuat) dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebesar 96,43%. Pada komponen kelincahan mencapai 27 anak dengan kriteria lincih dan 1 anak dengan kriteria kurang lincih. Dalam hal ini anak yang sudah mencapai kriteria lincih dalam kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa sebesar 96,43%. Dari uraian data tersebut penelitian ini sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80% dari jumlah anak.

b. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh kegiatan *egrang bathok* kelapa sudah sesuai yang diharapkan. Anak-anak dalam mengikuti kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa terlihat antusias dari awal hingga akhir. Selain itu anak-anak tampak senang dan ingin segera melaksanakan kegiatan bermain *egrang bathok* kelapa ketika guru menyampaikan bahwa akan bermain *egrang bathok* kelapa. Akan tetapi masih terdapat satu anak yang sampai dengan akhir kegiatan kurang bisa dan kurang lincih melaksanakan kegiatan *egrang bathok* kelapa dengan hasil yang baik, dikarenakan apabila dalam bermain *egrang bathok* kelapa terlalu jauh dan banyak rintangan anak sering jatuh, kondisi anak tersebut kurang sehat dan kurang berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan. Dengan perbaikan yang telah dilakukan, pembelajaran pada siklus II sudah mencapai peningkatan atau

perbaikan yang sangat signifikan atau sudah mencapai tingkat keberhasilan.

Berdasarkan uraian data diatas pada pelaksanaan kegiatan pada siklus II telah dicapai peningkatan yang signifikan yaitu pencapaian persentase anak dengan kriteria seimbang, bisa (kuat), lincah telah mencapai di atas 80%. Dari teori Suharsimi Arikunto bahwa tingkat keberhasilan mencapai 76-100% dari jumlah anak mendapat nilai kriteria bisa, maka kegiatan diberhentikan (Surakarta, 2033: 43).

DAFTAR RUJUKAN

- A. Husna M. (2009). *Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET
- Aisya Tulla. (2010). *Jenis-jenis Permainan*. Diambil dari <http://digilib.sunanampel.ac.id>.
- Bambang Sujiono. (2005). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka
- _____ (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Corbin, B. Charles. (1980). *A Text Book of Motor Development*. Dubuque Iowa : WM. C. Brown Company Publisher
- Diah Rahmatia. 2008. *Bagaimana Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia*. Bandung : Shakti Adiluhung
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Jakarta : Dikdasmen
- _____ (2008). *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta : Bagian Proyek Olahraga Masyarakat, Direktorat Olahraga Masyarakat
- _____ (2010). *Kurikulum TK (Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK)*. Jakarta : Dikdasmen
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Feronika Evi Retnaningtyas. (2012). *Penggunaan Permainan Tradisional Boyboyan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Yos Sudarso Kecamatan Sukorejo Kota Blitar*. Diakses dari <http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/18816>.
- Harso Pranoto. (1987). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Depdikbud
- Harun Rasyid. (2008). *Assesment Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta
- Hurlock, B. Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. (Terjemahan : Med Meitsari Tjandrasa). Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama
- Keen Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta : JAVALITERA
- Magill, Richard A. (1989). *Motor Learning Concepts and Applications*. USA : C. Brown Publishers
- Maimunah Hasan. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Diva Press

- Masitoh, dkk. (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Mayke Sugianto T. (2005). *Bemain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- MS. Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Ngalim Purwanto. (2011). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya
- Nia Hidayati. (2010). *Pentingnya Ketegasan Dalam Mendidik Anak*. Diambil dari : <http://www.Niahidayatinet/>.
- Nuri Cahyono. (2011). *Permainan Eggrang Bathok Kelapa*. Diambil dari : <http://permainan-eggrang-bathok-kelapa.html>.
- Purwanto. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Rika Dian Kurniawan. (2010). *Permainan*. Diambil dari <http://dificinta.blogspot.com>.
- Rini Hildayani, dkk. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sainah. (2011). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Memantulkan Bola Pada Anak Kelompok B1 TK ABA Karanganyar Yogyakarta. *Skripsi*. UNY
- Siti Aisyah. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta
- Soegeng Santoso. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Soemarjadi. (1996). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Depdikbud
- Suciati, dkk. (2005). *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- _____ (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- _____ (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sukadiyanto. (1997). *Penentuan Tahap Kemampuan Motorik Anak SD*. Edisi 1 TH III April 1997 Majalah Olahraga. Yogyakarta : FPOK Yogyakarta
- Suwarsih Madya. (1994). *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Wahyu Purwaningayu Galih. (2012). *Penggunaan Tari Gembala Sapi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini untuk Meningkatkan*

*Perkembangan Motorik Kasar
Anak di Kelompok A1 TK ABA
06 Malang. Diakses dari
[http://karyailmiah.
um.ac.id/index.php/KSDP/articl
e/view/18799](http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/18799).*

Wijaya Kusuma, Dedi Dwitagama.
(2010). *Penelitian Tindakan
Kelas*. Jakarta : PT Indeks