

IMPROVING CRUDE MOTOR SKILLS THROUGH TRADITIONAL GAME CAT RATS IN CHILDREN B GROUP IN AT-TAUBAH KINDERGARTEN JL. HARAPAN PEKANBARU

Luvi Yonanta, Dr.Zainur,S.Pd., M.Pd,Ni Putu Nita Wijayanti, S.Pd.,M.Pd

Email: lutfiyonanta89@gmail.com, dr.zainurunri.@gmail.com, nitawijayanti987@gmail.com

Phone Number: 082285018977

*Study Program Physical Education and Recreation
Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau*

Abstract: *Based on observations made on group B children in At-taubah Kindergarten related to gross motor skills still need stimulation due to lack of awareness of the importance of developing gross motor skills in children, so students do not run seriously, children are less respond to the game given by the teacher. The purpose of this study was to investigate efforts to improve gross motor skills of Group B children at At-taubah Kindergarten through cat rat games. The population is limited by the number of subjects or individuals who have at least the same nature. The population in this study was group B of At-taubah Kindergarten with a total of 12 people. Consisting of male students 6 and female students 6. Samples used in this study amounted to 12 people, the data collection method is total sampling. The data analysis technique used in this study is quantitative and qualitative descriptive analysis. Quantitative descriptions are used to analyze data in the form of numbers. Increased gross motor skills can be said to be optimal based on the results of observational data and documentation obtained in each cycle. It can be seen that the initial condition of the child before the action shows gross motor skills in children shows that only 3 (25%) of the total number of children, in the first cycle increased to 6 (50%) of the total number of children and in the second cycle increased to reach 10 (83.33%) thus shows that children's gross motor skills have improved very well. The indicator of running in pre-action is only 1 (8.33%) of the number of children who succeed, in the first cycle increased to 8 (66.67%) and in the second cycle increased to 10 (83.33%) this data shows that the ability gross motor children have reached good criteria. The catch indicator in pre-action was only 2 (16.67%) of the total number of children, in cycle I it increased to 3 (25%) of the number of children and cycle II increased to 9 (75%) of the total number of children indicating that gross motor skills the capture indicator has reached good criteria.*

Key Words: *Gross Motor Skills, Cat Rat Games*

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL KUCING TIKUS PADA ANAK KELOMPOK
B DI TK AT-TAUBAH JL.HARAPAN
PEKANBARU**

Luvi Yonanta, Dr.Zainur,S.Pd., M.Pd,Ni Putu Nita Wijayanti, S.Pd.,M.Pd

Email: lutfiyonanta89@gmail.com, dr.zainurunri.@gmail.com, nitawijayanti987@gmail.com

Nomor HP: 082285018977

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TK At-taubah terkait dengan kemampuan motorik kasar masih memerlukan stimulasi dikarenakan kurangnya kesadaran akan pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar pada diri anak, sehingga anak didik kurang menjalankan secara sungguh-sungguh, anak kurang merespon permainan yang diberikan guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya peningkatan motorik kasar anak Kelompok B di TK At-taubah melalui permainan kucing tikus. Populasi di batasi oleh jumlah subjek atau individu paling sedikit mempunyai sifat yang sama. Populasi dalam penelitian ini kelompok B TK At-taubah yang berjumlah 12 orang. Terdiri dari siswa putra 6 dan siswa putri 6. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 12 orang, metode pengambilan data adalah total sampling. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Deskripsi kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Peningkatan kemampuan motorik kasar tersebut dapat dikatakan optimal dilihat berdasarkan dari hasil data observasi dan dokumentasi yang diperoleh pada setiap siklusnya. Dapat dilihat bahwa kondisi awal anak sebelum adanya tindakan menunjukkan kemampuan motorik kasar pada anak menunjukkan bahwa hanya 3 (25%) dari jumlah anak keseluruhan, pada siklus I meningkat menjadi 6 (50%) dari jumlah keseluruhan anak dan pada siklus II meningkat hingga mencapai 10 (83,33%) dengan demikian menunjukkan bahwa motorik kasar anak sudah meningkat dengan baik sekali. Indikator berlari pada pra tindakan hanya ada 1 (8,33%) dari jumlah anak yang berhasil, pada siklus I meningkat menjadi 8 (66,67%) dan pada siklus II meningkat menjadi 10 (83,33%) data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah mencapai kriteria baik. Indikator menangkap pada pra tindakan hanya ada 2 (16,67%) dari jumlah keseluruhan anak, pada siklus I meningkat menjadi 3 (25%) dari jumlah anak dan siklus II meningkat menjadi 9 (75%) dari jumlah keseluruhan anak menunjukkan bahwa motorik kasar pada indikator menangkap sudah mencapai kriteria baik.

Kata Kunci: Kemampuan Motorik Kasar, Permainan Kucing Tikus

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam setiap kehidupan manusia dan merupakan keinginan yang dimiliki oleh setiap individu manusia. Pemerintah berkewajiban untuk memenuhi kebutuhan akan setiap kegiatan olahraga. Hal ini dilakukan untuk mensejahterakan masyarakat selain itu berguna mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas sehat jasmani dan rohani yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang menyatakan bahwa Keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa.

Menurut Faizati Karim (2002) menjelaskan manfaat yang di ambil dalam berolahraga diantaranya sebagai berikut: 1. Meningkatkan kerja dan fungsi jantung, yaitu ditandai dengan denyut nadi istirahat menurut, kapasitas bertambah, penumpukan asam laktat berkurang, 2. Meningkatkan kekuatan otot dan kepadatan tulang, 3. Meningkatkan kelentukan tubuh sehingga dapat mengurangi cedera, 4. Meningkatkan metabolisme tubuh untuk mencegah kegemukan dan mempertahankan berat badan ideal, 5. Mengurangi resiko terjadinya penyakit, seperti tekanan darah tinggi, sistolik dan diastolik, 6. Meningkatkan sistem hormonal melalui peningkatan sensitifikasi hormone terhadap jaringan tubuh, 7. Meningkatkan aktifitas sistem kekebalan tubuh terhadap penyakit melalui peningkatan pengaturan kekebalan tubuh. Menyadari akan manfaat olahraga tersebut, maka kecenderungan dalam melakukan aktifitas olahraga oleh sebagian masyarakat diarahkan untuk meningkatkan kesegaran jasmani sedangkan yang lainnya bertujuan untuk peningkatan prestasi.

Menurut Engkos Kokasih (1991) olahraga adalah bentuk-bentuk kegiatan jasmani yang terdapat didalam permainan, perlombaan dan kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh reaksi, kemenangan dan prestasi optimal. Sedangkan Sajoto (1995:1) dalam bukunya peningkatan dan pembinaan kondisi fisik dalam olahraga menyatakan bahwa ada empat dasar tujuan manusia melakukan kegiatan olahraga, yaitu: 1. Melakukan kegiatan olahraga untuk rekreasi, 2. Melakukan olahraga dengan tujuan pendidikan, 3. Melakukan kegiatan olahraga dengan tujuan mencapai tingkat kesegaran jasmani tertentu, 4. Melakukan kegiatan olahraga untuk sasaran suatu prestasi tertentu. Disamping itu dengan adanya pembinaan dan pengembangan olahraga diharapkan mampu meningkatkan kualitas manusia, yang mencapai diarahkan pada kesegaran jasmasni, pembentukan watak, kepribadian dan mental. Pembinaan olahraga dalam lingkungan PAUD atau bisa di sebut dengan pembelajaran motorik kasar, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembinaan secara keseluruhan.

Setiap anak pasti pernah melakukan suatu gerakan. Gerakan 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 lainnya yang dapat membantu kelangsungan hidup

Metode Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di TK At-taubah. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelian di lakukan bulan November 2019.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Kemmis & McTaggart (Suwarsih Madya 2011: 9) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif diri kolektif yang dilakukan oleh para guru dalam sebuah situasi untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial, serta pemahaman terhadap praktik dan terhadap situasi di tempat praktik yang dilakukan. Penelitian ini adalah bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya secara kolaborasi dalam proses pembelajaran guna memperbaiki keadaan agar lebih baik lagi

Suharsimi Arikunto (2010: 3) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah bentuk *check list*. Wina Sanjaya (2009: 93) *Check list* merupakan daftar pedoman observasi yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengamati aspek apa saja yang akan diobservasi, berisikandaftar aspek yang akan diobservasi, sehingga tugas sebagai observer tinggal memberi tanda (√) pada bagian yang diobservasi.

Check list yang dibuat dilakukan terhadap anak dalam indikator kemampuan anak dalam melakukan kegiatan berjalan, berlari dan menangkap dengan melihat anak mempraktikkan kegiatan berjalan, berlari dan menangkap.

Tabel 1. Lembar *Check list* Motorik Kasar

MOTORIK KASAR													
Permainan Tradisional (Kucing Tikus)													
		Berjalan				Berlari				Menangkap			
No	Nama	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Jumlah													

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Deskripsi kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Deskriptif kualitatif dimaksudkan untuk menggambarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborasi dengan guru kelas tentang kemampuan keseimbangan, kekuatan dan kelentukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain kucing tikus. Acep Yoni (2010: 177) data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti dikumpulkan dianalisis untuk mengetahui target pencapaian pembelajaran dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimalideal}} \times 100 \%$$

Acep Yoni (2010:176) menyatakan data tersebut diinterpretasikan ke dalam persentase sebagai berikut:

1. Sangat Baik, apabila nilai yang diperoleh anak 75%-100%
2. Baik, apabila nilai yang diperoleh anak 50%-74,99%
3. Cukup, apabila nilai yang diperoleh anak 25%-49,99%
4. Kurang apabila nilai yang diperoleh anak 0%-24,99%

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Tk At-taubah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2018/2019. Sarana prasarana yang dimiliki oleh TK, di antaranya alat permainan edukatif *outdoor* dan beberapa alat-alat permainan edukatif *indoor* yang setiap harinya digunakan anak untuk bermain, meskipun alat permainan sudah mulai tidak terawat dan mengalami beberapa kerusakan anak-anak masih sering menggunakan untuk bermain, sehingga guru harus mengawasi anak-anak pada saat bermain diluarruangan.

Tenaga pengajar yang dimiliki oleh TK At-taubah berjumlah 4 orang pengajar, pengajar utama adalah kepala sekolah yang juga merangkap sebagai guru, satu guru kelas dan 2 guru ekstra kurikuler tambahan disekolah. Sedangkan jumlah siswa yang ada di Tk At-taubah berjumlah 12 anak, 6 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki.

2. Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan

Peneliti melakukan kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan penelitian tindakan dan sebagai awalan yang dilakukan sebelum penelitian bertujuan untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum melakukan tindakan. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dilakukan melalui observasi yang dilaksanakan pada November 2019.

Dari data observasi kemampuan motorik kasar anak sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar belum baik. Dilihat dari tabel motorik kasar sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa hanya 25% anak mampu melakukan kegiatan permainan kucing tikus dengan berjalan, 8,33% anak berlari dengan kuat dan 16,67% anak mampu bermain dengan menangkap yang sudah berada dalam kriteria meningkat sesuai harapan.

Data diatas diambil berdasarkan kemampuan motorik kasar anak. Dibawah ini tabel yang kemampuan motorik kasar anak :

Tabel 2. Rekapitulasi Kondisi Awal Berjalan Anak:

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	3	25
2	Meningkat sesuai harapan	3	25
3	Mulai meningkat	4	33,33
4	Belum meningkat	2	16,67
		Skor ideal =12	100

Tabel 3. Rekapitulasi Kondisi Awal Berlari Anak:

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	1	8,33
2	Meningkat sesuai harapan	4	33,33
3	Mulai meningkat	5	41,67
4	Belum meningkat	2	16,67
		Skor ideal =12	100

Tabel 4. Rekapitulasi Kondisi Awal Menangkap Anak:

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	2	16,67
2	Meningkat sesuai harapan	3	25
3	Mulai meningkat	4	33,33
4	Belum meningkat	3	25
		Skor ideal =12	100

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar yang dimiliki oleh anak masih rendah karena anak kurang motivasi baik secara *internal* maupun *eksternal*. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya diberikan pada anak kurang memaksimalkan kemampuan motorik kasar pada anak. Rendahnya kemampuan motorik kasar anak terlihat pada saat pembelajaran anak kurang antusias dan bermalas-malasan

Pelaksanaan Tindakan

Observasi

Dalam kegiatan observasi yang diamati adalah seluruh kegiatan anak selama mengikuti aktivitas bermain permainan kucing tikus. Pengamatan dilaksanakan dalam pendampingan dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran siklus I selama 2 pertemuan berjalan dengan lancar mulai dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir sesuai dengan yang direncanakan.

Dari data di atas dapat dilihat bahwa pencapaian kemampuan motorik yang diperoleh anak pada kemampuan berjalan, menangkap dan berlari memiliki nilai yang sama.

Data di atas diambil berdasarkan observasi kemampuan motorik kasar anak yang sudah tercapai pada siklus. Di bawah ini tabel rekapitulasi kemampuan motorik kasar anak yaitu berjalan, berlari dan menangkap:

Pertemuan ke 1

Tabel 5. Rekapitulasi Berjalan Anak Siklus I :

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	5	41,67
2	Meningkat sesuai harapan	3	25
3	Mulai meningkat	1	8,33
4	Belum meningkat	3	25
		Skor ideal =12	100

Tabel 6. Rekapitulasi Berlari Anak Siklus I :

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	5	41,67
2	Meningkat sesuai harapan	1	8,33
3	Mulai meningkat	4	33,33
4	Belum meningkat	2	16,67
		Skor ideal =12	100

Tabel 7. Rekapitulasi Menangkap Anak Siklus I :

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	2	16,67
2	Meningkat sesuai harapan	4	33,33
3	Mulai meningkat	3	25
4	Belum meningkat	3	25
		Skor ideal =12	100

Dari data di atas dapat terlihat bahwa pada siklus I pertemuan 1 saat anak mepermainan kucing tikus. Pada berjalan sebanyak 5 anak (41,67%) sudah peningkatan sangat bagus, 3 anak (25%) peningkatan sesuai harapan, 1 anak (8,33%) mulai meningkat dan 3 anak (25%) belum meningkat. Pada berlari 5 anak (41,65%) sudah meningkat sangat baik, 1 anak (8,33%) meningkat sesuai harapan, 4 anak (33,33%) mulai meningkat dan 2 anak (16,66%) belum meningkat. Pada menangkap sebanyak 2 anak (16,67%) meningkat sangat baik, 4 anak (33,32%) meningkat sesuai harapan, 3 anak (25%) mulai meningkat, 3 anak (25%) belum meningkat.

Pertemuan ke 2

Tabel 8. Rekapitulasi Berjalan Anak Siklus I pertemuan 2:

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	6	50
2	Meningkat sesuai harapan	2	16,67
3	Mulai meningkat	3	25
4	Belum meningkat	1	8,33
		Skor ideal =12	100

Tabel 9. Rekapitulasi Berlari Anak Siklus I pertemuan 2:

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	8	66,67
2	Meningkat sesuai harapan	1	8,33
3	Mulai meningkat	2	16,67
4	Belum meningkat	1	8,33
		Skor ideal =12	100

Tabel 10. Rekapitulasi Menangkap Anak Siklus I pertemuan 2:

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	3	25
2	Meningkat sesuai harapan	4	33,33
3	Mulai meningkat	1	8,33
4	Belum meningkat	4	33,33
		Skor ideal =12	100

Dari data di atas dapat terlihat bahwa pada siklus I pertemuan 2 saat anak permainan kucing tikus. Pada berjalan sebanyak 6 anak (50%) sudah meningkat sangat baik, 2 anak (16,67%) meningkat sesuai harapan, 3 anak (25%) mulai meningkat dan 1 anak (8,33%) belum meningkat. Pada berlari 8 anak (66,67%) anak sudah meningkat sangat baik, 1 anak (8,33%) meningkat sesuai harapan, 2 anak (16,67%) mulai meningkat, 1 anak (8,33%) belum meningkat. Pada menangkap sebanyak 3 anak (25%) sudah meningkat sangat baik, 4 anak (33,33%) meningkat sesuai harapan, 1 anak (8,33%) mulai meningkat, 4 anak (33,33%) belum meningkat.

Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan yang akan dilaksanakan pada siklus yang selanjutnya. Hasil yang telah di dapatkan pada siklus I diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran yang pada nantinya akan dilaksanakan pada siklus II. Pada kegiatan ini,

peneliti bersama guru kelas telah melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Kendala yang muncul yang dapat mempengaruhi ketercapaian motorik kasar dengan seoptimal mungkin.

3) Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Berdasarkan refleksi pada Siklus I maka penelitian dilanjutkan masuk pada Siklus II. Oleh karena itu, hipotesis pada Siklus II adalah melalui bermain permainan kucing tikus, dengan cara bermain dengan beregu, dan memberikan *reward* kepada regu yang menang.

Observasi.

Pada siklus II pertemuan 1 indikator berjalan terdapat 9 anak atau 75% anak yang mampu berjalan dalam permainan kucing tikus. Pada indikator berlari terdapat 9 anak atau 75% anak yang mampu berlari, dan indikator menangkap terdapat 7 atau 58,33% anak yang mampu bermain dengan baik.

Pada siklus II pertemuan 2 indikator berjalan terdapat 10 anak atau 83,33% anak yang mampu berjalan dalam mepermainan kucing tikus. Pada indikator berlari terdapat 10 anak atau 83,33% anak yang mampu mepermainan kucing tikus dengan meningkat sangat bagus, dan indikator menangkap 9 anak atau 75% anak yang mampu menangkap dengan baik.

Dari data di atas dapat dikatakan bahwa rata-rata pencapaian jumlah yang anak paling banyak terdapat pada indikator berjalan, sedangkan rata-rata pencapaian yang diperoleh anak pada berlari dan menangkap mengalami rata-rata pencapaian yang sama.

Data di atas diambil berdasarkan observasi kemampuan motorik kasar anak yang sudah mencapai kriteria MSB (Meningkat Sangat Baik) pada siklus. Dibawah ini tabel kemampuan motorik kasar anak yaitu berjalan, berlari dan menangkap

Pertemuan 1

Tabel 11. Rekapitulasi Berjalan Anak Siklus II pertemuan 1:

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	9	75
2	Meningkat sesuai harapan	0	0
3	Mulai meningkat	1	8,33
4	Belum meningkat	2	16,67
		Skor ideal =12	100

Tabel 12. Rekapitulasi Berlari Anak Siklus II pertemuan 1:

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	9	75
2	Meningkat sesuai harapan	1	8,33
3	Mulai meningkat	1	8,33
4	Belum meningkat	1	8,33
		Skor ideal =12	100

Tabel 13. Rekapitulasi Menangkap Anak Siklus II pertemuan 1 :

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	7	58,33
2	Meningkat sesuai harapan	2	16,67
3	Mulai meningkat	2	16,67
4	Belum meningkat	1	8,33
		Skor ideal =12	100

Dari data di atas dapat terlihat bahwa pada siklus II pertemuan 1 saat anak permainan kucing tikus. Pada berjalan sebanyak 9 anak (75%) sudah meningkat sangat baik, 0 anak (0%) meningkat sesuai harapan, 1 anak (8,33%) mulai meningkat dan 2 anak (16,67%) belum meningkat. Pada berlari 9 anak (75%) sudah meningkat sangat baik, 1 anak (8,33%) meningkat sesuai harapan, 1 anak (8,33%) mulai meningkat dan 1 anak (8,33%) belum meningkat. Pada menangkap 7 anak (58,33%) meningkat sangat baik, 2 anak (16,67%) meningkat sesuai harapan, 2 anak (16,67%) mulai meningkat dan 1 anak (8,33%) belum meningkat.

Pertemuan 2

Tabel 14. Rekapitulasi Berjalan Anak Siklus II pertemuan 2:

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	10	83,33
2	Meningkat sesuai harapan	2	16,67
3	Mulai meningkat	0	0
4	Belum meningkat	0	0
		Skor ideal =12	100

Tabel 15. Rekapitulasi Berlari Anak Siklus II pertemuan 2:

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	10	83,33
2	Meningkat sesuai harapan	1	8,33
3	Mulai meningkat	1	8,33
4	Belum meningkat	0	0
		Skor ideal =12	100

Tabel 16. Rekapitulasi Menangkap Anak Siklus II pertemuan 2:

No	Kriteria	Skor yang diperoleh	Persentase %
1	Meningkat sangat bagus	9	75
2	Meningkat sesuai harapan	3	25
3	Mulai meningkat	0	0
4	Belum meningkat	0	0
		Skor ideal =12	100

Dari data di atas dapat terlihat bahwa pada siklus II pertemuan 2 saat anak berlarian, berlari dan menangkap. Pada berjalan sebanyak 10 anak (83,33%) sudah meningkat sangat baik, 2 anak (16,67%) meningkat sesuai harapan. Pada berlari 10 anak (83,33%) meningkat sangat baik, 1 anak (8,33%) meningkat sesuai harapan dan 1 anak (8,33%) mulai meningkat. Pada menangkap 9 anak (75%) meningkat sangat baik, 3 anak (25%) meningkat sesuai harapan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah melakukan observasi, evaluasi dan diskusi mengenai dua siklus dalam penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak sudah memenuhi harapan peneliti jika dibandingkan dengan sebelumnya. Pembelajaran pada siklus I dan siklus II yang telah dilakukan dan dilaksanakan pembelajarannya telah direfleksi, peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain permainan kucing tikus berimplikasi baik pada peningkatan kemampuan motorik khususnya pada berjalan, berlari, menangkap motorik kasar kelompok B Tk At-taubah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data yang diperoleh peneliti telah menunjukkan peningkatan setelah proses pembelajaran.

Berdasarkan pada hasil observasi dan refleksi yang dilakukan sebelum tindakan dan selama tindakan siklus I dan siklus II, diperoleh peningkatan pada setiap indikator yang diamati. Peningkatan dapat dilihat pada tabel kemampuan motorik kasar sebelum tindakan, siklus I, siklus II berikut:

Tabel 17. Perbandingan ketercapaian kemampuan motorik kasar anak

No	Indikator	Sebelum	Siklus I	Siklus II
1	Berjalan	3 (25%)	6 (50%)	10 (83,33%)
2	Berlari	1 (8,33%)	8 (66,67%)	10 (83,33%)
3	Menangkap	2 (16,67%)	3 (25%)	9 (75%)
Rata-rata %		16,67 %	47,33%	80,55%

Berdasarkan tabel di atas dapat di lihat bahwa indikator berjalan pada pra tindakan hanya 3 (25%) dari jumlah anak keseluruhan, pada siklus I meningkat menjadi 6 (50%) dari jumlah keseluruhan anak dan pada siklus II meningkat hingga mencapai 10 (83,33%) dengan demikian menunjukkan bahwa motorik kasar anak sudah meningkat dengan baik sekali.

Indikator berlari pada pra tindakan hanya ada 1 (8,33%) dari jumlah anak yang berhasil, pada siklus I meningkat menjadi 8 (66,67%) dan pada siklus II meningkat menjadi 10 (83,33%) data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah mencapai kriteria baik. Indikator menangkap pada pra tindakan hanya ada 2 (16,67%) dari jumlah keseluruhan anak, pada siklus I meningkat menjadi 3 (25%) dari jumlah anak dan siklus II meningkat menjadi 9 (75%) dari jumlah keseluruhan anak menunjukkan bahwa motorik kasar pada indikator menangkap sudah mencapai kriteria baik. Data di atas diambil berdasarkan jumlah keseluruhan anak, dibawah ini akan disajikan tabel yang berisi data dari pra tindakan, siklus I dan siklus II berdasarkan ketercapaian kemampuan motorik per individu anak

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa melalui bermain permainan kucing tikus yang telah dilakukan dapat meningkatkan motorik kasar dengan cara memberikan motivasi pada diri anak dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan satu persatu pada kelompok B Tk At-taubah.

Peningkatan kemampuan motorik kasar tersebut dapat dikatakan optimal dilihat berdasarkan dari hasil data observasi dan dokumentasi yang diperoleh pada setiap siklusnya. Dapat dilihat bahwa kondisi awal anak sebelum adanya tindakan menunjukkan kemampuan motorik kasar pada anak menunjukkan bahwa hanya 3 (25%) dari jumlah anak keseluruhan, pada siklus I meningkat menjadi 6 (50%) dari jumlah keseluruhan anak dan pada siklus II meningkat hingga mencapai 10 (83,33%) dengan demikian menunjukkan bahwa motorik kasar anak sudah meningkat dengan baik sekali.

Indikator berlari pada pra tindakan hanya ada 1 (8,33%) dari jumlah anak yang berhasil, pada siklus I meningkat menjadi 8 (66,67%) dan pada siklus II meningkat menjadi 10 (83,33%) data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah mencapai kriteria baik.

Indikator menangkap pada pra tindakan hanya ada 2 (16,67%) dari jumlah keseluruhan anak, pada siklus I meningkat menjadi 3 (25%) dari jumlah anak dan siklus

II meningkat menjadi 9 (75%) dari jumlah keseluruhan anak menunjukkan bahwa motorik kasar pada indikator menangkap sudah mencapai kriteria baik.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang diterapkan pada saat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif melalui bermain permainan kucing tikus untuk meningkatkan motorik kasar.
2. Melalui bermain permainan kucing tikus yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran mampu membantu dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, sehingga kemampuan motorik kasar anak mengalami perkembangan sesuai dengan tahapan perkembangan.
3. Penelitian mengenai kemampuan motorik kasar menggunakan metode bermain permainan kucing tikus. Oleh karena itu motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk menambah metode bermain yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak seperti dengan penambahan rintangan yang dilakukan secara bertahap dalam siklus sehingga kemampuan motorik kasar anak akan lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Menurut Faizati Karim (2002) *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: MultiPressindo.

Menurut Engkos Kokasih (1991) *.Perkembangan Anak* (alih bahasa: Meitasari Tjandrawa). Jakarta: Erlangga.

Hari Wijaya (2009:27), *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lemlit UNY.
Rika Dian Kurniawan. (2010). *Permainan*. Diambil dari:

<http://dificinta.blogspot.com>. Diakses tanggal 5 Maret 2013.

(Suyadi, 2010:). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

(Suwarsih Madya 2011). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Litera.

Wina Sanjaya (2009:) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.

Acep Yoni (2010:). *Prosedur penelitian Suatu PendekatanPraktek*. Jakarta:Erlangga.