

UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA RA AL HUDA SAMOJA KELOMPOK B TAHUN AJARAN 2022/2023 KEC SUMEDANG SELATAN

Yani Mulyani¹ *, Triana Indrawati², Isma Risqi Hanifah³

¹ Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

² Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

³ Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail: yani.mulyani81@gmail.com¹

Abstrak

Aktivitas gerak motorik kasar anak yang biasa dilakukan di sekolah hanya pada senam terlalu sering sehingga membuat anak merasa malas bosan, dan ditambah dengan kondisi orang tua yang sering memanjakan anak dengan mainan seperti PS, Remot control dan mainan-mainan buatan pabrik lainnya yang menyebabkan motorik kasar anak kurang terlatih. Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana penggunaan permainan tradisional boy-boyan di kelas dapat meningkatkan keterampilan gerak motorik kasar anak hasil setelah pembelajaran melalui permainan tradisional boy-boyan itu d berikan Jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif artinya informasi atau data yang di peroleh di sajikan berupa angka. dekatan Penelitian ada 2 macamnya yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif informasi tau data yang di sajikan berupa pernyataan Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang dilakukan sebanyak tiga siklus, mengalami peningkatan yang sangat baik dan hasil tersebut merupakan target yang diharapkan peneliti. Hasil aktifitas siswa untuk aspek melempar bola pada siklus satu 18,8% untuk aspek menangkap bola 8,4% dan aspek melonvat,melompat dan berlari secara terkoordinasi 31,3 % pada siklus II aspek melempar bola 25,% untuk aspek menangkap bola 43,8% dan aspek melonvat,melompat dan berlari secara terkoordinasi 51,3 % sedangkan pada siklus III aspek melempar bola 58,3% untuk aspek menangkap bola 66,7% dan aspek melonvat,melompat dan berlari secara terkoordinasi 75 %. Dengan demikian pembelajaran gerak motorik kasar anak melalui permainan tradisional boy-boyan dapat meningkatkan hasil belajar anak dalam meningkatkan keterampilan gerak motorik kasar anak. Peningkatan pembelajaran gerak motorik kasar anak melalui permainan tradisional boy-boyan anak terbukti dari peningkatan tiap siklus. Bagi guru disarankan untuk memiliki kemauan, keuletan, kreatif dan punya keberanian untuk mengembangkan pembelajaran fisik motorik kasar anak agar anak merasa senang dan semangat dalam bermain. Selain itu dalam permainan tradisional boy-boyan selain menyenangkan banyak memiliki manfaat untuk kesehatan dan kehidupan sosial anak.

Kata Kunci: gerak motorik, kegiatan,boy-boyan

Abstract

The gross motor activity of children that is usually carried out at school is just gymnastics too often, which makes children feel lazy and bored, and this is coupled with the condition of parents who often pamper children with toys such as PS, remote controls and other factory-made toys which cause gross motor skills. untrained children. This research wants to find out how the use of traditional boy-boyan games in the classroom can improve children's gross motor skills as a result of learning through traditional boy-boyan games. This type of research is qualitative and quantitative, meaning that the information or data obtained is presented in the form of numbers. There are 2 types of research approaches, namely quantitative and qualitative approaches, information or data presented in the form of statements. Based on the results of implementing the actions carried out in three cycles, there has been a very good improvement and these results are the targets expected by the researchers. The results of student activity for the aspect of throwing the ball in cycle one were 18.8%, for the aspect of catching the ball 8.4% and the aspect of jumping, jumping and running in a coordinated manner was 31.3% in cycle II, the aspect of throwing the ball was 25.%for the aspect of catching the ball 43 .8% and the aspect of jumping, jumping and running in a coordinated manner was 51.3%, while in cycle III the aspect of

throwing the ball was 58.3%, the aspect of catching the ball was 66.7% and the aspect of jumping, jumping and running in a coordinated manner was 75%. Thus, learning children's gross motor movements through the traditional boy-boy game can improve children's learning outcomes in improving children's gross motor skills. The increase in children's learning of gross motor movements through traditional children's boy-boy games is proven by the increase in each cycle. Teachers are advised to have the will, tenacity, creativity and courage to develop children's gross motor physical learning so that children feel happy and enthusiastic about playing. Apart from that, the traditional boy-boy game, apart from being fun, has many benefits for children's health and social life.

Keywords: motor movements, activities, boys and girls

PENDAHULUAN

Bermain merupakan cara belajar anak yang sangat penting bagi anak usia dini. Menurut (Claperede, 2007), sedangkan menurut (Bambang Sujono, 2008) mengemukakan bahwa “Anak-anak bermain karena dalam kehidupan sehari-harinya tidak memperoleh kepuasan sehingga melakukan fantasinya dalam bentuk permainan sehingga dapat melepaskan segala kehendaknya”.

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain, ayah, ibu atau siapapun dapat mendidiknya, Rasulullah Saw menekankan pentingnya bermain bersama anak. Beliau berkata, “Siapa yang memiliki anak hendaklah ia bermain bersamanya”. Dalam hadist lain beliau bersabda “Siapa yang menggembirakan hati anaknya, maka ia bagaikan memerdekakan hamba sahaya. Siapa yang bergurau untuk menyenangkan hatinya, maka ia bagaikan menangis karena takut kepada Allah (Muhammad Quraisy, 20 :267)

Seorang ahli perkembangan manusia yaitu Papalia dalam bukunya, Human Development, mengatakan bahwa:

Anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang tempat ia tinggal, dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar kapan harus menggunakan keahlian, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (Arikunto, 2008).

Dorongan memodifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para pelaku pendidikan, apabila permainan tradisional di berikan pada anak maka anak akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. Hal tersebut seperti yang diungkapkan Sopandi (1991: 39) bahwa “Gerak atau khususnya olahraga sangat berguna bagi kehidupan manusia”.

Permainan tradisional dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, salah satunya adalah permainan boy-boy.

Melihat kondisi anak yang lebih senang bermain game dan hp di banding bermain bersama temannya, anak berkumpul bersama namun masing masing anak memegang hp selain itu juga pembelajaran motorik kasar di lembaga lebih sering senam dan karena seringnya metode itu digunakan, maka anak-anak pun mulai merasa bosan dan jenuh, yang pada akhirnya sekarang anak-anak merasa malas. Apalagi pada saat ini banyak para orang tua yang selalu memanjakan anaknya, dengan fasilitas rumah yang modern seperti PS, komputer, televisi atau bahkan mainan-mainan canggih seperti mobil remote control atau bahkan mainan lain yang diproduksi oleh pabrik yang menyebabkan motorik kasar anak kurang terlatih. Sehubungan dengan hal itu maka kami khususnya guru merasa bahwa anak-anak sepertinya kurang terlatih motorik kasarnya, maka dengan itu penulis memberikan metode bermain boy- boyan agar motorik kasar anak terlatih secara maksimal selain itu juga anak dapat bekerjasama dengan temannya ketika bermain.

METODE

Jenis dan Pendekatan penelitian pendekatan kualitatif dan kuantitatif, Pendekatan kuantitatif artinya informasi atau data yang di peroleh di sajikan berupa angka. Sedangkan pendekatan adalah keseluruhan cara atau kegiatan dalam suatu penelitian yang dimulai dari perumusan masalah sampai membuat suatu kesimpulan. Pendekatan Penelitian ada 2 macamnya yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif informasi tau data yang di sajikan berupa pernyataan . pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti mengumpulkan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang di tempat penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas B RA Al-huda Samoja Kelurahan Pasanggrahan Baru Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2022/2023. Jumlah siswa sebanyak 12 orang terdiri dari siswa perempuan sebanyak 9 orang dan jumlah siswa laki-laki sebanyak 3 orang. Adapun yang menjadi kolaborator dalam penelitian ini Guru Pendamping kelas B dan kepala sekolah. Penelitian dilakukan sesuai dengan waktu pelajaran berlangsung yaitu hari Sabtu mulai pukul 07.30 sampai dengan selesai, kegiatan dipusatkan di sekolah khususnya dalam pelaksanaan. Penelitian ini berlangsung selama satu bulan terhitung dari bulan Desember 2022. Penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan di RA Al-huda Samoja Kelompok B Tahun Ajaran 2022/2023 Kelurahan Pasanggrahan Baru Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

Adapun desain penelitian ini mengacu kepada desain penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Wiriatmadja, 2006:66), yaitu model spiral yang dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi, kemudian mengadakan perencanaan kembali untuk siklus selanjutnya. Desain penelitian menurut Kemmis dan Taggart (Wiriatmadja, 2008:66) yaitu model siklus yang dilakukan secara berulang-ulang. Semakin lama diharapkan semakin meningkat perubahannya atau pencapaian

hasilnya. Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatuancangancang pemecahan permasalahan (Kasbolah, 1999:114).

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: i) Teknik Observasi, yaitu aktivitas mengamati proses dan hasil dari suatu tindakan yang akan dilakukan dan mencatat hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung oleh observer dengan pelaksana tindakan, ii) Tes Unjuk Kerja, digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar dalam pembelajaran melalui permainan tradisional boy-boyan dalam meningkatkan keterampilan gerak motorik kasar anak.

Sebelum mengadakan pengolahan data dilakukan pengumpulan data terlebih dahulu. Data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini adalah hasil dari observasi, catatan lapangan, serta tes hasil belajar anak dalam pembelajaran melalui permainan tradisional boy- boyan. Adapun proses analisis data diperoleh dari seluruh data yang berhasil dikumpulkan melalui instrumen penelitian yakni data hasil belajar diambil dari hasil belajar yang diberikan kepada anak secara individu pada kegiatan akhir pembelajaran untuk mengetahui adanya peningkatan terhadap keterampilan anak dalam gerak motorik kasar anak. Data yang diolah yaitu dengan cara melihat anak bermain, bagaimana anak mampu melempar dan menangkap bola. Apabila terjadi hambatan ataupun terjadi kegagalan pada siklus pertama, maka akan disempurnakan pada siklus ke dua dan hambatan yang ada pada siklus ke dua akan di diselesaikan di siklus ketiga. Apabila semua hambatan sudah dapat terselesaikan pada siklus ke tiga maka penerapan metode ini bisa dikatakan berhasil. Berdasarkan hal di atas, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut

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

Keterangan : X = Hasil persentase kemampuan anak

N = Jumlah perolehan kemampuan anak

S = Jumlah sampel

Sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas yaitu meningkatkan dan memperbaiki pembelajaran yang dilaksanakan guru, penelitian tindakan kelas sebelumnya diawali dengan tahapan penelitian pendahuluan yang meliputi observasi awal tentang konteks yang sedang berlangsung, hasil observasi sebelum dilakukannya penelitian melalui permainan tradisional boy- boyan target yang diharapkan peneliti keterampilan anak dalam bermain mencapai 70 %.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

1. Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, maka pengamatan dimulai dari siklus satu yang dilaksanakan pada hari sabtu diluar kelas. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah praktek pembelajaran sebenarnya, dilaksanakan dilapangan sesuai dengan rencana yang telah dirumuskan. Pembelajaran pada tahap ini diikuti oleh anak sebanyak 12 orang terdiri dari siswa perempuan sebanyak 9 orang dan jumlah siswa laki-laki sebanyak 3 orang.

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pelaksanaan tindakan berlangsung pada hari rabu tanggal 03 Desember 2022. Kegiatan inti dilaksanakan \pm 30 menit kemudian siswa dibagi membentuk 2 kelompok belajar. Selesai kegiatan inti anak diberi kesempatan istirahat, untuk makan dan bermain baik didalam kelas ataupun diluar kelas. Diakhir kegiatan pembelajaran \pm 30 menit, guru melakukan evaluasi terkait semua hal tentang pembelajaran yang diberikan pada hari tersebut. Selanjutnya guru memberi aba-aba kepada anak untuk berdo`a dan persiapan pulang.

3. Observasi terhadap aktivitas siswa

Observasi aktivitas siswa siklus I diperoleh gambaran sebagai berikut: untuk aspek kerjasama kategori BB 666%, kategori MB 16,7 %, dan untuk kategori BSH 16,7%. Untuk aspek Antusias kategori BB adalah 33,3%, kategori MB adalah 58,4 %, kategori BSH 8,3 % untuk aspek Mau mengikuti aturan kategori BB adalah 33,3%, kategori MB adalah 58,4 % dan untuk kategori BSH 8,3 %.

Berdasarkan hasil tes awal aktivitas anak diperoleh gambaran sebagai berikut: untuk aspek Melempar Bola kategori BB 31,3%, kategori MB 50%, dan untuk kategori BSH 16,6 %. Untuk amenangkap bola pada skategori BB adalah 25%, kategori MB adalah 62,5%, kategori BSH 8,4% untuk aspek Melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi kategori BB adalah 25 %, kategori MB adalah 43,8 % dan kategori BSH 31.3%. Diketahui bahwa dari data awal siklus 1 diperoleh bahwa kemampuan motorik kasar anak kurang, Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan anak dalam pembelajaran gerak motorik kasar masih rendah, sehingga diperlukan adanya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar nya.

4. Hasil Refleksi

Berdasarkan hasil temuan dilapangan seperti yang di uraikan di atas, maka peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran fisik motorik terutama dalam gerak motorik kasar anak melalui permainan tradisional boy- boyan.

Hasil Penelitian Siklus II

1. Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, maka pengamatan dimulai dari siklus satu yang dilaksanakan pada hari sabtu diluar kelas. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah praktek pembelajaran sebenarnya, dilaksanakan dilapangan sesuai dengan rencana yang telah

dirumuskan. Pembelajaran pada tahap ini diikuti oleh anak sebanyak 12 orang terdiri dari siswa perempuan sebanyak 8 orang dan jumlah siswa laki-laki sebanyak 4 orang. Kegiatan pelaksanaan tindakan berlangsung pada hari Sabtu tanggal 10 Desember 2022.

Kegiatan inti dilaksanakan \pm 30 menit. Anak menyimak penjelasan serta demonstrasi guru bagaimana cara melempar bola dan menangkap bola kemudian siswa dibagi membentuk 2 kelompok belajar setelah itu secara bergantian anak mencoba melempar bola pada pecahan genting. Guru mengamati, menilai, mengoreksi dan membantu kesulitan yang di alami anak dalam melakukan permainan. Selesai kegiatan inti anak diberi kesempatan istirahat, untuk makan dan bermain baik didalam kelas ataupun diluar kelas.

Diakhir kegiatan pembelajaran \pm 30 menit, guru melakukan evaluasi terkait semua hal tentang pembelajaran yang diberikan pada hari tersebut, guru memberi penguatan berupa pujian kepada anak yang aktif dan memotivasi anak yang belum mencapai perkembangan yang baik agar anak terdorong untuk mampu bermain. Selanjutnya guru memberi aba-aba kepada anak untuk berdo`a dan persiapan pulang.

2. Observasi terhadap aktivitas siswa

Sepanjang kegiatan belajar mengajar berlangsung, observasi dilakukan yaitu melakukan pengamatan terhadap segala aktivitas belajar mengajar siswa. Dalam hal ini aktivitas siswa yang di amati adalah kerjasama, disiplin dan tanggung jawab. Observasi aktivitas siswa siklus II diperoleh gambaran sebagai berikut: untuk aspek kerjasama kategori BB 16,7%, kategori MB 50%, dan untuk kategori BSH 33,4%. Untuk aspek antusias kategori BB kategori MB adalah 58,4%, kategori BSH 41,6 % untuk aspek mau mengikuti aturan kategori BB adalah 8,3%, kategori MB adalah 33,4 % dan kategori BSH 58,3 % (3 orang).

Berdasarkan data hasil tes aktivitas anak siklus II diperoleh gambaran sebagai berikut: untuk aspek Melempar Bola kategori BB 25%, (3 Orang) kategori MB 50% (6 Orang), dan untuk kategori BSH 25 % (3 Orang). Untuk aspek Menangkap bola pada kategori BB adalah 12,5%, (1 orang) kategori MB adalah 50%, (6 Orang) kategori BSH 43,8 % (5 Orang) untuk aspek Melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi kategori BB adalah 12,5 %, (1 Orang) kategori MB adalah 58,3 % (7 Orang) dan kategori BSH 31.3%.(4 Orang).

3. Hasil Belajar

Evaluasi dalam pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar yang dicapai anak setelah materi disampaikan. Siswa yang telah dibagi menjadi dua kelompok, dan tiap kelompok melakukan tes gerak melalui permainan tradisional boy- boyan.

4. Refleksi

Dari gambaran diatas jelas bahwa aspek pelaksanaan gerak motorik kasar anak melalui permainan tradisional boy- boyan memerlukan perhatian yang lebih banyak. Dalam hal ini memang sangat terkait dengan kinerja guru terutama untuk kinerja pada kegiatan pelaksanaan yang memang

berhubungan langsung dengan kegiatan pembelajaran keterampilan gerak motorik kasar anak. Berikut paparan kegiatan refleksi guna sebagai acuan dalam merencanakan dan pelaksanaan siklus III:

- a. perlu adanya pemberian motivasi terhadap anak dan kelompok dalam pembelajaran agar timbul rasa ingin tahu dan ingin belajar lebih baik.
- b. Kehangatan, keantusiasan, mempertimbangkan minat anak melalui sikap dan perilaku guru yang menarik.

Pada kegiatan inti pembelajaran mengarahkan dan membimbing anak yang mengalami kesulitan, baru sebagian besar anak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya arahan kepada anak tentang aturan kegiatan partisipasi dalam berkelompok.

Hasil Penelitian Siklus III

1. Perencanaan Pembelajaran

Pada bagian perencanaan ini adalah pemaparan persentase data hasil perencanaan siklus III. Perencanaan tersebut merupakan gambaran proses pembelajaran gerak motorik kasar anak melalui permainan tradisional boy – boyan. Berikut ini adalah data hasil observasi terhadap perencanaan pembelajaran siklus III.

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, maka pengamatan dilanjutkan pada siklus dua yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Desember 2022. Dimulai jam 07.30. Kegiatan bercerita dilakukan pada siklus III ini Setelah suasana mulai terkendali dan anak sudah tertib kemudian anak terlebih dahulu melakukan pemanasan.

Kegiatan inti dilaksanakan \pm 30 menit. . Selesai kegiatan inti anak diberi kesempatan istirahat, untuk makan dan bermain baik didalam kelas ataupun diluar kelas. Siswa melakukan rangkaian gerakan yang di berikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok sesuai dengan pengelompokan pada siklus I lalu anak menampilkan rangkaian gerakan bagaimana melempar bola agar kena pada pecahan genteng kemudian guru mengamati, menilai, mengoreksi, membantu kesulitan yang di alami anak dalam melempar bola.

Diakhir kegiatan pembelajaran \pm 30 menit, guru melakukan evaluasi terkait segala sesuatu dari pembelajaran yang diberikan pada hari itu, guru memberi penguatan berupa pujian kepada anak yang aktif dan memotivasi anak yang belum mencapai perkembangan yang lebih baik dan memberikan semangat agar anak terdorong untuk mampu berbicara atau bercerita. Selanjutnya guru memberi aba-aba kepada anak untuk berdo`a dan persiapan pulang.

2. Observasi

Observasi aktivitas siswa siklus III diperoleh gambaran sebagai berikut: untuk aspek

kerjasama kategori BB 0 %, kategori MB 8,3%, dan untuk kategori BSH 83,4% dan untuk kategori BSH 8,3% . Untuk aspek antusias kategori BB 0% kategori MB adalah 0 %, kategori BSH 84,4 dan kategori BSB 16,6 % untuk aspek mau mengikuti aturan kategori BB adalah 0 %, kategori MB adalah 16,6 % kategori BSH 75% (9 orang) dan kategori BSB 8,3%.

Berdasarkan data hasil tes aktivitas anak siklus III diperoleh gambaran sebagai berikut: untuk aspek Melempar Bola kategori BB 0 %,kategori MB 25% (3 Orang), kategori BSH 58,3 % (7 Orang) dan kategori BSB 16,7 % (2 Orang). Untuk aspek Menangkap bola pada kategori MB adalah 16,6%, (2 Orang) kategori BSH 66,7 % (8 Orang) kategori BSB 16,7% (2 orang) untuk aspek Melompat,meloncat dan berlari secara terkoordinasi kategori MB adalah kategori BSH 75%.(9 Orang) dan kategori BSB 25% (3 Orang).

3. Hasil belajar

Evaluasi dalam pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar yang dicapai anak setelah materi disampaikan. Siswa yang telah dibagi menjadi dua kelompok, dan tiap kelompok melakukan tes gerak melalui permainan tradisional boy- boyan.

4. Refleksi

Melihat pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siwa di siklus III ini, terlihat pembelajaran berjalan lebih baik sesuai dengan rencana. Hal ini ditandai dengan adanya interaksi yang baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dapat belajar dengan menyenangkan terlihat dari peningkatan semangat belajar siswa, dan mampu meningkatkan hasil belajarnya. Dilihat dari kinerja guru, guru telah berhasil perannya sebagai pengajar, motivator, fasilitator, dan pembimbing yang baik bagi siswa dalam belajar. Dari hasil tes, peneliti merefleksikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang maksimal pada siklus III.

Pembahasan

Dari hasil temuan-temuan pada setiap siklus, menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran gerak dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran gerak Hal ini dapat dilihat dari persentase yang meningkat dari setiap siklus untuk aktivitas dan hasil belajar anak pada pembelajaran gerak motorik kasar anak.

Berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan, proses siswa mempelajari gerak meningkat seiring dengan pengetahuannya tentang proses Perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional boy – boyan yang dilakukan peneliti dengan tiga tahapan siklus yaitu data awal siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 tercermin bahwa penerapan metode bermain mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak . Sehingga diperoleh data perubahan hasil penelitian antara hasil dari siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 yaitu sebagai berikut :

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Observasi Data

Siklus I, II, dan III

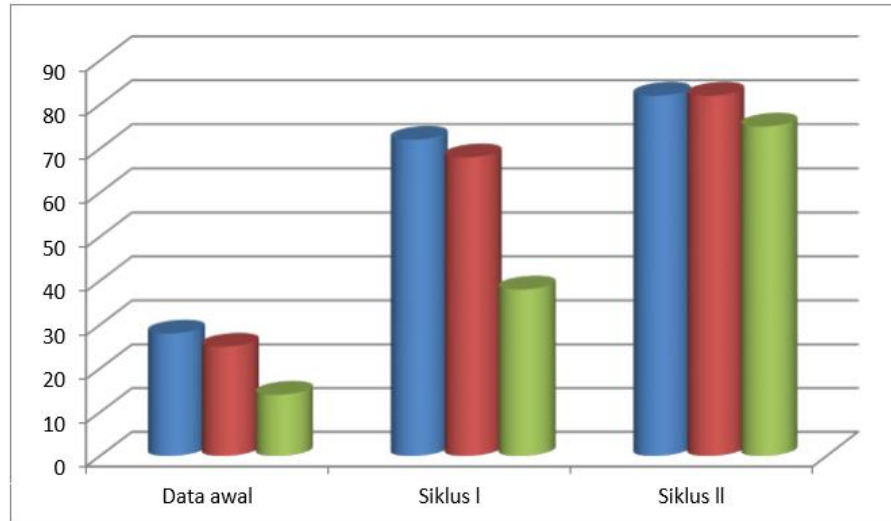
NO	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kerjasama	16,7%	33,4%	83,4%
2	Antusias	8,3%	41,6%	83,4%
3	Mau mengikuti aturan	8,3%	58,3%	72%

Adapun persentase keberhasilan tindakan siklus I sampai siklus III dirangkum pada tabel berikut:

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Observasi Data
Siklus I, II, dan III

NO	Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Melempar bola	18,8%	25%	58,3%
2	Menangkap bola	8,4%	43,8%	66,7%
3	Melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi	31,3%	31,3%	93,3%

Diagram 1
Diagram HASIL Penelitian Motorik Kasar Anak
Data awal, siklus I, II, dan III



Berdasarkan data dari tabel diagram diatas membuktikan dengan jelas peningkatan dari tiap siklus, mulai dari data siklus I, siklus II dan siklus III hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional boy – boyan benar benar mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan mampu mencapai target yang di harapkan peneliti yaitu 70%. Dimana hasil aktifitas siswa pada Siklus I untuk aspek menangkap bola 18,8 % melempar bola 8,4 % melompat, melocat dan berlari secara koorninasi 31,3 % pada siklus II aspek menangkap bola 25% melempar bola 43,8% melompat, melocat dan berlari secara koorninasi 31,3 % pada siklus III untuk pada aspek menangkap bola 58,3% melempar bola 66,7% melompat, melocat dan berlari secara koordinasi 75 %

Pembahasan dalam artikel bertujuan untuk : 1) menjawab rumusan masalah dalam penelitian; 2) menunjukkan bagaimana temuan itu diperoleh; 3) menginterpretasikan atau menafsirkan temuan-temuan; 4) mengaitkan hasil temuan dengan pengetahuan yang telah ada; 5) memunculkan teori baru atau modifikasi teori yang sudah ada. Pembahasan difokuskan pada mengaitkan data dan hasil analisisnya dengan permasalahan atau tujuan penelitian dan konteks teoritis yang lebih luas. Dapat juga pembahasan merupakan jawaban pertanyaan mengapa ditemukan fakta seperti pada data. Pembahasan ditulis melekat dengan data yang dibahas. Pembahasan diusahakan tidak terpisah dengan data yang dibahas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas B RA Al-huda Samoja upaya guru dalam meningkatkan keterampilan gerak motorik kasar anak melalui permainan tradisional boy-boyan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Data awal sebelum penerapan permainan tradisional boy – boyan di peroleh data sebesar 16,7% untuk aspek melempar bola untuk aspek menangkap bola 8,4% dan untuk aspek

- melompat, meloncat dan berlari secara koordinasi 31,3% Dari data awal siklus I di atas masuk dalam kategori belum berkembang atau BB
2. Pembelajaran yang dilaksanakan adalah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan yaitu menyiapkan skenario pembelajaran, menyiapkan alat dan sumber belajar, menyiapkan lembar observasi dan lembar tes belajar Pelaksanaan pembelajaran dilakukannya kegiatan awal, inti, dan akhir. Dilakukan III siklus dimana pada kegiatan inti siklus I sampai III anak melakukan gerakan melempar dan menangkap bola, melempar bola pada pecahan genting dan yang terakhir anak dilibatkan dalam permainan tradisional boy –boyan.
 3. Peningkatan kualitas pembelajaran aktivitas anak, menunjukkan hasil belajar yang nyata, mampu meningkatkan keterampilan gerak motorik kasar anak. Peningkatan pembelajaran gerak motorik kasar anak melalui permainan tradisional boy- boyan anak terbukti dari peningkatan tiap siklus. Dimana hasil data observasi untuk aspek disiplin meningkat 62,5%, Aspek kerjasama meningkat 74,5% aspek tanggung jawab meningkat menjadi 75. Peningkatan hasil aktifitas siswa juga tampak jelas dimana pada Hasil aktifitas siswa untuk aspek keseimbangan meningkat 87,5% aspek melempar bola pada garis lurus 94,8% dan aspek menangkap bola meningkat menjadi 93,8 %. Berdasarkan hasil di atas maka target yang di harapkan peneliti telah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Amung Mamum, Yudas. (1992/2000). Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdikbud
- Arikunto. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta. Bumi Aksara
- Atmadinata (1981). Permainan tradisional Indonesia. Surabaya. PT Bumi Aksara
- Bambang Sudjono (2008). Bermain Dan Permainan Untuk Anak Paud. PT Rina Ilmu
- Depdiknas (2006). Pengembangan Kemampuan Motorik Anak Usia Pra Sekolah, Bandung.
- Depdiknas. (2007). Pengembangan Model Pembelajaran di TK. Jakarta
- Husna. (2009). 100+ permainan tradisional Indonesia. Yogyakarta: CV Andy
- Johnson et All. (1996). Hakikat Bermain Anak TK. Surabaya: Gudang Ilmu
- Kasbolah, Kanhan (1999). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jakarta: Depdikbud
- Kusmaedi, Nurlan. (2009). Permainan Tradisional. Bandung: PGSD UPI
- Moeleong, (2004). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Pandi., (2008). Permainan Tradisional Boy – Boyan. (Online). Tersedia: <http://www.kaskus/showthread.php> . (28 Februari 2012).

- Sopandi. (2004). Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. Jakarta: Dirjen diktik
- Sugianto. (1994). Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. Jakarta:Depdiknas
- Susan Millar. (1972). Bermain Dan Permainan. Jakarta: CV Mutiara Ilmu
- Wiraatmadja, Roghianti. (2005). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosda