

Penggunaan Permainan Bakiak Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Kelompok B TK Mutiara Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar

Nofita Tryana¹, Inmaryanto², Meiliza Sari³

Article Info

Keywords:

Clog Games, Gross Motor

Abstract

This research was conducted in two cycles and each cycle was conducted in two meetings. In order to ensure the research run well, the researcher arranges the stages that are passed in classroom action research, : 1) Action planning/preparation, 2) Action implementation, 3) Observation, and 4) Reflection. The subjects in this study were 14 students of B1 class consist of 8 girls and 6 boys in the first semester of the 2021/2022 academic year at TK Mutiara, Siak Hulu, Kampar. Meanwhile, the object of this research was the use of clogs game to improve gross motor skills of early childhood students. The research data were collected through teacher observation techniques and early childhood student's activities and documentation. After the data was collected through observation, the data was processed using the percentage formula. The results of this study are there is an increasing in the learning process which carried out by teachers and early childhood student's gross motor skills. Observation of children's activities also increased, It reveled from the initial data to cycle II meeting 2. Initial data was 43.83%, Cycle II meeting 2 obtained 86.36%. So that the overall increase in early childhood student's gross motor activity is 42.53%.

Kata kunci:

Permainan Bakiak, Motorik Kasar

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dua siklus dan tiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: 1) Perencanaan/ persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas B1 dengan jumlah siswa 14 yaitu 8 perempuan dan 6 laki-laki pada semester I tahun ajaran 2021/2022 di TK Mutiara Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah penggunaan permainan bakiak untuk meningkatkan motorik kasar pada anak. Data penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi guru dan aktivitas anak dan dokumentasi. Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian ini

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Kifayah Riau, Indonesia
Email: nofitatryana@stit-alkifayahriau.ac.id

² Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Kifayah Riau, Indonesia
Email: inmaryanto@stit-alkifayahriau.ac.id

³ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Kifayah Riau, Indonesia
Email: meilizasari@stit-alkifayahriau.ac.id

adalah adanya peningkatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan kemampuan motorik kasar anak. Pengamatan aktivitas anak juga meningkat, hal ini dapat terlihat dari data awal hingga siklus II pertemuan 2. Data awal 43,83%, Siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 86,36%. Sehingga peningkatan keseluruhan aktivitas motorik kasar anak diperoleh persentase rata-rata 42,53%.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang sedang berkembang dengan pesat baik secara fisik maupun psikis, sejak anak dilahirkan sampai berusia 6 tahun anak di katakan anak usia dini. Banyak yang mengatakan masa itu disebut masa golden age karena pada masa ini akan menentukan bagaimana anak kelak dia menjadi dewasa baik dari segi fisik, psikis maupun kecerdasan yang dimiliki anak (Ahmad Susanto, 2017: 130). Pada usia dini semua aspek perkembangan anak hendaknya distimulasi dengan baik agar berkembang secara optimal. Aspek perkembangan tersebut meliputi perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan seni.

Salah salah aspek perkembangan yang perlu dioptimalkan adalah perkembangan fisik motorik. Perkembangan fisik motorik sangat berperan penting bagi seorang anak, selain melatih kelincahan dan kecekatan, juga dapat memberikan motivasi kepada anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Bahkan bila difungsikan dengan baik perkembangan fisik motorik ini mampu meningkatkan kecerdasan seorang anak (Novan Ardy Wiyani, 2013: 59). Perkembangan anak yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat meloncat dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola (Heri Rahyubi, 2012: 222).

Perkembangan fisik motorik juga dijelaskan dalam al-Qur'an dalam surah ar-Rum ayat 54 yang artinya Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa. (QS Ar-Rum: 54).

Berdasarkan ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia adalah ciptaan Allah yang diciptakan dalam keadaan lemah, kemudian Allah menjadikan kita kuat yang tentunya perlu adanya usaha manusia untuk mengembangkan diri melalui latihan-latihan fisik motorik untuk bergerak dan meningkatkan kekuatan diri melalui olahraga atau menggerakkan otot-otot tubuh agar berkembang kuat dan optimal.

Motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan yang menyenangkan bagi anak dan dapat menggerakkan otot-otot besar anak. Perkembangan yang optimal dapat dilakukan dengan bermain. Tanpa bermain, anak akan bermasalah dikemudian hari. Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena tekanan tekanan terlepaskan didalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan ada

beberapa macam yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan berupa permainan anak-anak yang beredar baik secara lisan maupun secara anggota kolektif yang berbentuk tradisional yang di wariskan secara turun temurun hingga memiliki berbagai variasi dalam satu jenis permainan (Norizatil Hasanah & Hardiyanti pertiwi, 2017:14).

Bermain merupakan jendela perkembangan anak. Melalui bermain aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal. Membiarkan anak-anak prasekolah bermain telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak. Bermain merupakan proses penyiapan diri untuk menyanggah peran sebagai orang dewasa. Lazarus menyatakan bahwa bermain akan membangun kembali energi yang hilang sehingga diri mereka segar kembali. Schiller dan spencer menyatakan bahwa bermain merupakan wahana untuk mengguakan energi yang berlebih sehingga anak terlepas dari tekanan (Anita Yus, 2011: 33).

Permainan Bakiak merupakan permainan tradisional menggunakan sandal yang terbuat dari dua papan kayu tebal berbentuk sandal yang panjangnya sekitar 125 cm untuk melatih anak bisa bekerjasama dalam meraih satu tujuan, menjalin keakraban pada diri setiap anak (Hamid Bahari, 2013: 73).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada kelompok B di TK Mutiara Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu: 1) anak belum mampu melatih keseimbangan mengangkat satu kaki dengan durasi waktu 3 detik, 2) beberapa anak terlihat kesulitan untuk menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh ketika harus berdiri dengan satu kaki, 3) selain itu gerakan anak belum bisa terkoordinasi antara tangan dan kaki ketika berjalan, 4) beberapa anak kesulitan ketika melangkahkan kaki kanan tangan kanan yang kearah depan, seharusnya kaki kanan melangkah tangan kiri yang kearah depan dan 5) pengetahuan anak tentang permainan tradisional untuk meningkatkan motorik masih kurang dan jarang dilakukan oleh anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi guru kelas B di TK Mutiara bahwa guru menggunakan metode bermain untuk mengembangkan motorik kasar anak, guru biasanya menggunakan kegiatan senam dengan irama musik, berlari dan melompat. Untuk permainan tradisional biasanya guru melakukan permainan engklek. Dalam permainan tradisional yang di lakukan oleh TK Mutiara ini belum banyak dilakukan oleh anak karena anak cenderung lebih suka dengan permainan-permainan yang moderen seperti games, sehingga mereka jarang melakukan kegiatan permainan tradisional. Pemahaman anak tentang kebudayaan daerah masih kurang, salah satunya dalam mengenal berbagai permainan tradisional seperti permainan bakiak.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan bakiak. Bakiak adalah permainan tradisional yang memiliki unsur keterampilan fisik, kecepatan berfikir serta implementasinya terhadap nilai sosial dan budaya. Bermain bakiak mengutamakan kekompakan dan kebersamaan antara para peserta. Para pemain harus berjalan secara kompak untuk menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh. Permainan tradisional juga merupakan kegiatan menyenangkan yang memiliki nilai-nilai budaya, yang dapat memberikan dampak positif pada aspek

perkembangan anak dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak (Ratu Tuti Alawiah, 2018: 177).

METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian tindakan ini menggunakan model siklus Kemmis & Mc Taggart yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dalam pendapat Suharsimi Arikunto mengemukakan secara garis besar terdapat 4 tahapan yang dilalui yaitu: perencanaan (*plan*), Pelaksanaan (*act*), Pengamatan (*observe*), dan Refleksi (*reflect*). Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek adalah siswa kelas B dengan jumlah siswa yang diteliti yaitu 14 siswa yaitu 8 perempuan dan 6 laki-laki pada semester II tahun ajaran 2021/ 2022 di TK Mutiara. Serta guru dan kepala sekolah guna membantu jalannya penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Persiklus

1) Siklus I

Berdasarkan identifikasi yang telah dikemukakan, maka dapat disusun rancangan penelitian tindakan kelas siklus 1 sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan pada siklus 1 terlebih dahulu peneliti menyusun perencanaan, adapun hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun dan merancang RPPH.
- 2) Menyiapkan alat / media yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan.
- 3) Menyusun format pengamatan tentang aktifitas guru, aktivitas motorik kasar anak.
- 4) Menyusun tugas kelompok bermain bakiak.

b. Pelaksanaan

Sebelum proses pembelajaran dimulai ada beberapa hal yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan lapangan/ halaman untuk bermain bakiak.
- 2) Guru menyiapkan media yang akan digunakan.
- 3) Pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama dan dilanjutkan anak akan bernyanyi
- 4) Pada kegiatan inti disesuaikan dengan subtema yang dipilih pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2.

c. Pengamatan

Berdasarkan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus pertama dengan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dan kedua diketahui hasil dari observasi yang dilakukan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran, aktivitas motorik kasar anak dengan permainan bakiak. Berikut hasil observasi pada siklus 1.

1) Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

Pelaksanaan observasi aktivitas guru meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Agar lebih jelas mengenai hasil observasi aktivitas guru pada data awal, siklus I pertemuan 1 dan siklus I pertemuan 2 dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 1. Aktivitas Guru Siklus I

No	Indikator	Data Awal	Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2
1	Guru mengenalkan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak	1	3	3
2	Guru menyediakan media yang menarik untuk kegiatan bermain	2	2	3
3	Guru menggunakan bermacam-macam metode yang menarik sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai.	1	2	3
4	Guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	2	3	4
5	Guru mengajak anak untuk aktif dalam pembelajaran	1	2	3
Jumlah		7	12	16
Persentase (%)		35%	60%	80%
Kriteria		KB	CB	B

SB = Sangat Baik dengan nilai 4, apabila anak melaksanakan aktivitas dengan sangat baik dan mandiri.

B = Baik dengan nilai 3, apabila mampu melaksanakan aktivitas sesuai aktivitas yang diamati

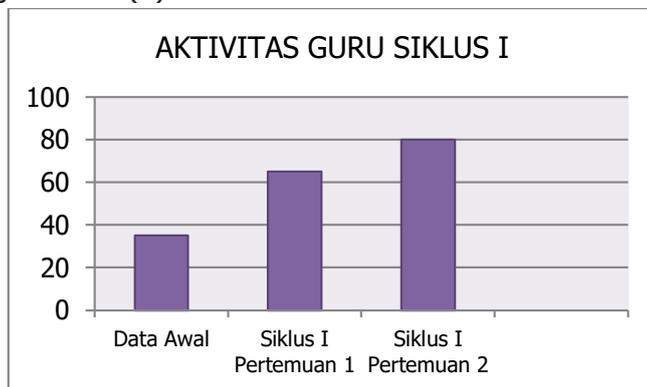
C = Cukup Baik dengan nilai 2, apabila mulai melakukan aktivitas sesuai dengan indikator yang diamati.

KB = Kurang Baik dengan nilai 1, apabila belum mampu melakukan aktivitas sesuai dengan indikator yang diamati.

Berdasarkan pada tabel di atas, dari indikator guru yang diamati terdapat peningkatan pada setiap pertemuan diantaranya:

- a) Pada Awal sebelum dilakukan tindakan aktivitas guru pada indikator 1, Guru mengenalkan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak memiliki nilai kurang baik (KB), kemudian pada siklus I pertemuan 1 dan siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi baik (B).
- b) Pada Awal sebelum dilakukan tindakan aktivitas guru pada indikator 2, Guru menyediakan media yang menarik untuk kegiatan bermain memiliki nilai cukup baik (CB), kemudian pada siklus I pertemuan 1

- masih memiliki nilai cukup baik (CB) dan siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi baik (B)
- c) Pada Awal sebelum dilakukan tindakan aktivitas guru pada indikator 3, Guru menggunakan bermacam-macam metode yang menarik sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai memiliki nilai kurang baik (KB), kemudian pada siklus I pertemuan 1 meningkat memiliki nilai cukup baik (CB) dan siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi baik (B)
 - d) Pada Awal sebelum dilakukan tindakan aktivitas guru pada indikator 4, Guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan memiliki nilai cukup baik (CB), kemudian pada siklus I pertemuan 1 meningkat memiliki nilai baik (B) dan siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi Sangat baik (SB)
 - e) Pada Awal sebelum dilakukan tindakan aktivitas guru pada indikator 5, Guru mengajak anak untuk aktif dalam pembelajaran memiliki nilai kurang baik (KB), kemudian pada siklus I pertemuan 1 meningkat memiliki nilai cukup baik (CB) dan siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi baik (B)



Keterangan:

- Data Awal : 35 %
- Siklus I Pertemuan 1 : 65 %
- Siklus I Pertemuan 2 : 80%

2) Observasi Aktivitas Motorik Kasar Anak Siklus I

Pada hasil penelitian pada data awal hingga siklus I pertemuan 2, aktivitas anak mengenal bentuk geometri meningkat, hal ini sesuai dengan tabel data sebagai berikut:

Tabel 2. Aktivitas Anak Mengenal Konsep Bilangan (14 Anak)

No	Indikator	Data Awal	Siklus I Pertemuan 1	Siklus II Pertemuan 2
1	Anak mampu mengangkat sandal bakiak	22	25	30
2	Anak mampu memindahkan sandal bakiak dari langkah satu ke langkah berikutnya.	24	36	37

3	Anak mampu berjalan menempuh jarak yang ditentukan	28	33	39
4	Anak mampu berjalan diatas garis lurus menggunakan sandal bakiak.	23	29	36
5	Anak mampu berjalan menggunakan sandal bakiak sambil bertepuk tangan.	24	30	34
6	Anak mampu berjalan pelan dengan ritme yang ditentukan menggunakan sandal bakiak.	23	31	36
7	Anak mampu berjalan cepat dengan ritme yang ditentukan menggunakan sandal bakiak	27	30	31
8	Anak mampu berjalan dengan seimbang tanpa jatuh	24	33	37
9	Anak mampu berjalan ke depan menggunakan sandal bakiak.	28	32	40
10	Anak mampu berjalan ke belakang menggunakan sandal bakiak.	23	35	39
11	Anak mampu berjalan ke samping menggunakan sandal bakiak.	24	30	37
Jumlah		270	334	396
Persentase (%)		43,83	54,22	64,28
Kriteria		BB	MB	MB

Keterangan:

- 1 artinya anak belum berkembang (BB)
- 2 artinya anak mulai berkembang (MB)
- 3 artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- 4 artinya anak berkembang sangat baik/ optimal (BSB)

Berdasarkan pada tabel di atas, dari indikator aktivitas anak mengenal konsep bilangan yang diamati terdapat peningkatan pada setiap pertemuan:

- a) Pada indikator 1, Anak mampu mengangkat sandal bakiak mengalami peningkatan dari data awal diperoleh skor 22, meningkat di siklus I pertemuan 1 dengan skor 25, siklus I pertemuan 2 dengan skor 30
- b) Pada indikator 2, Anak mampu memindahkan sandal bakiak dari langkah satu ke langkah berikutnya. mengalami peningkatan dari data awal diperoleh skor 24, meningkat di siklus I pertemuan 1 dengan skor 36, siklus I pertemuan 2 dengan skor 37.
- c) Pada indikator 3, Anak mampu berjalan menempuh jarak yang ditentukan mengalami peningkatan dari data awal diperoleh skor 28, meningkat di siklus I pertemuan 1 dengan skor 33, siklus I pertemuan 2 dengan skor 39.
- d) Pada indikator 4, Anak mampu berjalan diatas garis lurus menggunakan

sandal bakiak mengalami peningkatan dari data awal diperoleh skor 23, meningkat di siklus I pertemuan 1 dengan skor 29, siklus I pertemuan 2 dengan skor 36.

- e) Pada indikator 5, Anak mampu berjalan menggunakan sandal bakiak sambil bertepuk tangan mengalami peningkatan dari data awal diperoleh skor 24, meningkat di siklus I pertemuan 1 dengan skor 30, siklus I pertemuan 2 dengan skor 34
- f) Pada indikator 6, Anak mampu berjalan pelan dengan ritme yang ditentukan menggunakan sandal bakiak. mengalami peningkatan dari data awal diperoleh skor 23, meningkat di siklus I pertemuan 1 dengan skor 31, siklus I pertemuan 2 dengan skor 36.
- g) Pada indikator 7, Anak mampu berjalan cepat dengan ritme yang ditentukan menggunakan sandal bakiak mengalami peningkatan dari data awal diperoleh skor 27, meningkat di siklus I pertemuan 1 dengan skor 30, siklus I pertemuan 2 dengan skor 31
- h) Pada indikator 8, Anak mampu berjalan dengan seimbang tanpa jatuh mengalami peningkatan dari data awal diperoleh skor 24, meningkat di siklus I pertemuan 1 dengan skor 33, siklus I pertemuan 2 dengan skor 37
- i) Pada indikator 9, Anak mampu berjalan ke depan menggunakan sandal bakiak mengalami peningkatan dari data awal diperoleh skor 28, meningkat di siklus I pertemuan 1 dengan skor 32, siklus I pertemuan 2 dengan skor 40
- j) Pada indikator 10, Anak mampu berjalan ke belakang menggunakan sandal bakiak mengalami peningkatan dari data awal diperoleh skor 23, meningkat di siklus I pertemuan 1 dengan skor 35, siklus I pertemuan 2 dengan skor 39
- k) Pada indikator 11, Anak mampu berjalan ke samping menggunakan sandal bakiak mengalami peningkatan dari data awal diperoleh skor 24, meningkat di siklus I pertemuan 1 dengan skor 30, siklus I pertemuan 2 dengan skor 39.



Gambar 3. Diagram Siklus I Aktivitas Motorik Anak

Keterangan:

Data Awal	: 43,84 %
Siklus I Pertemuan 1	: 54,22 %
Siklus I Pertemuan 2	: 64,28%

d. Refleksi

Proses pembelajaran yang dikemukakan di atas dan melihat tingkat kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak, maka berdasarkan diskusi peneliti dengan observer terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus pertama terdapat beberapa catatan sebagai refleksi diantaranya adalah:

- 1) Aktivitas yang dilakukan guru pada siklus I pertama menunjukkan peningkatan, namun peningkatan yang terjadi beluk maksimal hal ini karena anak baru mulai mencoba permainan dan ada beberapa anak yang masih belum mengerti cara memainkannya
- 2) Masih ada anak yang malu untuk ikut bermain bakiak, namun ia senang ketika melihat temannya yang bermain
- 3) Perbaikan pembelajaran yang perlu dilakukan adalah dari segi waktu pembelajaran hendaknya lebih di maksimalkan lagi sehingga anak-anak dapat bergiliran memainkannya
- 4) Beri tantangan dalam permainan agar anak lebih bersemangat

2. Deskripsi Siklus 2

a. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan pada siklus kedua, guru terlebih dahulu menyusun perencanaan, adapun hal-hal yang akan dilakukan dalam penyusunan perencanaan siklus kedua yaitu:

- 1) Menyusun dan merancang RPPH.
- 2) Menyiapkan alat / media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, serta alat dan bahan untuk pembelajaran.
- 3) Menyusun format pengamatan: lembar aktivitas guru, lembar kemampuan motorik kasar anak.
- 4) Menyusun tugas yang akan dilakukan oleh anak dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus kedua pertemuan pertama dilakukan dengan kegiatan anak yang lebih banyak melakukan kegiatan secara berkelompok, untuk melatih motorik kasar anak dan melatih kekompakan antar tim dalam permainan bakiak.

c. Pengamatan

1) Aktivitas Guru Siklus II

Pelaksanaan observasi aktivitas guru meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Agar lebih jelas mengenai hasil observasi aktivitas guru pada data siklus II pertemuan 1 dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 3. Aktivitas Guru Siklus II

No	Indikator	Siklus I Pertemuan 1	Siklus II Pertemuan 2
1	Guru mengenalkan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak	3	4
2	Guru menyediakan media yang menarik untuk kegiatan bermain	3	3
3	Guru menggunakan bermacam-macam metode yang menarik sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai.	3	4
4	Guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	4	4
5	Guru mengajak anak untuk aktif dalam pembelajaran	4	4
Jumlah		17	19
Persentase (%)		85%	95 %
Kriteria		SB	SB

SB = Sangat Baik dengan nilai 4, apabila anak melaksanakan aktivitas dengan sangat baik dan mandiri.

B = Baik dengan nilai 3, apabila mampu melaksanakan aktivitas sesuai aktivitas yang diamati

C = Cukup Baik dengan nilai 2, apabila mulai melakukan aktivitas sesuai dengan indikator yang diamati.

KB = Kurang Baik dengan nilai 1, apabila belum mampu melakukan aktivitas sesuai dengan indikator yang diamati.

Berdasarkan pada tabel di atas, dari indikator guru yang diamati terdapat peningkatan pada setiap pertemuan diantaranya:

- 1) Pada Siklus I Pertemuan 2 aktivitas guru terdapat persentase sebesar 80% dengan kriteria Baik (B) dengan nilai dominan yaitu 3 pada beberapa indikator yang diteliti.
- 2) Siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan sebesar 5% menjadi 85% dengan kriteria Sangat Baik (SB) dengan nilai dominan muncul yaitu 4 pada beberapa indikator.
- 3) Siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan sebesar 10% menjadi 95% dengan kriteria Sangat Baik (SB) dengan nilai dominan muncul yaitu 4 pada beberapa indikator.



Gambar 3. Diagram Siklus II Aktivitas Guru

Keterangan:

Siklus II Pertemuan 1 : 85%

Siklus II Pertemuan 2 : 95%

2) Aktivitas Anak Siklus II

Aktivitas motorik kasar anak mengalami peningkatan, anak mampu berkembang mulai dari siklus II pertemuan 1 hingga siklus II pertemuan 2. Hal tersebut dapat dijelaskan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4. Aktivitas Motorik Kasar Anak (14 Anak)

No	Indikator	Siklus II Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2
1	Anak mampu mengangkat sandal bakiak	38	45
2	Anak mampu memindahkan sandal bakiak dari langkah satu ke langkah berikutnya.	46	50
3	Anak mampu berjalan menempuh jarak yang ditentukan	43	49
4	Anak mampu berjalan diatas garis lurus menggunakan sandal bakiak.	41	47
5	Anak mampu berjalan menggunakan sandal bakiak sambil bertepuk tangan.	43	48
6	Anak mampu berjalan pelan dengan ritme yang ditentukan menggunakan sandal bakiak.	42	47
7	Anak mampu berjalan cepat dengan ritme yang ditentukan menggunakan sandal bakiak	41	46
8	Anak mampu berjalan dengan seimbang tanpa jatuh	44	45

9	Anak mampu berjalan ke depan menggunakan sandal bakiak.	47	51
10	Anak mampu berjalan ke belakang menggunakan sandal bakiak.	44	52
11	Anak mampu berjalan ke samping menggunakan sandal bakiak.	44	52
Jumlah		473	532
Persentase (%)		76,78%	86,36%
Kriteria		BSH	BSB

Keterangan:

- 1 artinya anak belum berkembang (BB)
- 2 artinya anak mulai berkembang (MB)
- 3 artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- 4 artinya anak berkembang sangat baik/ optimal (BSB)

Berdasarkan pada tabel di atas, dari indikator aktivitas anak mengenal konsep bilangan yang diamati terdapat peningkatan pada setiap pertemuan.

- a) Pada indikator 1, Anak mampu mengangkat sandal bakiak mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan 1 dengan skor 38, siklus II pertemuan 2 dengan skor 45.
- b) Pada indikator 2, Anak mampu memindahkan sandal bakiak dari langkah satu ke langkah berikutnya. mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan 1 dengan skor 46, siklus II pertemuan 2 dengan skor 50.
- c) Pada indikator 3, Anak mampu berjalan menempuh jarak yang ditentukan mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan 1 dengan skor 43, siklus II pertemuan 2 dengan skor 49.
- d) Pada indikator 4, Anak mampu berjalan diatas garis lurus menggunakan sandal bakiak. mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan 1 dengan skor 41, siklus II pertemuan 2 dengan skor 47.
- e) Pada indikator 5, Anak mampu berjalan menggunakan sandal bakiak sambil bertepuk tangan mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan 1 dengan skor 43, siklus II pertemuan 2 dengan skor 48.
- f) Pada indikator 6, Anak mampu berjalan menggunakan sandal bakiak sambil bertepuk tangan mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan 1 dengan skor 42, siklus II pertemuan 2 dengan skor 47.
- g) Pada indikator 7, Anak mampu berjalan cepat dengan ritme yang ditentukan menggunakan sandal bakiak mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan 1 dengan skor 41, siklus II pertemuan 2 dengan skor 46.
- h) Pada indikator 8, Anak mampu berjalan dengan seimbang tanpa jatuh mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan 1 dengan skor 44, siklus II pertemuan 2 dengan skor 45.

- i) Pada indikator 9, Anak mampu berjalan ke depan menggunakan sandal bakiak mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan 1 dengan skor 47, siklus II pertemuan 2 dengan skor 51.
- j) Pada indikator 10, Anak mampu berjalan ke belakang menggunakan sandal bakiak mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan 1 dengan skor 44, siklus II pertemuan 2 dengan skor 52.
- k) Pada indikator 11, Anak mampu berjalan ke samping mengalami peningkatan dari siklus II pertemuan 1 dengan skor 44, siklus II pertemuan 2 dengan skor 52.



Gambar 4. Diagram Siklus II Aktivitas Motorik Kasar Anak

Keterangan:

Siklus II Pertemuan 1	: 76,78 %
Siklus II Pertemuan 2	: 86,36%

B. Pembahasan Dari Setiap Siklus

1. Siklus I

Berdasarkan tabel data di atas aktivitas guru selalu meningkat dari data awal hingga siklus I pertemuan 1. Data awal 35%, Siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 60% dan Siklus I pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 80%. Berdasarkan tabel data di atas aktivitas motorik kasar juga selalu meningkat dari data awal hingga siklus I pertemuan 2. Data awal 43,84 %, Siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 54,22%, Siklus I pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 64,28%.

Hasil siklus I menunjukkan adanya peningkatan persentasi dari setiap observasi baik observasi guru maupun aktivitas motorik kasar anak . Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan bakiak sebagai alat permainan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia TK sangat berpengaruh terhadap kemampuan mereka dan anak-anak cenderung tertarik, senang dan merasa antusias untuk mengikuti permainan tersebut bersama temannya secara kelompok atau tim.

Teori tersebut diperkuat dengan permainan adanya permainan yang menggunakan alat seperti bakiak ini dapat memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi

norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada (Diana Mutiah, 2011: 113).

2. Siklus II

Berdasarkan tabel data di atas aktivitas guru selalu meningkat dari data siklus 1 pertemuan 2 yaitu 80% meningkat pada siklus II pertemuan 1 yaitu 85 % dan Siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 95%. Berdasarkan tabel data di atas aktivitas motorik kasar anak juga selalu meningkat dari data siklus I pertemuan 2 yaitu 64,28% hingga siklus II pertemuan 2. Siklus II pertemuan 1 diperoleh persentase rata-rata 76,78%, Siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 86,36%. Hasil siklus II menunjukkan adanya peningkatan persentasi dari setiap observasi baik observasi guru maupun aktivitas motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut secara umum anak di Taman Kanak-Kanak Mutiara sudah bisa bermain bakiak sehingga motorik kasar anakpun meningkat. Peningkatan ini terjadi sesuai dengan teori tentang kelebihan menggunakan permainan bakiak untuk meningkatkan motorik kasar anak dan melatih kekompakan. Dan alat permainannya pun mudah didapat. Teori kelebihan dari permainan tradisional bakiak adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah di dapat dan murah, dan alat ini juga terdapat di TK Mutiara yang akan di teliti, permainan bakiak sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan sebab dalam permainan bakiak, terdapat banyak nilai-nilai yang bisa dijadikan pegangan hidup, terdapat nilai moral, etika, kejujuran, kerjasama sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan prestasi, dan taat pada aturan dan permainan ini dapat dilakukan oleh kerjasama tim yang membutuhkan kekompakan (Euis Kurniati, 2016: 23).

Dengan demikian unsur-unsur yang diterapkan dalam kegiatan bermain bakiak meliputi: kekuatan, koordinasi dan keseimbangan. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa kegiatan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang (Toho Cholik Mutohir dan Gusril, 2014: 25).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan seperti telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan yaitu berdasarkan hasil observasi aktivitas motorik kasar anak meningkat setelah menggunakan bakiak sebagai permainan untuk memotivasi kemampuan motorik kasar anak pada anak didik di TK Mutiara. Hal ini dapat terlihat dari data awal hingga siklus II pertemuan 2. Data awal 43,83%, Siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase rata-rata 86,36%. Sehingga peningkatan keseluruhan aktivitas guru diperoleh persentase rata-rata 42,53%.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anggani Sudono. 2016. Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta: PT Gramedia
- Anita Yus. 2011. Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik, (Jakarta: Rineka Karya
- Bambang Sujiono. 2017. Metode Pengembangan Fisik (Edisi Revisi). Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas.2018. Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Depdiknas
- Departemen Agama RI. 2015. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Bandung: CV Jumanatul Ali
- Diana Mutiah. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana
- Endang Rini Sukanti. (2017). Diktat Perkembangan Motorik. Yogyakarta: FIK UNY
- Euis Kurniati. 2016. Permainan Tradisional dan Perannya Dalam mengembangkan keterampilan Sosial Anak. Jakarta: prenadamedia Group
- Fitri Tadiasputri. 2018. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Bakiak di Kelompok B Tk Aisyiyah 89 Penggilingan Jakarta Timur 2018/2019. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah
- Gimin. 2013. Instrumen dan Pelaporan Hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas, Pekanbaru: UNRI Pers
- Hamid Bahari. 2013. Permainan-Permainan Perangsang Karakter Positif Anak, Yogyakarta: DIVA Press
- Heri Rahyubi. 2012. Teori- Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung : Nusa Media
- Maria Hidayanti. 2013. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. Vol. 7, Edisi 1
- Moeslihatoen R. 2014. Metode Pengajaran di Taman Kanak- Kanak. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ni Kadek Ramadani. 2014. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.8 Edisi 2
- Novan Ardy Wiyani. 2013. Bina Karakter Anak Usia Dini. Jogjakarta: Ar-ruzz media
- Ratu Tuti Alawiah. 2018. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional. Banten, edisi 1 Volume 8
- Samsudin. 2018. Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Prenada Media Grup
- Sri Mulyani. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatis dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2017. Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori). Jakarta: Bumi Aksara
- Toho Cholik Mutohir dan Gusril. 2014. Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak. Jakarta: Depdiknas
- Wina Sanjaya. 2013. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Yulianti, Rani. 2010. Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak. Jakarta: Laskar Aksara