**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Dahulu sebelum arus globalisasi berkembang sedemikian cepatnya hingga memodernisasi segalanya, anak-anak lebih senang menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain diluar rumah bersama teman-teman mereka. Mereka memainkan aneka permainan tradisional secara bersama-sama dengan penuh keriangan dan keceriaan.

Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang isinya sebagai berikut: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Secara khusus PAUD bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Betteihein (Fadhlilah, 2014) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang di tetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang di maksudkan realitas luar, sedangkan menurut Ratna dengan bermain otot-otot anak akan bekerja maksimal, metabolisme tubuh meningkat dan perkembangan otot lebih bagus. Taman kanak–kanak merupakan salah satu wadah pendidikan bagi anak usia dini untuk bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Dalam hal ini, diantara keunikan dan karesteristik anak usia dini ialah suka bermain. Seorang anak akan senang mengikuti pembelajaran, jika pembelajaran itu mengasyikkan dan tidak membosankan . Oleh karenanya supaya anak senang dalam pembelajaran harus dibuat yang menarik, di antaranya dengan cara bermain. Menurut Sujiono, (Wero, 2015) menegaskan bahwa bermain bagi anak memiiki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosiail, emosi, dan kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik.

Sahabuddin, 1989 (Nursila, 2009): mengemukakan pendapat bahwa:“sejak kecil anak suka bermain. Jenis permainan itu terus berkembang sejalan dengan

pertumbuhannya, berburu (kejar-kejaran,perang-perangan, beralih kepengetahuan sekitar seperti: berkebun dan pengenalan benda-benda yang ada hubunganya dengan teknik dan seterusnya”

Ada banyak permainan tradisional yang dapat mengembangkan kreativitas anak seperti: Egrang, namun kalau dilihat pada saat pada saat sekarang terutama di kota-kota metropolitan sudah jarang di temukan bahkan hampir mengalami kepunahan, padahal permainan tradisional juga merupakan kebudayaan bangsa yang merupakan warisan leluhur kita.

Didalam zaman modern ini anak-anak lebih suka menghabiskan waktu luang mereka dengan menonton TV, main game, *play station* dan pergi ke Maal untuk bermain *time zone*, dll arus globalisasi serta kemajuan zaman membuat permainan tradisional semakin lama semakin terpinggirkan dan hampir mengalami kepunahan, padahal permainan tradisional juga merupakan kebudayaan bangsa yang merupakan warisan yang harus dilestarikan dan diturunkan dari generasi kegenerasi. Sangat di sayangkan jika permainan tradisional dari kita karena anak-anak tidak akan bisa merasakan keriangan bersama disaat-saat memainkan permainan tradisional yang belum tentu bisa di dapatkan dalam permainan modern.

Sebagaimana Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen yang trtuang dalam bab I pasal 1 yaitu Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing,mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Sedangkan di bab II pasal 2 yaitu guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang diangkat sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu diperhatikan dan diberikan sejak dini kepada anak adalah fisik motorik. Pembinaan kegiatan fisik motorik anak sangat diperlukan agar perkembangan fisik motorik anak lebih matang. Kegiatan fisik motorik yang matang menguatkan fungsi otot dan organ tubuh. Aspek motorik di TK meliputi motorik kasar dan halus. Bentuk kegiatannya ada beberapa antara lain: melompat, merangkak, menangkap, menendang, melempar, berjalan dengan menggunakan alat, ataupun beban. Salah satu kegiatan fisik motorik kasar yang dikembangkan adalah dengan bermain tradisional egrang dengan batok kelapa yang di ajarkan pada awal pembukaan pembelajaran atau kegiatan awal pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Maccini pada tanggal 30 November 2016 sampai dengan 17 Desember 2016 di peroleh data bahwa dari 15 anak didik ada 11 dalam melakukan gerakan motoriknya kurang cekatan, kurang lincah, kurang kuat dalam bergerak, kurang bersemangat, dan cepat bosan. Padahal kemampuan motorik kasar anak sangat perlu dilatih dan diasah sejak dini, sesuai apa ang dilihat pada saat kegiatan awal pemberian motoriknya pendidik memberikan kegiatan motorik anak dengan berjalan diatas papan titian, menendang bola. Akan tetapi labih banyak anak yang kurang bergerak. Oleh sebab itu penulis mencoba menerapakan permainan tradisional egrang batok kelapa kepada anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan bermain tradisional egrang batok kelapa. Dengan menggunakan permainan tradisional seperti egrangdengan batok kelapa, dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh melatih ketangkasan, keseimbangan, kekuatan otot-otot tangan dan kaki dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunnikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik dan melatih anak belajar mandiri atau berkelompok. Selain itu anak terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik kasar .

Dengan adanya pemberian kegiatan ini maka anak didik akan termotivasi melakukan gerakan –gerakan sesuai dengan yang dicontohkan guru serta bersemangat dalam melakukan gerakan karena dilakukan dengan sambil bermain. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka sipenulis tertarik untuk mengkaji secara lebih dalam bentuk penelitian dengan judul “ Penerapan Bermain Tradisional Egrang dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Maccini Kota Makassar”.

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana menerapkan bermain Tradisional Engrang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B3 di Taman kanak-kanak Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar?”

1. **Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan masalah ini adalah: Untuk menerapkan bermain tradisional Egrang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B3 di Taman kanak-kanak Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dengan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoretis.**
2. Bagi akademis/Lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada jurusan pendidikan anak usia dini tentang upaya yang di lakukan guru dengan menerepkan permainan tradisional egrang batok kelapa untuk mengembangkan motorik kasar anak.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi bagi peneliti yang mengkaji tentang upaya guru dalam menerapkan permainan tradisional egrang ,untuk meningkatkan motorik kasar anak.
4. **Manfaat praktis**
5. Bagi sekolah.

Memberikan masukan pada sekolah agar lebih mengenal dan mensosialisasikan permainan tradisional

1. Bagi guru/pendidik.

Memberikan pengalaman dan masukan bagi guru dalam meningkatkan potensi anak didik khususnya yang berkaitan dengan kemampuan fisik motorik kasar anak.

1. Bagi anak

Dengan melakukan kegiatan bermain melalui permainan tradisional dapat terus berkembang dan meningkat motorik kasarnya.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Permainan Egrang.**
3. **Pengertian Permainan Egrang**

Selain mengenal engrangdari bambu, anak-anak masyarakat juga mengenal egrang batok kelapa. Permainan egrang batok kelapa berasal dari Provinsi Sulawesi Selatan tepatnya dari suku Bugis. Namanya hampir sama

Engrang dari bambu panjang sedangkan Egrang dari batok kelapa (<http://www.mainyuk>. byethost14.com). Egrangjenis terakhir ini dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang dipadu dengan tali plastik atau dadung. Permainannya pun cukup mudah, kaki tinggal diletakkan ke atas masing-masing tempurung, kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain di tanah seperti layaknya berjalan.

Anak-anak sekarang memang tidak harus memainkan kembali permainan – permainan tradisional, termasuk dolanan egrang batok kelapa. Namun paling tidak generasi tua saat ini bisa mengenalkan kepada generasi muda sekarang. Tentu dengan harapan agar generasi muda sekarang bisa mengenal sejarah kebudayaan nenek moyangnya, termasuk dalam lingkup permainan tradisional dan akhirnya bisa menghargai karya dan identitas bangsanya sendiri walaupun teknologi yang diterapkan kala itu sangat sederhana (Nuri Cahyono, 2011).

Menurut Mansur (Fadhlilah, 2014) menyebutkan bahwa ada beberapa kriteria yang di gunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan yaitu:

1. Permainan merupakan suatu yang menggembirakan dan menyenangkan.
2. Permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis .
3. Permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, di pilih secara bebas oleh pemain.
4. Permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

**b** **Jenis-jenis permainan.**

1. Permainan tradisional

Saat ini permainan tradisional sudah banyak terlupakan oleh masyarakat apa lagi bagi anak-anak sekarang, karena arus globalisasi yang begitu cepat berkembang belum lagi sifat individualitas yang semakin berkembang dimasyarakat kota yang semakin membuat permainan tradisional semakin dilupakan. Permainan tidak harus yang berbentuk alat-alat modern akan tetapi permainan dapat berupa hal-hal yang bersifat tradisional. Tentu saja sangat disayangkan apabila permainan tradisional sampai dilupakan apalagi nilai budaya yang dikandungnya sangat bermanfaat dalam pembentukan karakter. Ada beberapa jenis permainan tradisional yang ada di daerah kita masing-

masing seperti: dari wilayah Sumatera Barat dengan nama *Tengkak-Tengkak* (pincang), dari Bengkulu *Ingkau* (sepatu bambu), dari Jawa *Jangkungan* (berkaki panjang), dan Egrangwalaupun tidak diketahui dari mana asal permainan iniyang alat permainannya terbuat dari dua buah batang bambu, dua kaleng susu, atau dari batok kelapa yang dibelah dua. Dalam hal ini penggunaan batok kelapa sangat pas dengan usia anak 5-6 tahun. Permainan Egrangmerupakan salah satu permainan tradisional yang perlu dilestarikan dan dipertahankan karena terkandung nilai budaya dan bisa melatih anak mencintai budaya bangsa. Egrang adalah permainan tradisional yang terbuat dari dua kaleng susu, batok kelapa yang dibagi menjadi dua bagian yang diberi lubang pada tengah batok kelapa dan diberi tali.

2. Permainan Modern

Permainan dizaman modern ini sangatlah berbeda dengan permainan tradisional, Sedangkan permainan anak jaman sekarang lebih modern dan membutuhkan biaya lebih mahal untuk bermain, permainan modern tersebut juga kadang membuat *ego* anak muncul menjadi tinggi, tentunya biaya lebih mahal, contohnya adalah *Play Station, game HP,* mobil balap *Tamiya,* tembak-tembakan laser, boneka *barby* bagi anak perempuan. Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab, masa mereka merupakan usianya bermain menurut Ratna (Fadhlilah, 2014) tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain itu sebagai kegiatan belajar. Justru pada usia anak-anak belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain. Jadi bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi anak, dan sangat penting sekali dalam meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar anak.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2005) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

(1)Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar, (2) Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik disekolah, (3) Anak didik adalah orang yang dengan sengaja datang kesekolah, (4) kegiatan pengajaran pada umumnya kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan anak didik dengan bahan sebagai perantaranya dan, (5) Bahan evaluasi adalah suatu bahan yang terdapat didalam kurikulum yang sudah dipelajari oleh anak didik guna kepentingan ulangan.

Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Bahkan segala hal yang menarik bagi anak dapat digunakan sebagai permainan. Menurut Cosby dan Sawyer, (Sujiono, 2011) bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat untuk berkreativitas. Permainan tidak harus yang berbentuk alat-alat modern, akan tetapi permainan dapat berupa hal-hal yang bersifat tradisional. Selama ini menyenangkan bagi anak dan memiliki nilai pembelajaran, maka dapat pula dikatakan sebagai permainan.

Menurut Rahmat (Fadhlilah, 2014) permainan itu dapat dibagi menjadi lima jenis, diantaranya :

1. Permainan fungsi (gerak) : permainan ini yang dilakukan dengan gerakan dalam rangka melatih kekuatan otot sang anak, misalnya memukul-mukul, menendang, berjalan, dan berlari.
2. Permainan membentuk: permainan membentuk yaitu permainan yang memeberi atau membuat bentuk pada suatu benda supaya lebih menarik, seperti bermain pasir, tanah liat, balok, dan pelepah pisang.
3. Permainan ilusi : yaitu permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi bagi anak, sehingga seolah-olah hal itu menyarupai sungguhan. Misalnya bermain jual-jualan, dokter-dokteran, atau yang lainnya.
4. Permainan menerima (reseptif): yaitu permainan dimana anak hanya menerima saja tanpa melakukan aktivitas , seperti mendengarkan cerita atau menonton televisi.
5. Permainan sukses: yaitu merupakan bentuk permainan yang menyelesaikan suatu tantangan tertentu, seperti memanjat pohon, berjalan diatas titian.

Permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, di pilih secara bebas oleh pemain.

**C Langkah-langkah Permainan Tradisional Egrang.**

Menurut Cratty (Abdurrahman, 2012) pendidikan jasmani dapat dikaitkan dengan belajar dikelas, sebagai contoh, perhatian anak dapat diperpanjang melalui permainan dan aktivitas jasmani dengan harapan meningkatkan perhatian anak terhadap pelajaran akademik. Makanya bermain berbeda dengan bekerja. Dalam bermain hasil akhir kegiatan tidaklah penting sedangkan dalam bekerja hasil kegiatan akhir sangat penting**.**

Dalam bermain permainan tradisional egrangini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motorik kasar anak. Kegiatan yang dilakukan anak dengan cara berlomba dengan anak yang lain agar motivasi anak lebih dalam permainan ini dan penggunaan batok kelapa sudah sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Kualitas pelaksanaan kegiatan bermain banyak dipengaruhi oleh perancangan kegiatan bermain yang sudah disusun. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain merupakan masukan bagi guru untuk mengadakan perbaikan dan pengembangan rancangan bermain yang telah disusun.

Menurut Moeslichatoen (2004), langkah-langkah kegiatan bermain adalah :

1. Kegiatan pra bermain
2. Kegiatan bermain
3. Kegiatan penutup
4. Kegiatan pra bermain:

Ada dua macam persiapan dan kegiatan bermain yaitu;

1. Kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain:
2. Guru mengkomunikasikan kepada anak tujuan kegiatan bermain ini
3. Mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi anak.
4. Menanyakan dan menyepakati tentang permainan yang akan dimainkan
5. Menjelaskan permainan kepada anak dan apa yang harus dilakukan
6. kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan:
7. Menyiapkan batok kelapa dan tali dan paralatan yang diperlukan.
8. Menyiapkan tempat, baik itu lapangan atau dalam ruangan kelas
9. Menyiapkan fisik anak
10. Menanyakan kepada anak benda apa dan terbuat dari apa.
11. Menanyakan kepada anak bagaimana cara membuat dan menggunakannya
12. Mengambil batok kelapa yang sudah dilubangi dan tali.
13. Kegiatan Bermain.

Kegiatan bermainnya itu sendiri meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru atau peneliti membuat garis start dan finish (sekitar 4 meter).

2. Guru atau peneliti menyiapakan alat egrang batok kelapa yang akan

di pakai anak.

3. Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan

tangan.

4. Anak memegang alat egrang batok kelapa kemudian memakainya

alat egrang tersebut

5. Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera

berjalan lurus menggunakan alat egrang batok kelapa sampai garis

finish.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, kegiatan bermain itu guru dapat melakukan tindakan-tindakan sebagai berikut:

1. Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek dalam permainan engrang, seperti penggunaan bahan alam.
2. Menghubungkan pengalaman anak dalam permainan tradisional ini.
3. Memahami seberapa dalam penghayatan anak dalam kegiatan permainan tradisional engrang ini, dalam berlomba dan menggunakan alat.
4. **Kemampuan Motorik Kasar**
5. **Pengertian Perkembangan Motorik Kasar**

Untuk pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan fisik atau motoriknya maka guru-guru TK akan membantu meningkatkan keterampilan fisik atau motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan, mengelolah, mengontrol gerakan tubuh, dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat sehat dan terampil.

Menurut Gordon dan Browne, (Moeslichatoen, 2004) ketrampilan motorik kasar anak meliputi kegiatan gerak seluruh tubuh atau bagian besar tubuh. Dengan menggunakan bermacam koordinasi keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan ketahanan merupakan kegiatan motorik kasar.

Motorik Kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri .

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur

kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerakan ini

secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Keadaan sekitar sangat

berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik anak, terutama

lingkungan keluarga. Selain itu perkembangan motorik juga berarti

perkembangan gerak pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978: 150).

Menurut Endang Rini Sukamti (2007: 15) menyatakan bahwa

Perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan atau gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Pengertian yang senada juga dikemukakan oleh Suhartini dan Sumarjo (2000: 1) bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

Perkembangan motorik anak diketahui dengan adanya bentuk-bentuk

Keterampilan motorik yang sama pada anak-anak, dalam kelompok umur

Yang sama memperlihatkan hal yang sama juga.

Slamet Suyanto (2003:53) menyatakan bahwa aspek perkembangan anak meliputi fisik motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa dan kreativitas. Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar, dan otot halus, yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi kekuatan, ketahanan, kecepatan dan keseimbangan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil kearah penampilan keterampilan motorik yang komplek dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya kearah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).

1. **Jenis –jenis Kemampuan Motorik Kasar**

Menurut Catron dan Allen, (Musfiroh, 2008), untuk menstimulasi motorik kasar anak dirancang dengan memperhatikan perkembangan yang meliputi koordinasi mata tangan, ketrampilan lokomotor, ketrampilan non lokomotor, dan ketrampilan manipulatif . Dengan rincian sebagai berikut:

1. Kemampuan lokomotor adalah : tindakan yang memindahkan tubuh dari satu temapt ke tempat yang lain.indikator gerakan lokomotor yaitu: jalan, langkah, lari, luncur, loncaat, lompat, hop, rangkak, guling, congklang, terjun.
2. Kemampuan Non lokomotor adalah : tindakan yang di lakukan oleh tubuh di tempat atau gerakan di tempat, indicator gerakan Nonlokomoto ulur, tekuk, putar, ringkuk, balik, sergap, seimbang, mengelak.
3. Kemampuan manipulatif adalah : keterampilan gerak yang mengunakan objek.indikator gerakan manipulative yaitu : tangkap,hentikan,bawa,control,tending,lempar,dorong,tampar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, Ibid, hlm 327 (M.Faddlillah, 2014). Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, diantaranya:

* 1. Kesehatan : Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti olah raga.
  2. Perkembangan motorik: Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu permainannya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
  3. Intelegensi : Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca.
  4. Jenis kelamin : Anak laki-laki bermain lebih kasar di banding anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lebih pada hal-hal sederhana dan kelembutan.
  5. Lingkungan : Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat mempengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak.
  6. Status sosial – ekonomi : Anak dari kelompok sosial ekonominya yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal. Adapun dari golongan yang menengah kebawah lebih menyukai permainan-permainanyang sifatnya sederhana.
  7. Jumlah waktu bebas : Jumlah waktubermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Artinya, anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat memanfaatkannya untuk bermain. Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan bermainnya sangat kurang. Sebab, ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas tugas yang didapatkannya.
  8. Peralatan bermain : Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.

**Indikator Pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain tradisional egrang.**

Dalam pelaksanaan penelitian ini agar peneliti dapat melakukan penilaian dengan secara sistematis maka peneliti menggunakan indikator pengembangan kemampuan fisik motorik di Taman kanak- kanak yaitu, dengan indikator anak mamapu naik sepeda roda dua, egrang, dan bakiak.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diketahui indikator pengembangan kemampuan fisik motorik kasar anak melalui kegiatan bermain egrang di Taman kanak – kanak yaitu, menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan, dan kelincahan dan melatih keberanian ,pada indikator ini maka fisik motorik kasar anak dapat meningkat sesuai dengan indikator yang ingin dikembangkan.

1. **KERANGKA PIKIR**

Kemampuan fisik motorik merupakan salah satau dari bagian kecerdasan jamak yang berkaitan dengan kepekaan dan keterampilan dalam mengontrol koordinasi semua gerakan tubuh melalui gerakan yang berkaitan erat dengan perkembangan fisik motorik.

Kurangnya kemampuan fisik motorik anak, dikarenakan oleh dua faktor yaitu guru dan anak didik itu sendiri. Untuk mengatasi hal tersebut, maka solusi yang diambil adalah dengan melakukan kegiatan bermain permainan tradisional yang sesuai dengan tahap-tahap yang telah ditentukan, sehingga diharapkan kemampuan fisik motorik anak didik dapat meningkat. Untuk pencapaian peningkatan fisik motorik anak, ada beberapa indikator yang harus dilaksanakan oleh anak didik dan dapat diamati melalui lembar pengamatan atau observasi. Untuk lebih jelasnya mengenai penerapan kegiatan bermain tradisional egrang ini dalam peningkatan fisik motorik kasar anak, dapat dilihat pada tabel berikut:

Indikator kemampuan anak .

1. Anak belum mampu menggunakan alat seperti egrang.

Kemampuan Fisik Motorik anak TK. Aisyiyah maccini

Langkah-langkah bermain egrang (Moeslichatun, 2004) dengan batok kelapa antara lain :

1. Guru atau peneliti membuat garis start dan finish (sekitar 4 meter).

2. Guru atau peneliti menyiapkan alat egrang batok kelapa yang akan

di pakai anak.

3. Anak berbaris berjajar empat dengan jarak per anak merentangkan

tangan.

4. Anak memegang alat egrang batok kelapa kemudian memakainya

alat egrang tersebut

5. Setelah anak sudah siap semua, guru meniup peluit dan anak segera

berjalan lurus menggunakan alat egrang batok kelapa sampai garis

finish.

Kegiatan Bermain

Indikator kemampuan anak meningkat

1. Anak mampu menggunakan alat egrang.

Kemampuan Fisik motorik kasar anak

Meningkat

Gambar. 2.1, Bagan kerangka pikir

1. **HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan diatas diatas, maka adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: jika kegiatan bermain tradisional egrang diterapkan secara efektif dengan langkah dan metode yang tepat , maka kemampuan motorik kasar anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Maccini dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan Penelitian Dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian adalah pendekatan kualitatif , kualitatif adalah suatu model penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta yang sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai anak melalui bermain tradisional egrang.

1. **Jenis penelitian**

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas ( PTK). Menurut Kunandar, 2012 “penelitian tindakan kelas memiliki paranan penting dan strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar”. Pelaksanaan tindakan ini dibagi atas tiga siklus terdiri atas empat tahapan yaitu: 1) tahap perencanaan tindakan, 2) tahapan pelaksanaan, 3) tahap observasi, 4) tahap refleksi.

1. **Fokus Penelitian.**

Fokus penelitian ini mengkaji tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain tradisional egrang.

Motorik kasar adalah Gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian atau seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Permainan tradisional egrang adalah aktivitas yang menggunakan alat batok kelapa yang membuat hati anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat

1. **Setting dan subyek Penelitian**
2. **Setting Penelitian**

Penilitian ini dilaksanakan di TK. Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar. Adapun alasan sekolah ini dipilih, karena di sekolah ini ditemukan adanya masalah mengenai kemampuan fisik motorik kasar anak didik dan berdasarkan hasil observasi sebelumnya, diperoleh data bahwa sebagian besar anak didik dalam melakukan gerak fisik motoriknya kurang luwes, kurang harmonis, kurang cekatan, tidak bertahan lama, kurang bersemangat dalam bergerak, dan kurang kuat bergerak dalam bermain tradisional egrang

1. **Subyek Penelitian**

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah di TK. Aisyiyah Maccini Tengah, karena lokasi ini merupakan subjek penelitian adalah anak didik yang ingin diteliti di kelas kelompok B3 yang terdapat 1 orang pendidik, dan jumlah anak didik sebanyak 15 orang anak didik, yang terdiri atas 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

1. **Prosedur Pernelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan

kelas (*Action Research Classroom*), yang berdaur ulang (siklus) yang menurut pendapat Kemmis dan Mc.Taggar (Rochiati, 2009) bahwa penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen utama yaitu (1) perncanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi.

PERENCANAAN

REFLEKSI

PELAKSANAAN

SIKLUS I

PENGAMATAN

PERENCANAAN

REFLEKSI

PELAKSANAAN

SIKLUS II

PENGAMATAN

PERENCANAAN

REFLEKSI

PELAKSANAAN

SIKLUS III

PENGAMATAN

BERHASIL

Gambar 3.1. Desain PTK Model Kemmis dan Mc Taggart (Rochiati, 2009:66),

Pada prosedur perencanaan ini ada beberapa tahap yang di gunakan dalam pembelajaran yaitu :

**Siklus I**

**Pertemuan I**

1. **Perencanaan**

Dari kegiatan identifikasi masalah yang dilaksanakan sebelumnya, peneliti sekaligus sebagai guru merencanakan langkah-langkah pengembangan model olah gerak pada kegiatan permainan egrang. Perencanaan ini disusun oleh guru untuk diberikan kepada observator agar memahami segala hal yang menjadi indikator dalam kegiatan pembelajaran. pada tahap ini tak lupa guru atau peneliti menyusun rencana kegiatan harian yang nantinya juga akan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, serta segala persiapan yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan permainan tradisional tersebut.

1. **Pelaksanaan Tindakan**

Dimana pendidik melaksanakan seluruh kegiatan harian yang telah dirumuskan dalam rencana pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan kelas ini, peniliti meminta teman untuk mangamati proses pembelajaran guna untuk menyamakan persepsi antara pendidik dan pengamat, sebagai pelaksana tindakan, pelaksanaa tindakan dengan mengacu pada program pembelajaran dan pencapaian indikator dalam rencana kegiatan harian, dalam tahap ini kegiatan yang akan dilaksanakan.

1. **Observasi**

Menurut Jamaris, (Sujiono, 2010) Observasi merupakan salah satu bentuk prosedur yang tepat dilakukan dalam asesmen terhadap anak usia dini. Obsevasi mempersyaratkan penekanan atau berfokus pada perilaku yang ditampilkan anak. Selanjutnya perilaku anak dibandingkan dengan kriteria perkembangan anak sesuai dengan tingkat usia anak tersebut. Hasil perbandingan inilah yang dijadikan poedoman dalam menentukan apakah anak berada pada perkembangan yang normal, dibawah normal atau diatas normal. Pada saat pengamatan (observasi) secara kolaboratif peneliti sebagai guru yang dibantu oleh observator dalam melakukan pengamatan langsung mengenai keadaan atau faktor-faktor yang mungkin terjadi selama pelaksanaan proses pembelajaran baerlangsung adapun hasil dari observasi ini akan dijadikan acuan melakukan refleksi terhadap perbaikan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

1. **Refleksi**

Hasil yang diperoleh dari hasil observasi kemudian dianalisis untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya. Guru bersama observator mengkaji dan mengamati indikator-indikator yang terdapat pada lembar observasi dan tindakan yang telah dilakukan serta merencanakan kembali langkah selanjutnya yang akan dilakukan pada tahap berikutnya untuk mendapatkan hasil perbaikannya (revisi) yang lebih baik lagi.

**Pertemuan II**

1. **Perencanaan**

Dari kegiatan identifikasi maslah yang dilaksanakan sebelumnya, peneliti sekaligus sebagai guru ( *teacher as researcher)* merencanakan langkah-langkah pengembangan model olah gerak pada kegiatan menari sesuai dengan materi atau pokok bahasan. Perencanaan ini disusun oleh guru untuk diberikan kepada observator agar memahami segala hal yang menjadi indikator dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini juga tak lupa guru atau peneliti telah mengadakan kurikulum dan silabus guna menyusun rencana kegiatan harian yang nantinya juga akan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, serta segala persiapan yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan menari.

1. **Pelaksanaan tindakan**

Ini merupakan tahapan dimana pendidik melaksanakan seluruh kegiatan yang telah disusun dalam rencana kegiatan harian yang telah dirumuskan dalam rencana pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan ini, peneliti meminta teman sejawat untuk mengamati proses pembelajaran untuk mengamati proses pembelajaran guna untuk menyamakan persepsi antara pendidik dan pengamat, sebagai pelaksana tindakan, pelaksanaan tindakan dengan mengacu pada program pembelajaran dan pencapaian indikator dalam rencana kegiatan harian, dalam tahap ini jenis kegiatan yang akan dilaksanakan.

1. **Observasi**

Pada saat proses pengamatan (observasi) secara kalaboratif peneliti sebagai guru yang dibantu oleh observator dalam melakukan pengamatan langsung mengenai keadaan atau faktor-faktor yang mungkin terjadi selama pelaksanaan proses pemebelajaran berlangsung. adapun hasil daro observasi ini akan dijadikan dasar acuan melakukan refleksi terhadap perbaikan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

1. **Refleksi**

Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dianalisis untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya. Guru bersama observator mengkaji dan mengamati indikator-indikator yang terdapat pada lembar observasi dan tindakan yang telah dilakukan serta merencanakan kembali langkah selanjutnya yang akan dilakukan pada siklus berikutnya untuk mendapatkan hasil perbaikannya (revisi) yang lebih baik lagi.

**SIKLUS II**

**Pertemuan I**

Pada dasarnya siklus II merupakan pengulangan dari apa yang telah

dilaksanakan sebelumnya, pada siklus II ini meliputi :

1. **Perencanaan**

Dari kegiatan identifikasi masalah yang dilaksanakan sebelumnya, peneliti sekaligus guru merencanakan lanhkah-langkah pengembangan permainan tradisional engrang sesuai dengan materi sesuai dengan musik dan tema sebagai materi atau pokok bahasan. Perncanaan ini disusun oleh guru untuk di berikan kepada observator agar memahami segala hal yang menjadi indikator dalam kegiatan pembelajaran pada tahaaap ini juga tak lupa guru atau peneliti mengadakan telaah kurikulum dan silabus guna menyusun rencana kegiatan harian yang nantinya dibutuhkan dalam melakukan permainan tersebut.

1. **Pelaksanaan tindakan**

Langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan ini merupakan penambahan kegiatan pembelajaran pada siklus I yang dianggap perlu, yang mana diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya.

1. **Observasi**

Pada saat pengamatan, secara kolaboratif sebagai guru yang dibantu observator melakukan pengamatan langsung mengenai keadaan faktor – faktor yang mungkin terjadi selama pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil dari observasi yang dilakukan nantinya akan dijadikan dasar acuan melakukan refleksi terhadap perbaikan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

1. **Refleksi**  Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dianalisis untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya. Guru bersama observator mengkaji dan mengamati indikator-indikator yang terdapat pada lembar observasi dan tindakan yang telah dilakukan serta merencanakan kembali langkah selanjutnya yang akan dilakukan pada siklus berikutnya untuk mendapatkan hasil perbaikannya (revisi) yang lebih baik lagi.

**Pertemuan II**

1. **Perencanaan**

Dari kegiatan identifikasi masalah yang dilaksanakan sebelumnya,peneliti sekaligus guru merencanakan langkah-langkah pengembangan motorik kasar anak yang sesuai dengan materi dan tema sebagai materi pokok bahasan. Perencanaan ini disusun oleh guru untuk diberikan kepada obsevator agar memahami segala hal yang menjadi indikator dalam kegiatan pembelajaran pada tahap ini juga tak lupa guru atau peneliti mengadakantelaah kurikulum dan silabus guna menyusun rencana kegiatan harian yang nantinya dibutuhkan dalam melakukan kegiatanpermainan egrang.

1. **Pelaksanaan tindakan**

Langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan ini merupakan penambahan kegiatan pembelajaran pada siklus I yang dianggap perlu, yang mana diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya.

1. **Observasi**

Pada saat pengamatan (observasi), secara kolaboratif sebagai guru yang dibantu observator melakukan pengamatan langsung mengenai keadaan faktor-faktor yang mungkin terjadi selama pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil dari obsevasi yang dilakukan nantinya akan dijadikan dasar acuan melakukan refleksi terhadap perbaikan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

1. **Refleksi**

Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dianalisis untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya. Guru bersama observator mengkaji dan mengamati indikator-indikator yang terdapat pada lembar observasi dan tindakan yang telah dilakukan serta merencanakan kembali langkah selanjutnya yang akan dilakukan pada siklus berikutnya untuk mendapatkan hasil perbaikannya (revisi) yang lebih baik lagi. Pada siklus II ini kan dilanjutkan pada siklus III sehingga mendapatkan hasil yang akan dicapai anak.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengenal kondisi atau aktivitas anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Data dalam penelitian ini diperolaeh dengan cara:

1. **Obsevasi**

Pada saat proses pengamatan, secarakolaboratif sebagai guru yang dibantu oleh observator melakukan pengamatan langsung mengenai keadaan faktor-faktor yang mungkin terjadi selama pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil dari obsevasi yang dilakukan nantinya akan dijadikan dasar acuan melakukan refleksi terhadap perbaikan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian, obserevasi merupakan cara mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung pada proses belajar mengajar, dalam hal ini yang diobsevasi adalah pendidik dan anak didik. Sehingga digunakan untuk mendapatkan data mengenai pengembangan motorik kasar anak yang ada pada indikator serta mengamati langkah-langkah pembelajaran permainan egrang.

1. **Dokumentasi**

Dokumentasi ini bertujuan untuk memperoleh data yang akurat tentang TK. Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar, yang dimulai dari sejarah berdirinya TK, jumlah tenaga pengajar, jumlah anak didik, ruang kelas serta aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

1. **Teknik Analisis Data Dan Indikator Keberhasilan**
2. **Tehnik Analisis Data**

Setelah data diperoleh dan dikumpulkan maka langkah selanjutnya dalam proses penelitian adalah menganalisis data. Kegiatan mengklasifikasikan,

menganalisa dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam

tindakan disebut sebagai langkah menganalisis data. Analisis data diwakili oleh

refleksi putaran penelitian tindakan. Dengan melakukan refleksi peneliti akan

memiliki wawasan otentik yang membantu dalam menafsirkan data penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yakni pengolahan data yang dikumpulkan melalui observasi.

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 29) analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya.

Data yang terkumpul dari penelitian ini dianalisis dengan menggunakan

anlisis data secara kualitatif melalui suatu lembar pengamatan yang telah diberi simbol tertentu sesuai dengan tahap pencapaian anak didik.

Simbol BB = Belum berkembang, simbol ini diberikan kepada anak karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.

Simbol MB = Mulai Berkembang, simbol ini diberikan pada anak , karena sudah 2 – 3 meter jarak yang sudah bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.

Simbol SB = Sudah Berkembang, simbol ini diberikan pada anak karena sudah bisa mencapai 4 meter jarak yang ditempuh dengan menggunakan batok kelapa dengan lincah.

1. **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan merupakan acuan standar pencapaian kemampuan belajar anak didik, yang merupakan pegangan seorang guru dalam menilai anak didiknya. Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah kelas sudah dianggap tuntas apabila 85 % anak didik telah mampu melakukan kegiatan bermain tradisional egrang sesuai dengan intruksi guru dan indikator yang ada.

Adapun indikator yang akan dikembangkan adalah :Anak mampu menggunakan alat seperti sepeda, egrang, bakiak.

Di Taman kanak-kanak dengan standar pencapaian penilaian diuraikan sebagaimana dalam tabel berikut:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **No** | **Kategori** | **Simbol** | **Penilaian** | | 1 | Baik | BSH | Berkembang Sesuai Harapan | | 2 | Cukup | MB | Mulai Berkembang | | 3 | Kurang | BB | Belum berkembang | |

Tabel: 4.1 Kategori Penilaian Hasil Belajar.

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan tindakan ini adalah kelas sudah dianggap tuntas apabila 80 %.

Indikator keberhasilan merupakan acuan standar pencapaian kemampuan belajar anak didik, yang merupakan pegangan seorang guru dalam menilai anak didiknya. Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan ini menggunakan skala Sukmadinata, (2006), yaitu :

* 1. Aktivitas belajar anak terkategori baik sekali dengan persentase 85%-100%
  2. Aktivitas belajar anak terkategori baik dengan persentase 75%-84%
  3. Aktivitas belajar anak terkategori cukup dengan persantase 55%-69%

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil penelitian**
2. **Deskripsi Umum Lokasi Penelitian**

Taman kanak-kanak TK Aisyiyah Maccini Tengah berkedudukan di Makassar dan didirikan pada tahun 1968, pendiriannya adalah Aisyiyah ranting maccini partisipasi ibu-ibu para pengurus aisyiyah. Dalam berpartisipasi menyediakan fasilitas lokasi dibawah kolong rumah ibu Hasna selaku sekertaris Aisyiyah, dan fasilitas meja dan kursi. Dan pada waktu itu murird berjumlah 30 orang dan tidak dingut biaya (gratis).

Setelah berjalan selama 6 bulan pengurus melaporkan kepada pemilik Taman Kanak-Kanak Kantor Wilayah Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Sulawesi Selatan dengan harapan kemungkinan bisa diresmikan. Karena keberadaan TK kami masih menunmpang, maka pemilik menyarankan agar punya tempat sendiri. Dengan inisiatif para pengurus mengundang unsur Muhammadiyah, Perindustrian dan galangan kapal serta para pengusaha yang ada di sekitar lingkungan taman kanak-kanak, dan menyampaikan maksud dan tujuan agar mendapat perhatian dari peserta rapat dan berhasil membentuk panitia pembangunan taman kanak-kanak islam maccini tengah yang telah berganti nama menjadi Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Maccini Tengah.

Dengan susunan panitia sebagai berikut: Ketua: Andi Muhammad Harun (pegawai perindustrian), sekertaris: oemar Sagoeny (pegawai galangan kapal), sekertaris I: Djamaluddin Ngawing (ketua ORW 07, Bendahara: H.Melle (pengusaha), Bendahara I: Hj. Suminarti Harun. Dengan terbentuknya panitia pembanguna tersebut diatas diadakanlah pemilihan lokasi yang bertempat didalam kompleks perindustrian maccini. Setelah banguna selesai maka panitia menyerahkan pengelolaannya kepada pengurus Aisyiyah Ranting Maccini Tengah dan di beri nama Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Maccini Tengah sampai sekarang ini. Dibawah pimpinan kepala Taman Kanak-Kanak yang ditempatkan oleh Kantor Pendidikan Propinsi Sulawesi Selatan yaitu: Dra. Andi Asiah Sanusi. Dengan adanya Taman Kanak-Kanak sebagai amal usaha, maka Aisyiyah Ranting Maccini Tengah diresmikan menjadi Cabang Aisyiyah Maccini. Sekarang ini ketua yayasan Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Maccini Tengah adalah Andi Suminarti Harun. Dan kepala sekolah sudah mengalami penggantian sebanyak 6 kali. 1. Dra. Andi Asiah Sanusi, 2.Hj. Suminarti Harun, 3. Hj.Nurhaeda, 4. Hj. Alida, 5. Hj. Rohana , 6. Syahribulan. S.Pd., M.Pd sampai sekarang ini.

Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Maccini Tengah memiliki tenaga pengajar 7 orang, Tata Usaha 1 orang. Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Maccini Tengah adalah lembaga pendidikan yang program kegiatannya mengacuh pada kurikulum 2013 yang dipadukan dengan RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) dan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang mengacuh pada pembelajaran kelompok dengan tema-tema yang terlaksana di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Maccini Tengah pada semester I terdiri dari: diri sendiri, lingkungan, kebutuhanku, binatang, tanaman, sedangkan tema pada semester 2 antara lain: rekreasi, profesi, air udara dan api, alat komunikasi, kendaraan, tanah airku dan alam semesta. Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Maccini Tengah terdapat 5 kelas yaitu: B1, B2, B3, B4, dan kelompok A.

1. **Paparan data siklus I**

Untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan motorik kasar anak selama dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I yang dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 30 November 2016 dan pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 3 November 2016, meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Perencanaan

Sebelum peneliti melaksanakan tindakan lebih lanjut, peneliti terlebih dahulu menyusun rencana kegiatan harian yang terkait dengan kemampuan fisik motorik kasar anak. Adapaun langkah-langkah yang peneliti lakukan pada tahap perencanaan ini meliputi:

1. Menyusun dan membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian)

Menyusun RKH(Rencana Kegiatan Harian) yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tanaman. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari 3 (tiga) tahap, yaitu kegiatan awal yang berlangsung selama ± 30 menit, kegiatan inti berlangsung ± 60 menit, istarahat/makan ± 30 menit dan kegiatan akhir berlangsung selama ± 30 menit (terlampir).

1. Memilih kegiatan bermain dengan permainan yang mudah sehingga dapat diikuti anak didik.
2. Menyusun lembar observasi anak dan guru, observasi merupakan pengamatan yang dilakukan terhadap objek yang diamati. Observasi ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan mencatat semua kejadian yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Pelaksanaan

Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pembelajaran fisik motorik kasar anak melalui kegiatan bermain egrang disesuaikan dengan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang telah disusun dan disesuaikan dengan tema “tanaman” terdiri dari 3 (tiga) bagian yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir seperti pada tabel berikut:

**Pelaksanaan Pertemuan I Siklus I pada hari/ tanggal, Rabu/ 30 November 2016**

Kegiatan Guru:

1. Guru melakukan pembukaan (di lapangan), guru mengarahkan anak didik untuk berbaris dihalaman sekolah sebagai rutinitas setiap hari guru dan anak sebelum memulai pelajaran didalam kelas.
2. Pertama-tama guru mengucapkan salam kepada anak didik “assalamu alaikum”, kemudian guru mengarahkan anak didik membaca doa sebelum belajar bersama-sama setelah itu guru menberikan penakanan kepada anak didik bahwa berdoa itu penting dilakukan sebelum memulai atau sesudah memulai setiap kegiatan.
3. Menyebutkan dan menunjukkan apa-apa yang termasuk benda-benda ciptaan Allah SWT, seperti buah, tanaman.
4. Sebelum melakukan kegiatan permaian engrang bersama anak didik, terlebih dahulu guru memperhatikan langkah-langkah berikut:
5. Menyediakan sarana atau perlengkapan seperti perlengkapan bermain egrang.
6. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Setelah guru menyediakan sarana yang akan digunakan selanjutnya guru mengatur barisan anak didik membentuk banjar. kegiatan ini bertujuan agar anak didik bisa lebih leluasa dalam bergerak dan tidak berantakan atau saling bertabrakan dengan teman-temannya. Selanjutnya pemberian pemanasan merupakan salah satu bagian dasar latihan permulaan sebelum melakukan kegiatan bermain. Kegiatan ini bertujuan agar mengurangi ketegangan otot, pemanasan yang diberikan seperti gerakan kepala yang menoleh kesamping kanan dan kiri, menunduk, gerakan tangan seperti tangan ditarik ke atas, kesamping kanan kiri dan ke bawah dan lompat di tempat.

1. Pengenalan sikap dalam bermain egrang.

Sebelum memberikan permainan ini, terlebih dahulu guru mengenalkan gerakan atau sikap dalam menggunakan alat permainan. sikap tangan yang digerakkan kekanan dan kekiri secara bergantian dan sikap kaki yang di ayunkan kedepan secara bergantian.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang dibuat.

Setelah pengenalan gerakan bermain dalam permainan egrang barulah dilakukan langkah terakhir yaitu memupuk imajinasi anak, disini guru memupuk imajinasi anak dengan bermain, gerakan yang diambil tidak lepas dari kehidupan sehari-hari anak yang biasa dilakukan atau dilihat.

Kegiatan Anak:

1. Anak melakukan kegiatan pembukaan dilapangan sekolah, kegiatan ini merupakan kegiatan rutinitas anak didik dimana anak didik bernyanyi-nyanyi dilapangan.
2. Anak didik menjawab salam ibu guru “waalaikum salam warahmatulahi wabarakatu” dan membaca doa sebelum belajar.
3. Anak didik menyebutkan macam-macam ciptaan Allah yang mereka ketahui seperti tanaman yaitu tanaman kelapa yang banyak sekali kegunaannya.
4. Anak didik melakukan kegiatan bermain egrang.
   1. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Pertama-tama anak didik diatur barisannya membentuk banjar oleh guru, kemudian anak didik melakukan pemanasan seperti menoleh ke kanan dan kekiri, menarik tangan ke kanan dan kekiri keatas, menunduk dan loncat di tempat.

* 1. Pengenalan sikap-sikap dasar permainan egrang

Sebelum melakukan kegiatan bermain, anak didik terlebih dahulu memperhatikan alat yang akan digunakan, cara menggunakan alat batok kelapa yang dicontohkan oleh guru.

Seperti anak didik diperkenalkan sikap tangan dan kaki saat menggunakan alat batok kelapa , menggerakkan tangan kanan sambil memegang tali dan begitu pula tangan kiri secara bergantian dan kaki di ayungkan ke depan bergantian pula.

* 1. Pengenalan penggunaan alat permainan egrang batok kelapa, dan cara bermain.

Anak didik berbaris dengan 4 orang anak lalu menggunakan alat yang dicontohkan oleh guru, selanjutnya anak mulai melangkah perlahan-lahan maju kedepan dengan tidak jatuh. setelah anak didik mulai memahami barulah anak didik mengulangi permainan egrang batok kelapa. bergerak sambil berhitung sampai pada garis yang telah di tentukan oleh guru.

g Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang dibuat. Anak didik melakukan contoh gerakan permainan yang biasa mereka lihat seperti yang akan mereka lakukan yaitu bermain egrang yang sesuai dengan tema.

**pelaksannan pertemuan ke II siklus I Pada hari/tanggal, sabtu/3 Desember 2016.**

Pada umumnya pelaksanaan ke II pada siklus I ini tidak terlalu berbeda dengan pembelajaran sebelumnya dan dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 3 November 2016. Pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan yang disesuaikan dengan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang telah disusun.

Kegiatan Guru:

1. Melakukan pembukaan, mengarahkan anak didik untuk berbaris dihalaman sekolah sebagai rutinitas setiap hari guru dan anak sebelum memulai pelajaran didalam kelas.
2. guru menyiapkan alat untuk bersenam bersama dihalaman sekolah dan berdoa sebelum melakukan senam.
3. memberi salam kepada anak dan mengarahkan anak untuk berdoa sebelum belajar
4. Bermain permainan tradisional egrang
5. Menyediakan saranan atau perlengkapan bermain egrang

Guru menyediakan alat/bahan yang digunakan sebagai alat bermain yaitu batok kelapa yang akan diberikan pertemuan kedepannya.

1. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Setelah guru menyediakan sarana yang akan digunakan selanjutnya guru mengatur barisan anak didik membentuk banjar. kegiatan ini bertujuan agar anak didik bisa lebih leluasa dalam bergerak dan tidak berantakan atau saling bertabrakan dengan teman-temannya. Selanjutnya pemberian pemanasan merupakan salah satu bagian dasar latihan permulaan sebelum melakukan kegiatan berat seperti bermain egrang. Kegiatan ini bertujuan

agar mengurangi ketegangan otot, pemanasan yang diberikan seperti gerakan kepala yang menoleh kesamping kanan dan kiri, menunduk, gerakan tangan seperti tangan ditarik ke atas, kesamping kanan kiri dan ke bawah dan lompat di tempat.

1. Pengenalan sikap dalam bermain egrang.

Sebelum memberikan permainan ini, terlebih dahulu guru mengenalkan gerakan atau sikap dalam menggunakan alat permainan. sikap tangan yang digerakkan kekanan dan kekiri secara bergantian dan sikap kaki yang di ayunkan kedepan secara bergantian.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang dibuat.

Setelah pengenalan gerakan bermain dalam permainan egrang barulah dilakukan langkah terakhir yaitu memupuk imajinasi anak, disini guru memupuk imajinasi anak dengan bermain, gerakan yang diambil tidak lepas dari kehidupan sehari-hari anak yang biasa dilakukan atau dilihat.

Kegiatan Anak:

1. Anak didik menjawab salam dan memulai berdoa bersama
2. Anak didik bersenam ria mengikuti guru
3. Anak didik mendengarkan guru menjelaskan tentang bersyukur atas ciptaan Tuhan.
4. Anak didik melakukan kegiatan bermain egrang dengan langkah-langkah sebagai brikut:
5. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Pertama-tama anak didik diatur barisannya membentuk banjar oleh guru, kemudian anak didik melakukan pemanasan seperti menoleh ke kanan dan kekiri, menarik tangan ke kanan dan kekiri keatas, menunduk dan loncat di tempat.

1. Pengenalan sikap-sikap dasar permainan egrang

Sebelum melakukan kegiatan bermain, anak didik terlebih dahulu memperhatikan alat yang akan digunakan, cara menggunakan alat batok kelapa yang dicontohkan oleh guru.

Seperti anak didik dipe rkenalkan sikap tangan dan kaki saat menggunakan alat batok kelapa , menggerakkan tangan kanan sambil memegang tali dan begitu pula tangan kiri secara bergantian dan kaki di ayunkan ke depan bergantian pula.

1. Pengenalan penggunaan alat permainan egrang batok kelapa, dan cara bermain.

Anak didik berbaris dengan 4 orang anak lalu menggunakan alat yang dicontohkan oleh guru, selanjutnya anak mulai melangkah perlahan-lahan maju kedepan dengan tidak jatuh. setelah anak didik mulai memahami barulah anak didik mengulangi permainan egrang batok kelapa. bergerak sambil berhitung sampai pada garis yang telah di tentukan oleh guru.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang dibuat.

Anak didik melakukan contoh gerakan permainan yang biasa mereka lihat seperti yang akan mereka lakukan yaitu bermain egrang yang sesuai dengan tema.

1. **Observasi**

Observasi dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung

dan yang menjadi objek pengamatan adalah kegiatan guru dan anak didik, hasilnya sebagai berikut:

Pertemuan I Siklus I

1. **Hasil Observasi Kegiatan Guru (terlampir)**
2. Menyediakan sarana atau perlengkapan bermain egrang

Guru tidak menyediakan sarana atau perlengkapan, hanya menjelaskan alat dan bahan yang sesuai dengan tema yaitu buah kelapa. Dengan demikian hasil observasi pertemuan pertama dikategorikan Kurang.

1. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Pada pertemuan pertama guru tidak memberikan kegiatan pemanasan kepada anak didik , guru masih menyuruh observer yang memberikan kegiatan pemanasan, dengan demikian dapat dikategorikan Kurang karna guru belum melaksanakan dengan baik.

1. Pengenalan sikap penggunaan alat bermain egrang.

Guru belum memberikan kegiatan pengenalan sikap penggunaan alat engrang sebelum melakukan permainan kepada anak didik. Guru masih menyuruh observer yang memberikan kegiatan pengenalan penggunaan alat bermaian egrang. Dengan demikian pertemuan pertama dalam hal pengenalan tehnik bermain egrang dikategorikan Kurang karena guru belum melaksanakan dengan baik.

1. Pengenalan gerak-gerak dalam menggunakan alat permainan egrang.

Guru belum mengenalkan gerak-gerak dalam menggunakan kepada anak didik, dengan demikian pertemuan pertama dikategorikan Kurang artinya guru belum melaksanakan kegiatan langkah-langkah bermain dengan baik.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk peremaianan egrang.

Guru sudah menampilkan cara bermain namun masih dibantu observer, dengan demikian kegiatan ini dikategorikan Cukup karena guru belum melaksanakan kegiatan dengan maksimal.

Dari hasil observasi diatas dapat dijelaskan bahwa dari 5 aspek yang diamati, ada 4 kegiatan guru yang penilaiannya tidak dia lakukan karena masih observer yang bertindak menyediakan dan melaksanakan, sedangkan 1 aspek yang lain guru sudah lakukan dengan baik.

1. **Hasil Observasi Kegiatan Anak (terlampir)**

Pada pertemuan I, indikator yang ingin dicapai adalah anak mampu menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan, dan kelincahan dan melatih keberanian. Hasil dari observasi, dapat diuraikan sebagai berikut: Tidak ada anak yang tergolong sudah berkembang dalam hal mampu mengekspresikan berbagai gerakan secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan dan melatih keberanian. terlihat pada saat kegiatan tidak ada seorang pun anak yang bisa menyesuaikan gerakan dengan alat permainan secara maksimal. 4 orang anak yang mendapat penilaian mulai berkembang terlihat pada saat kegiatan anak ini sudah bisa melakukan gerakan tangan, kaki dan keseimbangan, serta keberanian. akan tetapi masih dengan bantuan guru, namun masih sedikit terlambat. Sedangkan 11 orang anak yang mendapat penilaian belum berkembang. Karena terlihat pada saat kegiatan anak didik ini masih belum bersemangat dalam melakukan kegiatan.

Pertemuan II

1. **Hasil Observasi Guru (terlampir)**
2. Menyediakan sarana atau perlengkapan seperti perlengkapan alat permainan batok kelapa.
3. Guru sudah menyediakan sarana atau perlengkapan, batok kelapa sebanyak 4 pasang dan tali yang disediakan oleh observer. Dengan demikian hasil observasi pertemuan kedua dikategorikan cukup karna sudah dilaksanakan oleh guru.
4. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Pada pertemuan pertama guru tidak memberikan kegiatan pemanasan kepada anak didik padahal observer sudah menyampaikan kepada guru. Dengan demikian pertemuan kedua dikategorikan cukup karena guru dsudah melaksanakan langkah yang keempat yaitu pemberian kegiatan pemanasan kepada anak didik.

1. Pengenalan gerak dasar bermain egrang.

Guru memberikan kegiatan pengenalan gerak dasar bermain egrang sebelum melakukan permainan kepada anak didik. Dengan demikian pertemuan kedua dalam hal pengenalan dasar-gerak bermain egrang dikategorikan cukup karena guru sudah melaksanakan dengan baik.

1. Pengenalan gerak dasar permainan seperti penggunaan alat batok kelapa, membentuk posisi tangan dan kaki.

Guru mengenalkan gerakan dasar menggunakan alat egrang kepada anak didik, dengan demikian pertemuan kedua dikategorikan cukup karena guru sudah melaksanakan kegiatan langkah-langkah bermain egrang.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan.

Guru sudah menampilkan gerakan bermain egrang dengan demikian kegiatan ini dikategorikan cukup karena guru sudah melaksanakan kegiatan dengan maksimal.

Pada pertemuan II, indikator yang ingin dicapai adalah anak mampu menirukan gerakan-tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan dan melatih keberanian. Dari hasil observasi diatas dapat dijelaskan bahwa dari 5 aspek yang diamati, ada 4 kegiatan guru yang penilaiannya cukup dia lakukan karena masih observer yang bertindak menyediakan sarana dan guru pun masih dibantu oleh observer dalam melakukan kegiatan bermain egrang, sedangkan 1 aspek yang lain guru kategori baik.

1. **Hasil Observasi Anak (terlampir)**

Ada 5 orang anak yang mendapat penilaian sudah berkembang dalam hal mampu menirukan gerakan bermain egrang , 7 orang anak yang mendapat penilaian mulai berkembang dalam hal mampu menirukan gerakan bermain engrang sesuai yang dicontohkan karena pada saat kegiatan anak ini mampu menyeimbangkan tubuhnya, lentur bergerak, dan 3 anak yang belum berkembang terlihat pada saat kegiatan mereka masi belum mampu menggunakan alat bermain egrang.

**d. Evaluasi dan Refleksi**

1. Evaluasi.
   1. Evaluasi Guru

Dari hasil observasi kegiatan guru yang terjadi selama proses pembelajaran mulai pertemuan I dan II pada siklus I dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru pada pertemuan I masih kurang sehingga ini merupakan suatu tugas observer untuk menjelaskan kepada guru bahwa untuk meningkatakan kemampuan anak didik terlebih dahulu seorang guru harus menguasai langkah-langkah sebelum melaksanakan kegiatan. Dan pada pertemuan II guru sudah ada kemajuan. Akan tetapi dengan demikian kegiatan guru masih perlu ditingkatkan.

* 1. Evaluasi Anak

Dari hasil penelitian tentang kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran siklus I ini, dimana pertemuan I dan II masih jauh dari standar keberhasilan, karena mengingat masih banyak anak yang belum mengalami perkembangan kemampuan motorik kasarnya sama sekali. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan melalui lembar observasi yang menunjukkan hasil pencapaian belum maksimal sehinggal masih perluh dilaksanakan siklus II. Berikut ini adalah hasil evaluasi yang terjadi pada pembelajaran siklus I berikut ini :

**Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus I**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Anak Didik | INDIKATOR:1. Anak mampu menggunakan alat egrang. |
|
| SB MB BB |
| Ad | √ |
| Rj | √ |
| Bay | √ |
| Gib | √ |
| Rz | √ |
| Nbl | √ |
| Rst | √ |
| Art | √ |
| Kns | √ |
| Ain | √ |
| My | √ |
| cc | √ |
| Zak | √ |
| Dzs | √ |
| Rrn | √ |
|  | |

Sumber: Hasil observasi anak melalui kegiatan bermain egrang.

Berdasarkan data tabel di atas, menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain egrang di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar, pada pembelajaran siklus I sudah mengalami sedikit perubahan. Dan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. AD ,mulai berkembang karena 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
2. RJ, mulai berkembang karena 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
3. BY, belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
4. GIB, belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
5. RZ, mulai berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
6. NBL, mulai berkembang karena sudah 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
7. RST, belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
8. ART, mulai berkembang karena sudah 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
9. KNS belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
10. AIN, belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
11. MY belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
12. CC, belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
13. ZAK mulai berkembang karena sudah 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
14. DZS, mulai berkembang karena sudah 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
15. RRN mulai berkembang karena sudah 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
16. Refleksi

Dengan melihat hasil yang dicapai semua anak pada saat pembelajaran siklus I, maka refleksi yang ditemukan:

1. Perencanaan, umumnya sudah terlaksana dengan baik, namun masih terdapat persiapan yang perlu diantisipasi oleh guru. guru juga perlu mengetahui gerakan terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan bermain, guru masih perlu memperhatikan dan memahami langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan memahami agar kegiatan terlaksana dengan baik.
2. Pelaksanaan, secara keseluruhan pelaksanaan guru masih perlu ditingkatkan lagi, sebaiknya guru terlebih dahulu memahami gerakan permainan, memahami langkah-langkah kegiatan bermain egrang lebih sering menggunakan gerakan yang gampang untuk ditiru dan diingat oleh anak didik, dan jangan terlalu cepat dalam memberikan contoh gerakan kepada anak karena daya ingat anak berbeda-beda. Sedangkan anak didik sendiri masih perlu latihan dan motivasi.
3. Observasi, pada umumnya kegiatan observasi sudah terlaksana dengan baik, namun masih terdapat beberapa item yang kurang diperhatikan oleh guru sehingga masih perlu ditingkatkan lagi.
4. **Paparan Data Siklus II**

Pada dasarnya pelaksanaan siklus II ini merupakan pengulangan dari apa yang telah dilakukan pada siklus I dan didasarkan dari hasil refleksi yang terjadi pada siklus sebelumnya. Sasaran pembelajaran dan metode yang diberikan pada siklus II ini juga masih sama dengan materi pembelajaran siklus I. Pembelajaran I pada siklus II dilaksanakan hari rabu tanggal 7 November 2016 dan hasilnya dapat dilihat pada tahap-tahap berikut:

1. **Perencanaan**
2. Menyusun dan membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian)

Menyusun RKH yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tema tanaman. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari 3 (tiga) tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1. Memilih kegiatan bermain yang mudah dan dapat merangsang pertumbuhan tulang anak, sehingga dapat diikuti oleh anak didik. Serta memilih jenis alat permainan yang mudah didapat, agar anak dapat bersemangat melakukan gerakan bermain.
2. Menyusun lembar pengamatan atau observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung yang dilakukan terhadap objek yang diamati. Observasi ini dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

1. **Pelaksanaan**

**pelaksanaan pembelajaran pertemuan I Siklus II pada hari/tanggal, Rabu/ 7 Desember 2016**

Kegiatan Guru:

1. Guru melakukan pembukaan (di lapangan), guru mengarahkan anak didik untuk berbaris dihalaman sekolah sebagai rutinitas setiap hari guru dan anak sebelum memulai pelajaran didalam kelas.
2. Pertama-tama guru mengucapkan salam kepada anak didik “assalamu alaikum”, kemudian guru mengarahkan anak didik membaca doa sebelum belajar bersama-sama setelah itu guru menberikan penakanan kepada anak didik bahwa berdoa itu penting dilakukan sebelum memulai atau sesudah memulai setiap kegiatan.
3. Menyebutkan dan menunjukkan apa-apa yang termasuk benda-benda ciptaan Allah SWT, seperti buah, tanaman.
4. Sebelum melakukan kegiatan permaian engrang bersama anak didik, terlebih dahulu guru memperhatikan langkah-langkah berikut:
5. Menyediakan sarana atau perlengkapan seperti perlengkapan bermain egrang.
6. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Setelah guru menyediakan sarana yang akan digunakan selanjutnya guru mengatur barisan anak didik membentuk banjar. kegiatan ini bertujuan agar anak didik bisa lebih leluasa dalam bergerak dan tidak berantakan atau saling bertabrakan dengan teman-temannya. Selanjutnya pemberian pemanasan merupakan salah satu bagian dasar latihan permulaan sebelum melakukan kegiatan bermain. Kegiatan ini bertujuan agar mengurangi ketegangan otot, pemanasan yang diberikan seperti gerakan kepala yang menoleh kesamping kanan dan kiri, menunduk, gerakan tangan seperti tangan ditarik ke atas, kesamping kanan kiri dan ke bawah dan lompat di tempat.

1. Pengenalan sikap dalam bermain egrang.

Sebelum memberikan permainan ini, terlebih dahulu guru mengenalkan gerakan atau sikap dalam menggunakan alat permainan. sikap tangan yang digerakkan kekanan dan kekiri secara bergantian dan sikap kaki yang di ayunkan kedepan secara bergantian.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang dibuat.

Setelah pengenalan gerakan bermain dalam permainan egrang barulah dilakukan langkah terakhir yaitu memupuk imajinasi anak, disini guru memupuk imajinasi anak dengan bermain, gerakan yang diambil tidak lepas dari kehidupan sehari-hari anak yang biasa dilakukan atau dilihat.

Kegiatan Anak:

Anak didik menjawab salam dan memulai berdoa bersama.

Anak didik mendengarkan guru menjelaskan tentang bersyukur atas ciptaan Tuhan.

Anak didik bersenam ria mengikuti guru.

Anak didik melakukan kegiatan bermain egrang dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Pertama-tama anak didik diatur barisannya membentuk banjar oleh guru, kemudian anak didik melakukan pemanasan seperti menoleh ke kanan dan kekiri, menarik tangan ke kanan dan kekiri keatas, menunduk dan loncat di tempat.

Pengenalan sikap-sikap dasar permainan egrang

Sebelum melakukan kegiatan bermain, anak didik terlebih dahulu memperhatikan alat yang akan digunakan, cara menggunakan alat batok kelapa yang dicontohkan oleh guru.

Seperti anak didik diperkenalkan sikap tangan dan kaki saat menggunakan alat batok kelapa , menggerakkan tangan kanan sambil memegang tali dan begitu pula tangan kiri secara bergantian dan kaki di ayungkan ke depan bergantian pula.

Pengenalan penggunaan alat permainan egrang batok kelapa, dan cara bermain.

Anak didik berbaris dengan 4 orang anak lalu menggunakan alat yang dicontohkan oleh guru, selanjutnya anak mulai melangkah perlahan-

lahan maju kedepan dengan tidak jatuh. setelah anak didik mulai memahami barulah anak didik mengulangi permainan egrang batok kelapa. bergerak sambil berhitung sampai pada garis yang telah di tentukan oleh guru.

Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang dibuat.

Anak didik melakukan contoh gerakan permainan yang biasa mereka lihat seperti yang akan mereka lakukan yaitu bermain egrang yang sesuai dengan tema.

Pertemuan II

* 1. **Perencanaan**

Pada umumnya pelaksanaan ke II pada siklus II ini tidak terlalu berbeda dengan pembelajaran sebelumnya dan dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 10 November 2016. Pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan yang disesuaikan dengan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang telah disusun.

**b Pelaksanaan.**

**pelaksanaan pembelajaran pertemuan II Siklus II pada hari/tanggal, Sabtu/ 10 Desember 2016.**

Kegiatan Guru:

1. Guru mengarahkan anak didik ke halaman sekolah untuk melakukan kegiatan senam bersama, kegiatan ini merupakan kegiatan rutinitas setiap hari sabtu.
2. Guru menyiapkan perlengkapan senam seperti tape, kaset.
3. Melakukan pembukaan, memberi salam kepada anak dan mengarahkan anak untuk berdoa sebelum melakukan senam, setelah senam kegiatan pembelajaran dilanjutkan dalam kelas
4. Menyebutkan beberapa macam-macam agama yang dikenal
5. Membersihkan diri tanpa bantuan orang lain seperti menggosok gigi.
6. Sebelum melakukan kegiatan bermain egrang bersama anak didik, terlebih dahulu guru memperhatikan langkah-langkah berikut:
7. Menyediakan saranan atau perlengkapan bermain egrang. Guru menyediakan alat/bahan yang digunakan sebagai alat bermain yaitu batok kelapa yang akan diberikan pertemuan kedepannya.
8. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Setelah guru menyediakan sarana yang akan digunakan selanjutnya guru mengatur barisan anak didik membentuk banjar. kegiatan ini bertujuan agar anak didik bisa lebih leluasa dalam bergerak dan tidak berantakan atau saling bertabrakan dengan teman-temannya. Selanjutnya pemberian pemanasan merupakan salah satu bagian dasar latihan permulaan sebelum melakukan kegiatan berat seperti bermain egrang. Kegiatan ini bertujuan agar mengurangi ketegangan otot, pemanasan yang diberikan seperti gerakan kepala yang menoleh kesamping kanan dan kiri, menunduk, gerakan tangan seperti tangan ditarik ke atas, kesamping kanan kiri dan ke bawah dan lompat di tempat.

1. Pengenalan sikap dalam bermain egrang.

Sebelum memberikan permainan ini, terlebih dahulu guru mengenalkan gerakan atau sikap dalam menggunakan alat permainan. sikap tangan yang digerakkan kekanan dan kekiri secara bergantian dan sikap kaki yang di ayunkan kedepan secara bergantian.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang dibuat.

Setelah pengenalan gerakan bermain dalam permainan egrang barulah dilakukan langkah terakhir yaitu memupuk imajinasi anak, disini guru memupuk imajinasi anak dengan bermain, gerakan yang diambil tidak lepas dari kehidupan sehari-hari anak yang biasa dilakukan atau dilihat.

Kegiatan Anak:

1. Anak didik melakukan kegiatan senam bersama dihalaman sekolah.
2. Menjawab salam dan berdoa bersama
3. Menyebutkan beberapa macam-macam agama yang dikenalnya
4. Menggosok gigi sendiri
5. Anak melakukan kegiatan bermain, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
6. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Pertama-tama anak didik diatur barisannya membentuk berbanjar oleh guru, kemudian anak didik melakukan pemanasan seperti menoleh ke kanan dan kekiri, menarik tangan ke kanan dan kekiri keatas, menunduk dan loncat di tempat.

1. Pengenalan sikap dalam bermain egrang.

Sebelum memberikan permainan ini, terlebih dahulu guru mengenalkan gerakan atau sikap dalam menggunakan alat permainan. sikap tangan yang digerakkan kekanan dan kekiri secara bergantian dan sikap kaki yang di ayunkan kedepan secara bergantian.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang

dibuat. Dan anak diberi kesempatan menceritakan keadaan dirinya setelah bermain.

**c. Observasi**

Observasi dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan yang menjadi objek pengamatan adalah kegiatan guru dan anak didik, hasilnya sebagai berikut:

Pertemuan I Siklus II

1. Hasil Observasi Kegiatan Guru (terlampir)
2. Menyediakan sarana atau perlengkapan bermain egrang

Guru menyediakan sarana atau perlengkapan, dan menjelaskan alat dan bahan yang sesuai dengan tema yaitu buah kelapa. Dengan demikian hasil observasi pertemuan pertama dikategorikan cukup.

1. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Pada siklus I guru tidak memberikan kegiatan pemanasan kepada anak didik , guru masih menyuruh observer yang memberikan kegiatan pemanasan, dan pada siklus II ini observer tidak memebrilan lagi contoh, dengan demikian dapat dikategorikan cukup karna guru sudah melaksanakan dengan baik.

1. Pengenalan sikap penggunaan alat bermain egrang

Guru sudah memberikan kegiatan pengenalan sikap penggunaan alat engrang sebelum melakukan permainan kepada anak didik. Observer sudah memberikan kegiatan pengenalan penggunaan alat bermaian egrang. Dengan demikian pertemuan pertama pada siklus II ini dalam hal pengenalan tehnik bermain egrang dikategorikan cukup karena guru sudah melaksanakan dengan baik.

1. Pengenalan gerak-gerak dalam menggunakan alat permainan egrang

Guru sudah mengenalkan gerak-gerak dalam menggunakan kepada anak didik, dengan demikian pertemuan I pada siklus II ini dikategorikan cukup artinya guru sudah melaksanakan kegiatan langkah-langkah bermain dengan baik.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk peremaianan egrang.

Guru sudah menampilkan cara bermain dan sudah tidak dibantu observer lagi, dengan demikian kegiatan ini dikategorikan Cukup karena guru sudah melaksanakan kegiatan dengan maksimal.

Dari hasil observasi diatas dapat dijelaskan bahwa dari 5 aspek yang diamati, ada 4 kegiatan guru yang penilaiannya sudah dia lakukan karena observer sudah tidak bertindak menyediakan dan melaksanakan, sedangkan 1 aspek yang lain guru sudah lakukan dengan baik.

1. Hasil Observasi Kegiatan Anak ( terlampir ).

Pada pertemuan I, indikator yang ingin dicapai adalah anak mampu menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan,dan kelincahan dan melatih keberanian. Hasil dari observasi, dapat diuraikan sebagai berikut: ada 8 anak yang tergolong sudah mulai berkembang dalam hal mampu mengekspresikan berbagai gerakan secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan dan melatih keberanian. terlihat pada saat kegiatan ada 3 anak yang bisa menyesuaikan gerakan dengan alat permainan secara maksimal. 4 orang anak yang mendapat penilaian belum berkembang terlihat pada saat kegiatan anak ini belum bisa melakukan gerakan tangan, kaki dan keseimbangan, serta keberanian. akan tetapi masih dengan bantuan guru, namun masih sedikit terlambat. Karena terlihat pada saat kegiatan anak didik ini masih belum bersemangat dalam melakukan kegiatan.

Pertemuan II

1. Hasil Observasi Guru (terlampir)
2. Menyediakan sarana atau perlengkapan bermain egrang

Guru menyediakan sarana atau perlengkapan, dan menjelaskan alat dan bahan yang sesuai dengan tema yaitu buah kelapa. Dengan demikian hasil observasi pertemuan II dikategorikan cukup

1. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Pada siklus I guru tidak memberikan kegiatan pemanasan kepada anak didik , guru masih menyuruh observer yang memberikan kegiatan pemanasan, dan pada siklus II ini observer tidak memberi lagi contoh, dengan demikian dapat dikategorikan cukup karna guru sudah melaksanakan dengan baik.

1. Pengenalan sikap penggunaan alat bermain egrang

Guru sudah memberikan kegiatan pengenalan sikap penggunaan alat engrang sebelum melakukan permainan kepada anak didik. Observer sudah memberikan kegiatan pengenalan penggunaan alat bermaian engrang. Dengan demikian pertemuan pertama pada siklus II ini dalam hal pengenalan tehnik bermain egrang dikategorikan cukup karena guru sudah melaksanakan dengan baik.

1. Pengenalan gerak-gerak dalam menggunakan alat permainan egrang.

Guru sudah mengenalkan gerak-gerakan dalam menggunakan alat kepada anak didik, dengan demikian pertemuan II pada siklus II ini dikategorikan cukup artinya guru sudah melaksanakan kegiatan langkah-langkah bermain dengan baik.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk peremaianan egrang.

Guru sudah menampilkan cara bermain dan sudah tidak dibantu observer lagi, dengan demikian kegiatan ini dikategorikan Cukup karena guru sudah melaksanakan kegiatan dengan maksimal.

Dalam pertemuan II siklus II ini indikator yang ingin dicapai adalah : Anak mampu menggunakan alat permainan, egrang. Dari hasil observasi diatas dapat dijelaskan bahwa dari 5 aspek yang diamati, ada 4 kegiatan guru yang penilaiannya sudah dia lakukan karena observer sudah tidak bertindak menyediakan dan melaksanakan, sedangkan 1 aspek yang lain guru sudah lakukan dengan baik.

1. Hasil Observasi Anak (terlampir)

Ada 7 orang anak yang mendapat penilaian sudah berkembang dalam hal mampu menirukan gerakan bermain egrang , 5 orang anak yang mendapat penilaian mulai berkembang dalam hal mampu menirukan gerakanbermain engrang sesuai yang dicontohkan karena pada saat kegiatan anak ini mampu menyeimbangkan tubuhnya, lentur bergerak, dan 3 anak yang belum berkembang terlihat pada saat kegiatan mereka masih belum mampu menggunakan alat bermain egrang.

1. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi.

Evaluasi Guru

Dari hasil observasi kegiatan guru yang terjadi selama proses pembelajaran mulai pertemuan I dan II pada siklus II dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru pada pertemuan II dalam egori cukup sehingga ini merupakan suatu tugas observer untuk menjelaskan kepada guru bahwa untuk meningkatakan kemampuan anak didik terlebih dahulu seorang guru harus menguasai langkah-langkah sebelum melaksanakan kegiatan. Dan pada pertemuan II guru sudah ada kemajuan. Akan tetapi dengan demikian kegiatan guru masih perlu ditingkatkan.

* 1. Evaluasi Anak

Dari hasil penelitian tentang kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran siklus II ini, dimana pertemuan I dan II sudah sampai standar keberhasilan, karena mengingat sudah kurang anak yang belum mengalami perkembangan kemampuan motorik kasarnya sama sekali. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan melalui lembar observasi yang menunjukkan hasil pencapaian belum maksimal sehingga masih perlu dilaksanakan siklus III. Berikut ini adalah hasil evaluasi yang terjadi pada pembelajaran siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus II**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Anak Didik | INDIKATOR:  Anak mampu menggunakan alat seperti, egrang. |
|
| SB MB BB |
| Adn | √ |
| Rj | √ |
| By | √ |
| Gib | √ |
| Rz | √ |
| Nbl | √ |
| Rst | √ |
| Art | √ |
| Kns | √ |
| Ain | √ |
| My | √ |
| Cc | √ |
| Zak | √ |
| Dzs | √ |
| Rrn | √ |
|  | |

Sumber: Hasil observasi anak melalui kegiatan bermain egrang.

Berdasarkan data tabel di atas, menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain egrang di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar, pada pembelajaran siklus II sudah mengalami kemajuan, meskipun masih terdapat beberapa anak didik yang belum mampu melaksanakan kedua item indikator dengan baik. Dan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. AD, mulai berkembang karena sudah 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
2. RJ, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
3. BY, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
4. GIB belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
5. RZ, belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
6. NBL mulai berkembang karena sudah 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
7. RST, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
8. ART, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
9. KNS belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
10. AIN, mulai berkembang karena sudah 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
11. MY, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
12. CC, belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
13. ZAK mulai berkembang karena sudah 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
14. DZS, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
15. RRN sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
16. Refleksi

Dengan melihat hasil yang dicapai semua anak pada saat pembelajaran siklus II, maka refleksi yang ditemukan:

1. Perencanaan, umumnya sudah terlaksana dengan baik, namun masih terdapat persiapan yang perlu diantisipasi oleh guru. guru sudah mengetahui gerakan terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan bermain, guru sudah memperhatikan dan memahami langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan memahami agar kegiatan terlaksana dengan baik.
2. Pelaksanaan, secara keseluruhan pelaksanaan guru sudah ditingkatkan , guru sudah memahami gerakan permainan, memahami langkah-langkah kegiatan bermain egrang, jangan terlalu cepat dalam memberikan contoh gerakan kepada anak karena daya ingat anak berbeda-beda. Sedangkan anak didik sendiri masih perlu latihan dan motivasi.
3. Observasi, pada umumnya kegiatan observasi sudah terlaksana dengan baik, namun masih terdapat beberapa item yang kurang diperhatikan oleh guru sehingga masih perlu ditingkatkan lagi.

**4. Paparan Data Sisklus III**

Pada dasarnya pelaksanaan siklus III ini merupakan pengulangan dari apa yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II didasarkan dari hasil refleksi yang terjadi pada siklus sebelumnya. Sasaran pembelajaran dan metode yang diberikan pada siklus III ini juga masih sama dengan materi pembelajaran siklus II. Pertemuan I pada siklus III dilaksanakan hari rabu tanggal 14 November 2016 dan hasilnya dapat dilihat pada tahap-tahap berikut:

1. **Perencanaan**
2. Menyusun dan membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian)

Menyusun RKH yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tema kendaraan. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari 3 (tiga) tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1. Memilih kegiatan bermain yang mudah dan dapat merangsang pertumbuhan tulang anak, sehingga dapat diikuti oleh anak didik. Serta memilih jenis alat permainan yang mudah didapat, agar anak dapat bersemangat melakukan gerakan bermain.
2. Menyusun lembar pengamatan atau observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung yang dilakukan terhadap objek yang diamati. Observasi ini dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

1. **Pelaksanaan**

Pertemuan I

Pelaksanaan pembelajaran fisik motorik melalui kegiatan bermain egrang disesuaikan dengan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang telah disusun dan disesuaikan dengan tema.

Kegiatan Guru

1. Guru melakukan pembukaan (di lapangan), guru mengarahkan anak didik untuk berbaris dihalaman sekolah sebagai rutinitas setiap hari guru dan anak sebelum memulai pelajaran didalam kelas.
2. Pertama-tama guru mengucapkan salam kepada anak didik “assalamu alaikum”, kemudian guru mengarahkan anak didik membaca doa sebelum belajar bersama-sama setelah itu guru memberikan penekanan kepada anak didik bahwa berdoa itu penting dilakukan sebelum memulai atau sesudah memulai setiap kegiatan.
3. Menyebutkan dan menunjukkan apa-apa yang termasuk benda-benda ciptaan Allah SWT, seperti buah, tanaman dan kita harus bersyukur sebagai ciptaanNya.
4. Sebelum melakukan kegiatan permaian egrang bersama anak didik, terlebih dahulu guru memperhatikan langkah-langkah berikut:
5. Menyediakan sarana atau perlengkapan seperti perlengkapan bermain egrang.
6. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Setelah guru menyediakan sarana yang akan digunakan selanjutnya guru mengatur barisan anak didik membentuk banjar. kegiatan ini bertujuan agar anak didik bisa lebih leluasa dalam bergerak dan tidak berantakan atau saling bertabrakan dengan teman-temannya. Selanjutnya pemberian pemanasan merupakan salah satu bagian dasar latihan permulaan sebelum melakukan kegiatan bermain. Kegiatan ini bertujuan agar mengurangi ketegangan otot, pemanasan yang diberikan seperti gerakan kepala yang menoleh kesamping kanan dan kiri, menunduk, gerakan tangan seperti tangan ditarik ke atas, kesamping kanan kiri dan ke bawah dan lompat di tempat.

1. Pengenalan sikap dalam bermain egrang.

Sebelum memberikan permainan ini, guru tidak lagi mengenalkan gerakan atau sikap dalam menggunakan alat permainan, karena pada siklus II anak didik sudah bisa menggunakan alat tersebut dan sikap tangan yang digerakkan kekanan dan kekiri secara bergantian dan sikap kaki yang di ayunkan kedepan secara bergantian.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang dibuat.

Setelah pengenalan gerakan bermain dalam permainan egrang barulah dilakukan langkah terakhir yaitu memupuk imajinasi anak, disini guru memupuk imajinasi anak dengan bermain, gerakan yang diambil tidak lepas dari kehidupan sehari-hari anak yang biasa dilakukan atau dilihat.

Kegiatan Anak:

Anak didik menjawab salam dan memulai berdoa bersama.

Anak didik mendengarkan guru menjelaskan tentang bersyukur atas ciptaan Tuhan.

Anak didik mengikuti guru membaca doa.

Anak didik melakukan kegiatan bermain egrang dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Pertama-tama anak didik diatur barisannya membentuk banjar oleh guru, kemudian anak didik melakukan pemanasan seperti menoleh ke kanan dan kekiri, menarik tangan ke kanan dan kekiri keatas, menunduk dan loncat di tempat.

Pengenalan sikap-sikap dasar permainan egrang

Sebelum melakukan kegiatan bermain, anak didik dalam siklus III ini anak didik sudah bisa menggunakan alat permainan tanpa diberi tahu oleh guru dan cara menggunakan alat batok kelapa. Pengenalan penggunaan alat permainan egrang batok kelapa, dan cara bermain. Anak didik sdah bisa bermain tradisional egrang batok kelapa ini.

Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang dibuat.

Pertemuan II

Pada umumnya pelaksanaan ke II pada siklus III ini tidak terlalu berbeda dengan pembelajaran sebelumnya dan merupakan klimaks dan akhir dari penelitian ini dan dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 17 Desember 2016. Pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan yang disesuaikan dengan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang telah disusun dan disesuaikan dengan tema.

**Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan II siklus III pada hari/tanggal, sabtu/ 17 Desember 2016**

Kegiatan Guru:

1. Guru mengarahkan anak didik ke halaman sekolah untuk melakukan kegiatan senam bersama, kegiatan ini merupakan kegiatan rutinitas setiap hari sabtu.
2. Guru menyiapkan perlengkapan senam seperti tape, kaset.
3. Melakukan pembukaan, memberi salam kepada anak dan mengarahkan anak untuk berdoa sebelum melakukan senam, setelah senam kegiatan pembelajaran dilanjutkan dalam kelas
4. Menyebutkan beberapa macam-macam agama yang dikenal
5. Membersihkan diri tanpa bantuan orang lain seperti menggosok gigi.
6. Sebelum melakukan kegiatan bermain egrang bersama anak didik, terlebih dahulu guru memperhatikan langkah-langkah berikut:

a. Menyediakan saranan atau perlengkapan bermain egrang. Guru menyediakan alat/bahan yang digunakan sebagai alat bermain yaitu batok kelapa yang akan diberikan pertemuan kedepannya.

1. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Setelah guru menyediakan sarana yang akan digunakan selanjutnya guru mengatur barisan anak didik membentuk banjar. kegiatan ini bertujuan agar anak didik bisa lebih leluasa dalam bergerak dan tidak berantakan atau saling bertabrakan dengan teman-temannya. Selanjutnya pemberian pemanasan merupakan salah satu bagian dasar latihan permulaan sebelum melakukan kegiatan berat seperti bermain egrang. Kegiatan ini bertujuan agar mengurangi ketegangan otot, pemanasan yang diberikan seperti gerakan kepala yang menoleh kesamping kanan dan kiri, menunduk, gerakan tangan seperti tangan ditarik ke atas, kesamping kanan kiri dan ke bawah dan lompat di tempat.

1. Pengenalan sikap dalam bermain egrang.

Sebelum memberikan permainan ini, terlebih dahulu guru mengenalkan gerakan atau sikap dalam menggunakan alat permainan. sikap tangan yang digerakkan kekanan dan kekiri secara bergantian dan sikap kaki yang di ayunkan kedepan secara bergantian.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang dibuat. Setelah pengenalan gerakan bermain dalam permainan egrang barulah dilakukan langkah terakhir yaitu memupuk imajinasi anak, disini guru memupuk imajinasi anak dengan bermain, gerakan yang diambil tidak lepas dari kehidupan sehari-hari anak yang biasa dilakukan atau dilihat.

Kegiatan Anak:

* + 1. Anak didik melakukan kegiatan senam bersama dihalaman sekolah.
    2. Menjawab salam dan berdoa bersama
    3. Menyebutkan beberapa macam-macam agama yang dikenalnya
    4. Menggosok gigi sendiri
    5. Anak melakukan kegiatan bermain

1. Mempersiapkan tubuh sebagai alat seperti pemanasan dan variasi.

Pertama-tama anak didik diatur barisannya membentuk berbanjar oleh guru, kemudian anak didik melakukan pemanasan seperti menoleh ke kanan dan kekiri, menarik tangan ke kanan dan kekiri keatas, menunduk dan loncat di tempat.

1. Pengenalan sikap dalam bermain egrang.

Sebelum memberikan permainan ini, terlebih dahulu guru mengenalkan gerakan atau sikap dalam menggunakan alat permainan. sikap tangan yang digerakkan kekanan dan kekiri secara bergantian dan sikap kaki yang di ayunkan kedepan secara bergantian.

1. Memupuk imajinasi anak dengan mendiskripsikan bentuk permainan yang dibuat. Dan anak diberi kesempatan menceritakan keadaan dirinya setelah bermain.

Pada pertemuan II siklus III ini indikator yang ingin dicapai adalah anak mampu menirukan gerakan-tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan dan melatih keberanian. dari hasil observasi diatas dapat dijelaskan bahwa dari 5 aspek yang diamati, dan ke 5 aspek tersebut sudah baik karena bukan lagi observer yang bertindak menyediakan sarana dan guru pun yidak dibantu lagi oleh observer dalam melakukan kegiatan bermain egrang.

Hasil Observasi Anak (terlampir)

Ada 12 orang anak yang mendapat penilaian sudah berkembang dalam hal mampu menirukan gerakan bermain egrang , 2 orang anak yang mendapat penilaian mulai berkembang dalam hal mampu menirukan gerakan bermain egrang sesuai yang dicontohkan karena pada saat kegiatan anak ini mampu menyeimbangkan tubuhnya, lentur bergerak, dan 1 anak yang belum berkembang terlihat pada saat kegiatan mereka masih belum mampu menggunakan alat bermain egrang.

1. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi.

Evaluasi Guru

Dari hasil observasi kegiatan guru yang terjadi selama proses pembelajaran mulai pertemuan I dan II pada siklus III dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru pada pertemuan I dan pertemuan II pada siklus III ini sudah dikategorikan baik.

* 1. Evaluasi Anak

Dari hasil penelitian tentang kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran siklus III ini, dimana pertemuan I dan II sudah berada pda tahap klimaks dari standar keberhasilan, karena anak didik yang sudah permainan tradisiona egrang ini dan mengalami perkembangan kemampuan motorik kasarnya yang baik . Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan melalui lembar observasi yang menunjukkan hasil pencapaian sudah maksimal sehingga tidak perlu dilaksanakan siklus sselanjutnya. Berikut ini adalah hasil evaluasi yang terjadi pada pembelajaran siklus III sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus III**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Anak Didik | INDIKATOR: Anak mampu menggunakan alat seperti egrang. |
|
| SB MB BB |
| Adn | √ |
| Rj | √ |
| By | √ |
| Gib | √ |
| Rz | √ |
| NBL | √ |
| Rst | √ |
| Art | √ |
| Kns | √ |
| Ain | √ |
| My | √ |
| Cc | √ |
| Zak | √ |
| Dzs | √ |
| Rrn | √ |

Sumber: Hasil observasi anak melalui kegiatan bermain egrang.

Berdasarkan data tabel di atas, menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain egrang di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar, pada pembelajaran siklus III sudah mengalami peningkatan, meskipun masih terdapat satu anak yang dalam kategori belum berkembang, dan 2 orang anak didik yang dalam kategori mulai berkembang melaksanakan kedua item indikator ini. Dan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. ADN, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
2. RJ, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
3. BY, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
4. GIB mulai berkembang karena sudah 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
5. RZ, mulai berkembang karena sudah 2-3 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
6. NBL sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
7. RST, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
8. ART, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
9. KNS belum berkembang karena masih 1 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
10. AIN, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
11. MY, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
12. CC, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
13. ZAK sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
14. DZS, sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.
15. RRN sudah berkembang karena sudah 4 meter jarak yang bisa ditempuh dengan menggunakan batok kelapa.

2 Refleksi

Hasil yang dicapai semua anak didik pada pembelajaran siklus III mengalami perkembangan dan peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran pada siklus-siklus sebelumnya. Hasil ini didasarkan pada refleksi yang ditemukan yaitu:

1. Perencanaan yang dilakukan oleh guru sudah sangat baik, dimana persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran sudah terkonsep sesuai dengan yang diharapkan, sehingga guru tinggal mengaplikasikan perencanaan tersebut pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan tidak terdapat kekurangan serta sesuai dengan konsep dan prosedur yang telah dibuat sebelumnya dan terkesan menyenangkan, sehingga memudahkan anak didik yang mengalami kesulitan dalam bermain egrang mendapat bimbingan dan bantuan langsung dari guru. Karena guru tersebut telah melihat dan mengetahui secara keseluruhan kondisi anak didiknya.
3. **PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil analisi data, diketahui bahwa terjadi peningkatan dan perkembangan kemampuan motorik kasar anak didik melalui kegiatan bermain tradisional engrang dari siklus I sampai siklus III.

Berdasarkan kajian teoritis, diperoleh bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat dirangsang dengan melakukan permainan tradisional egrang dengan batok kelapa, untuk melatih tubuh agar aktif bergerak, olehnya itu guru atau orang tua perlu memberikan ruang kepada anak didik untuk mengekspresikan diri mereka dalam bentuk gerakan-gerakan yang membuat anak merasa nyaman dan gembira serta ceria. Karena kemampuan motorik kasar anak juga dapat berpengaruh pada pertumbuhan fisik anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, diperoleh data bahwa kemampuan motorik kasar anak didik melalui kegiatan bermain egrang masih berada kategori belum berkembang. Masih terdapat anak didik yang belum mampu melaksanakan item indikator penilaian dengan baik, sehingga dapat dikatakan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I ini belum mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Olehnya itu, pemberian bimbingan, arahan, motivasi, serta latihan yang intensif dari guru masih perlu ditingkatkan agar apa yang hendak dicapai melalui kegiatan bermain egrang ini dapat terlaksana secara optimal.

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II sebenarnya tidak berbeda jauh dengan siklus I, baik dari segi materi maupun metode yang digunakan dalam melakukan kegiatan bermain egrang Namun pada siklus II ini lebih menekankan pada segala kelemahan yang ditemukan pada siklus I berdasrkan hasil observasi dan refleksi. Jadi dengan kata lain siklus II merupakan penyempurnaan dari siklus I. Kegitan yang dilakukan pada siklus II diperoleh data bahwa kemampuan motorik kasar anak didik melalui kegiatan bermain tradisional egrang berada antara kategori sudah berkembang dan berkembang.

Kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan oleh anak didik pada siklus III ini mengalami peningkatan signifikan jika dibandingkan dengan siklus II. Anak didik terlihat sangat senang melakukan gerakan permainan tradisional egrang seperti yang dicontohkan oleh guru, anak didik juga terlihat cekatan dan lincah serta luwes dalam melakukan gerakan permainan egrang ini. sehingga berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus III, diperoleh data bahwa hasil yang dicapai anak didik mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Hasil yang diperoleh anak didik pada siklus III ini yaitu penilaian sudah berkembang, sehingga dapat dikategorikan sangat baik. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajran yang dilakukan pada siklus III masih sama dengan langkah pembelajaran siklus I, II.

Peningkatan perkembangan motorik kasar anak didik dari siklus I sampai siklus III menunjukkan bahwa kegiatan bermain egrang ternyata memberikan dampak positif, sehingga dapat diterapkan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak didik.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan permainan tradisional egrang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Kelompok B di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar .

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru selalu mengalami perubahan dan peningkatan pada setiap siklus, hal ini terlihat pada hasil observasi guru siklus I mengalami peningkatan ke siklus II begitupun dengan siklus III selalu mengalami perubahan terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain tradisional egrang pada setiap pertemuan.

1. **Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Kegiatan bermain tradisional egrang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan Motorik kasar anak.
2. Hendaknya guru ataupun calon guru perlu memiliki keterampilan dan pengetahuan tentang permainan tradisional, agar memudahkan bagi guru tersebut jika nantinya benar-benar keterampilan tersebut dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di TK dengan baik.