

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL BALAP KARUNG ESTAFET PADA
KELOMPOK B1 PAUD SUPRIYADI SEMARANG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Eni Ermawati
Dian Ayu Zahraini**

Abstrak

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional balap karung estafet pada kelompok B1 PAUD Supriyadi Semarang Tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I bulan Juli 2015 bertempat di PAUD Supriyadi Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B1 yang berjumlah dua puluh tiga anak terdiri atas sebelas anak laki-laki dan dua belas anak perempuan. Prosedur penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu, 1) membuat perencanaan, 2) melakukan tindakan, 3) mengadakan pengamatan terhadap tindakan, 4) merefleksikan hasil pengamatan tindakan, setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui instrumen penelitian lembar observasi. Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah permainan tradisional balap karung estafet, menunjukkan adanya peningkatan dalam motorik kasar anak Kelompok B1 PAUD Supriyadi Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian dilakukan dengan dua siklus diperoleh hasil peningkatan motorik kasar anak, yaitu 47,83% pada siklus I dan 86,96% pada siklus II (indikator kinerja tercapai). Dapat disimpulkan bahwa “ Melalui Permainan Tradisional Balap Karung Estafet dapat meningkatkan motorik kasar anak. Sehingga target pembelajaran tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional balap karung estafet dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motorik kasar anak.

Abstract

A target to be achieved in this research is to improve a hash motor skills through traditional game the sack race relay on B1 nursery school Supriyadi Semarang 2015/2016 academic year. Implementation of this research on first half in July 2015 stayed in nursery school Supriyadi Semarang.

The research subjects are students B1 groups amounted of twenty three children consisted of eleven boys and twelve girls. The procedures using action class research that consists of 2 cycles. each cycle consists of four stages, that is: 1. Made a plan 2.do an action 3.conduct the observation of actions 4. Reflected result of action observation , each cycle of meetings held three times.

The data has been collected in the research were analyzed using qualitative using descriptive analysis. Data in this study were obtained through observation sheet of research instruments. Based on the analysis of research data after the traditional game the sack race relay, indicate an increase in the hash motor skills of children in group B1 nursery school Supriyadi Semarang 2015/2016 academic year . The research conducted by two cycles results obtained improvement the child's hash motor, that is 47.83% in cycle 1 and 86.96% in cycle 2 (indicators of performance achieved). We can conclude that "through the traditional game the sack race relay can improve a hash motor skills of children. so the learning targets achieved.

Based on the results of this the research are advice that can be submitted so that learning activities through traditional games the sack race relay can be used as one of the efforts to improve a hash motor skills of children.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, serta aktivitas sensorimotor meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk tercapainya perkembangan perseptual motorik. Bermain dapat memacu perkembangan perseptual motorik pada beberapa area, yaitu: (1) koordinasi mata-tangan atau mata-kaki, seperti saat menggambar, menulis, manipulasi objek, mencari jejak secara visual, melempar, menangkap dan menendang; (2) kemampuan motorik kasar, seperti gerak tubuh ketika berjalan, melompat, berbaris, meloncat, berlari, berjingkat, berguling-guling, merayap dan merangkak; (3) kemampuan bukan motorik kasar (statis) seperti menekuk, meraih, bergiliran, memutar, meregangkan tubuh, jongkok, duduk, berdiri, bergoyang, serta (4) manajemen tubuh dan kontrol, seperti menunjukkan kepekaan tubuh, kepekaan akan tempat, keseimbangan, kemampuan untuk memulai, berhenti, dan mengubah petunjuk.

Pendidikan Anak Usia Dini atau dikenal dengan PAUD merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, pasal 1 dijelaskan Lingkup Perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Fisik-motorik meliputi: motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara berkoordinasi, lentur,

seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan, motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk.

Gerak merupakan unsur pokok kehidupan manusia, tanpa gerak, manusia menjadi kurang sempurna dan dapat menyebabkan kelainan dalam tubuh maupun organ-organnya. Oleh karena itu, gerak menjadi kebutuhan yang sangat penting seperti kebutuhan hidup lainnya yang dapat membantu kelangsungan hidup. Pertumbuhan jasmani anak berkembang pesat, karena anak cenderung melakukan banyak gerak. Namun perkembangan motorik kasar dan halus tidak dapat berkembang optimal hanya dengan mengandalkan kematangan saja, ada beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu kesiapan belajar, model yang baik dan benar bimbingan serta motivasi.

Motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Selain itu menurut Sujiono (2007: 1.15) beberapa kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun antara lain : Anak dapat menangkap bola besar dengan tangan lurus di depan badan, berdiri dengan satu kaki selama lima detik, mengendarai sepeda roda tiga melalui tikungan yang lebar, melompat sejauh satu meter atau lebih dari posisi berdiri semula, mengambil benda kecil di atas baki tanpa menjatuhkannya, berlari menyusuri papan dengan menempatkan satu kaki di depan kaki lain, berdiri dengan dua tumit dirapatkan tangan disamping tanpa kehilangan keseimbangan.

Mengingat pentingnya kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, sehingga diperlukan stimulasi untuk perkembangan motorik kasar pada kelompok B PAUD Supriyadi secara maksimal. Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa kelompok B PAUD Supriyadi kurang terlihat perkembangan motorik kasarnya. Hal tersebut dapat terlihat dari sebagian anak sering jatuh saat berlari, misalnya pada permainan kucing dan tikus, petak umpet, berlomba memasukkan bendera dalam botol, kurang mampu berlari sambil melompat seimbang tanpa jatuh, saat menendang bola kurang terarah, melempar dan menangkap bola kurang fokus, berjalan dibalok titian kurang seimbang, kurang dapat memanjat pada permainan jaring laba-laba dan masih ada yang takut melompat dengan satu atau dua kaki ke

berbagai arah, contohnya: lompat tali, bermain engklek dan lompat simpai. Hal tersebut dikarenakan stimulasi yang diberikan kurang bervariasi dan kurang menarik bagi anak. Dari hal tersebut maka motorik kasar anak kurang dapat berkembang secara maksimal. Tujuan umum dilaksanakan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Motorik Kasar anak

2. Teori

a. Motorik Kasar

1) Pengertian Motorik Kasar

Menurut Sujiono,dkk (2007: 1.13) motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot besar. Gerak motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Gerak ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi.

Motorik kasar adalah gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya: berjalan, berlari, berlompat, merangkak dan mengayunkan tangan (Acroni 2012:16).

Sedangkan menurut Fatmawati, Ardisal, Sari (dalam jurnal penelitian dengan judul efektifitas permainan layang-layang untuk meningkatkan kecepatan berlari bagi anak tuna grahita, 2013: 356) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya, kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Motorik kasar sangat perlu dikembangkan karena kita ketahui sebagian besar hidup kita diperankan oleh motorik kasar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah aktivitas gerak fisik yang membutuhkan koordinasi anggota tubuh dengan menggunakan kinerja otot-otot besarnya. Misalnya berjalan, berlompat, merangkak, dan mengayunkan tangan, dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

2) Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Perkembangan motorik kasar seorang anak usia 3 tahun adalah melakukan gerakan sederhana seperti berjingkrak, berlari. Sedangkan usia 4 tahun, si anak tetap melakukan gerakan yang sama, tetapi sudah berani mengambil resiko seperti jika si anak dapat naik tangga dengan satu kaki lalu dapat turun dengan cara yang sama dan memperhatikan waktu pada setiap langkah. Lalu, pada usia 5 tahun si anak lebih percaya diri dengan mencoba untuk berlomba dengan teman sebayanya atau orang tuanya.

3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Hastuti (2009: 1) dalam jurnal penelitian dengan judul stimulasi psikososial pada anak kelompok bermain dan pengaruhnya pada perkembangan motorik, kognitif, sosial emosi dan moral/karakter anak, sebagai berikut:

- a) Usia merupakan faktor dominan yang mempengaruhi perkembangan motorik anak. Dari seluruh contoh penelitian, tampak bahwa semakin tua umur anak maka semakin baik perkembangan motoriknya.
- b) Pengasuhan stimulasi yang diberikan ibu kepada anak di rumah ternyata tetap memberikan pengaruh positif pada perkembangan fisik dan motorik anak. Semakin tinggi skor pengasuhan (yang diukur dengan instrument *HOME*) berpengaruh positif terhadap skor perkembangan fisik motorik yang dicapai anak.
- c) Sarana dan prasarana bermain di sekolah ternyata berpengaruh besar terhadap perkembangan motorik anak. Artinya sekolah dengan sarana bermain yang makin beragam dan lengkap akan meningkatkan perkembangan motorik dengan lebih baik dibandingkan dengan sekolah yang sarannya kurang.
- d) Program pengajaran yang diberikan. Program pengajaran yang diberikan di sekolah ternyata berpengaruh pula kepada perkembangan motorik anak.

4) Tujuan Pembelajaran Motorik Kasar

Sujiono, dkk (2007: 2.10) Tujuan pembelajaran motorik kasar anak TK diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga prasekolah agar anak mampu:

- a) Melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk keseimbangan, kelincahan , dan melatih keberanian.
- b) Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi dang menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

5) Fungsi Perkembangan Motorik

Penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien (dalam Samsudin, 2008: 11).

6) Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pada usia ini, anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir menyerupai orang dewasa. Perkembangan kemampuan motorik kasar atau kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuhnya. Didukung dengan pertumbuhan otot dan tulang yang kuat, memungkinkan anak melakukan hal-hal, seperti melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki selama lebih dari sepuluh detik. Ia bahkan sudah memiliki kekuatan otot untuk melakukan hal-hal yang lebih matang, seperti, jungkir balik, bermain sepatu roda. Oleh sebab itu, biasanya anak belajar motorik kasar diluar kelas/ ruangan. Secara umum, kemampuan motorik kasar anak usia 4 sampai 6 tahun adalah sebagai berikut:

b. Permainan tradisional balap karung

1) Pengertian Permainan tradisional

Ada beberapa pendapat yang menerangkan tentang pengertian permainan tradisional. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, serta banyak mempunyai variasi. Menurut Danandjaja (dalam Acroni, 2012: 45).

Menurut Dharmamulya, dkk (2008: 28) permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak di kehidupan hari.

Fad (2014: 5) berpendapat permainan tradisioanal di Indonesia memiliki arti yang dalam. Tidak hanya pada efek sosialisasi, tetapi juga cetusan euphoria cinta. Rasa cinta dari orang tua, cinta kepada lingkungan, dan empati kepada teman. Sebagai cinta atau ungkapan kasih sayang, permainan tradisional terasa mengalir, sehingga tanpa bantuan alatpun sentuhan itu muncul.

2) Pengertian balap karung estafet

Menurut KBBI (2008: 125) balap adalah (lomba) adu kecepatan. Karung adalah kantong besar dari goni yang kasar (untuk tempat beras dsb), atau kantong pakan yang mempunyai volume tertentu (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 2008: 629).

Adi, dkk (2008: 32) Estafet (beranting) adalah satu-satunya pelombaan beregu dalam atletik. Estafet adalah pergantian atau beranting (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 382). Sedangkan Khomsin (2008: 33) mengatakan Estafet (lari beranting) adalah salah satu nomor lari yang sering diperlombakan dalam cabang atletik, yaitu lari bersambung dengan jumlah masing-masing regu berjumlah 4 orang atlet, dimana pelari pertama harus membawa tongkat estafet yang akan diberikan pada pelari ke 2, ke 3, dan ke 4, dengan pengoperan tongkat yang sesuai peraturan yang berlaku. Lari estafet ini adalah salah satu kegiatan yang dilakukan dalam bentuk lomba dan latihan yang sangat mengembirakan.

c. Metode Penelitian

1) Waktu penelitian

Peneliti merencanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016 mulai bulan April sampai bulan Juli 2015.

2) Tempat penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan di PAUD Supriyadi Semarang, yang beralamat di Jalan Supriyadi No. 11-13 Kecamatan Pedurungan

Semarang, karena peneliti salah serang pendidik di sekolah tersebut, sehingga peneliti mengetahui pemasalahan-permasalahan yang muncul di kelas.

3) Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah anak didik kelompok B PAUD Supriyadi Semarang Tahun Pelajaran 2015-2016, dengan jumlah siswa 23 anak yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

4) Sumber data

Menurut Azwar (2010: 91) sumber data ada dua macam, yaitu:

- a) Sumber data primer yaitu siswa Kelompok B PAUD Supriyadi Kecamatan Pedurungan Semarang.
- b) Sumber data sekunder yaitu berupa foto-foto kegiatan pembelajaran dan pengamatan dari guru kelas.

5) Teknik dan Alat Pengumpulan data

Berdasarkan Arikunto, dkk (2008: 127) teknik pengumpulan data yang rencana dilakukan pada penelitian ini adalah metode observasi, dan dokumentasi.

a) Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi dilakukan sendiri, didalam maupun diluar kelas, yang dijadikan sebagai subyek penelitian, untuk mendapatkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak secara langsung dalam kegiatan sehari-hari di sekolah.

b) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama anak kelompok B PAUD Supriyadi Semarang.

6) Validasi data

Menurut Lather (Conolle, 1994, dalam Suharsimi (2012: 128), strategi untuk meningkatkan validasi, adalah Triangulation (Triangulasi), menggunakan berbagai sumber data yang meningkatkan kualitas penilaian. Triangulasi merupakan proses memastikan sesuatu (*getting a 'fix'*) dari berbagai sudut pandang. Ada beberapa macam triangulasi:

- 1) *Data triangulation* (triangulasi data), mengambil data dari berbagai suasana, waktu, tempat, dan jenis. Pada penelitian ini yang dimaksud suasana adalah proses pembelajaran yang berlangsung mulai dari kegiatan awal sampai akhir kegiatan. Waktu pelaksanaan pada semester I tahun Pelajaran 2015-2016, dan jenis pengumpulan datanya berupa lembar penelitian, lembar observasi dan dokumentasi.
- 2) *Source triangulation* (triangulasi sumber), megambil data dari berbagai sumber, yaitu sumber dari guru, teman sejawat, dan kepala sekolah.
- 3) *Method triangulation* (triangulasi metode), menggunakan berbagai metode pengumpulan data yaitu menggunakan metode observasi dan unjuk kerja.

7) Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kualitatif, yaitu suatu metode pemerolehan data yang menggambarkan kenyataan sesuai dengan kondisi awal yang dilanjutkan dengan siklus satu dan dua pada peserta didik. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan table kriteria deskriptif pesentase, yang dikelompokkan dalam 3 kategori, yaitu Baik, Cukup, Kurang sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Deskriptif Presentase

NO	Kriteria	Skor perolehan
1	Baik	80 – 100
2	Cukup	50 – 79
3	Kurang	< 50

(Rasyid, Mansur 2009: 21)

Dari tabel diatas, hasil belajar anak di PAUD Supriyadi Semarang menggunakan ketentuan sebagai berikut :

- a. ● (Baik) : Anak sudah mampu melakukan kegiatan motorik kasar
- b. √ (Cukup): Anak cukup mampu melakukan kegiatan motorik kasar
- c. o (Kurang): Anak belum mampu melakukan kegiatan motorik kasar

8) Indikator Kinerja.

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan, adapun indikator keberhasilannya yaitu:

- a. Guru mampu mengelola proses pembelajaran dalam kegiatan balap karung estafet dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak yang ditandai dengan aktifitas guru dalam katagori baik di lembar observasi.
- b. 80% siswa kelompok B PAUD Supriyadi Kota Semarang mengalami ketuntasan dalam kemampuan motorik kasarnya yang ditandai dengan perolehan tanda bulatan penuh.

9) Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru pengampu kegiatan permainan balap karug estafet serta melakukan tindakan dan penanggung jawab penuh penelitian ini. Peneliti dibantu oleh seorang kolaborator (guru lain) sebagai observer. Pada tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua kali siklus yang sudah dianggap mampu mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari table serta rencana kegiatan sebagai berikut:

Tabel 2. Rencana Aktivitas Siklus 1 dan Siklus 2

AKTIVITAS	SIKLUS 1	SIKLUS 2
Perencanaan	<p>a. Guru menyusun RKH dengan indikator:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. • Melakukan permainan fisik dengan aturan. <p>b. Guru menyiapkan karung, garis batas sejauh 2 meter antar pemain dalam 1 kelompok, garis start dan finish yang akan dipergunakan dalam permainan balap karung estafet.</p> <p>c. Guru mengkondisikan</p>	<p>a. Guru menyusun RKH dengan indikator:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. • Melakukan permainan fisik dengan aturan. <p>b. Guru menyiapkan karung, garis batas antar pemain sejauh 3 meter dalam 1 kelompok, garis start dan finish yang akan dipergunakan dalam permainan balap karung estafet.</p> <p>c. Guru mengkondisikan anak</p>

	<p>anak terlebih dahulu.</p> <p>d. Guru menjelaskan yang dimaksud estafet</p> <p>e. Guru memberikan contoh cara melakukan permainan balap karung estafet.</p> <p>f. Guru menyiapkan instrument pengamatan</p>	<p>terebih dahulu.</p> <p>d. Guru langsung memberikan perintah pada anak untuk melakukan permainan balap karung estafet tanpa memberi contoh.</p> <p>e. Guru menyiapkan instrument pengamatan</p>
Pelaksanaan	<p>a. Guru mengkondisikan anak terlebih dahulu</p> <p>b. Guru mengamati anak saat melakukan permainan dengan mengisi instrumen penelitian.</p> <p>c. Guru memberikan penguatan setelah anak melakukan permainan balab karung estafet.</p>	<p>a. Guru mengkondisikan anak terlebih dahulu.</p> <p>b. Guru mengamati anak saat melakukan permainan dengan mengisi instrumen penelitian.</p> <p>c. Guru memberikan penguatan setelah anak-anak melakukan permainan balap karung estafet.</p>
Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan guru lain mengamati anak dalam melakukan balap karung estafet. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan guru lain mengamati anak dalam melakukan balap karung estafet.
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengoreksi mengenai keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dan bagaimana ketercapaian terhadap siswa. Apabila belum maka dilakukan siklus selanjutnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Jika penelitian berhasil Maka tidak perlu melakukan siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

1. Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan yaitu pada hari senin tanggal 7 Juli 2015 sampai 9 Juli 2015. Adapun kegiatan yang dilakukan selama

proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi diuraikan sebagai berikut :

Tabel 3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I

Indikator	Nilai Kemampuan Motorik Kasar	Siklus 1 Persentase dalam setiap Pertemuan					
		1		2		3	
		Jumlah Anak	Per-sentase	Jumlah Anak	Per-sentase	Jumlah Anak	Per-sentase
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan Melakukan permainan fisik dengan aturan	Baik (3)	4	17,40%	10	43,48%	11	47,83%
	Cukup (2)	11	47,82%	10	43,48%	9	39,13%
	Kurang(1)	8	34,78%	3	13,04%	3	13,04%
Jumlah		23	100%	23	100%	23	100%

2. Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada proses kegiatan ini menghasilkan data siklus yang diringkas dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Kemampuan Motorik Kasar anak Siklus II

Indikator	Nilai Kemampuan Motorik Kasar	Siklus II Persentase dalam setiap Pertemuan					
		1		2		3	
		Jumlah Anak	Per-sentase	Jumlah Anak	Per-sentase	Jumlah Anak	Per-sentase
Melakukan gerakan tubuh secara	Baik (3)	17	73,91%	19	82,60%	20	86,96%
	Cukup (2)	4	17,40%	4	17,40%	3	13,04%

terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan Melakukan permainan fisik dengan aturan	Kurang(1)	2	8,69%	-	-%	-	-
Jumlah		23	100%	23	100%	23	100%

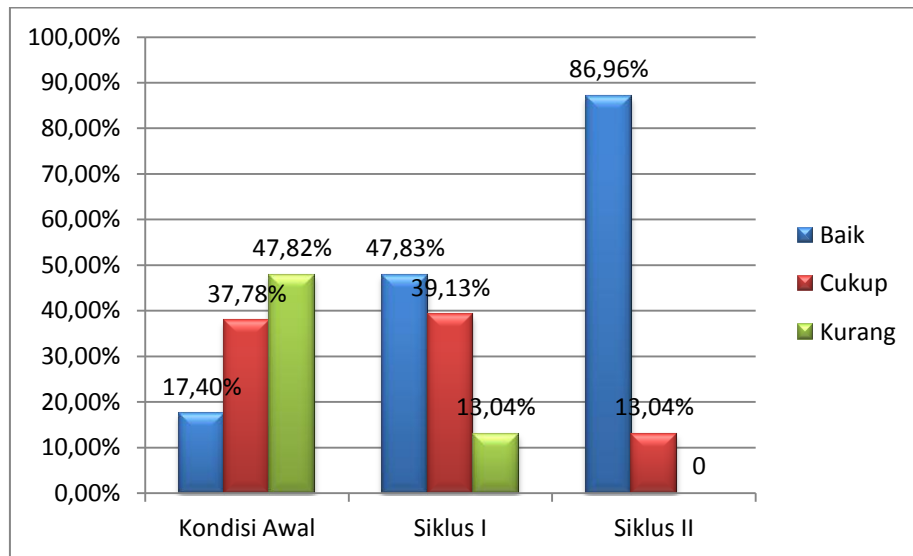
3. Pembahasan Antar Siklus

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa menggunakan kegiatan permainan tradisional balap karung estafet dengan cara dilombakan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B1 PAUD Supriyadi Semarang tahun ajaran 2015/2016. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kegiatan permainan tradisional balap karung estafet pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak di siklus I yang mengalami peningkatan pada siklus II.

Tabel 5. Peningkatan Motorik Kasar pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Aspek	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan Melakukan permainan fisik dengan aturan	Baik	17,40%	47,83%	86,96%
	Cukup	37,78%	39,13%	13,04%
	Kurang	47,82%	13,04%	0

Berdasarkan tabel diatas, perubahan kemampuan anak pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan dengan diagram di bawah ini :



Grafik 1. Hasil observasi Kemampuan Motorik Kasar

Dari hasil observasi kemampuan rasa percaya diri motorik kasar anak yang dilakukan dengan permainan balap karung estafet dengan jarak antar pemain dalam kelompok sejauh 3 meter ternyata meningkat menjadi 86,96% anak yang menunjukkan kemampuan motorik kasar yang baik.

C. Penutup

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dari mulai beberapa tindakan yakni kondisi awal dan beberapa siklus, berdasarkan seluruh pembahasan dan penilaian yang telah disimpulkan bahwa permainan tradisional balap karung estafet merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

Nilai Rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional balap karung estafet kelompok B1 PAUD Supriyadi Kecamatan Pedurungan Kabupaten Semarang, pada kondisi awal 17,40 % kemudian disiklus I meningkat menjadi 47,83% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,96% yang mengalami keberhasilan pada indikator kinerja.

Mengacu pada data tersebut maka indikator kinerja penelitian ini dikatakan berhasil pada siklus II sehingga tidak diperlukan siklus ke III.

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah: (1) terjadi perubahan kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional balap karung estafet yang ditandai dengan aktivitas siswa minimal dalam lembar observasi dan, (2) Motorik kasar anak kelompok B1 PAUD Supriyadi Kecamatan Pedurungan Kabupaten Semarang mengalami ketuntasan dalam pembelajaran permainan tradisional balap karung estafet sebesar 86,96 % yang ditandai dengan prerolehan bulatan penuh (●). Akitivitas siswa yang menggunakan permainan tradisional balap karung estafet terdiri dari aktivitas siswa yang berhubungan dengan Melompat, dan keseimbangan, seperti; mampu melompat dengan satu atau dua kaki, dan anak mampu menjaga keseimbangan tubuh.

Permainan tradisional balap karung estafet sangat mendukung dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Anak dapat mempelajari ketrampilan-ketrampilan motorik kasar di dalam permainan tradisional balap karung estafet ini seperti melompat dengan satu atau dua kaki, melompat ke berbagai arah, melompat ke depan, melompat sejauh 2 meter atau lebih dari tempat berdiri semula tanpa berhenti, melompat dengan menjaga keseimbangan tubuh, sehingga disini ketrampilan motorik kasarnya akan berkembang secara baik.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional balap karung estafet dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada Kelompok B1 PAUD Supriyadi Semarang tahun ajaran 2015/2016.

Hal tersebut diperkuat oleh Achroni (2012: 47) yang mengatakan permainan anak tradisional syarat denga gerak seperti melompat, berlari, berjalan dengan alat, gerakan tubuh, atau gerakan tagan dapat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik anak. Gerakan-gerakan dan aktifitas ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera.
- Adi Winendra, dkk. 2008. *Seri Olahraga Atletik Lari, Lompat, Lempar*. Jogjakarta: Pustaka Insan Mandiri.
- Arikuto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumu Aksara.
- Azwar Saufuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmamulya Sukirman, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Jakarta.
- Fad Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Group).
- <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>. unduh 11 April 2015.
- <http://jamu.journal.ipb.ac.id/index.php/jikk/article/view/5163>. Unduh 11 April 2015.
- <http://www.uin-alaudin.ac.id/download04%20Karakteristik%20Perkembangan%20Anak%20Usia%20Dini%20-%20Ulfiani%20Rahman.pdf>. unduh 11 April 2015.
- Khomsin. 2008. *Atletik*. Semarang: UPT Percetakan & Penerbitan Unnes Press.
- M A Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Jogjakarta: C.V Andi Offset.
- Rasyid Harun dan Mansur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di TK*. Jakarta: Litera.
- Sujiono Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: indeks.