

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN ENKLEK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Darmayeti, Busri Endang dan Halida
Prodi PG. PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
email : darmayetipaodatiga@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini berjudul Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi I Setda Provinsi Kalimantan Barat. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan hasil peningkatan motorik kasar anak setelah melakukan permainan engklek. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian diperoleh melalui observasi yang dilakukan dengan 2 siklus dimana masing-masing siklus terdapat 5 kali pertemuan. Hasil observasi perencanaan mencapai 80%, observasi pelaksanaan 85,31% dan observasi peningkatan kemampuan motorik kasar mencapai 90%. Jadi dapat disimpulkan bahwa motorik kasar anak meningkat setelah melakukan permainan engklek.

Kata kunci: Peningkatan kemampuan, Motorik Kasar, Permainan Engklek Usia 5-6 Tahun.

Abstract : The Study is titled the increased ability of motoric hard skills through game hopscotch in children aged 5 to 6 years in kindergarten Pertiwi I Setda Provinsi Kalimantan Barat. The purpose of this study to describe how the planning and implementation of children's motoric hard skills improved results after doing hopscotch game. The method used is descriptive method. This research uses the classroom action research (PTK). The research results were obtained through observation made with 2 siklus wherein each siklus there are 5 sessions. The planning observation can reach 80%, implementation observation 85,31% and increasing observation motoric hard skills reaches 90%. So it can be concluded that increasing a child's motoric hard skills after doing hopscotch game.

Keywords : The increased ability, Motoric hard skills, hopscotch game ages 5 to 6 years.

Anak usia 5-6 tahun adalah merupakan sosok individu yang sedang dalam proses perkembangan. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan anak usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan

dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I ayat 14). Anak TK mengalami pertumbuhan, terutama pertumbuhan jasmani yang sangat pesat. Untuk mengoptimalkan hasil belajar peningkatan kemampuan motorik kasar seperti melompat, meloncat, berlari, melempar dan melakukan permainan-permainan mestinya diperlukan pendekatan bermain sambil belajar seraya belajar sambil bermain. Salah satu permainan yang dapat melatih peningkatan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan engklek. Mengutip pernyataan Mayesty dalam Yuliani Nurani Sujiono (2012:1440, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Dalam kegiatan pembelajaran peran guru lebih dominan sehingga pembelajaran kurang bermakna oleh karena itu diperlukanlah suatu kegiatan pembelajaran yang dapat untuk peningkatan motorik kasar yang dilakukan melalui permainan engklek pada anak usia 5-6 tahun.

Adapun rumusan masalah, (1) bagaimanakah perencanaan permainan engklek terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi I Setda Prov.Kalbar? (2) bagaimanakah pelaksanaan permainan engklek untuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi I Setda Prov.Kalbar? (3) bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi I Setda Prov.Kalbar setelah melakukan permainan engklek?

Tujuan dari penelitian ini, (1) untuk mendeskripsikan perencanaan permainan engklek pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi I Setda Prov.Kalbar, (2) untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan engklek pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi I Setda Prov.Kalbar, (3) untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi I setelah melakukan permainan engklek.

Manfaat penelitian, (1) bagi lembaga, untuk membantu lembaga dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar di TK Pertiwi I Setda Prov.Kalbar, (2) bagi anak, untuk memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran, menambah wawasan anak mengenal permainan tradisional, (3) bagi guru, dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas, membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Definisi operasional, (a) permainan adalah, bentuk dari bermain yang memiliki karakteristik tertentu, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara spontan karena disenangi, bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang diperlukan agar anak dapat berkembang secara wajar. (b) permainan engklek adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan cara melompat-lompat pada bidang datar, lalu di buat kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki ke kotak berikutnya, (c) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar tubuhnya atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Bredenkamp dan Regrant (1997) dalam Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan (2012:3) menyimpulkan bahwa anak akan belajar dengan baik dan bermakna bila anak merasa nyaman secara psikologis serta kebutuhan fisiknya terpenuhi, anak akan mengkonstruksi pengetahuannya, anak belajar melalui

interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak lainnya untuk eksplorasi, pencarian, penggunaan, belajar melalui bermain dan unsur perbedaan anak tidak diperhatikan. Gerakan motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras (Suyadi,2010). Adapun profil perkembangan dan pertumbuhan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut K.Eliseen Allen dan Lynn R.Marotz (2010:149-150) yaitu (a) melompat dengan satu kaki (b) melompat atau maju 10 kali berturut-turut tanpa terjatuh (c) berdiri dengan satu kaki dengan baik selama 10 detik (d) mengembangkan dominasi tangan (kanan atau kiri) pada hampir setiap kegiatan.

Kemampuan gerak adalah suatu kemampuan seseorang dalam menampilkan keterampilan gerak yang lebih luas (Sukadiyanto,1997). Kemampuan motorik kasar adalah kapasitas seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relative melekat setelah masa kanak-kanak (Lutan Rusli,1988). Ada 3 jenis kemampuan gerakan dalam motorik kasar, (a) gerak lokomotor adalah kemampuan gerak untuk memindahkan tubuh, (b) gerak nonlokomotor adalah gerakan tidak berpindah tempat dimana sebagian tubuh saja yang bergerak (c) gerak manipulatif adalah aktivitas yang dilakukan tubuh dengan alat bantu (Sujiono 2005:12.3-12.5). Unsur-unsur kemampuan motorik kasar,(a) kekuatan, (b) koordinasi, (c) kecepatan, (d) keseimbangan, (e) kelincahan (Muthohir dan Gusril,2004).

Teori *surplus energy* diajukan oleh Friedri Schiier dan Herbert Spencer dalam Diana Mutiah (2012:94) mengatakan bahwa mengapa ada perilaku bermain, karena ada surplus energi, bermain dipandang sebagai penutup atau klep keselamatan mesin uap, energi atau tenaga yang berlebihan pada seseorang perlu dibuang atau dilepaskan melalui bermain. Dworestsky (1990:359) dalam Moeslichatoen (2004:24), bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri, melalui bermain anak akan memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Bermain merupakan kegiatan yang memberi kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Ada 6 karakteristik menurut Jeffree, Mc Conkey dan Hewson (1984) dalam Yuliani Nurani Sujiono (2004:146): (a) bermain muncul dari dalam diri anak, (b) bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, (c) bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, (d) bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil, (e) bermain harus didominasi oleh pemain, (f) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Cara bermain engklek (Keen Achroni,2012:52) sebagai berikut: (1) pemain melemparkan gacuk ke dalam petak, gacuk tidak boleh melebihi garis kotak atau petak yang ada, (2) pemain melompat-lompat dari satu petak ke petak lainnya menggunakan satu kaki yang sama, (3) kotak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak oleh setiap pemain (4) pemain yang telah menyelesaikan satu putaran , lalu melempar gancuk dengan cara membelakangi bidang permainan, jika gacuk jatuh tepat pada salah satu petak, petak tersebut menjadi milik pemain itu, pemilik itu boleh menginjak petak tersebut dengan 2 kaki, sementara pemain lain tidak boleh.

Bentuk-bentuk permainan engklek (Iswinarti,2007) ada 11, (a) bentuk kupingan, (b) bentuk gunung-gunungan, (c) bentuk palang merah, (d) bentuk sorok, (e) bentuk sorok (variasi lain), (f) bentuk bullet paying, (g) bentuk orang-orangan, (h) bentuk pa'a, (i) bentuk baling-baling, (j) bentuk tv, (k) bentuk menara. Manfaat permainan engklek (Keen Achroni,2012:53), (1) memberi kegembiraan pada anak, (2) menyehatkan fisik anak, (3) melatih motorik kasar anak karena permainan ini dimainkan dengan cara menggunakan satu kaki, (4) melatih keterampilan tangan anak, (e) mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan, (f) mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak, (g) mengembangkan kecerdasan logika.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Mukhtar (2013,10) metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu. Bentuk penelitian yang digunakan Adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Nono Supriyanto (2005:12) mengutip Kemmis (1983) bahwa penelitian adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri dalam suatu situasi problematika yang dilakukan seseorang dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) dengan maksud memperbaiki diri dari : (1) praktek sosial atau pendidikan mereka sendiri, (2) pemahaman mereka terhadap praktek tersebut, (3) situasi di mana praktek tersebut dilaksanakan.

Adapun prosedur pelaksanaan PTK bersumber dari Jamal Ma,mur Asmani (2011:74) secara rinci prosedur PTK yaitu, (a) perencanaan tindakan (b) pelaksanaan tindakan, (c) pengamatan, (d) refleksi. Lokasi penelitian dilakukan di TK Pertiwi I Setda Prov.Kalbar, setting penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, di mana 1 siklus terdapat 5 kali pertemuan yang dilakukan pada semester I dengan tema binatang dan tanaman. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang terdapat di kelompok B1, yang terdiri dari 20 anak, 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Prosedur penelitian, (a) perencanaan tindakan, adapun hal-hal yang akan direncanakan yaitu; (1) menyusun RKH yang sesuai dengan perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, (2) membuat langkah-langkah dalam pembelajaran berdasarkan RKH, (3) menyiapkan rencana pembelajaran meliputi, alat evaluasi, proses hasil kerja dan bahan yang akan digunakan, (4) membuat dokumentasi, (b) pelaksanaan tindakan, adapun tahap pelaksanaan ini mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang sudah di buat dalam RKH, adapun kegiatan antara lain: (1) guru menjelaskan tentang kegiatan motorik kasar yaitu permainan engklek, (2) guru menjelaskan pengertian permainan engklek, (3) guru mempraktekkan cara bermain engklek, (4) guru membagi anak menjadi 4 kelompok, (5) anak bermain engklek secara berkelompok, (6) guru evaluasi tentang kegiatan hari ini. (c) pengamatan (observasi), hal-hal yang dilakukan (1) mengamati kendala yang dihadapi saat kegiatan pembelajaran, (2) mencatat kendala-kendala, (3) memeriksa kegiatan akhir. (d) refleksi, hal-hal yang dilakukan, (1) menerangkan hasil observasi, (2) menganalisa hasil kegiatan anak, (3) mencatat keberhasilan atau kegagalan untuk diperbaiki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan, (a) wawancara, dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individu antar peneliti dengan observer (Sukmadinata,2011:216). (b) observasi, suatu teknik yang dilakukan dengan cara pengamatan secara teliti dan sistematis (Suharsimi Arikunto,2006:28), (c) dokumentasi yaitu instrument untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian yang telah lalu (Mulyasa,2009:69). Alat pengumpulan data terdiri dari, (a) pedoman wawancara, (b) lembar observasi, (c) dokumentasi.

Teknik analisis data menurut Miles matthew B dan Huberman A.Michael (1990) dalam Mukhtar (2013:136) yaitu, (a) pengumpul data yang digunakan, wawancara, observasi dan dokumentasi, (b) reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transmormasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. (c) penyajian data dalam hal ini adalah penyampaian faktor-faktor yang mempengaruhi motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan engklek di TK Pertiwi I Setda Prov.Kalbar. (d) analisis data menggunakan rumus statistik sederhana (Anas Sujiono,2011:43).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad \text{Keterangan, } f = \text{frekwensi yang sedang dicari prosentasenya}$$

N = jumlah frekwensi
P = angka prosentasi

Untuk melihat penelitian ini berhasil jika,hasil perencanaan, pelaksanaan dan peningkatan motorik kasar anak mencapai 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi I Setda Prov.Kalbar pada anak usia 5-6 tahun yang terdapat di kelompok B1, penelitian ini di mulai pada tanggal 19 Nopember sampai dengan 14 Desember 2013, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan engklek.

Hasil Observasi, Wawancara dan Dokumentasi terhadap Permainan Engklek yang meliputi Perencanaan, Pelaksanaan dan Observasi pada aspek Motorik Kasar

(1) Perencanaan meliputi, menyusun RKH, menentukan tema, bahan main yang sesuai dengan anak usia pembelajaran motorik kasar yang sesuai dengan anak usia 5-6 tahun, metode yang akan digunakan dan membuat penilaian hasil belajar, hal ini dilaksanakan mulai dari siklus I dan siklus II pertemuan ke 1 sampai dengan pertemuan ke 5 secara berulang. (2) Pelaksanaan dengan langkah-langkah, (a) anak memberi salam kepada guru, menyimpan tas di kelas lalu bermain di halaman sampai menunggu bel masuk berbunyi, bel berbunyi masuk anak berbaris lalu masuk ke dalam kelas, membaca doa, bernyanyi lalu mengucapkan salam, adapun kegiatan awal, anak membentuk lingkaran, lalu guru menjelaskan kegiatan hari ini, anak-anak masuk kedalam kegiatan inti dan

melaksanakan kegiatan pembelajaran pada hari ini, setelah itu istirahat, bermain di halaman setelah itu masuk dan makan bersama, selesai makan lalu masuk kegiatan inti, evaluasi yaitu bertanya kepada anak tentang kegiatan pembelajaran hari ini, setelah itu pulang, sebelum pulang anak-anak bernyanyi, membaca doa dan memberi salam kepada guru lalu pulang. Semuanya pelaksanaan ini dilakukan berulang dari siklus I dan siklus II dari pertemuan ke 1 sampai ke 5. (3) observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I meliputi pengamatan pada unsur-unsur kemampuan motorik kasar yang terdapat pada permainan engklek yaitu kecepatan, kekuatan koordinasi, keseimbangan dan kelincahan, semua aspek tersebut diamati pada pertemuan ke 5 dalam permainan engklek bentuk tv yang dilakukan di pondopo TK, pada siklus II hal yang diamati sama, hanya berbeda pada pertemuan ke 5 yaitu permainan engkleknya bentuk orang-orangan yang dilakukan di halaman TK. Pada siklus I perencanaan mencapai 72,4%, pelaksanaan mencapai 77,37% dan observasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak mencapai Berkembang Sesuai harapan (BSH) 70%. Hasil dari siklus I belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai nilai yang diinginkan yaitu 80% maka dilakukanlah refleksi, lalu masuk pada siklus ke II. Adapun hasil dari observasi siklus ke II pada perencanaan mencapai 80%, pelaksanaan mencapai 85,31% dan observasi peningkatan motorik kasar anak mencapai (BSH) mencapai 90%, akhirnya penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada siklus ke II.

Hasil wawancara dengan teman sejawat di TK Pertiwi I Setda Provinsi Kalimantan Barat

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan teman sejawat yaitu ibu Sumarni, maka yang diperoleh adalah jawaban perencanaan yang saya lakukan sudah mencakup semua aspek perkembangan usia 5-6 tahun pada setiap RKH yang telah disusun, hanya saja cara saya masih ada yang kurang pada saat penerapan kepada anak-anak, sehingga mereka kurang fokus pada saat kegiatan pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan sudah sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun, yaitu anak bermain sesuai dengan caranya sendiri tanpa ada paksaan. Bahan main yang digunakan ada disekitar anak-anak. Tema yang dipilih sudah sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penilaian yang dibuat sudah mencakup semua unsur-unsur kemampuan motorik kasar. Permainan engklek banyak menghasilkan pesan yang membangun bagi anak-anak yaitu anak-anak mengenal salah satu permainan tradisional, permainan engklek mengajarkan anak untuk bekerja sama dalam satu kelompok. Kesulitan pada saat permainan engklek dilaksanakan disebabkan postur tubuh anak yang terlalu besar, hal ini membuat anak sulit untuk melompat. Pada saat bermain anak-anak terlihat senang dan mereka menikmati karena pada saat bermain anak-anak melakukan gerakan melompat-lompat, gerakan ini adalah hal yang sering anak-anak lakukan hampir setiap hari. Peningkatan yang terjadi tampak jelas setelah melakukan permainan engklek, anak jadi berani dan yang tadi tidak bias melompat dengan baik setelah dilakukan berulang-ulang anak tersebut biasa berhasil melakukan kegiatan tersebut. Kekurangan yang saya lihat pada perencanaan pemilihan teman ada yang tidak sesuai dengan kegiatan yang sedang diteliti, sedangkan pada

perencanaan, guru kurang menjelaskan gerakan permainan engklek yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari, untuk hal yang lainnya sudah baik.

Pembahasan

Selama pelaksanaan penelitian pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan engklek terjadi peningkatan kualitas. Berdasarkan pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran dan hasilnya setiap pertemuan mengalami peningkatan, baik siklus I maupun siklus II. Hal ini dikarenakan dalam setiap kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan engklek mengajak anak untuk lebih berperan aktif. Anak menemukan konsep sendiri tentang materi yang dipelajari dengan kegiatan eksplorasi atau pengamatan langsung. Kegiatan ini juga disesuaikan dengan lingkungan anak sehingga memudahkan anak untuk memahaminya. Pembelajaran yang dilakukan dengan berkelompok juga akan membuat anak mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga peningkatan pencapaian yang diinginkan akan maksimal.

Adapun perencanaan pembelajaran untuk peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan engklek dapat dilihat pada IPKG 1 yang meningkat dalam setiap siklusnya, adapun langkah-langkahnya, (a) menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) anak usia 5-6 tahun pada aspek fisik motorik, khususnya motorik kasar, (b) menentukan tema yang sesuai, (c) memilih bahan main yang sesuai dengan unsur-unsur kemampuan motorik kasar yang akan ditingkatkan (kecepatan, kekuatan, koordinasi, keseimbangan dan kelincahan), bahan main yang digunakan bermain engklek bentuk tv yaitu gacuk yang terbuat dari lipatan karton yang diikat dengan karet, permainan ini dilaksanakan di pondopo sedangkan bentuk engklek orang-orangan menggunakan gacuk dari pecahan genteng dan dilaksanakan di halaman TK. (d) metode yang digunakan metode bermain. Peningkatan perencanaan yang terjadi pada siklus I mencapai 72,4% pada siklus II meningkat menjadi 80%.

Pelaksanaan pembelajaran permainan engklek terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat bahwa aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran meningkat, adapun langkah-langkah yang dilakukan, (a) kesiapan tempat, alat dan bahan main untuk permainan engklek, (b) membuka kegiatan pembelajaran lalu menjelaskan kegiatan dalam permainan engklek, (c) melaksanakan kegiatan pembelajaran pada saat bermain engklek, (e) evaluasi pada saat kegiatan bermain telah berakhir, lalu ditarik kesimpulan. Kurang optimalnya pelaksanaan ini dikarenakan anak merasa takut salah dan malu untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Peningkatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I mencapai 77,37% pada siklus II meningkat menjadi 85,31%.

Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan engklek membuktikan teori surplus energy yang diajukan oleh Friedrich Schiiler dan Herbert Spencer dalam Diana Mutiah (2010:94) yang menyatakan bahwa mengapa ada perilaku bermain karena ada surplus energi. Bermain dipandang sebagai penutup atau klep keselamatan pada mesin uap, energi atau tenaga yang berlebih pada seseorang perlu dibuang atau dilepaskan melalui permainan, baik dalam bentuk kegiatan seperti berlari, berguling, melompat yang menjadi ciri khas pada anak-anak. Peningkatan motorik kasar pada hasil akhir siklus I mencapai

70% meningkat menjadi 90% pada siklus II, hal ini menyatakan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak dikategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berhasil.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Adapun kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada (1) Perencanaan Pembelajaran : (a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian harus sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) anak usia 5-6 tahun (b) Menentukan tema yang sesuai dengan dengan kegiatan pembelajaran pada saat penelitian dilaksanakan (c) Memilih bahan main yang sesuai dengan unsur-unsur kemampuan motorik kasar anak (d). Memilih metode yang akan dipergunakan adalah metode bermain. (2) Pelaksanaan Pembelajaran: (a) Kesiapan tempat, alat dan bahan main untuk permainan engklek (b) Membuka kegiatan pembelajaran dengan urutan lalu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan ketika bermain engklek (c) Melaksanakan kegiatan pembelajaran pada saat permainan engklek (d) Melakukan evaluasi pada saat kegiatan bermain telah berakhir, lalu di tarik kesimpulan. (3) Observasi Pelaksanaan Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar : (a) Melakukan pengamatan pada anak di setiap kegiatan pembelajaran sesuai dengan komponen yang sudah ditentukan (b) Melibatkan anak secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran (c) Memberikan reward kepada anak setelah mereka berhasil melakukan permainan engklek (d) Melalui permainan engklek, anak dapat meningkatkan unsur-unsur kemampuan motorik kasar, yaitu kecepatan, kekuatan, koordinasi, keseimbangan dan kelincahan.

Saran

(1) Dalam peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan engklek sebagai salah satu pilihan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. (2) Guru diharapkan lebih meningkatkan kreativitas dalam menyajikan kegiatan pembelajaran terutama kegiatan yang dilakukan melalui permainan. (3) Untuk meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak, sebaiknya guru menambah alat main yang dapat meningkatkan motorik kasar anak, baik alat main yang ada di luar maupun di dalam kelas. (4) Karena Penelitian Tindakan kelas (PTK) sangat bermanfaat, hendaknya guru melakukan PTK untuk meningkatkan proses dan hasil belajar yang lebih baik bagi guru dan anak juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. (5) Sebaiknya guru dan orang tua murid lebih sering berkomunikasi dan tatap muka untuk membicarakan perkembangan anak mereka.

DAFTAR RUJUKAN

Allen, K. Eileen dan Marotz, Lynn R. 2008. *Development profiles : Pre-Nrith Through Twelve*. Penerjemah Valentino. Jakarta : PT Indeks.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Asmani, Ma'mur Jamal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Laksana.
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta : Javalitera.
- Ismindari, 2005. *Identifikasi Permainan Tradisional Indonesia. Laporan Hasil Survey*. Malang : Fakultas Psikologi UMM.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT. Rosda Karya.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta : Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Rusli, Lutan. 1988. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta:Departemen P&K dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan
- Sukadiyanto. 1997. *Penentuan Tahap Kemampuan Motorik Anak Sekolah Dasar*. Yogyakarta.
- Sujiono, Bambang Dkk. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : UT.
- Suydi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta Pedagogia. Universitas Terbuka.
- Sujiono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, Nana Syaodah. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Toho Cholik Mutohir dan Gusril. 2004. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-anak*. Jakarta: Dirjen Olahraga, Depdiknas.
- Yamin Martinis dan Sanan Sabri Jamilah. 2012. *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).

Sisdiknas. 2003. *UU RI No. 20 Tahun 2013*. Dalam
www.unpad.id/wp_content/uploads/...../UU20-2003/sisdiknas.pdf. Diakses
tanggal 21 Maret 2013.