

**INCREASING RICH MOTORCYCLE ABILITY THROUGH STYLE
REFLEK GAMES IN CHILDREN AGE 4-5 YEARS IN
KINDERGARTEN Q AL-MA'RUF SUB DISTRICT CITY
DISTRICT PEKANBARU**

Jeli Azprima, Daviq Chairilsyah, Enda Puspitasari

jeliazprima13@gmail.com (085364446907), daviqch@gmail.com, lecturer.unri.ac.id

Early Childhood Education Teacher Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education University of Riau

***Abstract :** This research is based on the gross motor ability of children who are still relatively low, this is evidenced from 1) the existence of some children who are less able to do walking activities on the board with the equilibrium balance, 2) some children are less able to throw in a directional and jump pad apupun pedestal appropriately. As for the purpose in this penelitin is to know the game reflex army can improve the abusive motor skills of children aged 4-5 years in kindergarten Q Al-Ma'ruf Tampan Sub-district Pekanbaru City. The type of this research is Classroom Action Research with subject number of 16 children. Technique of collecting data using observation technique. Data analysis in this research is by using formula percentage. Based on the results of the study showed that the motor abilities of children before the cycle or pre cycle cycle reached an average of 42.38 with the category began to develop (MB), whereas in cycle I the abusive motor ability of children increased to 64.13 with BSH category, pre cycles to cycle I reached 51%, then the classroom action performed on cycle II rough motor abilities increased better to 74.05 with BSB category, and the increase from pre cycle to cycle II reached 76% percentage. With this result shows that the arts reflex game can improve the gross motor skills of children aged 4-5 years in kindergarten Q Al-Ma'ruf Pekanbaru*

Keywords : Ability, Crude Motoric, Reflective Game of the Army

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN REFLEK TENTARA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK Q AL-MA'RUF KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU

Jeli Azprima, Daviq Chairilisyah, Enda Puspitasari

jeliazprima13@gmail.com (085364446907), daviqch@gmail.com, lecturer.unri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan motorik kasar anak yang masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan dari 1) adanya beberapa anak yang kurang mampu melakukan kegiatan berjalan pada papan titian dengan keseimbangan, 2) adanya sebagian anak yang kurang mampu melempar secara terarah serta melompat pad apupun tumpuan dengan tepat. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan refleksi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan jumlah subjek 16 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum siklus atau pra siklus mencapai rata-rata 42,38 dengan kategori mulai berkembang (MB), sedangkan pada siklus I kemampuan motorik kasar anak meningkat menjadi 64,13 dengan kategori BSH, sehingga nilai peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 mencapai 51%, kemudian diadakan tindakan kelas pada siklus II kemampuan motorik kasar anak meningkat lebih baik menjadi 74,05 dengan kategori BSB, dan peningkatan dari pra siklus ke siklus II mencapai persentase 76%. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa permainan refleksi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Q Al-Ma'ruf Pekanbaru.

Kata Kunci : Kemampuan, Motorik Kasar, Permainan Refleksi Tentara

PENDAHULUAN

Pendidikan PAUD perlu mempertimbangkan proses pertumbuhan dan tahapan perkembangan anak, guna membantu anak mengembangkan dirinya sehingga pendidik dapat menyiapkan pengalaman yang sesuai untuk setiap anak. Meskipun pertumbuhan dan perkembangan fisik juga dipengaruhi oleh faktor keturunan, namun adalah sangat mungkin untuk mengembangkan seluruh garis sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak oleh karenanya, pendidik perlu mengetahui prinsip-prinsip perkembangan fisik dan prinsip perkembangan motorik anak sampai dengan usia enam tahun.

Anak-anak secara naluriah aktif bergerak, dengan kecendrungan itu mereka berkontribusi bagi perkembangannya sendiri sebagai akibat dari memaknai pengalaman kesehariannya di rumah, di tempat bermain, di sekolah, dan di lingkungan masyarakatnya yang luas. Anak-anak secara aktif belajar dari observasi dan partisipasi dengan anak-anak lain dan orang dekat yang dipercayainya. Dengan cara ini anak-anak sejak usia dini sudah membangun pemahaman dari pengalaman dan pemahamannya (Ali Nugraha, 2007).

Dalam dunia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diarahkan kepada perkembangan rohani maupun perkembangan jasmani demi tercapainya manusia yang baik dan sehat. Pada anak usia dini kegiatan jasmani sangat penting ini bertujuan untuk melatih gerakan kasar anak dalam berolah tubuh, kegiatan ini merupakan serangkaian kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan lainnya, untuk mencapai tujuan tersebut guru harus memahami seperangkat program kegiatan serta dapat mengaitkan dengan kebutuhan minat dan kemampuan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Kemampuan motorik kasar merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak, keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh. Hildebrand (dalam Sumantri, 2005) mengemukakan dua macam keterampilan motorik yaitu keterampilan koordinasi otot halus dan keterampilan koordinasi otot kasar.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan fisik motorik anak adalah dengan permainan reflek tentara, yaitu suatu permainan yang menyenangkan dengan mengikuti sebuah perintah untuk menjadi seorang tentara, sebagaimana anak nantinya akan mempergunakan reflek gerakan seorang tentara, dan tentunya permainan ini memberikan pengaruh terhadap motorik kasar anak. Hal ini sangat penting sekali diberikan oleh guru, karena disini guru berfungsi untuk selalu berkreatifitas dengan baik guna untuk pencapaian pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan, padahal seperti yang kita ketahui bersama, bahwa anak sangat memerlukan pembelajaran yang baru dari gurunya setiap hari dan dapat membuat anak lebih bersemangat lagi.

Untuk itu dengan adanya kreatifitas guru dalam memberikan pembelajaran berupa permainan reflek tentara, sangat memiliki arti yang luar biasa bagi anak, sehingga dapat membantu anak untuk terus bersemangat dalam bergerak untuk mengembangkan motorik anak dengan baik. Apabila motorik anak dapat bergerak dengan baik maka semua kegiatan yang dilakukan anak sehari-hari, dapat dilakukannya dengan baik pula dan pembelajaran pun akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Bambang Sujiono (2007) pertumbuhan fisik anak diharapkan dapat terjadi secara optimal karena secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-harinya. Secara langsung pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak. Misalnya anak usia empat tahun yang bentuk tubuhnya sesuai dengan usianya, akan melakukan hal-hal yang lazim

dilakukan seusianya, seperti bermain dan bergaul dengan lingkungan keluarga dan teman-temannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, ditemukan beberapa kejanggalan pada anak yang berkaitan dengan perkembangan fisik motorik yang masih rendah, hal ini dapat dilihat dari : 1) Adanya beberapa anak yang kurang mampu melakukan kegiatan-kegiatan dalam upaya mengembangkan kemampuan motoriknya, terutama kegiatan dalam berjalan pada papan titian. Dalam kegiatan berjalan di papan titian bagi anak, kenyataannya masih banyak yang belum berani dan menguasai keseimbangannya. Bahkan ada yang jatuh dan ada pula yang belum bisa atau belum tahu berjalan di atas papan titian. Hal ini juga dikarenakan kurangnya alat peraga papan titian yang dimiliki, dan ukuran papan titian ini terlalu tinggi buat anak. 2) Selain itu adanya beberapa anak yang kurang mampu melempar secara terarah. Hal ini dapat dilihat ketika anak diberikan bola, mereka tidak bisa tepat mengenai sasaran. 3) dalam aktivitas melompat, sebagian besar anak masih terjatuh ketika mendarat di tanah, hal ini disebabkan oleh tumpuan kaki anak yang belum kuat dan anak belum mampu mempertahankan tubuh anak setelah melakukan lompatan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Reflek Tentara Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru”..

Penelitian ini mempunyai rumusan masalah 1) Apakah permainan refleksi tentara dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 Tahun Di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru?, 2) Bagaimanakah penerapan permainan refleksi tentara dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 Tahun Di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru?, 3) Seberapa besar peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun setelah dilakukan permainan refleksi tentara di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru?

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui permainan refleksi tentara dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, 2) untuk mengetahui penerapan permainan refleksi tentara dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, 3) untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun setelah dilakukan permainan refleksi tentara di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang menurut Gallahue dalam Samsudin (2008) adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (*movemet*) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.

Bambang Sujiono (2007) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat dikemukakan bahwa motorik kasar anak merupakan gerakan dasar seorang anak seperti berlari, melompat, melempar, menendang dan lain sebagainya yang berhubungan dengan gerakan fisik untuk melakukan perubahan gerak dari gerak pertama menuju ke gerak kedua atau gerakan tubuh pertama menuju gerakan tubuh yang lainnya

Permainan berasal dari kata main yang berarti bentuk kegiatan yang dilakukan lebih dari 2 orang (Depdiknas, 2007). Maka dapat dikatakan permainan adalah bentuk kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau lebih dengan bentuk game sehingga akan membuat anak yang bermain akan merasakan senang. Hartati (2007) bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya

Menurut Nora Regina (2009) permainan reflek tentara merupakan permainan yang mengarahkan kepada perkembangan saraf motorik anak, sebagaimana dalam permainan nantinya orang tua atau guru dapat memberikan perintah kepada anak untuk melakukan gerakan-gerakan para tentara, dan para anak tentunya akan mengikuti setiap gerakan yang diarahkan oleh guru. Nora Regina (2009) mengungkapkan langkah-langkah dari permainan reflek tentara, namun dalam penelitian ini langkah-langkah yang diungkapkan oleh teori di variasikan dengan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yakni sebagai berikut: 1) Guru bertindak sebagai komandan pasukan tentara yang memberikan perintah, 2) Guru dapat membagi kelompok anak 3 sampai 4 anak atau dilakukan secara bersama-sama, 3) Guru memberikan contoh setiap gerakan tentara dalam latihan maupun perang, 4) Selanjutnya guru menjelaskan cara permainan, yakni apabila seorang guru memberikan salah satu perintah kepada kelompok tentang gerakan-gerakan tentara, maka kelompok anak tersebut akan melakukan gerakan reflek tentara seperti yang sebelumnya di contohkan oleh guru, 5) Guru dapat memberikan perintah dengan cepat sehingga dapat dipraktekan oleh anak, 6) Langkah terakhir guru memberikan gerakan berbaris dan membubarkan diri disertai merapikan alat permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas (PTK), dengan jumlah subjek dalam penelitian ini yakni 16 anak di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, yakni memberikan penilaian terhadap aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan motorik kasar anak, sedangkan teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus sebagaimana dalam setiap siklus terdapat 3 pertemuan sehingga total pertemuan menjadi 6 pertemuan dalam 2 siklus, namun sebelum menuju ke siklus untuk melihat kemampuan motorik kasar anak diawali dengan melakukan observasi kemampuan, sebagai acuan pada siklus I dan siklus II, untuk lebih jelasnya dapat dilihat hasil penelitian dari pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Pra Siklus Penelitian

Sebelum peneliti melaksanakan siklus I, penulis melakukan pengamatan langsung (Pra Siklus) terhadap kegiatan anak pada bulan Januari 2018. Berdasarkan pengamatan penulis sebelum melakukan penelitian atau pra siklus, kemampuan motorik kasar anak di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru berada pada kategori kurang baik. kurangnya kemampuan motorik kasar pada anak di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru merupakan titik tolak bagi peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak melalui penerapan permainan refelek tentara. Sebelum penerapan dapat dilihat pada tabel skor dasar atau data awal berikut:

Tabel 1. Pra Siklus Kemampuan Motorik Kasar Anak

NO	Indikator	Skor Yang diperoleh	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang	27	64	42,19	MB
2	Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)	28	64	43,75	MB
3	Melakukan gerakan melompat, meloncat berlari secara terkordinasi	26	64	40,63	MB
4	Melempar sesuatu secara terarah	30	64	46,88	MB
5	Menangkap sesuatu secara tepat	28	64	43,75	MB
6	Melakukan gerakan antisipasi	27	64	42,19	MB
7	Menendang secara terarah	25	64	39,06	MB
8	Memanfaatkan alat permainan di luar kelas	26	64	40,63	MB
Jumlah		217	512	339,06	
Rata-rata		27,13	64	42,38	MB

Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan Tabel 1 di atas kemampuan motorik kasar anak sebelum perlakuan tergolong rendah yakni mencapai rata-rata 42,38% dengan kriteria mulai berkembang. Hal ini dapat terlihat dari indikator satu memperoleh persentase 42,19%, indikator 2 memperoleh 43,75%, indikator 3 memperoleh 40,63%, indikator 4 memperoleh 46,88%, indikator 5 memperoleh 43,75%, indikator 6 memperoleh 42,19% indikator 7 memperoleh 39,06% dan indikator 8 memperoleh 40,63%, secara rata-rata kemampuan motorik kasar anak masih tergolong Mulai berkembang (MB). Dengan hasil ini maka perlu dilakukan tindakan perbaikan, adapun yang akan dilakukan dalam memperbaiki

perkembangan motorik kasar anak yakni dengan menerapkan permainan reflek tentara dalam tindakan kelas.

Siklus I

Untuk melihat kemampuan motorik kasar pada anak melalui permainan reflek tentara yang dilaksanakan di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru pada siklus I yang dalam siklus terdapat 3 pertemuan, sehingga dalam setiap pertemuan dilakukan pengamatan tentang kemampuan motorik kasarnya, untuk melihat hasil perkembangan selama mengikuti kegiatan dengan permainan reflek tentara. Namun sebelumnya dapat juga dilihat aktivitas guru, aktivitas anak serta kemampuan motorik kasar anak berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I

NO	AKTIVITAS GURU	siklus I			Rata-rata	Ket
		Per I	Per II	Per III		
1	Guru memberi motivasi kepada anak	100	100	100	100	B
2	Guru menjelaskan dan mencontohkan gerakan-gerakan reflek tentara	66,67	66,67	66,67	66,67	C
3	Guru mengamati anak selama kegiatan berlangsung	33,33	66,67	66,67	55,56	K
4	Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam gerakan reflek tentara	66,67	33,33	66,67	55,56	K
8	Guru mengevaluasi kegiatan anak dan memberi penilaian pada anak dan menyimpulkan kegiatan	66,67	100	100	88,89	B
Jumlah		333,33	366,67	400,00	366,67	
Rata-rata		66,67	73,33	80,00	73,33	
Kriteria		C	C	B	C	

Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan data pada Tabel 2 di atas terdapat delapan indikator aktivitas guru yang diamati, dengan rincian yaitu pada pertemuan pertama dengan nilai rata-rata 66,67%, meningkat pada pertemuan kedua dengan nilai rata-rata 73,33%, dan meningkat pada pertemuan ketiga dengan nilai rata-rata 80%. Setelah dirata-ratakan diperoleh nilai rata-rata 73,33%.

Dengan demikian aktivitas guru masih banyak terdapat kendala sehingga belum mencapai kriteria baik secara rata-rata masih tergolong kategori cukup. Adapun kendala yang dijumpai dalam aktivitas guru seperti 1) belum terbiasanya guru mengkondisikan suasana diluar kelas sehingga banyak anak yang bermain sendiri, b) Dalam

penerapannya guru terkadang tidak bisa mengalokasikan waktu dengan baik, c) terbatasnya media yang digunakan

Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Anak Siklus I

No	Aktivitas Anak	Siklus 1 Per 1	Siklus 1 Per 2	Siklus 1 Per 3	Rata- rata	Ket
1	Anak menjaga ketertiban selama guru memberi motivasi kepada anak	70,83	77,08	77,08	75,00	B
2	Anak memperhatikan guru menjelaskan dan mencontohkan bagaimana cara melakukan gerakan reflek tentara	64,58	70,83	75,00	70,14	C
3	Anak melaksanakan kegiatan gerakan reflek tentara	72,92	70,83	72,92	72,22	C
4	Anak didik tetap tertib selama kegiatan pembelajaran	72,92	83,33	89,58	81,94	B
5	Tertib dan disiplin ketika guru menilai unjuk kerja anak	77,08	85,42	87,50	83,33	B
	Jumlah	358,33	387,50	402,08	382,64	
	rata-rata	71,67	77,50	80,42	76,53	
	Kriteria	C	B	B	B	

Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan data pada Tabel 3 di atas terdapat delapan indikator aktivitas anak yang diamati, dengan rincian yaitu pada pertemuan pertama dengan nilai rata-rata 71,67%, meningkat pada pertemuan kedua dengan nilai rata-rata 77,50%, dan meningkat pada pertemuan ketiga dengan nilai rata-rata 80,42%. Setelah dirata-ratakan diperoleh nilai rata-rata 76,53%.

Tabel 4. Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I

No	Indikator	Siklus I P 1		Siklus I P 2		Siklus I P 3		Rata-rata		Ket
		skor	%	skor	%	skor	%	skor	%	
1	Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang	38	59,38	50	78,13	48	75,00	68	70,83	BSH
2	Melakukan gerakan menggantung atau bergelayut	35	54,69	42	65,63	39	60,94	58	60,42	BSH
3	Melakukan gerakan melompat, meloncat	37	57,81	42	65,63	45	70,31	62	64,58	BSH
4	berlari secara terkordinasi									
4	Melempar sesuatu secara terarah	37	57,81	42	65,63	46	71,88	63	65,10	BSH
5	Menangkap sesuatu secara tepat	32	50,00	40	62,50	47	73,44	60	61,98	BSH
6	Melakukan gerakan antisipasi	37	57,81	34	53,13	40	62,50	56	57,81	BSH
7	Menendang secara terarah	36	56,25	42	65,63	45	70,31	62	64,06	BSH
8	memanfaatkan alatpermainan diluar kelas	41	64,06	43	67,19	47	73,44	66	68,23	BSH
Jumlah		293	457,81	335	523,44	357	557,81	493	513	
Rata-rata		36,63	57,23	41,88	65,43	44,63	69,73	61,56	64,13	
Kriteria		BSH		BSH		BSH		BSH		

Data olahan penelitian 2018

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Q Al-Ma'ruf dalam tiap pertemuan mengalami peningkatan, hal ini di tunjukan sebagaimana kemampuan motorik kasar pada anak pada pertemuan pertama dengan tema "latihan berperang" mencapai rata-rata 57,23% berada pada kategori berkembang sesuai harapan, namun pada pertemuan kedua kemampuan motorik kasar pada anak mengalami peningkatan yang lebih baik yakni mencapai rata-rata 65,43% berada pada ketegori berkembang sesuai harapan, dan kembali mengalami peningkatan pada pertemuan berikutnya yakni mencapai 69,73% berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) secara keseluruhan siklus I kemampuan motorik kasar pada anak hanya mencapai rata-rata 62,42%. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Sujiono (2007) yang menyatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan fisik anak atau motorik kasar anak diharapkan dapat terjadi secara optimal baik secara langsung maupun langsung, dan dalam upayanya tentu dapat

dilakukan dalam kegiatan permainan. Dari teori ini menunjukkan bahwa permainan merupakan salah satu faktor yang mampu mempengaruhi peningkatan motorik kasar anak, maka dari itu permainan reflek tentara merupakan kegiatan yang mampu meningkatkan motorik kasar anak.

Hal serupa juga dengan jurnal penelitian Rika, Daviq dan Hukmi (2017) yang menyatakan hasil bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan atau di pengaruhi oleh sebuah permainan baik secara tradisional maupun modern, hasil penelitian menunjukan bahwa kemampuan motorik kasar di pengaruhi oleh permainan tradisional boi-boian. Dari hasil ini maka peneliti mengemukakan bahwa permainan dapat berpengaruh atau meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Siklus II

Untuk melihat aktivitas guru dan aktivitas anak, serta kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan permainan reflek tentara yang dilaksanakan di TK Q Al-Ma'ruf Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus II

NO	AKTIVITAS GURU	Siklus II			Rata-rata	Ket
		Per I	Per II	Per III		
1	Guru memberi motivasi kepada anak	100	100	100	100	B
2	Guru menjelaskan dan mencontohkan gerakan-gerakan reflek tentara	66,67	100	100	88,89	B
3	Guru mengamati anak selama kegiatan berlangsung	100	66,67	100	88,89	B
4	Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam gerakan reflek tentara	66,67	100	67	77,78	B
5	Guru mengevaluasi kegiatan anak dan memberi penilaian pada anak dan menyimpulkan kegiatan	100	100	100	100	B
Jumlah		433,33	466,67	466,67	455,56	
Rata-rata		86,67	93,33	93,33	91,11	
Kriteria		Baik	Baik	Baik	Baik	

Olahan data Penelitian 2018

Berdasarkan data pada Tabel 5 di atas terdapat lima indikator aktivitas guru yang diamati, dengan rincian yaitu pada pertemuan pertama dengan nilai rata-rata 86,67%, meningkat pada pertemuan kedua dengan nilai rata-rata 93,33%, dan pada pertemuan ketiga dengan nilai rata-rata 93,33%. Setelah dirata-ratakan diperoleh nilai rata-rata 91,11%

Tabel 6. Rekapitulasi Aktivitas anak Siklus II

No	Aktivitas Anak	Siklus			Rata-rata	Ket
		Ke 2 Per 1	Ke 2 Per 2	Ke 2 Per 3		
1	Anak menjaga ketertiban selama guru memberi motivasi kepada anak	81,25	85,42	87,50	84,72	B
2	Anak memperhatikan guru menjelaskan dan mencontohkan bagaimana cara melakukan gerakan reflek tentara	77,08	83,33	85,42	81,94	B
3	Anak melaksanakan kegiatan gerakan reflek tentara	72,92	72,92	85,42	77,08	B
4	Anak didik tetap tertib selama kegiatan pembelajaran	81,25	85,42	87,50	84,72	B
5	Tertib dan disiplin ketika guru menilai unjuk kerja anak	91,67	93,75	95,83	93,75	B
Jumlah		404,17	420,83	441,67	422,22	
rata-rata		80,83	84,17	88,33	84,44	
Kriteria		B	B	B	B	

Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan data pada Tabel 4.25 di atas terdapat lima indikator aktivitas guru yang diamati, dengan rincian yaitu pada pertemuan pertama dengan nilai rata-rata 80,83%, meningkat pada pertemuan kedua dengan nilai rata-rata 84,17%, dan meningkat pada pertemuan ketiga dengan nilai rata-rata 88,33%. Setelah dirata-ratakan diperoleh nilai rata-rata 84,44%

Tabel 7. Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus II

NO	Indikator	Siklus II P 1		Siklus II P 2		Siklus II P 3		Rata-rata		Ket
		skor	%	skor	%	skor	%	skor	%	
1	Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuup angin, pesawat terbang	49	76,56	50	78,13	53	82,81	76	79,17	BSB
2	Melakukan gerakan menggantung atau bergelayut	41	64,06	42	65,63	46	71,88	65	67,19	BSh
3	Melakukan gerakan melompat, meloncat berlari secara terkordinasi	47	73,44	51	79,69	54	84,38	76	79,17	BSB
4	Melempar sesuatu secara terarah	47	73,44	47	73,44	53	82,81	74	76,56	BSB
5	Menangkap sesuatu secara tepat	48	75,00	44	68,75	51	79,69	72	74,48	BSh
6	Melakukan gerakan antisipasi	49	76,56	51	79,69	52	81,25	76	79,17	BSB
7	Menendang secara terarah	39	60,94	42	65,63	51	79,69	66	68,75	BSh
8	Memanfaatkan alat permainan diluar kelas	41	64,06	44	68,75	53	82,81	69	71,88	BSh
Jumlah		361	564	371	579,69	413	645	573	596	
Rata-rata		45,1	70,51	46,38	72,46	51,63	80,66	71,56	74,54	
Kriteria		BSh		BSh		BSB		BSB		

Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Q Al-Ma'ruf Pekanbaru dalam tiap pertemuan mengalami peningkatan, hal ini di tunjukan sebagaimana kemampuan motorik kasar pada anak pada siklus II pertemuan pertama mencapai rata-rata 70,51% berada pada kategori berkembang sesuai harapan, namun pada pertemuan kedua kemampuan motorik kasar pada anak mengalami peningkatan yang lebih baik yakni mencapai rata-rata 72,46% berada pada ketegori berkembang sangat baik dan kembali mengalami peningkatan pada pertemuan ketiga yakni mencapai rata-rata 80,66%, secara keseluruhan siklus II kemampuan motorik kasar pada anak hanya mencapai rata-rata 74,54%.

Sebagaimana hasil tersebut sesuai dengan pendapat yang di sampaikan oleh Nora Regina (2009) yang menyatakan permainan reflek tentara merupakan permainan yang mengarahkan kepada perkembangan saraf motorik anak, sebagaimana dalam permainan nantinya orang tua atau guru dapat memberikan perintah kepada anak untuk melakukan gerakan-gerakan para tentara, dan para anak tentunya akan mengikuti setiap gerakan yang diarahkan oleh guru. Dalam permainan ini tentunya akan menyenangkan dan mengasyikan untuk para anak.

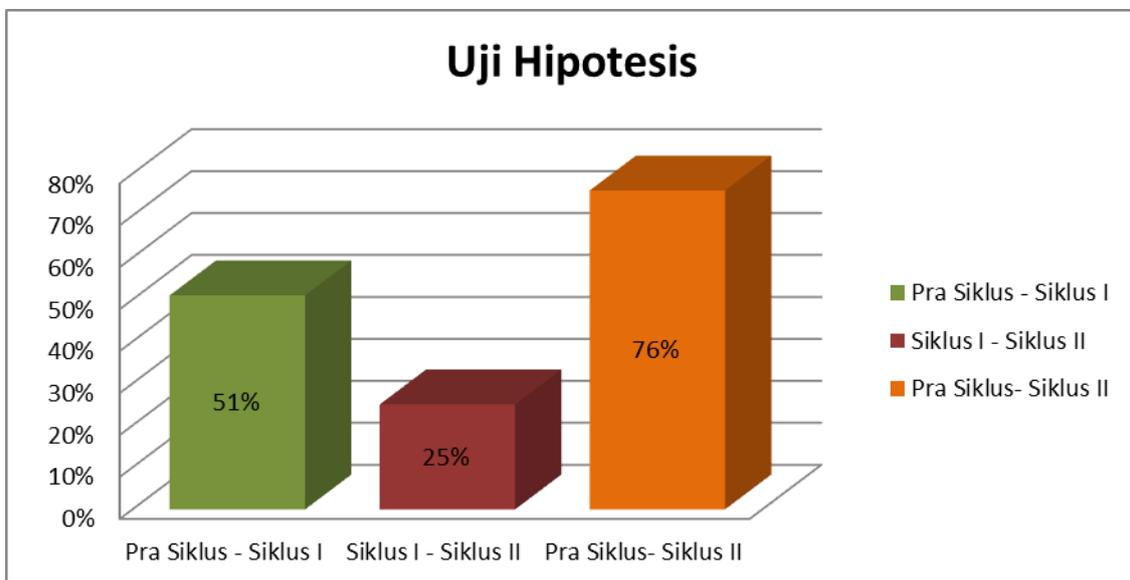
Hal ini juga sesuai dengan jurnal penelitian yang dilakukan Silmarzela, Ria Novianti dan Febrialismanto (2017) yang mengungkapkan hasil penelitian permainan

boling run berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa kembali permainan yang dilakukan anak dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak. Hal serupa juga di tunjukan dari jurnal penelitian oleh Nurzianti, Wusono Indarto dan Enda Puspitasari (2017) yang mengungkapkan hasil permainan haling rintang berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak. Dengan hasil ini juga dapat dijelaskan bahwa setiap jenis permainan yang dilakukan akan memberikan pengaruh atau mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar seorang anak.

Analisis Data

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 42,4% dan pada siklus I terdapat nilai rata-rata 64,1%. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 51% dari sebelum siklus ke siklus I. Sedangkan hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada siklus 1 terdapat nilai rata-rata 64,1 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 74,5. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 25% dari siklus I ke siklus II. Selanjutnya hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 42,4 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 74,5. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 76% dari data awal ke siklus II.

Dengan adanya peningkatan persentase pada setiap pertemuan, maka hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan reflek tentara dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak uisa 4-5 tahun di TK Q Al-Ma'ruf Pekanbaru



Grafik 1. Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

1. Kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sebelum adanya penerapan permainan refleksi tentara masih tergolong kurang artinya secara klasikal atau secara umum kemampuan motorik kasar anak mulai berkembang dan ketika setelah diadakan penerapan maka kemampuan motorik kasar pada anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.
2. Cara meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui penerapan permainan refleksi tentara anak usia 4-5 tahun di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru yakni dengan menggunakan 2 siklus sebagaimana dalam 1 siklus terdapat tiga pertemuan sehingga secara keseluruhan permainan refleksi tentara diterapkan selama 6 kali pertemuan. Penerapan permainan refleksi tentara dengan menggunakan berbagai tema pada setiap pertemuannya sehingga tidak membuat anak bosan sehingga akan mengikuti instruksi guru dalam upaya peningkatan motorik kasar anak dengan hal ini kemampuan motorik kasar anak meningkat setiap siklusnya, pada siklus I kemampuan motorik kasar anak mencapai kriteria BSH, dan pada siklus II meningkat dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)
3. Persentase peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun dengan penerapan permainan refleksi tentara di TK Q Al-Ma'ruf Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru dapat dilihat dari pengujian hipotesis sebagaimana peningkatan diperoleh dari setiap siklusnya. Dimana peningkatan kemampuan motorik kasar yang diperoleh dari sebelum siklus ke siklus I peningkatan sebesar 51%. Sedangkan peningkatan kemampuan motorik kasar dari siklus I ke siklus II sebesar 25%, dan secara keseluruhan peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari sebelum siklus ke siklus II sebesar 76%

Rekomendasi

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti menyampaikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi sekolah agar dapat selalu meningkatkan fasilitas belajar guna memperlancar proses pembelajaran guru dan anak sehingga tercapai setiap tujuan pembelajaran terutama pada upaya melakukan permainan refleksi tentara dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
2. Bagi guru TK hendaknya dapat menggunakan kegiatan permainan refleksi tentara dalam membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak
3. Bagi orangtua diharapkan agar dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar

4. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya menggunakan kegiatan permainan reflektentara untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugraha. 2007. *Kurikulum dan bahan belajar TK*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Bambang Sujiono. 2007. *Metode pengembangan fisik*. Universitas terbuka. Jakarta
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Taman Kanak-kanak
- Nora Regina. 2009. *120 Permainan Kreatif Untuk Menggali Kecerdasan Anak*, Jakarta: Buku Kita
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Anak usia dini*. Litera. Jakarta
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Depdiknas. Jakarta.
- Nurazianti, Wusono Indarto, Enda Puspitasari, 2017, *Pengaruh permainan halalang rintang terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Jurnal Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan, vol 5 No 1*
- Rika Yuliana, Daviq Chairilisyah, Hukmi, 2017, *Pengaruh penerapan kegiatan permainan tradisonal boi-boian terhadap motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Mitra Handayani Pekanbaru. Jurnal Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Vol 4, No 2*
- Silamarzela, Ria Novianti, Febrialismanto, 2017, *Pengaruh penerapan permainan bolling run terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru. Jurnal Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan Vol 4 No 2*