

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK
USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN KADENDE DAN
BERMAIN SIMPAI DI RAUDHATUL ATHFAL DWP STAIN
DATOKARAMA PALU**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Seminar Proposal
Skripsi Pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palu*

Oleh:

SRIMISRAWATI. LABARA

Nim: 14.1.05.0003

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU**

2018

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini berjudul “**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN KADENDE DAN BERMAIN SIMPAI DI RA DWP STAIN DATOKARAMA PALU**” benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh kerenanya batal demi hukum.

Palu 26 Mei 2018 Masehi
12 Ramadhan 1439 Hijriah

Penulis



SRIMISRAWATI. LABARA
NIM. 141050003

PERSETUJUAN PEMBIMBING

skripsi yang berjudul **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN KADENDE DAN BERMAIN SIMPAI DI RA DWP STAIN DATOKARAMA PALU”** oleh Srimisrawati Labara nim : 14.1.05.0003, mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan maka masing-masing pembimbing memandang bahwa proposal tersebut telah memenuhi syarat ilmiah untuk diseminarkan.

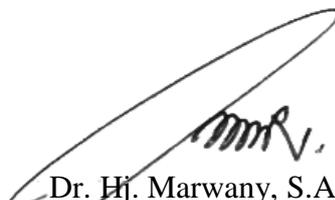
Palu 26 Mei 2018 Masehi
12 Ramadhan 1439 Hijriah

Pembimbing I.



Dra. Retoliah, M.Pd.I.
NIP.19621231 199103 2 003

Pembimbing II.



Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd
NIP.19730604 200501 2 004

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara (i) SRIMISRAWATI. LABARA NIM. 14.1.05.0003 dengan judul “**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN KADENDE DAN BERMAIN SIMPAI DI RA DWP IAIN PALU**” yang telah diujikan dihadapan dewan penguji fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan jurusan pendidikan islam anak usia dini institut agama islam negeri (iain) palu pada tanggal 12 Ramadhan yang bertepatan dengan tanggal 26 Mei 1439 Hijriah. dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan jurusan pendidikan islam anak usia dini dengan beberapa perbaikan.

Palu 26 Mei 2018 Masehi
12 Ramadhan 1439 Hijriah

DEWAN PENGUJI

JABATAN	NAMA	TANDA TANGAN
Ketua	Dr. Hamlan, M.Ag	
Munaqisy I	Dr. Fatimah Saguni, M.Si	
Munaqisy II	Hikmatur Rahmah, Lc.,M.Ed	
Pembimbing I	Dra, Retoliah, M.Pd.I	
Pembimbing II	Dr. Hj. Marwany,S.Ag.,M.Pd	

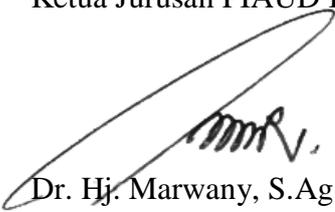
MENGETAHUI

Dekan FTIK IAIN Palu


Dr. Mohammad Idhan, S.Ag.,M.Ag

NIP. 19720126 200003 1 001

Ketua Jurusan PIAUD IAIN Palu


Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd

NIP.19730604 200501 2 004

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ, أَمَّا بَعْدُ.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat dan hidayahnya jualah, skripsi ini dapat diselesaikan sesuai target waktu yang telah direncanakan. Salawat dan salam penulis persembahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, beserta segenap keluarga dan sahabatnya yang telah mewariskan berbagai macam hukum sebagai pedoman ummatnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis (bapak Anja Labara dan ibu Raiya) yang telah membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam kegiatan studi dari jenjang pendidikan dasar sampai saat ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sagaf S. Pettalongi M.Pd. selaku rektor IAIN Palu beserta segenap unsur pimpinan, yang telah mendorong dan memberi kebijakan kepada penulis dalam berbagai hal.
3. Bapak Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag. selaku dekan fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.
4. Ibu Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd. selaku ketua jurusan pendidikan Islam anak usia dini dan ibu Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed. selaku sekretaris jurusan pendidikan Islam anak usia dini yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.
5. Ibu Dra. Retoliah, M.Pd.I. selaku pembimbing I dan ibu Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd. selaku pembimbing II yang dengan ikhlas telah membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai sesuai harapan.
6. Kepala Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang ibu pimpin.

7. Kedua saudara dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan dan bantuan materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sesuai harapan.
8. Semua teman-teman penulis di jurusan pendidikan islam anak usia dini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya yang sudah memberikan dukungan kepada penulis agar dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Akhirnya, kepada semua pihak, penulis senantiasa mendo'akan semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang tak terhingga dari allah swt.

Palu 26 Mei 2018 Masehi
12 Ramadhan 1439 Hijriah

Penulis



SRIMISRAWATI. LABARA

NIM. 141050003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
D. Penegasan Istilah	5
E. Kajian Pustaka	7
F. Kerangka Pemikiran.....	9
G. Hipotesis Tindakan	11
H. Garis- garis Besar Isi	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Motorik Kasar	13
1. Pengertian Motorik Kasar	13
2. Syarat Perkembangan Motorik	16
3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar	18
B. Anak Usia Dini	18
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	18
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	20
3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	21
4. Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini.....	22
C. Metode Bermain Kadende dan Bermain Sampai.....	23
1. Pengertian Metode Bermain.....	23
2. Jenis-jenis bermain.....	24
3. Permainan Kadende	25
4. Permainan Sampai	26
5. Jenis-Jenis Bermain Kadende	26
6. Fungsi bermain Kadende dan Bermain Sampai.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian	30
B. Lokasi Penelitian	31
C. Subyek Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Teknik Analisis Data	32
F. Indikator Keberhasilan	33
G. Prosedur Penelitian	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	39
1. Hasil pengamatan pra tindakan permainan kadende	39
2. Hasil pengamatan pra tindakan permainan sampai	40
3. Hasil pengamatan tindakan siklus I permainan kadende	45
4. Hasil pengamatan tindakan siklus I permainan sampai	50
5. Hasil pengamatan tindakan siklus II permainan kadende	56
6. Hasil pengamatan tindakan siklus II permainan sampai	60
B. Pembahasan	66
1. Bahasan pra tindakan permainan kadende	66
2. Bahasan pra tindakan permainan sampai	67
3. Bahasan tindakan siklus I permainan kadende	68
4. Bahasan tindakan siklus I permainan sampai	69
5. Bahasan tindakan siklus II permainan kadende	72
6. Bahasan tindakan siklus II permainan sampai	73

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	76
B. Saran-Saran	77

DAFTAR TABEL

1. Aspek Berdiri Dengan Satu Kaki Pra Tindakan Bermain Kadende.....	39
2. Aspek Melompat Pra Tindakan Bermain Kadende	40
3. Aspek Berlari Pra Tindakan Bermain Kadende	40
4. Rekapitulasi Pra Tindakan Bermain Kadende.....	41
5. Aspek Berdiri Dengan Satu Kaki Pra Tindakan Bermain Sampai.....	42
6. Aspek Melompat dengan satu kaki Pra Tindakan Bermain Sampai	42
7. Aspek Melompat dengan dua kaki Pra Tindakan Bermain Sampai.....	43
8. Rekapitulasi Pra Tindakan Bermain Sampai	44
9. Aspek Berdiri Dengan Satu Kaki Siklus I Bermain Kadende.....	46
10. Aspek Melompat Siklus I Bermain Kadende	47
11. Aspek Berlari Siklus I Bermain Kadende	47
12. Rekapitulasi Siklus I Bermain Kadende.....	48
13. Refleksi Tindakan Siklus I Bermain Kadende	50
14. Aspek Berdiri Dengan Satu Kaki Siklus I Bermain Sampai.....	52
15. Aspek Melompat dengan satu kaki Siklus I Bermain Sampai	53
16. Aspek Melompat dengan dua kaki Siklus I Bermain Sampai.....	53
17. Rekapitulasi Siklus I Bermain Sampai.....	54
18. Refleksi Tindakan Siklus I Bermain Sampai	55
19. Aspek berdiri dengan satu kaki Siklus II Bermain Kadende.....	57
20. Aspek melompat Siklus II Bermain Kadende	58
21. Aspek berlari Siklus II Bermain Kadende.....	58
22. Rekapitulasi Siklus II Bermain Kadende	59
23. Refleksi Tindakan Siklus II Bermain Kadende	60
24. Aspek Berdiri Dengan Satu Kaki Siklus I Bermain Sampai.....	62
25. Aspek Melompat dengan satu kaki Siklus I Bermain Sampai	63
26. Aspek Melompat dengan dua kaki Siklus I Bermain Sampai.....	63
27. Rekapitulasi Siklus I Bermain Sampai.....	64
28. Refleksi Tindakan Siklus I Bermain Sampai	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rubrik Penilaian
2. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I
3. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II
4. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Bermain Kadende Dan Bermain Simpai Pra Tindakan
5. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Bermain Kadende Dan Bermain Simpai Siklus I
6. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Bermain Kadende Dan Bermain Simpai siklus II
7. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
8. Surat izin meneliti
9. Surat pengajuan judul
10. RPPH Siklus I
11. RPPH Siklus II
12. Dokumentasi
13. Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama Penulis : SRIMISRAWATI. LABARA
Nim : 14.1.05.0003
Judul Skripsi : “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN KADENDE DAN BERMAIN SIMPAI DI RA DWP STAIN DATOKARAMA PALU”

Penulisan skripsi ini membahas tentang “meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini melalui metode bermain kadende dan bermain simpai di Raudhatul Athfal IAIN Palu”. Dengan mengangkat masalah Apakah dengan bermain kadende dan bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu.

penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yang pelaksanaan penelitiannya menggunakan siklus. Letak lokasi penelitian disekolah Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain kadende dan bermain simpai di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan presentase keberhasilan 95%. Kemampuan motorik kasar pada aspek berdiri dengan satu kaki kategori BSB, BSH, MB 90%. Kemampuan motorik kasar pada aspek melompat kategori BSB, BSH, dan MB 95%. Kemampuan motorik kasar pada aspek berlari kategori BSB, BSH, dan MB 100%.

Bermain simpai telah berhasil mencapai indikator keberhasilan sebesar 88,33%. Kemampuan motorik kasar pada aspek berdiri dengan satu kaki kategori BSB, BSH, dan MB 90%. Kemampuan motorik kasar pada aspek melompat dengan satu kaki kategori BSB, BSH, dan MB 70% menjadi 80% (10%). Kemampuan motorik kasar pada aspek melompat dengan dua kaki kategori BSB, BSH, dan MB 95%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu, Guru diharapkan selalu menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada anak. Untuk itu, metode bermain hendaknya selalu diberikan walaupun waktunya sempit, karena proses pembelajaran tersebut mampu menciptakan aktivitas pelajaran bagi anak usia RA, dengan cara menyenangkan.

BAB I

PENDAHULUAN

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif agar memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia. Sebagaimana yang telah di jelaskan dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 di kemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Untuk mewujudkan suasana belajar yang baik dan mampu mengembangkan potensi dalam diri anak sehingga mampu menciptakan anak yang memiliki kepribadian yang baik, kecerdasan intelektual, serta akhlak mulia melalui pendidikan, maka dibutuhkan peran serta kerjasama dari berbagai pihak baik dari orang tua, guru serta masyarakat dalam membangun pondasi yang kuat melalui pendidikan awal atau yang sering kita kenal dengan Pendidikan Anak Usia Dini.

¹ Arifuddin M. Arif, *Pendidikan dan Pembelajaran Agama Islam (PAI)*, (cet.1; Jl.Tanderante Lr. Kenangan No. 09 B Palu Barat Sulawesi tengah:Endece Press, 2014), 10.

Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal meliputi Taman Kanak-Kanak (TK), dan Raudhatul Athfal (RA), pada jalur non formal meliputi Kelompok Bermain (KB), dan Taman Penitipan Anak (TPA), sementara jalur pendidikan informal meliputi pendidikan keluarga.

Pendidikan Anak Usia Dini atau *early childhood education (ECE)* adalah pendekatan pedagogis dalam penyelenggaraan pendidikan anak yang dimulai dari saat periode kelahiran hingga usia enam tahun.

Menurut undang-undang RI NO. 20 TAHUN 2003 tentang system pendidikan nasional, bab 1 ayat 14 pendidikan anak usia dini adalah:

Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu tahapan pendidikan yang tidak dapat diabaikan karena ikut menentukan perkembangan dan keberhasilan anak. Seiring perkembangan pemikiran tersebut, tuntutan, dan kebutuhan layanan pendidikan anak usia dini yang cenderung semakin meningkat dan berpengaruh pada kualitas penyelenggaraan lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) / Raudhatul Athfal (RA).

Melihat hal tersebut maka guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Hal ini di sebabkan karna penggunaan metode pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini adalah salah satu faktor yang penting untuk membuat anak tertarik dalam belajar. Dengan lingkungan belajar yang menyenangkan dan

³ Danar santi, *pendidikan anak usia dini antara teori dan praktik*, (cet. 1; Indonesia: PT Indeks, 2009), vii.

bermakna bagi anak akan menambah dorongan anak agar belajar lebih giat. Selain itu, rentang perhatian anak Taman Kanak-Kanak (TK) sangatlah terbatas dan masih sulit oleh karena itu, guru harus mampu melakukan proses pembelajaran dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, misalnya dalam suasana bermain, maka anak tidak akan menyadari bahwa dalam kegiatan bermain tersebut sebenarnya anak sudah belajar.

Bermain merupakan dunia bagi anak yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan, serta dapat mengembangkan sebagian besar potensi dalam dirinya. Pertumbuhan dan perkembangan sel syaraf pada anak akan mempengaruhi kinerja otaknya yang akan berfungsi untuk pemenuhan kebutuhan anak, misalnya pertumbuhan dan perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Keterampilan motorik kasar pada anak tidak akan berkembang melalui kematangan begitu saja, melainkan juga keterampilan itu harus dipelajari. Maka sejak usia dini dalam pengembangan motorik kasar anak diperlukan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan dapat menstimulus perkembangan motorik kasar anak.

Pemberian stimulasi pada anak usia dini sangat penting bagi perkembangan anak selanjutnya. Hal ini di sebabkan karena masa usia dini merupakan masa peka bagi anak dalam menerima rangsangan atau stimulus. Salah satu aspek perkembangan yang harus di stimulasi pada anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam menggerakkan bagian tubuhnya yang besar, seperti tangan dan kaki, seperti keseimbangan tubuh, kekuatan tubuh dan kelincahan tubuh.

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Laura E. Berk menyatakan bahwa:

Semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gerakannya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat. Dengan membesar dan menguatnya otot tersebut, keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks.⁴

Berdasarkan proses perkembangan anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal maka membutuhkan pembinaan dan pemberian rangsangan dan hal-hal yang dapat dilakukan melalui berbagai macam metode, salah satunya adalah metode bermain karena anak mampu menerima berdasarkan pengalaman belajar melalui permainan.

Di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu, penulis menemukan beberapa masalah, dalam kemampuan motorik kasar anak misalnya anak masih sering terjatuh atau masih kurang seimbang, anak masih kurang kuat, dan anak masih kurang lincah, Hal ini disebabkan karena masih kurangnya metode bermain yang dapat merangsang kemampuan motorik kasar anak. Mengingat pentingnya motorik kasar anak bagi perkembangan anak, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Bermain Kadende Dan Bermain Simpai di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yang perlu di bahas lebih lanjut adalah Apakah dengan bermain kadende dan bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu?

⁴ Suyadi, *psikologi belajar paud*, (cet. 3; Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), 68.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah melalui metode bermain simpai dan bermain kadende dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Ilmiah

Memperluas pengetahuan tentang kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui metode bermain kadende dan bermain simpai. dan sebagai bahan informasi bagi peneliti selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Sebagai bahan informasi bagi guru Raudhatul Athfal agar dapat mengoptimalkan kinerjanya dalam mengelola proses pembelajaran di Raudhatul Athfal, dan sebagai wahana belajar bagi penulis dalam mengaplikasikan teori tentang kemampuan motorik kasar anak melalui metode bermain kadende dan bermain simpai.

D. PENEGASAN ISTILAH

Skripsi ini berjudul. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain kadende dan bermain simpai. Beberapa kata dan istilah dalam judul skripsi ini perlu diuraikan untuk tidak memunculkan salah pengertian atau salah pemahaman sebagai berikut:

1. Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan motorik yang melibatkan aktivitas otot yang besar, seperti berjalan, berlari, dan melompat.

Tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dalam PERMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; melakukan permainan fisik dengan aturan terampil; menggunakan tangan kanan dan kiri; melakukan kegiatan kebersihan diri.⁵

2. Anak Usia Dini

Menurut pasal 1 ayat 14 undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁶

3. Metode Bermain

Metode bermain berasal dari 2 kata yaitu metode dan bermain. Secara etimologis, metode berasal dari kata 'met' dan 'hodes' yang berarti melalui.

Sedangkan istilah metode adalah jalan atau cara yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan.⁷ Ada beberapa pendapat mengenai bermain yaitu:

⁵ PERMENDIKBUD nomor 137 tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

⁶ Suyadi, maulidya ulfah, *konsep dasar PAUD*. (cet. 3; Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 2015), 18.

⁷ <https://kbbi.web.id/metode>.

- a. Bermain berarti bergerak sambil bersenang-senang.
- b. Bermain berarti melakukan hal yang diinginkan, yang melibatkan perasaan senang maupun tegang, namun dilakukan hanya pada waktu dan tempat tertentu, sambil menyadari bahwa tindakan tersebut berbeda dengan kehidupan biasa.
- c. Bermain berarti belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan menggunakan benda-benda disekitarnya, dan dilakukan bersama orang-orang disekelilingnya.⁸

4. **Bermain kadende**

Permainan ini di beri nama oleh masyarakat pendukung yaitu suku bangsa kaili di daerah tingkat II Donggala dengan nama no kadende. No yang artinya bermain, kadende artinya melompat-lompat dengan satu kaki sambil menyorong atau mengambil batu yang dijadikan alat permainan. Permainan ini dikenal secara umum pada hampir seluruh daerah Sulawesi tengah dengan nama kadende.⁹

5. **Bermain simpai**

Permainan Simpai (hulahop) adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan kelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja.¹⁰

⁸ Dwijawata, *mari bermain permainan kelompok untuk anak*. (cet.1; Yogyakarta: Kanisius, 2013), 7.

⁹ Ahmad yunus, *permainan rakyat daerah Sulawesi tengah*, (Jakarta, 1982). 75.

¹⁰ http://eprints.ums.ac.id/19918/24/11.NASKAH_PUBLIKASI.pdf.

E. KAJIAN PUSTAKA

1. Penelitian yang Relevan (Penelitian Terdahulu)

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan topik yang penulis teliti antara lain:

- a. Skripsi Sri hidaya dari Universitas Tadulako (UNTAD) Palu, program studi Pendidikan Anak Usia Dini jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Tahun 2014, yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Metode Demonstrasi di Kelompok B TK Al Khairat III Palu,” jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yang ditinjau dari cara dan taraf pembahasan digolongkan penelitian tindakan kelas. Kesimpulan dari penelitiannya adalah penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Kelompok B TK Al Khairat III Palu. kesimpulan tersebut terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan fisik anak dalam menendang dan menangkap bola yang meningkat menjadi 54,54% dengan katgori sangat baik.¹¹

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Hidayah, maka peneliti menyatakan bahwa penelitian tersebut relevan dengan penelitian penulis namun berbeda pada penggunaan kegiatan yaitu metode demonstrasi sedangkan penulis ingin meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui metode bermain kadende dan bermain simpai.

¹¹ Sri hidaya, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Metode Demonstrasi di Kelompok B TK Al Khairat III Palu”. skripsi tidak diterbitkan (Palu: program studi Pendidikan Anak Usia Dini, jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2014), 27, 58.

- b. Skripsi Sisislia Maringgan dari Universitas Tadulako (UNTAD) Palu program studi Pendidikan Anak Usia Dini jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Tahun 2015 yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Edukatif di Kelompok B PAUD Neonga EO Palu,” jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yang ditinjau dari cara dan taraf pembahasan digolongkan penelitian tindakan kelas. Kesimpulan dari penelitiannya adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok B PAUD Neonga EO Palu dengan data yang diperoleh pada pra tindakan, kemampuan berjalan diatas papan titian dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) atau 6,66%.¹²

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Sisislia Maringgan, maka peneliti menyatakan bahwa penelitian tersebut relevan dengan penelitian penulis namun berbeda pada penggunaan kegiatan Permainan Edukatif sedangkan penulis lebih fokus pada meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini melalui metode bermain di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu, dan belum ada peneliti yang meneliti tentang tema ini.

¹² Sisislia Maringgan, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Edukatif di Kelompok B PAUD Neonga EO Palu”. skripsi tidak diterbitkan (Palu: program studi Pendidikan Anak Usia Dini, jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2015) 23,57.

F. KERANGKA PEMIKIRAN

Diusia emas anak akan selalu beraktifitas seolah tidak bisa dihentikan. Sehingga terkadang orang tua dan pendidik memiliki anggapan bahwa anak ini “hiperaktif” bahkan kadang muncul label “anak nakal” yang bahkan sesungguhnya label tersebut tidak boleh diucapkan pada anak yang akan mengakibatkan terhambatnya perkembangan anak seperti perkembangan motorik kasar anak.

Kemampuan motorik kasar anak lebih mudah terlihat karena cenderung menimbulkan gerakan dan memerlukan energi yang cukup besar. Kemampuan motorik kasar di usia ini antara lain anak sudah dapat berlari, naik turun tangga, meniru gerakan senam, meniti diatas papan, melompat dari ketinggian kurang dari 20 cm bagi anak semua kegiatan tersebut dianggap sebagai kegiatan bermain sehingganya guru tidak boleh lengah apalagi salah dalam memberikan stimulus ataupun metode yang dapat membantu perkembangan anak.

Seiring dengan perkembangan zaman, mainan anak semakin berkembang. Perkembangan permainan anak dimaksudkan sebagai peningkatan permainan yang mengarah dan sejalan dengan perkembangan mental, sosial, dan kemungkinan fisik atau motorik (motorik kasar dan halus).

Jika kita perhatikan, anak-anak sangat suka bergerak, bahkan seperti tidak merasakan lelah. Secara alami tubuh mereka membutuhkan gerak, karena ketika bergerak, saraf-saraf akan terstimulasi, sehingga otak akan

menjadi lebih aktif. Sebagian besar permainan melibatkan pergerakan tubuh, dan ini sangat menunjang perkembangan anak. Karena ketika bermain, kemampuan motorik anak-anak menjadi lebih terarah dan terlatih. Mengetahui hal tersebut maka dibutuhkan sebuah inovasi baru dalam permainan yang dapat membantu perkembangan anak melalui metode yang tepat yaitu metode bermain. Dengan adanya metode bermain diharapkan dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan anak diantaranya perkembangan motorik kasar anak.

G. HIPOTESIS TINDAKAN

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini melalui metode bermain kadende dan bermain simpai di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu.

H. GARIS-GARIS BESAR ISI

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang masing-masing bab memiliki pembahasan sendiri-sendiri, namun saling berkaitan erat antara satu dengan yang lainnya. Untuk mengetahui gambaran umum dari isi kelima bab tersebut, maka penulis akan mengemukakan garis-garis isi sebagai berikut:

Pada awal pembahasan, penulis mengemukakan pendahuluan sebagai bab pertama yang menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, kemudian tujuan dan manfaat dari penelitian ini, penegasan istilah, kerangka pemikiran, hipotesis tindakan, lalu berakhir memberi uraian mengenai garis-garis besar isi.

Selanjutnya pada bab kedua penulis mengemukakan tentang kajian pustaka yang akan dijadikan sebagai kerangka acuan teoritis dalam uraian proposal skripsi ini dengan bahasa sekitar persoalan Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Kadende dan Bermain Simpai.

Bab tiga pembaca akan mengetahui jelas penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, indikator keberhasilan dan terakhi prosedur penelitian.

Bab ke-empat penulis mengemukakan hasil penelitian selama meneliti di lokasi penelitian mulai dari pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Bab ke-lima merupakan penutup dari skripsi, penulis mengemukakan kesimpulan dan saran penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KEMAMPUAN MOTORIK KASAR

1. Pengertian Motorik Kasar

Pada awal-awal pasca kelahiran, gerak motorik kasar anak sudah kompleks dan selalu muncul yang baru setiap harinya seiring dengan berjalannya waktu. walaupun masih sangat kaku, tidak fleksibel, kurang logis, dan tidak koheren tetapi telah menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak telah ada sejak ia lahir dan akan terus berkembang hingga mencapai batas usia maksimal. Pada usia 1-2 tahun, seiring dengan menguatnya otot-otot badan, gerak motoriknya mulai menunjukkan kelenturan atau elastisitas, serta ritmenya mulai kelihatan teratur. Ia mulai bisa berlari-lari kecil, dan melompat.

Menurut Laura E. Berk, semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya geraknya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguatnya otot tersebut, keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks.¹²

Kemampuan motorik kasar anak di harapkan dapat terjadi secara optimal karena secara langsung maupun tidak langsung, akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Pertumbuhan motorik kasar anak mempengaruhi keterampilannya dalam bergerak.

Selanjutnya pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar anak, akan mempengaruhi cara anak memandang diri sendiri dan orang lain. Hal itu dapat di lihat dari pola penyesuaian diri si anak secara umum, seperti anak

¹² Suyadi, *psikologi belajar paud*, (cet.3; Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), 68.

kurang terampil melompat akan cepat sadar dirinya tidak mampu mengikuti permainan yang membutuhkan keterampilan melompat seperti yang bisa dilakukan teman-temannya.

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan motorik yang melibatkan aktivitas otot yang besar, seperti berjalan, berlari, dan melompat. Akan tetapi perlu kita ketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada setiap anak mengalami perbedaan, ada anak yang mengalami kemampuan motoriknya sangat baik akan tetapi ada anak yang mengalami keterbatasan dalam perkembangan motoriknya. Keterbatasan tersebut dipengaruhi dengan adanya jenis kelamin, kemampuan motorik dilihat dari perubahan fisik dan psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya, kemampuan motorik juga dipengaruhi oleh asupan gizi.

Motorik kasar merupakan kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar. Dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak sangat diperlukan sebagian besar atau seluruh anggota tubuh agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya. Motorik kasar sangat penting dikuasai seorang anak karena dengan kemampuan motorik kasar anak bisa melakukan aktivitas sehari-hari. Seperti berdiri dengan satu kaki, berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, dan menendang.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah aktivitas yang menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Gerak dasar

lokomotor merupakan gerakan maju kedepan atau kebelakang yang dilakukan oleh seseorang baik berjalan ataupun berlari. Gerak non lokomotor merupakan gerakan yang dilakukan di tempat. Sedangkan gerakan manipulativ merupakan gabungan dari dua gerakan dasar diatas yang dilakukan agar dapat membentuk dan menciptakan tubuh yang kuat dan juga sehat secara jasmani dan rohani.

Perkembangan motorik berarti perkembangan gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot terkoordinasi. Tanpa adanya perkembangan motorik, maka anak akan tetap tidak berdaya bagaikan bayi yang lahir. Perkembangan motorik dapat berjalan dengan baik, jika anak diberikan kesempatan untuk melatih keterampilanya menggunakan tubuhnya sendiri seperti berjalan, berlari, melompat, memegang, meraba, berbicara, dan lainnya.

Tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dalam PERMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; melakukan permainan fisik dengan aturan terampil; menggunakan tangan kanan dan kiri; melakukan kegiatan kebersihan diri.¹⁴

Berdasarkan beberapa pengertian kemampuan motorik kasar tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang memanfaatkan otot-otot besar tubuh untuk melakukan suatu gerakan pada seluruh tubuh sedangkan, perkembangan motorik adalah proses tumbuh

¹⁴ PERMENDIKBUD nomor 137 tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

kembang kemampuan gerak seseorang yang pada dasarnya, berkembang sejalan dengan kematangan syaraf otak dan otot.

2. Syarat Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik kasar anak usia dini juga mempunyai syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh pendidik dan harus disesuaikan dengan usia anak tersebut.

Menurut Agoes Dariyo ada enam persyaratan yang mempengaruhi perkembangan motorik, yaitu: perkembangan usia, tercapainya kematangan organ-organ fisiologis, kontrol kepala, kontrol tangan, kontrol kaki, dan lokomosi.¹⁵

a. Perkembangan usia

Usia mempengaruhi kemampuan individu untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan matangnya organ-organ fisik, dan didukung pula oleh berfungsinya sistem syaraf pusat yang dapat mengkoordinasi organ-organ tubuh sehingga seseorang dapat melakukan aktivitas baik itu motorik kasar maupun motorik halus.

b. Tercapainya Kematangan Organ-Organ Fisiologis.

Kematangan fisik di tandai dengan tercapainya jaringan otot yang makin kompleks, kuat dan bekerja secara teratur. Pada masa pertumbuhan bayi maupun anak, kematangan fisiologis ini di pengaruhi oleh faktor nutrisi dan kesehatan seseorang. Makin baik nutrisi yang dikonsumsi seseorang maka orang akan lebih cenderung merasa sehat. Dengan kondisi tersebut orang akan mengalami kematangan fisiologis.

¹⁵ Agoes Dariyo, *psikologi perkembangan anak tiga tahun pertama*, (cet. 2; Jakarta: PT Refika Aditama, 2011), 127-129.

c. Kontrol Kepala.

Saat usia 1-5 bulan, bayi masih sering tertidur dengan posisi kepala terbaring di atas tempat tidur dan belum mampu untuk tengkurap, karena kontrol untuk mengangkat kepala belum dapat dilakukan dengan baik. Seiring dengan bertambahnya usia, bayi akan mampu untuk menopang kepalanya. Kemampuan mengontrol kepala merupakan dasar untuk perkembangan gerakan-gerakan kepala yang akan bermanfaat bagi anak dalam melakukan aktivitas olahraga, misalnya gerakan memutar atau menggelengkan kepala.

d. Kontrol Tangan

Kontrol tangan ditandai dengan bayi akan menggenggam benda-benda yang datang dan menyentuh telapak tangannya, meskipun pada awalnya bayi belum mampu untuk menggenggam suatu benda dengan baik, tetapi dengan sendirinya bayi akan belajar menggenggam/ mengepal suatu benda secara perlahan dan kuat agar melatih keterampilan tangannya sehingga ia mampu memanfaatkan koordinasi otot-otot tangannya. Kemampuan tersebut sangat bermanfaat untuk keterampilan tangan atau yang dinamakan kemampuan kontrol tangan.

e. Kontrol Kaki.

Kemampuan mengontrol kaki di atur oleh sistem syaraf pusat. Biasanya pada usia 1-2 bulan bayi akan belajar mengerakan kakinya, akan tetapi kaki bayi bergerak karena ada suatu benda yang mungkin menyentuh kakinya atau di gerakan oleh ibunya, hal ini bukan berarti si bayi cenderung pasif dan hanya bergerak. Kalau ada rangsangan dari luar

dirinya, Bayi dapat menggerakkan kaki sendiri sebagai respon atau refleksi rasa senang atau kehadiran orang yang memiliki kedekatan emosional.

f. Lokomosi.

Lokomosi ialah kemampuan untuk bergerak atau berpindah dari satu tempat ketempat lain dengan cara berlari ataupun berjalan sejalan dengan bertambahnya usia dan tercapainya kematangan organ fisik-fisik, serta berfungsinya sistem syaraf pusat.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Faktor lingkungan juga mempengaruhi perkembangan motorik, keinginan untuk bergerak mungkin karena adanya stimulasi dari lingkungan, misalnya melihat benda atau mainan yang menarik, maka seorang anak akan bergerak menuju kearah benda tersebut. Sebaiknya orang tua tidak membatasi ruang gerak anak karena akan mengakibatkan terbatasnya kesempatan anak untuk bergerak secara aktif.

B. ANAK USIA DINI

1. Pengertian Anak Usia Dini

Dewasa ini banyak yang tidak mengetahui apa yang dimaksud dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Banyak yang menganggap bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hanyalah anak yang berusia 4-6 tahun.

Menurut NAEYC (*National Assosiation for the Education of Young Children*), PAUD dimulai saat kelahiran hingga anak berusia 8 tahun.¹⁶

Secara umum anak usia dini di Indonesia di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Lebih lanjut pasal 1 ayat 14 undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹⁷

Hal ini menandakan bahwa betapa pentingnya peran pendidikan anak usia dini. pendidikan anak usia dini tidak hanya berbicara bagaimana cara membujuk anak menangis, ataupun bagaimana cara menceboki anak yang buang air akan tetapi bagaimana cara kita mendidik mereka agar bisa menjadi pribadi yang baik dan siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut dan siap menghadapi tantangan hidup sehingga pendidikan sejak usia dini sangat diperlukan. dalam Al-Quran pun telah di jelaskan dalam Quran Surah Lukman ayat 13.

وَأذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

*Artinya : Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: “Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar”.*¹⁸

¹⁶ Danar Santi, *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*, (cet.1; Jakarta Barat: PT Indeks, 2009) vii.

¹⁷ Suyadi, maulidya ulfah, *konsep dasar PAUD*. (cet. 3; Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 2015), 18.

¹⁸ Moin abdul, abdu sami, dan abdul naeem, *AL-Qur'an ku dengan tajwid blok warna disertai terjemah, juz 21 ayat 13*, (cet.1; Jakarta: Lautan lestari, 2010), 412.

Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal.

Pada pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa:

(1) pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan/atau informal, (3) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal : TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non-formal : KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.¹⁹

Elizabeth B. Hurlock menyebut anak usia dini terutama usia 2-6 tahun disebut sebagai periode sensitif atau masa peka, yaitu dimana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang, dan diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangan.²⁰ Masa- masa sensitif tersebut mencakup sensitif ingin mengetahui lingkungan lebih luas dengan berbicara dan mengamati orang lain disekitarnya, sensitif ingin berjalan lebih jauh, dan sensitif ingin melihat dan mengetahui objek-objek kecil secara detail.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

John Lock memandang anak sebagai tabularasa. Artinya anak merupakan sebuah kertas putih yang bersih belum ada tulisan ataupun coretan, maka orang tua dan lingkunganlah yang diharapkan mampu memberikan coretan tersebut dengan tinta yang baik.²¹

Menurut para ahli anak yang berada pada usia dini dikatakan sebagai masa emas (*golden age*) karena pada masa ini anak sedang tumbuh dan berkembang dengan pesatnya sesuai dengan karakteristiknya.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ahmad susanto, *bimbingan dan konseling ditaman kanak-kanak*. (cet. 1; Jakarta: Prenadamedia group, 2015), 44.

²¹Ibid, 46.

Menurut Susanto karakteristik anak usia dini antara lain yaitu anak suka meniru, dunia anak adalah bermain, anak masih berkembang, anak tetaplah anak-anak, anak adalah kreatif, dan anak masih polos.²²

Rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala sesuatu membuat anak selalu suka meniru dengan apa yang dilihat dan didengar olehnya. Anak mengetahui sesuatu berdasarkan pengalaman bermainnya dikarenakan oleh jiwa petualangnya yang besar sehingga anak akan cepat berkembang seiring dengan perkembangan usianya. Biasanya anak suka salah dalam bertindak akan tetapi kita tidak pantas untuk memarahinya karena biar bagaimanapun anak tetaplah anak-anak yang masih polos dan baru belajar berdasarkan perkembangannya. Akan tetapi anak adalah makhluk yang kreatif yang dapat melakukan sesuatu sesuai dengan imajinasinya. Itulah yang menjadikan anak sebagai makhluk yang unik.

3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini hampir sama dengan tujuan pendidikan nasional yaitu memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak, agar anak kelak bisa menjadi insan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah swt, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Senada dengan tujuan diatas, Solehuddin menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini ialah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan nilai-nilai kehidupan yang dianut.²³

Berdasarkan dua penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini yaitu:

²²Ibid. 45

²³Suyadi, maulidya ulfah, *konsep dasar PAUD*. (cet. 3; Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 2015), 18.

- a. Mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.
- b. Meningkatkan taraf kecerdasan anak.
- c. Meningkatkan kualitas pendidikan.
- d. Mengatasi tingkat kenaikan angka buta huruf.

4. Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan fakta yang ada dapat kita lihat bahwa tingkat kesadaran masyarakat terhadap pemberian layanan pendidikan bagi anak sejak usia dini masih sangat rendah. Ini disebabkan karena kurangnya sosialisasi pemerintah akan pentingnya pendidikan sejak usia dini kepada masyarakat. Hal ini terbukti dengan masih adanya anak yang tidak mengenyam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dikarenakan anggapan masyarakat yang mengatakan bahwa pendidikan yang tepat diberikan kepada anak adalah pada saat usia 5-7 tahun.

Selain sosialisasi pemerintah, keterbatasan jumlah tenaga pendidik dan kependidikan serta faktor ekonomi juga menjadi penyebab yang dapat mempengaruhi mengapa orang tua tidak ingin terlalu cepat memasukan anak mereka ke sekolah tanpa memahami apa sebenarnya tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.²⁴

²⁴ Novan Ardi Wiyani, Barnawi, *Format PAUD*. (cet.2; Jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2016), 78.

Dengan demikian, urgensi pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik (motorik kasar, halus), sosial dan emosional.

C. METODE BERMAIN KADENDE DAN BERMAIN SIMPAI

1. Pengertian Metode Bermain

Metode bermain berasal dari 2 kata yaitu metode dan bermain. Secara etimologis, metode berasal dari kata 'met' dan 'hodes' yang berarti melalui. Sedangkan istilah metode adalah jalan atau cara yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan.²⁵

Ada beberapa pendapat mengenai bermain yaitu:

- d. Bermain berarti bergerak sambil bersenang-senang.
- e. Bermain berarti melakukan hal yang diinginkan, yang melibatkan perasaan senang maupun tegang, namun dilakukan hanya pada waktu dan tempat tertentu, sambil menyadari bahwa tindakan tersebut berbeda dengan kehidupan biasa.
- f. Bermain berarti belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan menggunakan benda-benda disekitarnya, dan dilakukan bersama orang-orang disekelilingnya.²⁶

²⁵ <https://kbbi.web.id/metode>.

²⁶ Dwijawata, *mari bermain permainan kelompok untuk anak*. (cet.1; Yogyakarta: Kanisius, 2013), 7.

Menurut pendidik dan ahli psikologi Gordon dan Browne, 1985,:266 dalam buku metode pengajaran di taman kanak-kanak menyatakan bahwa bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cerminan pertumbuhan anak.²⁷

Melihat pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain merupakan cara melakukan sesuatu dengan gerakan yang menyenangkan yang didalamnya mengandung unsur edukatif.

2. Jenis-jenis bermain

Bermain dan anak merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak sehingga dalam hal ini orang tua, guru, dan masyarakat harus memiliki peran aktif dalam menentukan jenis permainan yang tepat bagi anak. Jenis bermain dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: free play (bermain bebas), guided play (bermain terpimpin), dan directed play (bermain terarah).²⁸

a. Free play (bermain bebas)

Dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain dimana anak-anak memiliki kebebasan dalam memilih berbagai alat permainan yang tersedia dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat bermain tersebut sehingga anak memiliki peran aktif dalam kegiatan bermain.

b. Guided play (bermain terpimpin)

Dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain dimana guru memiliki peran dalam memilih alat bermain yang sesuai dengan berbagai konsep

²⁷ Moeslichatoen R, *metode pengajaran di taman kanak-kanak*, (cet. 2: Jakarta: PT Rineka cipta, 2004), 24

²⁸ Mohammad fauziddin, *pembelajaran PAUD bermain, cerita, dan menyanyi secara islami*. (cet.1; Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2014), 6,7,10,11.

sehingga dalam hal ini anak hanya mengikuti keinginan guru meskipun bertentangan dengan keinginan anak.

c. Directed play (bermain terarah)

Bermain terarah adalah aktivitas bermain dimana guru meminta anak-anak dalam rangka bagaimana menyelesaikan tugas-tugas khusus yang diberikan oleh guru seperti, mewarna, melompat, berjalan diatas papan titian, dan lain-lain.

3. Permainan Kadende

Permainan ini di beri nama oleh masyarakat pendukung yaitu suku bangsa kaili di daerah tingkat II Donggala dengan nama no kadende. No yang artinya bermain, kadende artinya melompat-lompat dengan satu kaki sambil menyorong atau mengambil batu yang dijadikan alat permainan. Permainan ini dikenal secara umum pada hampir seluruh daerah Sulawesi Tengah dengan nama kadende.²⁹

Permainan ini semata-mata sebagai hiburan bagi anak-anak yang biasanya dilakukan pada waktu mereka mengisi waktu senggang pada siang atau sore hari. Permainan ini tidak mempunyai hubungan dengan peristiwa social tertentu di dalamnya, tidak ada unsur kepercayaan religius, akan tetapi hanya semata-mata sebagai hiburan dan sekaligus olahraga.

²⁹ Ahmad yunus, *permainan rakyat daerah Sulawesi tengah*, (Jakarta, 1982). 75.

“Permainan kadende ini merupakan permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainya”.³⁰

4. Permainan Simpai

Permainan Simpai (hulahop) adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan kelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja.³¹

5. Jenis-Jenis Bermain Kadende

Jenis permainan kadende yang biasa di mainkan oleh anak-anak yaitu:

a. Kadende sorong

Kanende sorong merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak diatas permukaan tanah dengan membuat 6 kotak sebanyak 2 baris secara vertical dan menggunakan batu sebagai media permainan.

b. Kadende amplop

Kanende amplop merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak diatas permukaan tanah dengan membuat garis berbentuk amplop dan menggunakan batu sebagai media permainan.

³⁰ Euis kurniati, *permainan tradisional dan peranya dalam pengembangan keterampilan sosial anak*, (cet. 1, Jakarta: Prenanda Media Group, 2016), 91.

³¹ <http://eprints.ums.ac.id/19918/24/11>. NASKAH PUBLIKASI.pdf.

c. Kadende disko

Kanende disko merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak diatas permukaan tanah dengan membuat garis sebanyak 3 kotak secara vertical dan 3 kotak secara horizontal dan menggunakan batu sebagai media permainan.

6. Fungsi Bermain Kadende dan Bermain Simpai

Ketika bermain, kemampuan motorik anak-anak menjadi lebih terlatih dan terarah. Selain motorik, keterampilan sosialnya juga ikut terasah, khususnya pada permainan-permainan kelompok seperti bermain kadende, bermain simpai, bermain hadang, bermain tali, dan sebagainya.

Kegiatan bermain juga sangat disukai oleh anak-anak. Terkadang kita tidak menyadari, ketika anak bermain, mereka sedang belajar menyesuaikan diri dengan lingkungannya, karena dengan bermain anak dapat mengenal dan mentaati aturan, menyelesaikan masalah, menerima orang lain, bekerja sama, dan bertanggung jawab.

Kegiatan bermain juga merupakan rekreasi yang sangat disukai oleh anak. Selain memiliki fungsi edukatif, anak-anak juga dapat melupakan segala kebosanannya karena mereka begitu merasa gembira dan senantiasa suasana hati mereka begitu ceria dengan bermain. Dalam keceriaan inilah guru bias dengan mudah menyelipkan ajaran-ajarannya yang dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar dan seluruh aspek kecerdasan anak. Sehingga kegiatan bermain ini juga dapat dijadikan

sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam membantu perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Agar pembelajaran menjadi lebih efektif, metode pembelajaran melalui bermain ini mempunyai tiga tahap yang perlu diketahui yaitu: tahap pra bermain, tahap bermain, dan tahap penutup.³²

a. Tahap prabermain

Tahap pra bermain memiliki 2 kegiatan persiapan, yaitu kegiatan penyiapan anak dan kegiatan bahan permainan.

1) Kegiatan penyiapan anak

Dalam kegiatan penyiapan anak guru hendak menyampaikan tujuan kegiatan bermain serta aturan-aturan yang harus diikuti oleh seluruh anak yang ikut bermain. Selanjutnya guru memberikan tugas serta menjelaskan apa yang dilakukan anak terhadap tugas yang diberikan kepada guru.

2) Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan

Dalam kegiatan ini guru akan mempersiapkan seluruh bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain, seperti bak pasir, lego, balok, dan lain sebagainya.

b. Tahap bermain

Tahap bermain terdiri dari rangkaian kegiatan yang sudah disiapkan oleh guru sementara anak siap menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain sesuai dengan bimbingan guru dan melakukan tugasnya masing-

³² Novan Ardi Wiyani, Barnawi, *Format PAUD*. (cet.2; Jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2016), 125.

masing. Setelah selesai bermain anak diharuskan menata kembali permainannya dengan rapi yang bertujuan agar anak lebih bertanggung jawab terhadap apa yang dikerjakannya. Guru juga tidak lupa untuk mempersilahkan anak mencuci tangan setelah selesai bermain.

c. Tahap penutup

Tahap penutup dari metode pembelajaran melalui bermain dimulai dari mencoba menarik perhatian dan membangkitkan minat anak dengan cara mencoba memberikan pertanyaan tentang kegiatan apa yang dimainkan oleh anak dan diakhiri dengan memberikan nasehat-nasehat yang disampaikan oleh guru.

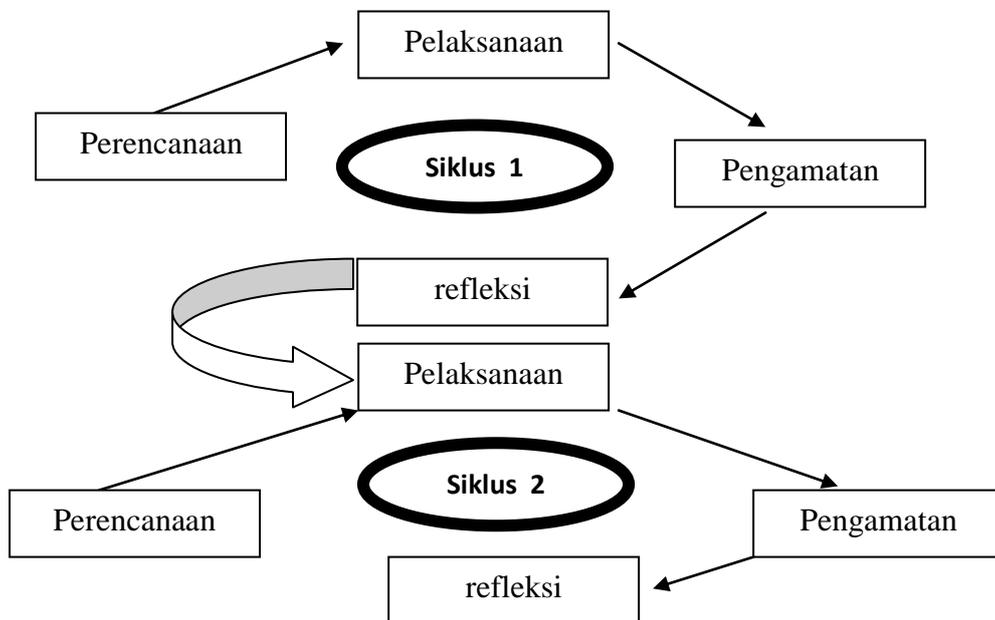
BAB III

METODE PENELITIAN

A. PENDEKATAN DAN DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan. Melalui penelitian tindakan, penulis melakukan penelitian terhadap upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui metode bermain.

Pelaksanaan penelitian tindakan ini mempunyai tahapan yang bersiklus. Rancangan penelitian ini mengacu pada siklus pelaksanaan penelitian tindakan model John Elliot, seperti pada gambar tiap siklus dilakukan beberapa tahap, yaitu 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi.³³



³³ Mahmud, *metode penelitian pendidikan*. (Bandung: Pustaka setia, 2011), 221

B. LOKASI PENELITIAN

Lokasi penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu selama kurang lebih 2 bulan.

C. SUBYEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah anak di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu . yang berjumlah dari 20 anak terdiri 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

NO.	Jenis Kelamin	Jumlah Anak
1.	Laki-laki	9
2.	Perempuan	11
	Jumlah	20

Sumber: Data Raudhatul Athfal IAIN Palu.

D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk mempermudah pelaksanaan penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah sabagai berikut:

1. Teknik obsevasi

Teknik obsevasi yaitu pengumpulan data yang di peroleh dari pengamatan dan pencatatan untuk mengetahui masalah yang diteliti, yaitu pengamatan yang yang dilakukan secara langsung dalam proses pembelajaran sekitar aktivitas guru dan anak didik dalam kesehariannya, terutama berkaitan dengan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak

melalui metode bermain di Raudhatul Athfal IAIN Palu sebagaimana terlampir.

2. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dari Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu sesuai data yang diteliti, dimana pemerolehan datanya dilakukan dari data kehadiran (absen), jenis kelamin anak di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu atau dokumentasi tentang kegiatan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui metode bermain dengan menggunakan alat bantu pendukung misalnya kamera sebagaimana terlampir..

E. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data dilakukan oleh peneliti terhadap hasil pengamatan yang diperoleh melalui lembar observasi pada siklus I. setelah data terkumpul, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui proses tindakan. Selanjutnya dinarasikan untuk mengambil kesimpulan tentang ada tidaknya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini melalui metode bermain dengan menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas 2010 dengan kategori sebagai berikut :

-  : Berkembang Sangat Baik (BSB)
-  : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
-  : Mulai Berkembang (MB)

☆ : Belum Berkembang (BB)³⁴

Setelah data terkumpul, selanjutnya data akan diolah dengan menggunakan teknik persentase, hasil olahan tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui persentasi keberhasilan tindakan. Rumusan yang digunakan dari Anas Sudjiono untuk menganalisis data yang dikumpulkan secara persentase, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan : P = persentase

F = Jumlah frekuensi

N = Sampel³⁵

F. INDIKATOR KEBERHASILAN

Adapun indikator keberhasilan yang ingin peneliti capai dalam penelitian kali ini adalah sebesar 70% dengan penilaian sebagai berikut:

1. Indikator Permain Kadende

a. Keseimbangan anak berdiri satu kaki

Indikator keberhasilan	Criteria penilaian	keterangan
Anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik	☆ ☆ ☆ ☆	BSB
Anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik	☆ ☆ ☆	BSh
Anak dapat berdiri satu kaki dengan bantuan guru	☆ ☆	MB
Anak belum dapat berdiri dengan satu kaki	☆	BB

³⁴ Johni dimiyati, *metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. (cet. 2; Jakarta: Kencana, 2014), 96.

³⁵ Anas sudjiono, *Dasar-dasar statistik pendidikan*. (Jakarta: Gramedia, 1989), 40.

b. Kekuatan anak saat melompat

Indikator keberhasilan	Criteria penilaian	Keterangan
Anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm	☆☆☆☆	BSB
Anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm	☆☆☆	BSH
Anak dapat melompat dari kejauhan 5cm	☆☆	MB
Anak belum dapat melompat dari kejauhan	☆	BB

c. Kelincahan tubuh anak berlari

Indikator keberhasilan	Criteria penilaian	Keterangan
Anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 30 detik	☆☆☆☆	BSB
Anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 20 detik	☆☆☆	BSH
Anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 10 detik	☆☆	MB
Anak belum dapat berlari dengan cepat	☆	BB

2. Indikator Permainan Simpai

a. Keseimbangan anak berdiri satu kaki

Indikator keberhasilan	Criteria penilaian	Keterangan
Anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik	☆☆☆☆	BSB
Anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik	☆☆☆	BSH
Anak dapat berdiri satu kaki dengan bantuan guru	☆☆	MB
Anak belum dapat berdiri dengan satu kaki	☆	BB

b. Kekuatan anak saat melompat satu kaki

Indikator keberhasilan	Criteria penilaian	Keterangan
Anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm	☆☆☆☆	BSB
Anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm	☆☆☆	BSH
Anak dapat melompat dari kejauhan 5cm	☆☆	MB
Anak belum dapat melompat dari kejauhan	☆	BB

c. Kekuatan anak saat melompat dengan dua kaki

Indikator keberhasilan	Criteria penilaian	keterangan
Anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm	☆ ☆ ☆ ☆	BSB
Anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm	☆ ☆ ☆	BSh
Anak dapat melompat dari kejauhan 5cm	☆ ☆	MB
Anak belum dapat melompat dari kejauhan	☆	BB

G. PROSEDUR PENELITIAN

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) terkait kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu tentang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui metode bermain, serta alat-alat lainnya yang mendukung pembelajaran. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini, guru mempraktikkan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disediakan. Pelaksanaan tindakan tersebut meliputi:

- 1) Mengabsen anak;
- 2) Mengadakan apersepsi;
- 3) Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan;

- 4) Memberi tugas kepada anak;
- 5) Menghargai hasil kerja anak (memberi pujian);
- 6) Memberikan pertanyaan dan dijawab oleh anak pada akhir pelajaran.

c. Observasi

Observasi ini dilakukan pada saat proses kegiatan belajar anak. Kegiatan observasi dibantu oleh seorang pengamat untuk mengamati semua aktivitas peneliti dan aktivitas anak dalam proses kegiatan. Hasil observasi dicatat dalam lembaran observasi aktivitas guru dan anak yang telah disediakan serta mendokumentasikan semua kegiatan sebagai bukti telah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Hasil pengamatan ini berupa data observasi untuk direfleksi sehingga pengamatan yang dilakukan dapat menceritakan keadaan sesungguhnya mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui metode bermain.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi. Berdasarkan hasil analisa data dilakukan refleksi guna melihat kelemahan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran diterapkan. Kelemahan dan kelebihan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) terkait kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak, serta alat-alat lainnya yang mendukung pembelajaran. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini, guru mempraktikkan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disediakan. Pelaksanaan tindakan tersebut meliputi:

- 1) Mengabsen anak;
- 2) Mengadakan apersepsi;
- 3) Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan;
- 4) Memberi tugas kepada anak;
- 5) Menghargai hasil kerja anak (memberi pujian);
- 6) Memberikan pertanyaan dan dijawab oleh anak pada akhir pelajaran.

c. Observasi

Observasi ini dilakukan pada saat proses kegiatan belajar anak. Kegiatan observasi dibantu oleh seorang pengamat untuk mengamati semua aktivitas peneliti dan aktivitas anak dalam proses kegiatan. Hasil observasi dicatat dalam lembaran observasi aktivitas guru dan anak yang telah disediakan serta mendokumentasikan semua kegiatan sebagai bukti telah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Hasil pengamatan ini berupa data observasi untuk

direfleksi sehingga pengamatan yang dilakukan dapat menceritakan keadaan sesungguhnya mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi. Berdasarkan hasil analisa data dilakukan refleksi guna melihat kelemahan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran diterapkan. Kelemahan dan kelebihan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Pengamatan Pra Tindakan

a. Permainan Kadende

Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan refleksi sesuai dengan hasil observasi awal di RA DWP IAIN PALU. pada saat permainan kadende di laksanakan, anak yang hadir berjumlah 20 anak. Adapun gerakan yang dilakukan dalam permainan ini yaitu berdiri dengan satu kaki, melompat, dan berlari. Dari hasil pengamatan, sangat terlihat jelas bahwa anak masih merasa kesulitan dalam melakukan ketiga gerakan tersebut. Adapun hasilnya dapat dipaparkan, sebagai berikut:

Tabel 1.

Kemampuan motorik kasar pada aspek berdiri dengan satu kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	4	20
Berkembang Sesuai Harapan	5	25
Mulai Berkembang	6	30
Belum Berkembang	5	25
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik kasar pada aspek berdiri dengan satu kaki, terdapat 4 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB)

karena anak dapat berdiri satu kaki dengan bantuan guru, dan 5 anak (25%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki.

Tabel 2
Kemampuan Motorik Kasar pada aspek Melompat

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	5	25
Berkembang Sesuai Harapan	5	25
Mulai Berkembang	6	30
Belum Berkembang	4	20
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, kemampuan motorik kasar pada aspek melompat, terdapat 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 4 anak (20%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Tabel 3
Kemampuan Motorik Kasar pada aspek Berlari

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	10	50
Berkembang Sesuai Harapan	4	20
Mulai Berkembang	6	30
Belum Berkembang	0	0
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik kasar anak pada aspek berlari,

terdapat 10 anak (50%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 30 detik, 4 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 20 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 10 detik, dan 0 anak (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berlari dengan cepat.

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan Bermain Kadende

No	Kategori	Kemampuan Motorik Kasar yang Diamati						%
		Aspek berdiri dengan satu kaki		Aspek Melompat		Aspek Berlari		
		F	%	F	%	F	%	
1.	Berkembang Sangat Baik	4	20	5	25	10	50	31,67
2.	Berkembang Sesuai Harapan	5	25	5	25	4	20	23,33
3.	Mulai Berkembang	6	30	6	30	6	30	30
4.	Belum Berkembang	5	25	4	20	0	0	15
Jumlah		20	100	20	100	20	100	100

Berdasarkan tabel diatas, setelah dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati, terdapat 31,67% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 23,33% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 30% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 15% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

b. Permainan Simpai

Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan refleksi sesuai dengan hasil observasi awal di RA DWP IAIN PALU. pada saat permainan simpai

di laksanakan, anak yang hadir berjumlah 20 anak. Adapun gerakan yang dilakukan dalam permainan ini yaitu berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, dan melompat dengan dua kaki. Dari hasil pengamatan, sangat terlihat jelas bahwa anak masih merasa kesulitan dalam melakukan ketiga gerakan tersebut. Adapun hasilnya dapat dipaparkan, sebagai berikut:

Tabel 1
Kemampuan motorik kasar pada aspek berdiri dengan satu kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	4	20
Berkembang Sesuai Harapan	5	25
Mulai Berkembang	6	30
Belum Berkembang	5	25
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik kasar pada aspek berdiri dengan satu kaki, terdapat 4 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berdiri satu kaki dengan bantuan guru, dan 5 anak (25%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki.

Tabel 2
Kemampuan motorik kasar pada aspek Melompat dengan satu kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	3	15
Berkembang Sesuai Harapan	3	15
Mulai Berkembang	6	30
Belum Berkembang	8	40
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, kemampuan motorik kasar pada aspek melompat, terdapat 3 anak (15%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dengan satu kaki dari kejauhan 30 cm, 3 anak (15%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dengan satu kaki dari kejauhan 20 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10 cm, dan 8 anak (40%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dengan satu kaki dari kejauhan 5 cm.

Tabel 3

Kemampuan Motorik Kasar pada aspek melompat dengan dua kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	5	25
Berkembang Sesuai Harapan	5	25
Mulai Berkembang	6	30
Belum Berkembang	4	20
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, kemampuan motorik kasar pada aspek melompat, terdapat 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 4 anak (20%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan Bermain Simpai

No	Kategori	Kemampuan Motorik Kasar yang Diamati						%
		Aspek berdiri dengan satu kaki		Aspek Melompat dengan satu kaki		Aspek melompat dengan dua kaki		
		F	%	F	%	F	%	
1.	Berkembang Sangat Baik	4	20	3	15	5	25	20
2.	Berkembang Sesuai Harapan	5	25	3	15	5	25	21,66
3.	Mulai Berkembang	6	30	6	30	6	30	30
4.	Belum Berkembang	5	25	8	40	4	20	28,33
Jumlah		20	100	20	100	20	100	100

Berdasarkan tabel diatas, setelah dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati, terdapat 20% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 21,66% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 30% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 28,33% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Setelah melihat hasil pra tindakan ini, dapat terlihat hanya sedikit anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik, karena masih banyak anak yang belum memiliki kemampuan yang dinilai dalam aspek berdiri dengan satu kaki, aspek melompat, aspek berlari, aspek melompat dengan satu kaki, dan aspek melompat dengan dua kaki. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui metode bermain kadende dan bermain simpai.

2. Hasil Pengamatan Tindakan Siklus I

a. Permainan Kadende

Tindakan Siklus I ini dilakukan dengan dua kali pertemuan di kelas. Saat penyajian materi, peneliti bertindak sebagai pengajar yang didampingi oleh rekan guru yang bertindak sebagai pengamat.

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I ini, sebagai berikut

- a) Menentukan tema dan tujuan pembelajaran.
- b) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- c) Menyediakan media pembelajaran.
- d) Membuat lembar observasi aktivitas guru.
- e) Membuat lembar penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak.
- f) Membuat rubrik penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

2) Pelaksanaan

Melakukan proses pembelajaran di dalam kelas berdasarkan RKH yang telah dibuat, yaitu melaksanakan kegiatan pembuka selama 30 menit yang dimulai dengan mengucapkan salam, dan membaca doa belajar. Setelah selesai membaca doa belajar, anak-anak diperintahkan untuk membaca surah pendek yaitu surah an-nas dan melafalkan doa memakai pakaian.

Melaksanakan kegiatan inti selama 60 menit. Dalam kegiatan inti, ada tiga jenis kegiatan bermain sambil belajar yang di gunakan yaitu

mengenal suara binatang, membuat gambar bentuk kadende dan simpai, dan menggunting dan menempel kertas bentuk kadende dan simpai. Sambil menunggu waktu istirahat peneliti kemudian mengajak anak untuk melakukan permainan kadende dan permainan simpai.

Setelah waktu istirahat selesai, anak-anak masuk kedalam kelas kemudian melaksanakan kegiatan penutup selama 30 menit dengan menunjukkan hasil karyanya dengan bangga, kemudian melafalkan hadits tebar salam, dan melafalkan niat sholat subuh, setelah itu guru dan anak mendiskusikan kegiatan sehari selama pembelajaran berlangsung dan terakhir membaca syair pulang sekolah, membaca doa dan salam.

3) Observasi

Melakukan observasi aktivitas kegiatan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung yang diamati langsung oleh teman dan guru kelas yang bertindak sebagai pengamat. Adapun hasil pengamatan aktivitas anak pada tindakan siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Kemampuan Motorik kasar dalam berdiri dengan satu kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	6	30
Berkembang Sesuai Harapan	6	30
Mulai Berkembang	6	30
Belum Berkembang	2	10
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik kasar dalam berdiri dengan satu kaki, terdapat 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 6 anak (30%) dalam

kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berdiri satu kaki dengan bantuan guru, dan 2 anak (10%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki. .

Tabel 2
Kemampuan Motorik kasar dalam Melompat

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	8	40
Berkembang Sesuai Harapan	5	25
Mulai Berkembang	6	30
Belum Berkembang	1	5
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, kemampuan motorik kasar dalam aspek melompat, terdapat 8 anak (40%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 1 anak (5%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Tabel 3
Kemampuan Motorik Kasar dalam Aspek Berlari

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	18	90
Berkembang Sesuai Harapan	2	10
Mulai Berkembang	0	0
Belum Berkembang	0	0
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik kasar dalam berlari, terdapat 18 anak (90%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 30 detik, 2 anak (10%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 20 detik, 0 anak (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 10 detik, dan 0 anak (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berlari dengan cepat.

Setelah melihat seluruh hasil yang diperoleh dari bermain simpai, maka dapat diakumulasikan secara keseluruhan data yang diperoleh dari bermain kadende adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan Siklus I Permainan Kadende

No	Kategori	Kemampuan Motorik kasar yang Diamati						%
		Berdiri dengan satu kaki		Melompat		Berlari		
		F	%	F	%	F	%	
1.	Berkembang Sangat Baik	6	30	8	40	18	90	53,33
2.	Berkembang Sesuai Harapan	6	30	5	25	2	10	21,67
3.	Mulai Berkembang	6	30	6	30	0	0	20
4.	Belum Berkembang	2	10	1	5	0	0	5
Jumlah		20	100	20	100	100	100	100

Berdasarkan tabel diatas setelah dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati, terdapat 53,33% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 21,67% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 20% dalam

kategori Mulai Berkembang (MB), dan 5% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Setelah melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus I permainan kadende, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang dinilai dalam berdiri dengan satu kaki, melompat, dan berlari telah mencapai persentase keberhasilan yang diharapkan peneliti. Namun peneliti ingin meningkatkan kembali hasil presentase agar dapat menjadi perbandingan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan perbaikan tindakan pada siklus II.

4) Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada aktivitas guru yang masuk dalam kategori cukup yang harus ditingkatkan untuk mencapai kriteria keberhasilan baik. Sedangkan, aktivitas anak sekalipun sudah terdapat peningkatan dari hasil pengamatan pra tindakan, hasil tindakan siklus I sudah mencapai persentase keberhasilan tindakan. Namun hasil yang diharapkan belum sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini disebabkan karena masih ada beberapa anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang dalam ketiga aspek pengamatan anak dalam berdiri dengan satu kaki, melompat, dan berlari. Selain itu, ada temuan-temuan atau kejadian-kejadian yang didapatkan selama tindakan berlangsung yang menjadi kelemahan dan perlu

diperbaiki pada perencanaan tindakan selanjutnya di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu.

Tabel Refleksi Tindakan Siklus I Bermain Kadende

No	Kelemahan	Analisis Penyebab	Rekomendasi
1	Kemampuan anak dalam berdiri dengan satu kaki, melompat, dan berlari belum berkembang dengan baik	Kurangnya latihan dan metode bermain yang digunakan dalam pembelajaran anak	Guru/peneliti meningkatkan latihan dan metode bermain kepada anak sehingga motorik kasar anak dapat dikembangkan
2	Partisipasi anak dalam pembelajaran masih kurang	Anak masih cenderung senang bermain dengan teman di sebelahnya	Guru/peneliti memberikan motivasi kepada anak agar dapat memperhatikan cara bermain kadende dalam hal ini berdiri dengan satu kaki, melompat, dan berlari dengan baik

b. Permainan Simpai

Tindakan Siklus I ini dilakukan dengan dua kali pertemuan di kelas. Saat penyajian materi, peneliti bertindak sebagai pengajar yang didampingi oleh rekan guru yang bertindak sebagai pengamat.

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I ini, sebagai berikut

- a) Menentukan tema dan tujuan pembelajaran.
- b) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- c) Menyediakan media pembelajaran.
- d) Membuat lembar observasi aktivitas guru.
- e) Membuat lembar penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

f) Membuat rubrik penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

2) Pelaksanaan

Melakukan proses pembelajaran di dalam kelas berdasarkan RKH yang telah dibuat, yaitu melaksanakan kegiatan pembuka selama 30 menit yang dimulai dengan mengucapkan salam, dan membaca doa belajar. Setelah selesai membaca doa belajar, anak-anak diperintahkan untuk membaca surah pendek yaitu surah an-nas dan melafalkan doa memakai pakaian.

Melaksanakan kegiatan inti selama 60 menit. Dalam kegiatan inti, ada tiga jenis kegiatan bermain sambil belajar yang di gunakan yaitu mengenal suara binatang, membuat gambar bentuk kadende dan simpai, dan menggunting dan menempel kertas bentuk kadende dan simpai. Sambil menunggu waktu istirahat peneliti kemudian mengajak anak untuk melakukan permainan kadende dan permainan simpai.

Setelah waktu istirahat selesai, anak-anak masuk kedalam kelas kemudian melaksanakan kegiatan penutup selama 30 menit dengan menunjukkan hasil karyanya dengan bangga, kemudian melafalkan hadits tebar salam, dan melafalkan niat sholat subuh, setelah itu guru dan anak mendiskusikan kegiatan sehari selama pembelajaran berlangsung dan terakhir membaca syair pulang sekolah, membaca doa dan salam.

3) Observasi

Melakukan observasi aktivitas kegiatan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung yang diamati langsung oleh teman dan guru kelas

yang bertindak sebagai pengamat. Adapun hasil pengamatan aktivitas anak pada tindakan siklus I permainan sampai dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Kemampuan Motorik kasar dalam berdiri dengan satu kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	6	30
Berkembang Sesuai Harapan	6	30
Mulai Berkembang	6	30
Belum Berkembang	2	10
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik kasar dalam berdiri dengan satu kaki, terdapat 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berdiri satu kaki dengan bantuan guru, dan 2 anak (10%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki. .

Tabel 2
Kemampuan Motorik kasar dalam Melompat dengan Satu Kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	4	20
Berkembang Sesuai Harapan	4	20
Mulai Berkembang	6	30
Belum Berkembang	6	30
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, kemampuan motorik kasar dalam aspek melompat, terdapat 4 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak

dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 4 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 6 anak (30%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Tabel 3
Kemampuan Motorik Kasar dalam Melompat Dengan Dua Kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	8	40
Berkembang Sesuai Harapan	5	25
Mulai Berkembang	6	30
Belum Berkembang	1	5
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, kemampuan motorik kasar dalam aspek melompat, terdapat 8 anak (40%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 1 anak (5%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) Berkembang karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Setelah melihat seluruh hasil yang diperoleh dari bermain simpai, maka dapat diakumulasikan secara keseluruhan data yang diperoleh dari bermain kadende adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan Siklus I Permainan Simpai

No	Kategori	Kemampuan Motorik kasar yang Diamati						%
		Berdiri dengan satu kaki		Melompat dengan satu kaki		Melompat dengan dua kaki		
		F	%	F	%	F	%	
1.	Berkembang Sangat Baik	6	30	4	20	8	40	30
2.	Berkembang Sesuai Harapan	6	30	4	20	5	25	25
3.	Mulai Berkembang	6	30	6	30	6	30	30
4.	Belum Berkembang	2	10	6	30	1	5	15
Jumlah		20	100	20	100	100	100	100

Berdasarkan tabel diatas setelah dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati, terdapat 30% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 25% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 30% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 15% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Setelah melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus I permainan simpai, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang dinilai dalam berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, dan melompat dengan dua kaki telah mencapai persentase keberhasilan yang diharapkan peneliti. Namun peneliti ingin meningkatkan kembali hasil presentase agar dapat menjadi perbandingan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan perbaikan tindakan pada siklus II.

4) Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada aktivitas guru yang masuk dalam kategori cukup yang harus ditingkatkan untuk mencapai kriteria keberhasilan baik. Sedangkan, aktivitas anak sekalipun sudah terdapat peningkatan dari hasil pengamatan pra tindakan, hasil tindakan siklus I sudah mencapai persentase keberhasilan tindakan. Namun hasil yang diharapkan belum sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini disebabkan karena masih ada beberapa anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang dalam ketiga aspek pengamatan anak dalam berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, dan melompat dengan dua kaki. Selain itu, ada temuan-temuan atau kejadian-kejadian yang didapatkan selama tindakan berlangsung yang menjadi kelemahan dan perlu diperbaiki pada perencanaan tindakan selanjutnya di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama Palu.

Tabel Refleksi Tindakan Siklus I Bermain Simpai

No	Kelemahan	Analisis Penyebab	Rekomendasi
1	Kemampuan anak dalam berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, dan melompat dengan dua kaki belum berkembang dengan baik	Kurangnya latihan dan metode bermain yang digunakan dalam pembelajaran anak	Guru/peneliti meningkatkan latihan dan metode bermain kepada anak sehingga motorik kasar anak dapat dikembangkan
2	Partisipasi anak dalam pembelajaran masih kurang	Anak masih cenderung senang bermain dengan teman di sebelahnya	Guru/peneliti memberikan motivasi kepada anak agar dapat memperhatikan cara bermain simpai dalam hal ini berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, dan melompat dengan dua kaki

3. Hasil Pengamatan Tindakan Siklus II

a. Permainan Kadende

Tindakan Siklus II ini juga dilakukan dengan dua kali pertemuan di kelas. Saat penyajian materi, peneliti bertindak sebagai pengajar yang didampingi oleh teman dan guru yang bertindak sebagai pengamat.

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan tema dan tujuan pembelajaran.
- b) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- c) Menyediakan media pembelajaran.
- d) Membuat lembar observasi aktivitas guru.
- e) Membuat lembar penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak.
- f) Membuat rubrik penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

2) Pelaksanaan

Melakukan proses pembelajaran di dalam kelas berdasarkan RKH yang telah dibuat, yaitu melaksanakan kegiatan pembuka selama 30 menit yang dimulai dengan mengucapkan salam, dan membaca doa belajar. Setelah selesai membaca doa belajar, anak-anak diperintahkan untuk membaca surah pendek yaitu surah an-nas dan melafalkan doa memakai pakaian.

Melaksanakan kegiatan inti selama kurang lebih 60 menit. Dalam kegiatan inti ini, ada tiga jenis kegiatan bermain yang digunakan yaitu

menyusun puzzle, kemudian memasang binatang dengan makanannya, dan terakhir melipat kertas bentuk amplop.

Setelah waktu istirahat selesai, anak-anak masuk kedalam kelas kemudian melaksanakan kegiatan penutup selama 30 menit dengan menunjukkan hasil karyanya dengan bangga, kemudian melafalkan hadits tebar salam, dan melafalkan niat sholat subuh, setelah itu guru dan anak mendiskusikan kegiatan sehari selama pembelajaran berlangsung dan terakhir membaca syair pulang sekolah, membaca doa dan salam.

3) Observasi

Melakukan observasi aktivitas kegiatan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung yang diamati langsung oleh teman yang bertindak sebagai pengamat. Adapun hasil pengamatan aktivitas anak pada tindakan siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1
Kemampuan Motorik kasar dalam berdiri dengan satu kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	9	45
Berkembang Sesuai Harapan	6	30
Mulai Berkembang	3	15
Belum Berkembang	2	10
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik kasar dalam berdiri dengan satu kaki, terdapat 9 anak (45%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 3 anak (15%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB)

karena anak dapat berdiri satu kaki selama 10 detik, dan 2 anak (10%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki.

Tabel 2
Kemampuan Motorik kasar dalam Melompat

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	9	45
Berkembang Sesuai Harapan	6	30
Mulai Berkembang	4	20
Belum Berkembang	1	5
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, kemampuan motorik kasar dalam melompat, terdapat 9 anak (45%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 4 anak (20%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 1 anak (5%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Tabel 3
Kemampuan Motorik Kasar dalam Berlari

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	18	90
Berkembang Sesuai Harapan	2	10
Mulai Berkembang	0	0
Belum Berkembang	0	0
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik Kasar dalam Berlari, terdapat 18 anak (90%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat

berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 30 detik, 2 anak (10%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 20 detik, 0 anak (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 10 detik, dan 0 anak (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berlari dengan cepat.

Setelah melihat seluruh hasil yang diperoleh dari bermain kadende, maka dapat diakumulasikan secara keseluruhan data yang diperoleh dari bermain kadende adalah sebagai berikut:

Tabel 4

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan Siklus II Permainan Kadende

No	Kategori	Kemampuan Motorik kasar yang Diamati						%
		berdiri dengan satu kaki		Melompat		Berlari		
		F	%	F	%	F	%	
1.	Berkembang Sangat Baik	9	45	9	45	18	90	60
2.	Berkembang Sesuai Harapan	6	30	6	30	2	10	23,33
3.	Mulai Berkembang	3	15	4	20	0	0	11,67
4.	Belum Berkembang	2	10	1	5	0	0	5
Jumlah		20	100	20	100	20	100	100

Berdasarkan tabel diatas, setelah dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati, terdapat 60% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 23,33% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 11,67% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 5% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Setelah melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus II, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang dinilai dalam berdiri dengan satu kaki, melompat, dan berlari telah mencapai keberhasilan tindakan yang diharapkan peneliti. Oleh karena itu, tidak perlu dilakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

4) Refleksi Tindakan Siklus II

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada aktivitas kegiatan guru semua aspek yang diamati telah masuk dalam kategori baik. Sedangkan, aktivitas anak dalam proses pembelajaran telah mencapai persentase keberhasilan tindakan untuk ketiga aspek pengamatan anak dalam berdiri dengan satu kaki, melompat, dan berlari. Dapat disimpulkan bahwa melalui bermain kadende dan bermain simpai yang telah diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran telah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Raudhatul Athfal IAIN PALU.

Tabel Refleksi Tindakan Siklus II

No	Temuan	Analisis Penyebab
1	Anak sudah dapat berdiri dengan satu, melompat, dan berlari dengan baik	Guru/peneliti sangat rutin melatih dan membimbing anak dalam kegiatan bermain kadende dan bermain simpai
2	Anak sudah menunjukkan kemauan dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	Permainan yang diberikan sesuai dengan keinginan anak
3	Sudah tidak ada lagi anak yang cenderung senang bermain dalam kelas dengan teman duduknya, dan perhatian anak sudah terfokus pada penjelasan guru dalam permainan kadende dan permainan simpai	Anak sudah senang dalam kegiatan bermain kadende dan bermain simpai, mereka sangat antusias ketika melihat berbagai macam kadende dan simpai yang disediakan guru

b. Permainan Simpai

Tindakan Siklus II ini juga dilakukan dengan dua kali pertemuan di kelas. Saat penyajian materi, peneliti bertindak sebagai pengajar yang didampingi oleh teman dan guru yang bertindak sebagai pengamat.

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan tema dan tujuan pembelajaran.
- b) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- c) Menyediakan media pembelajaran.
- d) Membuat lembar observasi aktivitas guru.
- e) Membuat lembar penilaian peningkatan kemampuan motoric kasar anak.
- f) Membuat rubrik penilaian peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

2) Pelaksanaan

Melakukan proses pembelajaran di dalam kelas berdasarkan RKH yang telah dibuat, yaitu melaksanakan kegiatan pembuka selama 30 menit yang dimulai dengan mengucapkan salam, dan membaca doa belajar. Setelah selesai membaca doa belajar, anak-anak diperintahkan untuk membaca surah pendek yaitu surah an-nas dan melafalkan doa memakai pakaian.

Melaksanakan kegiatan inti selama kurang lebih 60 menit. Dalam kegiatan inti ini, ada tiga jenis kegiatan bermain yang digunakan yaitu

menyusun puzzle, kemudian memasang binatang dengan makanannya, dan terakhir melipat kertas bentuk amplop.

Setelah waktu istirahat selesai, anak-anak masuk kedalam kelas kemudian melaksanakan kegiatan penutup selama 30 menit dengan menunjukkan hasil karyanya dengan bangga, kemudian melafalkan hadits tebar salam, dan melafalkan niat sholat subuh, setelah itu guru dan anak mendiskusikan kegiatan sehari selama pembelajaran berlangsung dan terakhir membaca syair pulang sekolah, membaca doa dan salam.

3) Observasi

Melakukan observasi aktivitas kegiatan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung yang diamati langsung oleh teman yang bertindak sebagai pengamat. Adapun hasil pengamatan aktivitas anak pada tindakan siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1
Kemampuan Motorik kasar dalam berdiri dengan satu kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	9	45
Berkembang Sesuai Harapan	6	30
Mulai Berkembang	3	15
Belum Berkembang	2	10
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik kasar dalam berdiri dengan satu kaki, terdapat 9 anak (45%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 3 anak (15%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB)

karena anak dapat berdiri satu kaki selama 10 detik, dan 2 anak (10%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki.

Tabel 2
Kemampuan Motorik kasar dalam Melompat Dengan Satu Kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	6	30
Berkembang Sesuai Harapan	6	30
Mulai Berkembang	4	20
Belum Berkembang	4	20
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, kemampuan motorik kasar dalam melompat, terdapat 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 4 anak (20%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 4 anak (20%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Tabel 3
Kemampuan Motorik kasar dalam Melompat dengan Dua Kaki

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	9	45
Berkembang Sesuai Harapan	6	30
Mulai Berkembang	4	20
Belum Berkembang	1	5
Jumlah	20	100

Dari tabel diatas diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, kemampuan motorik kasar dalam melompat, terdapat 9 anak (45%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat

melompat dari kejauhan 20-30 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 4 anak (20%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 1 anak (5%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Setelah melihat seluruh hasil yang diperoleh dari bermain simpai, maka dapat diakumulasikan secara keseluruhan data yang diperoleh dari bermain kadende adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan Siklus II Permainan Simpai

No	Kategori	Kemampuan Motorik kasar yang Diamati						%
		berdiri dengan satu kaki		Melompat dengan satu kaki		Melompat dengan dua kaki		
		F	%	F	%	F	%	
1.	Berkembang Sangat Baik	9	45	6	30	9	45	40
2.	Berkembang Sesuai Harapan	6	30	6	30	6	30	30
3.	Mulai Berkembang	3	15	4	20	4	20	18,33
4.	Belum Berkembang	2	10	4	20	1	5	11,67
Jumlah		20	100	20	100	20	100	100

Berdasarkan tabel diatas, setelah dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati, terdapat 40% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 30% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 18,33% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 11,67% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Setelah melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus II, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari 3

aspek pengamatan peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang dinilai dalam berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, dan melompat dengan dua kaki telah mencapai keberhasilan tindakan yang diharapkan peneliti. Oleh karena itu, tidak perlu dilakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

4) Refleksi Tindakan Siklus II

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada aktivitas kegiatan guru semua aspek yang diamati telah masuk dalam kategori baik. Sedangkan, aktivitas anak dalam proses pembelajaran telah mencapai persentase keberhasilan tindakan untuk ketiga aspek pengamatan anak dalam berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, dan melompat dengan dua kaki. Dapat disimpulkan bahwa melalui bermain simpai yang telah diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran telah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama PALU.

Tabel Refleksi Tindakan Siklus II

No	Temuan	Analisis Penyebab
1	Anak sudah dapat berdiri dengan satu, melompat dengan satu kaki, dan melompat dengan dua kaki dengan baik	Guru/peneliti sangat rutin melatih dan membimbing anak dalam kegiatan bermain bermain simpai
2	Anak sudah menunjukkan kemauan dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	Permainan yang diberikan sesuai dengan keinginan anak
3	Sudah tidak ada lagi anak yang cenderung senang bermain dalam kelas dengan teman duduknya, dan perhatian anak sudah terfokus pada penjelasan guru dalam permainan simpai	Anak sudah senang dalam kegiatan bermain simpai, mereka sangat antusias ketika melihat berbagai macam simpai yang disediakan guru

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan mulai dari sebelum tindakan dilakukan sampai siklus I dan siklus II dapat dibahas, sebagai berikut:

1. Bahasan Pra Tindakan

a. Permainan Kadende

Berdasarkan hasil penelitian pada pra tindakan, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik kasar pada aspek berdiri dengan satu kaki, terdapat 4 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berdiri satu kaki dengan bantuan guru, dan 5 anak (25%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki.

Kemampuan motorik kasar dalam melompat, terdapat terdapat 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 4 anak (20%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Kemampuan motorik kasar dalam berlari, terdapat 10 anak (50%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 30 detik, 4 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 20 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 10 detik, dan 0 anak (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berlari dengan cepat.

b. Permainan Simpai

Kemampuan motorik kasar pada aspek berdiri dengan satu kaki, terdapat 4 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berdiri satu kaki dengan bantuan guru, dan 5 anak (25%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki.

Kemampuan motorik kasar pada aspek melompat, terdapat 3 anak (15%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dengan satu kaki dari kejauhan 30 cm, 3 anak (15%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dengan satu kaki dari kejauhan 20 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10 cm, dan

8 anak (40%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dengan satu kaki dari kejauhan 5 cm.

Kemampuan motorik kasar pada aspek melompat, terdapat 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 4 anak (20%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Setelah melihat hasil pra tindakan ini, dapat terlihat hanya sedikit anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain kadende dan simpai.

2. Bahasan Tindakan Siklus I

a. Bermain Kadende

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik kasar pada aspek berdiri dengan satu kaki terdapat 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai

Berkembang (MB) karena anak dapat berdiri satu kaki dengan bantuan guru, dan 2 anak (10%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki. .

Kemampuan motorik kasar dalam aspek melompat, terdapat 8 anak (40%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 1 anak (5%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Kemampuan motorik Kasar dalam Berlari, terdapat 18 anak (90%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 30 detik, 2 anak (10%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 20 detik, 0 anak (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 10 detik, dan 0 anak (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berlari dengan cepat.

b. Bermain Simpai

Kemampuan motorik kasar dalam berdiri dengan satu kaki, terdapat 9 anak (45%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 6 anak (30%) dalam kategori

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 3 anak (15%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 10 detik, dan 2 anak (10%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki.

Kemampuan motorik kasar dalam melompat dengan satu kaki, terdapat 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 4 anak (20%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 4 anak (20%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan. .

Kemampuan motorik kasar dalam melompat dengan dua kaki, terdapat 9 anak (45%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 4 anak (20%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 1 anak (5%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Setelah melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus I, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari 3

aspek pengamatan peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada bermain kadende yang dinilai dalam aspek berdiri dengan satu kaki, aspek melompat dan aspek berlari serta dari 3 aspek pengamatan peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada bermain simpai yang dinilai dalam aspek berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, dan melompat dengan dua kaki sudah mencapai persentase keberhasilan yang diharapkan peneliti. Akan tetapi peneliti ingin meningkatkan kembali presentase keberhasilan pada siklus selanjutnya agar dapat menjadi bahan perbandingan pada siklus sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan perbaikan tindakan pada siklus II.

Ada pun faktor yang menyebabkan belum meningkat sepenuhnya kemampuan motorik kasar anak pada kegiatan pembelajaran melalui metode bermain kadende dan bermain simpai yaitu, karena anak masih kaku dalam berdiri dengan satu kaki, dikarenakan kurangnya latihan dan bimbingan, baik dari guru maupun orangtua di rumah. Ada anak yang mudah bosan dengan kegiatan bermain motorik kasar dikarenakan kegiatan yang akan dilakukan kurang menarik minat anak tersebut. Untuk itu, peneliti berusaha untuk membuat gerakan yang lebih bervariasi. Disamping itu, guru juga harus lebih memberi motivasi, dorongan serta semangat agar anak dapat meningkatkan kemampuannya dalam melatih kemampuan motorik kasarnya agar lebih terampil di setiap aktivitas yang akan dilakukan oleh anak tersebut.

faktor yang dapat menyebabkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada kegiatan pembelajaran melalui metode bermain kadende dan bermain simpai yaitu, karena anak termotivasi mendengarkan penjelasan guru dan dimotivasi dengan berbagai media pembelajaran untuk melakukan suatu kegiatan serta guru juga memberikan penghargaan berupa pujian pada anak yang melakukan suatu kegiatan yang diperintahkan guru dengan baik dan tidak jarang ibu guru juga memberikan hadiah berupa sebuah pensil kepada anak yang memperhatikan ibu guru dengan baik. Cara guru menyampaikan tujuan kegiatan harus dengan bahasa sederhana dan hangat sehingga menimbulkan suasana yang harmonis dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bahasan Tindakan Siklus II

a. Bermain Kadende

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan motorik kasar pada berdiri dengan satu kaki, terdapat 9 anak (45%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 3 anak (15%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 10 detik, dan 2 anak (10%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki.

Kemampuan motorik kasar pada aspek melompat, terdapat terdapat 9 anak (45%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 4 anak (20%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 1 anak (5%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan. .

Kemampuan motorik kasar anak pada aspek berlari, terdapat terdapat 18 anak (90%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 30 detik, 2 anak (10%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 20 detik, 0 anak (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 10 detik, dan 0 anak (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berlari dengan cepat.

a. Bermain Simpai

kemampuan motorik kasar dalam berdiri dengan satu kaki, terdapat 9 anak (45%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 3 anak (15%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 10 detik, dan 2 anak (10%) dalam kategori

Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki.

kemampuan motorik kasar dalam melompat dengan satu kaki, terdapat 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 4 anak (20%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 4 anak (20%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

kemampuan motorik kasar dalam melompat dengan dua kaki, terdapat 9 anak (45%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 4 anak (20%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 1 anak (5%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Setelah melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus II, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan peningkatan kemampuan motorik kasar bermain kadende yang dinilai dalam aspek berdiri dengan satu kaki, aspek melompat dan aspek berlari telah mencapai keberhasilan tindakan yang diharapkan peneliti,

sedangkan presentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan peningkatan kemampuan motorik kasar bermain simpai yang dinilai dalam aspek berdiri dengan satu kaki, aspek melompat dengan satu kaki dan aspek melompat dengan dua kaki telah mencapai keberhasilan tindakan yang diharapkan peneliti, Oleh karena itu, tidak perlu dilakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada siklus II disebabkan karena guru sudah banyak memberi motivasi, pujian, dorongan serta semangat agar anak dapat meningkatkan kemampuannya. Anak-anak juga sudah merasa tidak terbebani dalam melakukan kegiatan motorik kasar melalui metode bermain kadende dan bermain simpai. Meskipun masih ada anak yang belum berhasil mencapai tahap berkembang sangat baik sesuai dengan harapan peneliti, tetapi penelitian ini bukan berarti gagal total, tetap ada peningkatan kemampuannya namun belum maksimal. Oleh karena itu, peneliti dengan teman yang selaku pengamat memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya, karena anak yang belum berhasil persentasenya sangat kecil. Penelitian tindakan kelas ini, bisa dikatakan berhasil dengan baik karena telah dapat memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak dengan meningkatnya kemampuan motorik kasar anak pada beberapa aspek yang telah diamati. Oleh karena itu, pembelajaran melalui metode bermain kadende dan bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama PALU.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain kadende dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Raudhatul Athfal STAIN Datokarama PALU. Hal itu terbukti dari hasil penelitian pada pra tindakan, kemampuan motorik kasar pada aspek berdiri dengan satu kaki, terdapat 4 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berdiri satu kaki dengan bantuan guru, dan 5 anak (25%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berdiri dengan satu kaki.

Kemampuan motorik kasar pada aspek melompat, terdapat 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm, 5 anak (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat melompat dari kejauhan 5 cm, dan 4 anak (20%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat melompat dari kejauhan.

Kemampuan motorik kasar anak pada aspek berlari, terdapat 10 anak (50%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 30 detik, 4 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat berlari dengan

cepat tanpa terjatuh selama 20 detik, 6 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 10 detik, dan 0 anak (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak belum dapat berlari dengan cepat.

Setelah dilakukan metode bermain simpai dan bermain kadende pada siklus I dan siklus II, tidak ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak akan tetapi telah berhasil mencapai indikator keberhasilan sebesar 70%. Kemampuan motorik kasar pada aspek berdiri dengan satu kaki kategori BSB, BSH, MB 90%. Kemampuan motorik kasar pada aspek melompat kategori BSB, BSH, dan MB 95%. Kemampuan motorik kasar pada aspek berlari kategori BSB, BSH, dan MB 100%.

B. SARAN-SARAN

Berdasarkan kesimpulan, hasil penelitian ini dapat disarankan kepada:

- a) Anak didik, diharapkan mampu menumbuhkan inisiatif untuk berani menuangkan imajinasinya secara leluasa.
- b) Guru, diharapkan selalu menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada anak. Untuk itu, metode bermain hendaknya selalu diberikan walaupun waktunya sempit, karena proses pembelajaran tersebut mampu menciptakan aktivitas pelajaran bagi anak usia RA, dengan cara menyenangkan.

- c) Kepala Raudhatul Athfal IAIN Palu, hendaknya memfasilitasi guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak didik melalui metode bermain.
- d) Peneliti lain, untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda, baik masalah, metode, teknik pengumpulan data maupun analisisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, Novan dan Wiyani Barnawi. *Format PAUD*. cet.2: Jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2016.
- Arif, Arifudin M. *Pendidikan dan Pembelajaran Agama Islam (PAI)*. cet.1: Jl.Tanderante Lr. Kenangan No. 09 B Palu Barat Sulawesi tengah: Endece Press, 2014.
- Dwijawiata. *mari bermain permainan kelompok untuk anak*. cet.1: Yogyakarta: Kanisius, 2013.
- Dariyo, Agoes. *psikologi perkembangan anak tiga tahun pertama*,. cet. 2:Jakarta: PT Refika Aditama. 2011.
- Fauziddin, Mohammad. *pembelajaran PAUD bermain, cerita, dan menyanyi secara islami*. cet.1: Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2014.
http://eprints.ums.ac.id/19918/24/11._NASKAH_PUBLIKASI.pdf.
<https://kbbi.web.id/metode>.
- Kurniati, Euis. *permainan tradisional dan peranya dalam pengembangan keterampilan social anak*. cet. 1; Jakarta: Prenanda Media Group, 2016,
- Mahmud. *metode penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka setia, 2011.
- Moin abdul, abdu sami, dan abdu naeem. *AL-Qur'an ku dengan tajwid blok warna disertai terjemah, juz 21 ayat 1.*, cet.1;Jakarta: Lautan lestari,2010.
- PERMENDIKBUD nomor 137 tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- R, Moeslichatoen. *metode pengajaran di taman kanak-kanak*. cet. 2: Jakarta: PT Rineka cipta, 2004.
- Suyadi, dan maulidya ulfah. *konsep dasar PAUD*. cet. 3: Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 2015.
- Susanto, Ahmad. *bimbingan dan konseling ditaman kanak-kanak*. cet. 1: Jakarta: Prenadamedia group, 2015.
- sudjiono, Anas. *Dasar-dasar statistik pendidikan*. Jakarta: Gramedia, 1989.

Sri hidaya, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Metode Demonstrasi di Kelompok B TK Al Khairat III Palu". skripsi tidak diterbitkan (Palu: program studi Pendidikan Anak Usia Dini, jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2014.

Sisilia Maringnan, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Edukatif di Kelompok B PAUD Neonga EO Palu". skripsi tidak diterbitkan (Palu: program studi Pendidikan Anak Usia Dini, jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2015

Santi, Danar. *pendidikan anak usia dini antara teori dan praktik* cet. 1: Indonesia: PT Indeks, 2009.

Suyadi. *psikologi belajar paud*. cet. 3: Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani. 2010.

Yunus, Ahmad. *permainan rakyat daerah Sulawesi tengah*. Jakarta, 1982.

Rubrik Penilaian Anak Didik

1. Aspek berdiri dengan satu kaki

No	Kategori	Indikator
	BSB (Berkembang Sangat Baik)	Anak dapat berdiri satu kaki selama 30 detik
	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Anak dapat berdiri satu kaki selama 20 detik
	MB (Mulai Berkembang)	Anak dapat berdiri satu kaki dengan bantuan guru
	BB (Belum Berkembang)	Anak belum dapat berdiri dengan satu kaki

2. Aspek melompat

No	Kategori	Indikator
	BSB (Berkembang Sangat Baik)	Anak dapat melompat dari kejauhan 20-30 cm
	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Anak dapat melompat dari kejauhan 10-20 cm
	MB (Mulai Berkembang)	Anak dapat melompat dari kejauhan 5cm
	BB (Belum Berkembang)	Anak belum dapat melompat dari kejauhan

3. Aspek berlari

No	Kategori	Indikator
	BSB (Berkembang Sangat Baik)	Anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 30 detik
	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 20 detik
	MB (Mulai Berkembang)	Anak dapat berlari dengan cepat tanpa terjatuh selama 10 detik
	BB (Belum Berkembang)	Anak belum dapat berlari dengan cepat

**LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR ANAK MELALUI METODE BERMAIN KADENDE**

Siklus I

Nama Sekolah : RA DWP IAIN PALU

Kelompok : B

Petunjuk : 1. Pengamatan Ditujukan Kepada Anak

2. Memberi Tanda Ceklis (√), jika aspek yang diamati muncul

No	Nama	Aspek yang diamati											
		Berdiri dengan Satu Kaki				Melompat				Berlari			
		B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B
1	Anila salsabila halim	√				√				√			
2	Ramadan nanda pramana	√				√				√			
3	Angga			√				√		√			
4	Zahira naafi'ah		√			√				√			
5	Siti aisyah		√			√				√			
6	Adri		√				√			√			
7	Ratu zahirah				√				√		√		
8	Ainun nisa		√			√				√			
9	Muzkiratul afifah			√				√		√			
10	Sitti nur aisyah	√				√				√			
11	Jihad rayi putra rifagie	√				√				√			
12	Muhammad Mahmud dehya		√					√		√			
13	Muhammad syafiq	√				√				√			
14	Aisyah febriani				√			√			√		
15	Syafifah aulia			√				√		√			
16	Andi angga uais		√				√			√			
17	Aulia rahma ifka	√					√			√			
18	Ahmad abqari		√					√		√			
19	Aray		√				√			√			
20	fazila		√					√		√			

Pengamat

**LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR ANAK MELALUI METODE BERMAIN KADENDE**

Siklus II

Nama Sekolah : RA DWP IAIN PALU

Kelompok : B

Petunjuk : 1. Pengamatan Ditujukan Kepada Anak

2. Memberi Tanda Ceklis (√), jika aspek yang diamati muncul

No	Nama	Aspek yang diamati											
		Berdiri dengan Satu Kaki				Melompat				Berlari			
		B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B
1	Anila salsabila halim	√				√				√			
2	Ramadan nanda pramana	√				√				√			
3	Angga			√			√			√			
4	Zahira naafi'ah	√				√				√			
5	Siti aisyah	√				√				√			
6	Adri	√				√				√			
7	Ratu zahirah				√				√		√		
8	Ainun nisa		√			√				√			
9	Muzkiratul afifah			√			√			√			
10	Sitti nur aisyah	√				√				√			
11	Jihad rayi putra rifagie	√				√				√			
12	Muhammad Mahmud dehya		√				√			√			
13	Muhammad syafiq	√				√				√			
14	Aisyah febriani				√			√			√		
15	Syafifah aulia			√				√		√			
16	Andi angga uais		√				√			√			
17	Aulia rahma ifka	√					√			√			
18	Ahmad abqari		√					√		√			
19	Aray		√				√			√			
20	fazila		√					√		√			

Pengamat

**LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR ANAK MELALUI METODE BERMAIN KADENDE**

Pra tindakan

Nama Sekolah : RA DWP IAIN PALU

Kelompok : B

Petunjuk : 1. Pengamatan Ditujukan Kepada Anak

2. Memberi Tanda Ceklis (√), jika aspek yang diamati muncul

No	Nama	Aspek yang diamati											
		Berdiri dengan Satu Kaki				Melompat				Berlari			
		B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B
1	Anila salsabila halim		√			√				√			
2	Ramadan nanda pramana		√			√				√			
3	Angga				√			√			√		
4	Zahira naafi'ah		√			√				√			
5	Siti aisyah			√			√			√			
6	Adri				√			√			√		
7	Ratu zahirah				√				√			√	
8	Ainun nisa		√				√			√			
9	Muzkiratul afifah				√				√	√			
10	Sitti nur aisyah	√					√				√		
11	Jihad rayi putra rifagie	√				√				√			
12	Muhammad Mahmud dehya		√				√				√		
13	Muhammad syafiq	√				√				√			
14	Aisyah febriani			√				√				√	
15	Syafifah aulia				√				√			√	
16	Andi angga uais			√			√			√			
17	Aulia rahma ifka	√						√				√	
18	Ahmad abqari			√				√				√	
19	Aray			√					√			√	
20	fazila			√				√		√			

Pengamat

**LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK
KASAR ANAK MELALUI METODE BERMAIN SIMPAI**

Siklus I

Nama Sekolah : RA DWP IAIN PALU

Kelompok : B

Petunjuk : 1. Pengamatan Ditujukan Kepada Anak

2. Memberi Tanda Ceklis (√), jika aspek yang diamati muncul

No	Nama	Aspek yang diamati											
		Berdiri dengan Satu Kaki				Melompat dengan satu kaki				Melompat dengan dua kaki			
		B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B
1	Anila salsabila halim	√								√			√
2	Ramadan nanda pramana	√								√			√
3	Angga			√								√	
4	Zahira naafi'ah		√							√			√
5	Siti aisyah		√							√			√
6	Adri		√								√		
7	Ratu zahirah				√								
8	Ainun nisa		√							√			√
9	Muzkiratul afifah			√								√	
10	Sitti nur aisyah	√								√			√
11	Jihad rayi putra rifagie	√								√			√
12	Muhammad Mahmud dehya		√									√	
13	Muhammad syafiq	√								√			√
14	Aisyah febriani				√							√	
15	Syafifah aulia			√								√	
16	Andi angga uais		√								√		
17	Aulia rahma ifka	√									√		
18	Ahmad abqari			√								√	
19	Aray			√							√		
20	fazila			√								√	

Pengamat

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Pra tindakan

Nama Sekolah : RA DWP IAIN PALU

Kelompok : B

Petunjuk : 1. Pengamatan Ditujukan Kepada Guru
2. Memberi Tanda Ceklis (√), pada kolom skor yang sesuai dengan Pengamatan

Keterangan :
1= Kurang 2= Sedang 3= Baik 4= Sangat Baik

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru				
2.	Melaksanakan Kegiatan				
	a. Kegiatan Awal				
	1. Menyiapkan alat peraga				
	2. Memotivasi anak				
	b. Kegiatan inti				
	1. Membagi murid dalam kelompok				
	2. Memberi penjelasan sebelum membagi tugas yang akan dikerjakan anak				
	c. Kegiatan penutup				
	1. Menyimpulkan hasil belajar				
	2. Evaluasi pembelajaran				
	3. Memberi pujian atau penghargaan				
3.	Keterampilan menggunakan alat peraga				
4.	Volume suara dalam menyampaikan materi				
5.	Ketepatan waktu yang digunakan dalam pembelajaran				

Pengamat

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus I

Nama Sekolah : RA DWP IAIN PALU

Kelompok : B

Petunjuk : 1. Pengamatan Ditujukan Kepada Guru
2. Memberi Tanda Ceklis (√), pada kolom skor yang sesuai dengan Pengamatan

Keterangan :
1= Kurang 2= Sedang 3= Baik 4= Sangat Baik

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru				
2.	Melaksanakan Kegiatan				
	d. Kegiatan Awal				
	3. Menyiapkan alat peraga				
	4. Memotivasi anak				
	e. Kegiatan inti				
	3. Membagi murid dalam kelompok				
	4. Memberi penjelasan sebelum membagi tugas yang akan dikerjakan anak				
	f. Kegiatan penutup				
	4. Menyimpulkan hasil belajar				
	5. Evaluasi pembelajaran				
	6. Memberi pujian atau penghargaan				
3.	Keterampilan menggunakan alat peraga				
4.	Volume suara dalam menyampaikan materi				
5.	Ketepatan waktu yang digunakan dalam pembelajaran				

Pengamat

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus II

Nama Sekolah : RA DWP IAIN PALU

Kelompok : B

Petunjuk : 1. Pengamatan Ditujukan Kepada Guru

2. Memberi Tanda Ceklis (√), pada kolom skor yang sesuai dengan Pengamatan

Keterangan :

1= Kurang 2= Sedang 3= Baik 4= Sangat Baik

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru				
2.	Melaksanakan Kegiatan				
	g. Kegiatan Awal				
	5. Menyiapkan alat peraga				
	6. Memotivasi anak				
	h. Kegiatan inti				
	5. Membagi murid dalam kelompok				
	6. Memberi penjelasan sebelum membagi tugas yang akan dikerjakan anak				
	i. Kegiatan penutup				
	7. Menyimpulkan hasil belajar				
	8. Evaluasi pembelajaran				
	9. Memberi pujian atau penghargaan				
3.	Keterampilan menggunakan alat peraga				
4.	Volume suara dalam menyampaikan materi				
5.	Ketepatan waktu yang digunakan dalam pembelajaran				

Pengamat

PEDOMAN WAWANCARA
(KEPALA RA DAN GURU)

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN
KADENDE DAN BERMAIN SIMPAI

Identitas Responden

Nama :
Pendidikan Terakhir :
Umur :
Pekerjaan :
Lokasi Mengajar :

Daftar Pertanyaan

1. Sebagai seorang guru di RA DWP IAIN Palu, apakah Ibu sudah pernah memberikan tugas kepada anak didik melalui metode bermain Simpai dan Kedende ?
2. Menurut Ibu apakah setelah diberikan tindakan melalui metode bermain Simpai dan Kadende ini kepada anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar kepada anak ?
3. Bagaimana cara ibu mengetahui anak yang motorik kasarnya baik dan anak yang masih kurang kemampuan motorik kasarnya melalui metode Simpai dan Kadende ?
4. Disaat apa ibu memberikan kegiatan melalui metode bermain simpai dan kadende ?

Pengamat



Peneliti sedang memperagakan cara bermain kadende



Gambar Peneliti melakukan kegiatan bermain kadende bersama anak



Gambar anak melakukan permainan kadende



Gambar anak melakukan permainan lompat simpai



Gambar peneliti dan anak melakukan kegiatan berlari

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : SRIMISRAWATI. LABARA
TTL : Koyobunga, 11 Januari 1996
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Jl. Lasoso



B. JENJANG PENDIDIKAN

1. Alumni SD Negeri Koyo bunga tahun 2007
2. Alumni SMP Negeri 1 Peling tengah tahun 2010
3. Alumni Madrasah Aliyah Negeri Mansalean 2013
4. Strata 1 (SI) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tabiyah Dan Ilmu Keguruan tahun 2018