

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF BAKIAK RAKSASA
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh

ZULFAUZIA
NIM. F54211064



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF BAKIAK RAKSASA
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh

ZULFAUZIA
NIM. F54211064

Disetujui,

Pembimbing I

Dra. Sri Lestari, M.Pd
NIP: 195302211986032001

Pembimbing II

Dian Miranda S.Psi, MA
NIP: 19840722008012005

Mengetahui,

Dekan FKIP Untan

Dr. H. Martono
NIP: 196803161994031014

Ketua Jurusan PG Paud

Dr. M. Syukri, M. Pd
NIP: 195805051986031004

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF BAKIAK RAKSASA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Zulfauzia, Sri Lestari, Dian Miranda

Prodi PG. PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email. Zulfauziaterpadu@yahoo.co.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang objektif tentang peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan kooperatif bakiak raksasa pada anak usia 5 - 6 tahun di TK Negeri Terpadu Singkawang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, bentuknya penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik verifikasi dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak 20 anak, sedangkan sumber datanya adalah teman sejawat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan kooperatif bakiak raksasa di TK Negeri Terpadu Singkawang, dibuktikan dengan hasil pengukuran dari 20 anak pada siklus I pertemuan 1 sbb: kelenturan mencapai 70% *belum berkembang* dan 30 % *mulai berkembang*, b) keseimbangan mencapai 35% *belum berkembang* dan 65% *mulai berkembang*, c) ketangkasan mencapai 60% *belum berkembang* dan 40 % *mulai berkembang*. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 2 sbb: a) kelenturan mencapai 45% *berkembang sesuai harapan* dan 55% *berkembang sangat baik*, b) keseimbangan 65 % *berkembang sesuai harapan* dan 35% *berkembang sangat baik*, c) ketangkasan 15% *mulai berkembang*, 60% *berkembang sesuai harapan* dan 15% *berkembang sangat baik*.

Kata kunci: Kemampuan motorik kasar dan permainan bakiak raksasa

Abstract. This research aims to obtain objective information about the increased capabilities of the rugged motor through cooperative games giant clogs on children aged 5-6 years in kindergarten Integrated Singkawang. The research method used is descriptive research, action research the shape class. Engineering data collection consists of observation, interview and documentation. Data analysis using the technique of verification and withdrawal of the conclusion. The subject of the research is children aged 5-6 years as many as 20 children, whereas the source of data is a friend of colleague. The results of this research show that there is an increase in motor ability of abusive children aged 5-6 years through cooperative games giant clogs in kindergarten Integrated Singkawang, evidenced by the results of the measurements of the 20 children in cycle I encounter 1: flexibility of undeveloped up to 70% and 30% began to grow, b) balance reached 35% and 65% undeveloped began to develop agility, c) reached 60% and 40% undeveloped began to grow. Then experience an increase in cycle II meeting 2: a) the flexibility achieved 45% develop appropriate expectations and 55% is growing very well, b) balance of 65% develop appropriate expectations and 35% developing good agility, c) 15% started growing, evolving expectations of 60% and 15% is growing very well.

Keyword: Motor ability and game giant clog

Anak TK pada masa lima tahun pertama yang disebut *the golden age* merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motorik kasarnya. Permasalahan yang terjadi guru kurang kreatif dan variatif dalam memberikan pembelajaran permainan sehingga anak kurang tertarik dalam mengikutinya dan kemampuan motorik kasar anak tidak berkembang, padahal seorang guru pasti mengharapkan semakin hari meningkat kemampuannya, terutama perkembangan motorik kasarnya.

Perkembangan anak taman kanak-kanak di Indonesia tengah mendapatkan perhatian serius, karena disadari benar bahwa merekalah yang akan menjadi penerus generasi yang ada sekarang. Untuk mewujudkan generasi penerus yang tangguh dan mampu berkompetensi diperlukan upaya pengembangan anak yang sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya. Samsudin (2008: 1) “Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak”. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak usia taman kanak-kanak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Anak taman kanak-kanak berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *the golden age* merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motorik kasarnya. Sering kali perkembangan motorik kasar anak usia taman kanak-kanak diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua, pembimbing atau bahkan dari kalangan guru itu sendiri. Hal ini lebih dikarenakan belum pahamnya sebagian orang bahwa perkembangan motorik kasar menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia taman kanak-kanak, oleh karena itu diperlukan adanya pembelajaran motorik kasar dengan bermain yang menyenangkan agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (2001: 262) bahwa: “Bermain merupakan kegiatan yang spontan dan kreatif, yang dengannya seseorang dapat menemukan ekspresi dirinya sepenuhnya”. Kesempatan bermain dan rekreasi memberikan anak kegembiraan disertai kepuasan emosional. Montessori (dalam Joan Freeman dan Utami Munandar, 2001:263) “menggambarkan anak yang sedang bermain berada dalam keserasian sepenuhnya dengan hukum dasar dari aktivitas yang tiada henti-hentinya yang tampak dalam setiap aspek dari alam”. Acep Ruswan (2008) menyatakan: “Ketika anak melakukan berbagai macam permainan tanpa arahan dan bimbingan maka mereka bergerak aktif atas dasar naluri dengan tidak memperoleh manfaat bagi perkembangan kemampuan geraknya. Untuk itulah guru harus benar-benar memahami dan mampu menyajikan berbagai bentuk permainan sebagai pendekatan mengajar dalam upaya menumbuh kembangkan keseluruhan aspek yang dimiliki setiap anak.”

Motorik kasar termasuk bagian penting bagi pertumbuhan fisik anak sehingga perlu diajarkan pada anak usia Taman Kanak-Kanak. Menurut Zulkifli

(dalam Samsudin, 2008: 11) bahwa: “Motorik kasar adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan tubuh. Lebih lanjut dijelaskannya bahwa dalam perkembangan motorik kasar terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf, dan otak.” Ketiga unsur ini melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, artinya unsur yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motorik kasar yang lebih sempurna keadaannya. Anak yang otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerakkan tubuhnya. Pengertian motorik kasar menurut Krisna Fitriyanto (2010) adalah “gerakan tubuh yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh. Atau dengan kata lain merupakan gerakan yang menggunakan otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh”. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan yang mencakup gerakan tubuh seperti otot besar yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh. Motorik kasar menyangkut gerakan tubuh yang perlu diarahkan dan dikembangkan pada kegiatan-kegiatan yang positif. Pengembangan motorik kasar pada anak memiliki tujuan tertentu sehingga merupakan bagian dari program pengembangan pada kurikulum TK. Menurut Elizabeth Simpson (dalam Oemar Hamalik, 2001: 82-83) bahwa tujuan motorik kasar adalah: “Persepsi (perception), kesiapan (set), respons terbimbing (guide response), mekanisme, respons yang unik, adaptasi dan orijinasi.” Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan motorik kasar adalah dalam melakukan kegiatan motorik kasar yang dipentingkan bukan hanya sekedar keberhasilan dalam melakukan motorik kasar tersebut melainkan bagaimanakah cara pencapaian keberhasilan tersebut dan tidak membuat anak merasa terbebani melainkan menyenangkan dengan menciptakan situasi baru. Pelaksanaan kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan motorik kasar anak Taman Kanak-Kanak harus memperhatikan prinsip-prinsip pengajaran motorik kasar. Adapun prinsip-prinsip pengajaran motorik kasar di Taman Kanak-Kanak menurut Samsudin (2008: 39-40) adalah sebagai berikut: “Latihan pemanasan, yaitu kegiatan untuk menaikkan suhu badan yang diperlukan bagi pelaksanaan kegiatan inti, latihan inti yaitu kegiatan yang merupakan pokok dari suatu cara pengembangan jasmani dan sebagainya. Kemudian latihan penenangan yaitu setelah anak sibuk melakukan kegiatan motorik kasar perlu diberi waktu penenangan, sehingga suhu tubuh anak dapat dengan segera turun seperti sebelum latihan.”

Keterampilan motorik kasar pada anak yang normal selalu berkembang secara bertahap sesuai dengan penambahan usia dan latihan yang diberikan kepadanya. Tahapan keterampilan motorik kasar pada anak menurut *John W Santrock* (2002: 225) sebagai berikut: “Pada usia 3 tahun, anak masih suka akan gerakan sederhana seperti berjingkrak-jingkrak, melompat dan berlari kesana-kemari. Pada usia 4 tahun, anak masih suka jenis gerakan yang sama, tetapi mereka lebih berani mengambil resiko. Pada usia 5 tahun, anak bahkan lebih berani mengambil resiko dibandingkan ketika mereka berusia 4 tahun. Anak usia 5 tahun berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebayanya dan orang tuanya.” Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya anak usia 3 – 5 tahun sangatlah aktif dalam bergerak melakukan aktivitas yang

menyenangkan dan memuaskan mereka. Anak usia 3 – 5 tahun aktif bergerak tanpa merasa lelah dan capek, untuk itu seorang guru hendaknya harus memahami benar karakteristik motorik kasar anak didik, dan harus kreatif serta aktif dalam mengembangkan motorik kasarnya. Hal itu dapat dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran melalui berbagai jenis permainan yang menarik minat anak.

Permainan kooperatif dapat dipergunakan untuk latihan motorik kasar anak TK melalui kegiatan pembelajaran. Pengertian permainan menurut Montessori dalam Edi Warsidi (2006: 68) adalah "latihan hidup bagi anak untuk masa mendatang". Permainan kooperatif merupakan permainan yang mengharuskan anak melakukan kerja sama dan menjauhi sikap mementingkan diri sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Soemiarti, Patmonodewo (2003: 104) bahwa: "Permainan kooperatif adalah permainan yang dilakukan secara bersama-sama dan membentuk kelompok dalam melakukannya." Kemudian, pengertian permainan kooperatif menurut Syamsidah (2015: 7) adalah: "Permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk mencapai suatu tujuan. Permainan ini dapat dilaksanakan secara berkompetisi. Dengan demikian, kelompok yang menang akan merasa senang, apalagi jika diberi hadiah." Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan kooperatif adalah permainan yang dilakukan secara bersama-sama dan membentuk kelompok masing-masing berperan untuk mencapai suatu tujuan serta latihan hidup bermasyarakat di masa mendatang. Permainan kooperatif akan lebih menarik dan menyenangkan apabila dilaksanakan secara kompetisi atau perlombaan antar kelompok.

Salah satu jenis permainan kooperatif adalah permainan bakiak raksasa. Pengertian permainan bakiak raksasa menurut Syamsidah (2005: 55) adalah: "Jenis permainan tradisional yang dilakukan dengan cara berjalan menggunakan sepasang alas kaki panjang untuk 3 atau 4 orang dalam satu kelompok yang bertujuan untuk melatih kerja sama, keseimbangan dan ketangkasan pada anak." Pengertian permainan bakiak raksasa menurut M. Husna, A. (2009: 177) adalah: "Permainan grup yang terdiri dari 2-3 orang yang sesuai dengan kapasitas sandal bakiaknya, sandal bakiak adalah sandal yang terbuat dari kayu memanjang seperti papan es seluncur yang terdiri dari beberapa selop."

Permainan kooperatif bakiak raksasa dapat diintegrasikan ke dalam model pembelajaran kooperatif dengan menyesuaikan pada tujuan yang diharapkan. Menurut Nurhadi dan Agus Gerrad Senduk (2003: 60) bahwa: "Permainan kooperatif bakiak raksasa sebagai pembelajaran kooperatif yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling kerja sama antar sesama anak sebagai latihan hidup bermasyarakat". Pembelajaran kooperatif bakiak raksasa merupakan model permainan yang digunakan dalam pembelajaran yang dimodifikasi dalam bentuk lomba berjalan menggunakan sepasang alas kaki panjang untuk 3 atau 4 orang dalam satu kelompok. Permainan itu dapat dikembangkan untuk melatih keterampilan motorik kasar dalam suasana kompetitif dan menyenangkan untuk meningkatkan kelenturan, keseimbangan dan ketangkasan anak. Permainan bakiak raksasa memiliki gerakan-gerakan tertentu yang membutuhkan keterampilan. Aspek permainan kooperatif bakiak raksasa menurut Syamsidah (2015: 55) sebagai berikut: "a. Kerja sama. Masing-masing kelompok berjalan menuju garis akhir menggunakan sepasang bakiaknya

sehingga membutuhkan kerja sama yang solid. b. Keseimbangan. Berjalan dengan menggunakan bakiak (sepasang alas kaki panjang) memerlukan keseimbangan dalam melangkah kaki dan ayunan tangan serta keseimbangan tubuh. c. Ketangkasan. Berjalan dengan menggunakan bakiak (sepasang alas kaki panjang) memerlukan ketangkasan melakukan start, berjalan cepat, mengikuti aturan-aturan bermain sampai garis finish.” Permainan kooperatif bakiak raksasa merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok yang terdiri dari 4 orang dalam satu kelompok yang berjalan menggunakan alas kaki panjang sehingga diperlukan kelenturan, keseimbangan dan ketangkasan. Berjalan kaki menggunakan bakiak merupakan latihan pada aspek keseimbangan tubuh agar posisi tubuh tetap dalam kondisi yang kuat dan terkoordinasi. Aspek lainnya yang juga diperlukan ketika berjalan kaki menggunakan bakiak adalah kelenturan anggota tubuh serta ketangkasan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipilih untuk meneliti tentang peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan kooperatif bakiak raksasa pada anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri Terpadu Singkawang yaitu penelitian deskriptif dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas menurut Wiriaatmadja, Rochiati (2007: 11) adalah: “Penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansif, dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.” Mengacu pendapat di atas bahwa penelitian tindakan kelas adalah bentuk kegiatan meneliti tindakan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk perbaikan. Lokasi penelitian ini di TK Negeri Terpadu Singkawang. Subjek penelitian ini adalah 20 anak usia 5-6 tahun. Sedangkan sumber data adalah teman sejawat.

Prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah kegiatan-kegiatan yang berbentuk siklus yang mengacu pada model yang dikemukakan beberapa ahli. Menurut Suharsimi Arikunto (2009:16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu : 1) perencanaan (planning), 2) pelaksanaan (acting), 3) pengamatan (observing), dan 4) refleksi (reflecting). Di dalam alur kegiatannya, tahap pelaksanaan dan pengamatan dilakukan dalam waktu yang sama.

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan, teknik komunikasi langsung dan dokumentasi. Hadi (2004:136) mengatakan bahwa, “observasi non partisipan adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki”. Moleong (2011:186) menyatakan bahwa “wawancara merupakan ercakapan yang mengajukan pertanyaan dengan yang diwawancarai”. Moelong (2011:216) dokumentasi adalah “setiap bahan tertulis ataupun film”.

Alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar observasi untuk guru dan anak yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik.

Dalam memperoleh data untuk mengetahui perkembangan motorik dasar anak beberapa indikator tindakan diberikan

1. Belum berkembang (BB) jika anak tidak bisa bermain bakiak raksasa dengan lentur seimbang dan tangkas
2. Mulai berkembang (MB) jika anak mulai dapat bermain bakiak raksasa dengan lentur dan seimbang.
3. Berkembang sesuai harapan (BSH) jika anak dapat bermain bakiak raksasa dengan lentur seimbang dan tangkas.
4. Berkembang sangat baik (BSB) Jika anak dapat bermain dengan lentur seimbang dan tangkas serta dapat bekerja sama dengan berkomunikasi dengan teman.

Dalam memperoleh data untuk mengetahui kemampuan guru dalam membaut RPPH dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada indikator tindakan diberikan :

1. Belum Berkembang (BB) jika kemampuan guru berada pada skala 0,00%-49,99%.
2. Mulai Berkembang (MB) Jika kemampuan guru berada pada skala 50%-69,99%.
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) jika kemampuan guru berada pada skala 70%-79,99%.
4. Berkembang Sangat Baik (BSB) Jika kemampuan guru berada pada skala 80%-100%.

Analisis persentase menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:236) yaitu sebagai berikut :

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

X%	= Persentase yang dicapai	Baik (B)	= 70-100%
n	= Jumlah Anak	Cukup Baik (CB)	= 60-69%
N	= Jumlah Seluruh Anak	Kurang Baik (KB)	= 0-59%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Siklus I

Pertemuan 1

Tabel 1
Rekap Nilai Kemampuan Motorik Kasar Anak

Pertemuan	Kriteria	Kelenturan		Keseimbangan		Kelenturan	
		Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
Pertama	BB	14	70%	7	35%	12	60%
	MB	6	30%	13	65%	8	40%
	BSH	0	0%	0	0%	0	0%
	BSB	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah		20	100%	20	100%	20	100%

Sumber : Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pada aspek kelenturan terdapat 70% kategori belum berkembang (BB), 30% kategori mulai berkembang (MB) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) maupun berkembang sangat baik (BSB)
- 2) Pada aspek keseimbangan terdapat 35% kategori belum berkembang (BB), 65% kategori mulai berkembang sesuai harapan (BSH) maupun berkembang sangat baik (BSB)
- 3) Pada aspek ketangkasan terdapat 60% kategori belum berkembang (BB), 40% kategori mulai berkembang (MB) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) maupun berkembang sangat baik (BSB) .

Siklus I

Pertemuan 2

Tabel 2
Rekap Nilai Kemampuan Motorik Kasar Anak

Pertemuan	Kriteria	Kelenturan		Keseimbangan		Kelenturan	
		Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
Pertama	BB	0	0%	0	0%	3	15%
	MB	15	75%	16	80%	14	60%
	BSH	5	25%	4	20%	3	15%
	BSB	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah		20	100%	20	100%	20	100%

Sumber : Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pada aspek kelenturan terdapat 75% kategori mulai berkembang (MB), 25% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
- 2) Pada aspek keseimbangan terdapat 80% kategori mulai berkembang (MB), 20% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
- 3) Pada aspek ketangkasan terdapat 15% kategori belum berkembang (BB), 60% kategori mulai berkembang (MB), 15% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).

2. Siklus II
Pertemuan 1

Tabel 3
Rekap Nilai Kemampuan Motorik Kasar Anak

Pertemuan	Kriteria	Kelenturan		Keseimbangan		Kelenturan	
		Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
Pertama	BB	0	0%	0	0%	0	0%
	MB	6	30%	6	30%	9	45%
	BSH	10	50%	13	65%	11	55%
	BSB	4	20%	1	5%	0	0%
Jumlah		20	100%	20	100%	20	100%

Sumber : Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pada aspek kelenturan terdapat 30% kategori mulai berkembang (MB), 50% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 20% mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
- 2) Pada aspek keseimbangan terdapat 30% kategori mulai berkembang (MB), 65% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5% mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
- 3) Pada aspek ketangkasan terdapat 45% kategori mulai berkembang (MB), 55% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).

Siklus II
Pertemuan 2

Tabel 4
Rekap Nilai Kemampuan Motorik Kasar Anak

Pertemuan	Kriteria	Kelenturan		Keseimbangan		Kelenturan	
		Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
Pertama	BB	0	0%	0	0%	0	0%
	MB	0	0%	0	0%	3	15%
	BSH	9	45%	13	65%	14	60%
	BSB	11	55%	7	35%	13	15%
Jumlah		20	100%	20	100%	20	100%

Sumber : Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pada aspek kelenturan terdapat 45% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 55% mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
- 2) Pada aspek keseimbangan terdapat 65% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 35% mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
- 3) Pada aspek ketangkasan terdapat 15% kategori mulai berkembang (MB), 60% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 15% mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).

Hasil kesepakatan bersama dengan teman sejawat bahwa pelaksanaan tindakan kelas hanya pada siklus II pertemuan 2.

1. Perencanaan

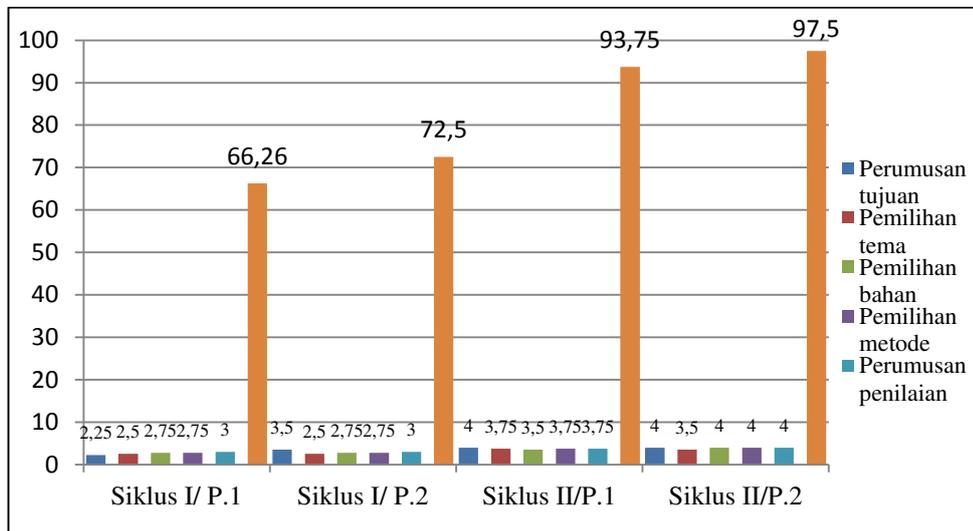
Tabel 5
Kemampuan Guru Merencanakan Pembelajaran
Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Siklus I		Siklus II	
		Pert I Skor	Pert II Skor	Pert I Skor	Pert II Skor
1	Merumuskan tujuan pembelajaran	2,25	3,5	4	4
2	Pemilihan tema	2,5	2,5	3,75	3,5
3	Pemilihan bahan bermain	2,75	2,75	3,5	
4	Pemilihan metode pembelajaran	2,75	2,75	3,75	4
5	Perumusan penilaian hasil belajar	3	3	3,75	4
	Jumlah	66,26	72,5	93,75	97,5

Sumber : Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 5 maka perencanaan pembelajaran permainan kooperatif bakiak raksasa dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK negeri 1 singkawang dilaksanakan dengan maksimal, dibuktikan dengan perolehan nilai sebagai berikut : perencanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 mendapat nilai 66,26 kategori cukup baik, siklus I pertemuan 2 mendapat nilai 72,5 kategori baik, siklus II pertemuan 1 mendapat nilai 93,75 kategori sangat baik dan siklus II pertemuan 2 dengan nilai 97,5 kategori sangat baik.

Grafik 1
Kemampuan Merencanakan Pembelajaran
Siklus I dan Siklus II



Grafik 1 di atas dapat dijelaskan, bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan kooperatif bakiak raksasa.

2. Pelaksanaan

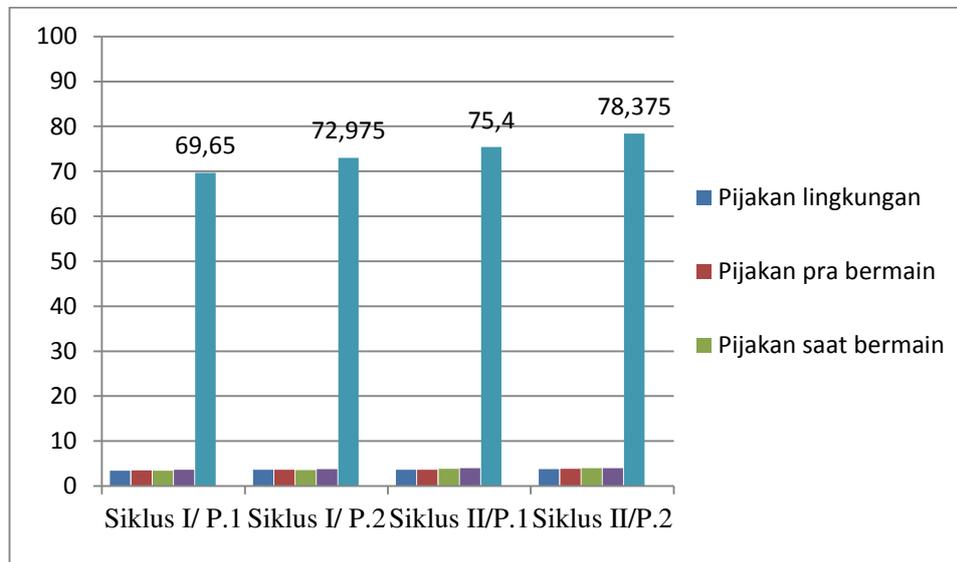
Tabel 6
Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran
Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Siklus I		Siklus II	
		Pert I Skor	Pert II Skor	Pert I Skor	Pert II Skor
1	Pijakan lingkungan	3,4	3,6	3,6	3,8
2	Pijakan sebelum bermain	3,5	3,625	3,625	3,875
3	Pijakan saat main	3,43	3,57	3,86	4
4	Pijakan setelah bermain	3,6	3,8	4	4
	Jumlah	69,65	72,975	75,4	78,375

Sumber : Data Olahan Tahun 2015

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 6 maka pelaksanaan pembelajaran permainan kooperatif bakiak raksasa dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK negeri 1 singkawang dilaksanakan dengan maksimal, dibuktikan dengan perolehan nilai sebagai berikut: pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 mendapat nilai 69,65 kategori cukup baik, siklus I pertemuan 2 mendapat nilai 72,975 kategori baik, siklus II pertemuan 1 mendapat nilai 75,4 kategori baik dan siklus II pertemuan 2 dengan nilai 78,375 kategori baik.

Grafik 2
Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran
Siklus I dan Siklus II



Grafik 1 di atas dapat dijelaskan, bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan kooperatif bakiak raksasa.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas anak didik pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II dapat diperoleh nilai kemampuan motorik kasar anak yang direkap dalam tabel berikut :

Tabel 7
Rekap Nilai Kemampuan Motorik Anak
Siklus I dan Siklus II

Siklus/Pertemuan	Kriteria	Kelenturan		Keseimbangan		Ketangkasan	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
Siklus I/P1	BB	14	70	7	35	12	60
	MB	6	30	13	65	8	40
	BSH	0	0	0	0	0	0
	BSB	0	0	0	0	0	0
Siklus I/P2	BB	15	75	16	80	3	15
	MB	5	25	4	20	14	60
	BSH	0	0	0	0	3	15
	BSB	0	0	0	0	0	0
Siklus II/P1	BB	0	0	0	0	0	0
	MB	6	30	6	30	9	45
	BSH	10	50	13	65	11	55
	BSB	4	20	1	5	0	0
Siklus II/P2	BB	0	0	0	0	0	0
	MB	0	0	0	0	3	15
	BSH	9	45	13	65	14	60
	BSB	11	55	7	35	3	15

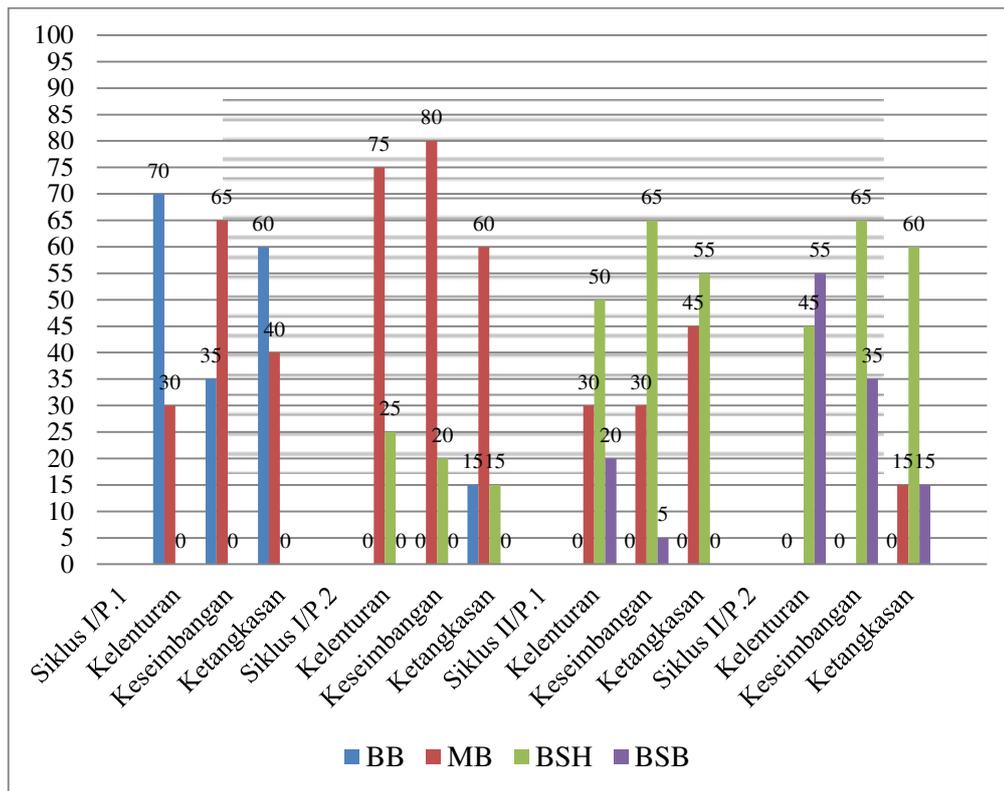
Dari hasil pengamatan dapat diketahui kemampuan motorik kasar dari 20 anak pada setiap siklus sebagai berikut :

- 1) Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai :
 - a) Kelenturan terdapat 70% kategori belum berkembang (BB), 30% kategori mulai berkembang sesuai harapan (BSH) maupun berkembang sangat baik (BSB).
 - b) KESEIMBANGAN TERDAPAT 35% kategori belum berkembang (BB), 65% kategori mulai berkembang (MB) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) maupun berkembang sangat baik (BSB)
 - c) Ketangkasan terdapat 60% kategori belum berkembang (BB), 40% kategori mulai berkembang (MB) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) maupun berkembang sangat baik (BSB).
- 2) Pada siklus 1 pertemuan 2 diperoleh nilai :
 - a) Kelenturan terdapat 75% kategori mulai berkembang (MB), 25% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
 - b) Keseimbangan terdapat 80% kategori mulai berkembang (MB) , 20% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB)
 - c) Ketangkasan Terdapat 15% kategori belum berkembang (BB), 60% kategori mulai berkembang (MB), 15% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
- 3) Pada siklus II pertemuan I diperoleh nilai :
 - a) Kelenturan terdapat 30% kategori mulai berkembang (MB), 50% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 20% mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
 - b) Keseimbangan terdapat 30% kategori mulai berkembang (MB), 65% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5% mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
 - c) Kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan belum ada yang mampu mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
- 4) Pada siklus II pertemuan 2 diperoleh nilai :
 - a) Kelenturan terdapat 45% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 55% mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).
 - b) Keseimbangan terdapat 15% kategori mulai berkembang (MB), 60% kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 15% mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Hasil kesepakatan bersama dengan teman sejawat bahwa pelaksanaan tindakan kelas hanya pada siklus II pertemuan 2.

Berdasarkan data yang dijelaskan di atas maka nilai kemampuan motorik kasar anak pada siklus II pertemuan 2 ternyata mengalami peningkatan yang signifikan, dibuktikan dengan nilai kelenturan dari 20 anak mencapai 45% berkembang sesuai harapan, 55% berkembang sangat baik, keseimbangan

mencapai 65% berkembang sesuai harapan dan 35% berkembang sangat baik. Dengan demikian, rumusan hipotesis yang berbunyi: “jika permainan kooperatif bakiak raksasa dapat dilaksanakan dengan baik, maka kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri Terpadu Singkawang mengalami peningkatan, diterima kebenarannya.”

Grafik 3
Kemampuan Motorik kasar Anak Siklus I dan II



Grafik diatas dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan motorik kasar Anak melalui permainan kooperatif bakiak raksasa pada anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Terpadu Singkawang.

Pembahasan

1. Perencanaan Pembelajaran Melalui Permainan Kooperatif Bakiak Raksasa untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Perencanaan pembelajaran telah direncanakan oleh guru dengan baik sekali, ini berarti guru telah memiliki kemampuan merencanakan pembelajaran sebagai salah satu aspek kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru profesional. Guru profesional adalah guru yang memiliki kemampuan khusus di bidangnya dapat mengasai berbagai metode atau teknik didalam kegiatan belajar mengajar serta dapat menguasai landasan-landasan kependidikan dengan maksimal. Untuk membuat perencanaan pembelajaran yang baik dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang ideal,

setiap guru harus mengetahui unsur-unsur perencanaan pembelajaran yang baik.

Menurut majid (2005:94), unsur-unsur perencanaan pembelajaran tersebut adalah “mengidentifikasi kebutuhan siswa, tujuan yang hendak dicapai, berbagai strategi dan skenario yang relevan digunakan untuk mencapai tujuan, dan kriteria evaluasi”. Mulyasa (2004:80), mengemukakan “perkembangan persiapan mengajar dijadikan bahan kajian”. Dalam hal ini peran guru bukan hanya sebagai transformator, tetapi harus berperan sebagai motivator yang dapat membangkitkan gairah belajar, serta mendorong siswa untuk belajar dengan menggunakan berbagai variasi media, dan sumber belajar yang sesuai serta menunjang pembentukan kompetensi. Berkenaan dengan hal tersebut.

Mulyasa (2004:80), mengemukakan beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam mengembangkan persiapan mengajar, yaitu :

- a. Rumusan kompetensi dalam persiapan mengajar harus jelas. Semakin konkret kompetensi, semakin mudah diamati dan semakin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
- b. Persiapan mengajar harus sederhana dan fleksibel serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik.
- c. Kegiatan-kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam persiapan mengajar harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan.
- d. Persiapan mengajar yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya.
- e. Harus ada koordinasi antara komponen pelaksana program sekolah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara tim (team teaching) atau moving class.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa unsur-unsur yang amat penting masuk dalam rencana pengajaran adalah : 1) apa yang akan diajarkan, pertanyaan ini menyangkut berbagai kompetensi yang harus dicapai, indikator-indikatornya, serta materi bahan ajar yang akan disampaikan untuk mencapai kompetensi tersebut; 2) bagaimana mengajarkannya, pertanyaan ini berkenaan dengan berbagai strategi yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran, termasuk pengembangan berbagai aktivitas opsional bagi siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya; 3) bagaimana mengevaluasi hasil belajarnya, pertanyaan ini harus dijawab dengan merancang jenis evaluasi untuk mengukur daya serap siswa terhadap materi yang mereka pelajari pada sesi tersebut

Dengan demikian, kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran yang dijadikan kajian dalam penelitian ini meliputi indikator, 1) merumuskan tujuan pengajaran, 2) memilih dan mengembangkan bahan pengajaran, 3) merencanakan kegiatan belajar mengajar, termasuk didalamnya merencanakan pendekatan dan metode pengajaran, langkah-langkah kegiatan belajar mengajar, alat dan sumber belajar serta 4) merencanakan penilaian.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Permainan Bakiak Raksasa untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar

Pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran bermain Bakiak raksasa untuk meningkatkan kemampuan Motorik kasar, telah dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik. Ini berarti guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan sangat baik sesuai dengan aspek kemampuan yang dipersyaratkan seorang guru yang profesional. Mengingat tugas guru yang begitu kompleks maka diperlukan suatu persyaratan khusus untuk menjadi guru yang profesional. Syarat profesional menurut Moh. Ali (2005:15) adalah sebagai berikut :

- a. Menuntut adanya keterampilan yang berdasarkan konsep dan teori ilmu pengetahuan yang mendalam.
- b. Menekankan pada suatu keahlian dalam bidang tertentu sesuai dengan bidang profesinya.
- c. Menuntut adanya tingkat pendidikan keguruan yang memadai.
- d. Adanya kepekaan terhadap dampak kemasyarakatan dari pekerjaan yang dilaksanakan.
- e. Memungkinkan perkembangan sejalan dengan dinamika kehidupan.

Guru hendaknya membimbing, mengarahkan aktivitas belajar anak didik, agar anak didik dapat tumbuh dan berkembang secara baik, yang bukan saja pada aspek pengetahuan akan tetapi meliputi sikap dan keterampilannya. Pembelajaran atau proses belajar mengajar adalah proses yang diatur dengan tahapan-tahapan tertentu, agar pelaksanaannya mencapai hasil yang diharapkan.

Kendala-kendala yang dihadapi pada siklus 1 antara lain :

- a. Beberapa terlihat tidak menghiraukan penjelasan guru tentang cara bermain bakiak raksasa sehingga beberapa anak terlihat kebingungan saat melakukan permainan.
- b. Metode yang digunakan guru dan alat main yang masih asing bagi anak.
- c. Beberapa anak terlihat mudah bosan saat melakukan permainan karena merasa kesulitan.

Pada proses pembelajaran siklus 2 mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan ketertarikan anak melakukan permainan sehingga mencapai peningkatan yang maksimal.

3. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak permainan kooperatif bakiak raksasa

Siklus 1 pertemuan 1 dan 2 anak masih belum mengalami peningkatan secara maksimal ini terlihat dari jumlah anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) baru 15% dan belum ada yang berkembang sangat baik (BSB) yang melebihi indikator pada aspek pengamatan. Namun siklus 2 pertemuan 1 dan 2 sudah terjadi peningkatan yakni berkembang sesuai harapan (BSH) 60% dan berkembang sangat baik (BSB) 15% peningkatan ini terjadi karena guru mengulang-ngulang permainan dengan 4 bentuk variasi dalam kegiatan yaitu :

Pertama anak bermaian bakiak dengan memegang bahu teman yang ada didepan, kedua anak memegang pinggang yang ada didepan, tahap ketiga anak berjalan dengan memegang dengan dua buah tongkat yang terbuat dari bambu kemudian tahap keempat anak berjalan dengan memegang dua buah tali yang terikat pada sandal bakiak raksasa.

Pada anak yang dapat melakukan permainan dengan baik guru memberikan penguatan dengan memuji atau memberi hadiah pemberian penguatan kepada anak sangat penting untuk membantu anak mengekspresikan kreativitasnya. Menurutnya penguatan juga merupakan kebutuhan dasar untuk anak memulai aktivitas kreatifnya dan sebagai penguatan bagi mereka untuk dapat berkreasi terus menerus. Keinginan untuk terus menerus berusaha sampai berhasil dibutuhkan setiap anak dalam proses pembelajaran agar lebih efektif. Namun jika intervensi terus menerus diberikan guru pada anak maka anak tidak akan berusaha untuk melakukannya lagi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian ini secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan kooperatif bakiak raksasa pada anak usia 5 - 6 tahun di TK Negeri Terpadu Singkawang. Hasil penelitian pada ketiga aspek pengamatan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran permainan kooperatif bakiak raksasa dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5 - 6 tahun di TK Negeri Terpadu Singkawang dilaksanakan dengan langkah-langkah yang mencakup: penyusunan RPPH, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan tema, pemilihan media, pemilihan metode yang disertai dengan penyusunan rancangan pembelajaran serta penyusunan instrumen penilaian. Hasil penilaian teman sejawat pada perencanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1 sebesar 66,26 kategori *cukup baik*; siklus I pertemuan 2 mendapat nilai 72,5 kategori *baik*, siklus II pertemuan 1 mendapat nilai 93,75 kategori *sangat baik* dan siklus II pertemuan 2 mendapat nilai 97,5 kategori *sangat baik*.
2. Pelaksanaan pembelajaran permainan kooperatif bakiak raksasa dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5 - 6 tahun di TK Negeri Terpadu Singkawang dilaksanakan dengan langkah-langkah kegiatan dalam tahap pijakan lingkungan, pijakan pra bermain, pijakan saat bermain dan pijakan setelah bermain. Hasil pengamatan teman sejawat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus antara lain: pada siklus I pertemuan 1 diberikan nilai 69,65 kategori *cukup* dan pertemuan 2 diberikan nilai 72,975 kategori *baik*, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 diberikan nilai 75,4 kategori *baik* dan pertemuan 2 diberikan nilai 78,375 kategori *baik*.
3. Terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan kooperatif bakiak raksasa di TK Negeri Terpadu Singkawang, dibuktikan dengan hasil pengukuran dari 20 anak pada siklus I pertemuan 1

sbb: kelenturan mencapai 70% *belum berkembang* dan 30 % *mulai berkembang*, b) keseimbangan mencapai 35% *belum berkembang* dan 65% *mulai berkembang*, c) ketangkasan mencapai 60% *belum berkembang* dan 40 % *mulai berkembang*. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 2 sbb: a) kelenturan mencapai 45% *berkembang sesuai harapan* dan 55% *berkembang sangat baik*, b) keseimbangan 65 % *berkembang sesuai harapan* dan 35% *berkembang sangat baik*, c) ketangkasan 15% *mulai berkembang*, 60% *berkembang sesuai harapan* dan 15% *berkembang sangat baik*.

Saran

1. Peran guru sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan gerakan motorik kasar anak melalui berbagai permainan, oleh karena itu diharapkan guru mampu menciptakan berbagai bentuk permainan yang dimodifikasi sehingga menarik minat anak untuk mengikutinya.
2. Perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dalam proses pembelajaran perlu terus dilakukan perbaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Ruswan, (2008), **Pengaruh Permainan kecil Menggunakan Alat dan Tempat Alat terhadap kemampuan Gerak dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar**.2011/04/15
- Arikunto, 2010, **Penelitian tindakan kelas**,jakarta : Rineka Cipta
- Hadi, Sutrisno 2014, **Metode Penelitian Riset**, jakarta : Rineka Cipta
- John W Santrok, (2002). **Life-Span Development Perkembangan masa Hidup (Edisi Kelima, jilid 1)**. (terjemahan). Jakarta : Erlangga
- Joan Freeman dan Utami munandar. (2001). **Cerdas dan Cemerlang**, (Terjemahan). Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Majid. 2005. **Perencanaan Pembelajaran**, Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, 1993, **Perencanaan pembelajaran**. Bandung : Angkasa
- Moeleong, 2011. **Metode Penelitian Kualitatif**. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik, (2001). **Kurikulum dan Pembelajaran**. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Samsudin (2008). **Pembelajaran motorik di Taman kanak-kanak**, Jakarta : Prenada Media Group.