

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran umum RA Al Kausar Banjarmasin

1. Sejarah singkat

Seiring dengan tujuan Raudhatul Athfal (RA) yaitu untuk membantu meletakkan dasar kepribadian muslim, perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk perkembangan dan pertumbuhan selanjutnya untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

Untuk pencapaian pendidikan, RA Al Kausar Banjarmasin berpedoman pada kurikulum 2013.

2. Profil sekolah

RA Al Kausar Banjarmasin beralamat di Jalan Gerilya Komplek Tata Benua Indah II Blok Mangga VI RT.23 No.133 kecamatan Banjarmasin Selatan kota Banjarmasin, dengan kode pos 70247 yang dipimpin oleh Ibu Siti Fatimah, S.Pd sebagai kepala sekolah.

Sekolah ini berdiri pada tanggal 01 Juli 2008 dengan NSM 101263710036 dan NPSN 30312790 dan berada dibawah naungan yayasan RA Al Kausar yang berdiri pada tanggal 03 September 2007 yang diketuai oleh ibu Mahilawati,SH dengan Nomor SK Lembaga 505/A 0907021/KP.2T dan tanggal SK Lembaga 03 September 2008 dan Nomor NPWP

02.708.7428731000, luas tanah 314 m², dan luas bangunan 154 m² dan kegiatan belajar mengajar diadakan pada pagi hari.

3. Visi, misi, dan tujuan

a. Visi

Beriman, bertaqwa, berbudaya kreatif, mandiri berwawasan luas

b. Misi

- 1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Allah SWT / Tuhan Yang Maha Esa melalui rukun islam yang lima
- 2) Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, rapi, bersih dan menyenangkan.
- 3) Menumbuhkan kedisiplinan peserta didik dan warga sekolah
- 4) Mengembangkan kreatifitas peserta didik agar menjadi terampil dan mandiri.

c. Tujuan

- 1) Memiliki rasa keimanan dan ketaqwaan terhadap Allah SWT / Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Terbiasa hidup rukun, damai, harmonis dan toleransi
- 3) Terciptanya lingkungan sekolah yang aman, nyaman, rapi, dan bersih.
- 4) Memiliki sikap kedisiplinan yang tinggi.

4. Data pendidik RA Al Kausar Banjarmasin

Tabel IV.5

Data Pendidik dan Kependidikan RA Al Kausar Banjarmasin

No	Nama	Tempat,tanggal lahir	jabatan	keterangan
1	Siti Fatimah, S.Pd	Banjar,07/09/1972	Kepala RA	GTY
2	Herlinawati, S.Pd	Palangkaraya,12/04/1972	Guru	GTY
3	Heiriah, S.Pd	Banjarmasin,22/06/1975	Guru	GTY
4	Rosa Lestari, S.Pd	Banjarmasin,19/12/1973	Guru	GTY
5	Rusliana	Banjarmasin,06/10/1982	Guru	GTY
6	Fitriyana Putri, ST		Operator	

B. Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum tindakan

1. Pembelajaran awal

Penelitian ini dilakukan pada masa pandemi covid 19, dimana sekolah menyelenggarakan tatap muka dengan durasi yang sangat singkat hanya 60 menit pelajaran.

Peneliti melakukan observasi awal pada proses pembelajaran di RA Al kausar Banjarmasin untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum peneliti melakukan tindakan. Observasi sebelum tindakan dilakukan pada hari kamis tanggal 18 Februari 2021. Pukul 08.30 wita, anak-anak berbaris dihalaman. Peneliti memimpin kegiatan bernyanyi dihalaman sekolah. Setelah selesai anak-anak langsung masuk kedalam kelas, tanpa

berjabat tangan karena masa pandemi covid 19. Setelah anak-anak duduk melingkar dengan rapi peneliti memberi salam dan mengabsen anak satu-persatu. Di awal kegiatan dimulai dengan mengajak anak bernyanyi bersama, berdo'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua dan surah-surah pendek. Kemudian peneliti menjelaskan kepada anak-anak kegiatan yang akan dilakukan hari ini.

Kegiatan dilanjutkan dengan tujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak dengan bermain simpai. Sebelumnya anak diminta untuk berbaris rapi di halaman sekolah, kemudian peneliti memberi contoh kegiatan yang akan di mainkan. Peneliti memberikan beberapa kegiatan permainan yang dilakukan untuk melihat kemampuan anak. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain simpai, anak- anak membereskan peralatan mainya.

2. Kemampuan awal motorik kasar anak sebelum tindakan

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 masih harus ditingkatkan, karena dalam setiap kegiatan yang dimainkan oleh anak hanya satu anak yang mampu melakukan kegiatan tersebut dengan benar tanpa arahan dari peneliti, dan sisanya masih harus di contohkan oleh peneliti. Pada kegiatan bermain dengan simpai ini fokus anak hanya kepada media simpai nya saja, akibatnya anak terkesan asal saat melakukan kegiatan bermain dengan simpai.

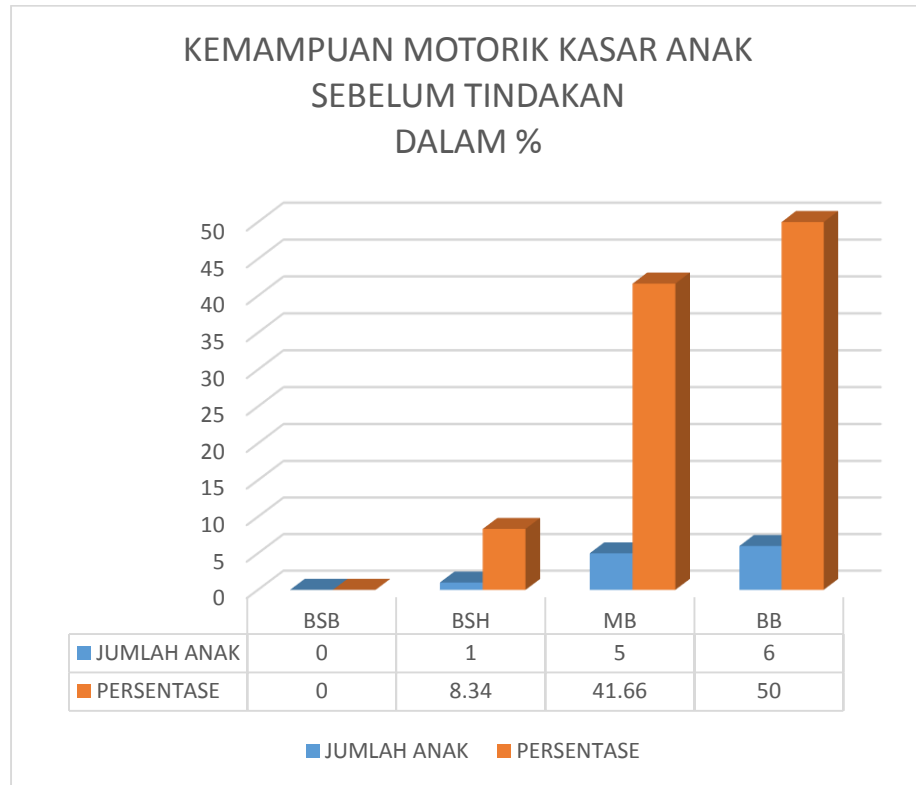
Tabel IV.6**Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan**

Kategori	Sebelum tindakan	
	frekuensi	persentase
Berkembang Sangat Baik	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan	1	8,34%
Mulai Berkembang	5	41,66%
Belum Berkembang	6	50%
Total	12	100%

Tabel diatas menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan terdapat sudah ada anak yang menunjukkan pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu satu anak dengan persentase 8,34%, lima anak dengan kategori mulai berkembang dan kategori belum berkembang terdapat enam anak dengan persentase 50%. Hasil perkembangan kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan dapat digambarkan pada diagram dibawah ini.

Gambar IV.2

Diagram Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan



C. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Dengan Simpai

Pelaksanaan kegiatan bermain dengan simpai merupakan upaya yang digunakan peneliti untuk memperbaiki kemampuan motorik kasar anak di kelompok B2 di RA Al Kausar Banjarmasin. Hal ini dilakukan karena kondisi awal keterampilan motorik kasar anak belum mencapai target rata-rata keberhasilan. Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan penelitian dalam dua siklus sebagaimana dalam pemaparan berikut ini

1. Siklus pertama

a. Tahap Perencanaan

1) Siklus 1 pertemuan pertama

Tahap perencanaan tindakan, peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan pertama.

Perencanaan yang dilakukan antara lain berikut ini

a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada di RA Al Kausar Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah kendaraan sub tema kendaraan di darat

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian di susun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah simpai atau hula hoop yang berjumlah empat buah.

Gambar IV.3

Gambar Media Simpai



d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak dan perkembangan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain dengan simpai.

e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

2) Siklus 1 pertemuan kedua

Tahap perencanaan tindakan, peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedua. Perencanaan yang dilakukan antara lain sebagai berikut.

a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Al Kausar Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah kendaraan sub tema kendaraan di darat.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah simpai atau hula hoop yang berjumlah empat buah.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak dan perkembangan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain dengan simpai.

e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

3) Siklus 1 pertemuan ketiga

Tahap perencanaan tindakan, peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ketiga. Perencanaan yang dilakukan antara lain berikut ini.

a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Al Kausar Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah kendaraan sub tema kendaraan di darat

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah simpai atau hula hoop yang berjumlah empat buah.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak dan perkembangan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain dengan simpai.

e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

4) Siklus 1 pertemuan keempat

Tahap perencanaan tindakan, peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan keempat. Perencanaan yang dilakukan antara lain berikut ini.

a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Al Kausar Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah kendaraan sub tema kendaraan di udara

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah simpai atau hula hoop yang berjumlah empat buah.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak dan perkembangan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain dengan simpai.

e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

1) Siklus 1 pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 01 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus1 pertemuan pertama sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak mulai berdatangan, kemudian langsung masuk kelas tanpa melakukan kegiatan baris berbaris seperti biasanya sebelum masa pandemi covid 19. Setelah anak-anak duduk rapi, kemudian peneliti memberi salam dan mengabsen anak, kemudian mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua dan surah-surah pendek. Dilanjutkan tanya jawab mengenai tema pada saat itu yang terkait dengan kegiatan bermain dan menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak untuk bermain dengan simpai di halaman sekolah.

Gambar IV.4

Gambar Kegiatan Awal



b) Kegiatan inti

Peneliti mengajak anak untuk kehalaman sekolah dan mengondisikan anak-anak untuk berbaris dan mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan kegiatan bermain dengan simpai dan memberi contoh cara bermainnya. Anak-anak melakukan permainan dengan cara bergantian sesuai dengan urutan barisanya. Peneliti memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan dalam melakukan permainan dan memberikan pujian karena telah berhasil mencobanya. Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain dengan simpai yang dilakukan anak.

Hasilnya ada 1 anak yang bisa melakukan kegiatan sesuai yang dicontohkan tanpa arahan guru, dan ada 5 anak yang belum bisa melakukan kegiatan dengan benar. Ada 1 anak bisa melakukan kegiatan dengan benar tetapi masih dibimbing dan ada juga yang tidak mau mencoba sehingga peneliti harus membujuknya agar mau bermain.

Setelah selesai melakukan kegiatan bermain dengan simpai, kemudian anak-anak kembali masuk kelas. Peneliti mengondisikan anak, selanjutnya memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah peneliti meminta anak menyebutkan bentuk gambar bagian-bagian kendaraan yang ada pada lembar aktivitas. Kegiatan selanjutnya adalah anak diminta untuk memberi tanda pada bentuk gambar yang berbentuk

seperti media simpai dan memberi warna pada gambar. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan memperlihatkan hasil karyanya kedepan untuk diberi nilai.

Gambar IV.5

Gambar Kegiatan Anak Bermain Melompat dengan Simpai



c) Kegiatan akhir

Setelah kegiatan selesai, kemudian anak-anak kembali duduk rapi. Peneliti mengondisikan anak dan melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini dan memberikan pesan pada anak. Selanjutnya peneliti menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya, kemudian dilanjutkan lagi dengan doa selesai belajar, doa naik kendaraan, kemudian mengucapkan salam, mengambil tas dan pulang.

2) Siklus 1 pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 02 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan kedua sebagai berikut.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berdatangan langsung masuk kedalam kelas, tanpa melakukan baris berbaris seperti biasanya sebelum masa pandemi covid 19. Setelah anak-anak duduk rapi, kemudian peneliti memberi salam dan mengabsen anak-anak. Mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua dan surah-surah pendek. Dilanjutkan bercerita dan tanya jawab mengenai tema kendaraan yang berkaitan dengan media simpai dan menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak untuk bermain dengan simpai di halaman sekolah.

b) Kegiatan inti

Peneliti mengajak anak-anak ke halaman sekolah dan mengondisikan anak-anak untuk berbaris dengan rapi dan mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan kegiatan permainan dan memberi contoh cara bermain nya agar anak-anak lebih paham. Anak-anak sangat antusias dalam melakukan permainan. Anak-anak melakukan permainan sesuai dengan urutan barisanya. Peneliti memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan dalam melakukan kegiatan bermain simpai dan memberikan pujian

karena telah berhasil mencobanya. Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain dengan simpai yang dilakukan anak.

Hasilnya masih ada 1 anak yang bisa melakukan kegiatan sesuai yang dicontohkan, 2 anak masih diarahkan tetapi sebagian besar anak belum bisa melakukan gerakan dengan benar. Pada saat kegiatan berlangsung, beberapa anak bermain putar-putaran sehingga anak tidak fokus terhadap kegiatan permainannya.

Setelah anak-anak selesai melakukan kegiatan bermain dengan simpai, anak-anak masuk kelas, selanjutnya peneliti mempersilahkan anak-anak untuk minum dan mengondisikan anak-anak untuk mengikuti kegiatan selanjutnya yaitu menggambar bagian kendaraan yang berbentuk sama seperti simpai. Anak-anak dipersilahkan untuk mengambil alat tulisnya masing-masing. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan memperlihatkan gambaranya untuk diberi nilai.

Gambar IV.6

Gambar Kegiatan Anak Bermain Simpai dalam Bentuk Games



c) Kegiatan akhir

Setelah kegiatan selesai, guru mengondisikan anak dengan bernyanyi dan melakukan tanya jawab selama menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan dan memotivasi anak. Selanjutnya peneliti menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya. Dilanjutkan dengan, doa selesai belajar, doa naik kendaraan, kemudian mengucapkan salam, mengambil tas dan pulang.

3) Siklus 1 pertemuan ketiga

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 03 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan ketiga sebagai berikut.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berdatangan langsung masuk kedalam kelas, tanpa melakukan baris berbaris seperti biasanya sebelum masa pandemi covid 19. Setelah anak-anak duduk rapi, kemudian peneliti memberi salam dan mengabsen anak-anak. Mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua dan surah-surah pendek. Dilanjutkan bercerita dan tanya jawab mengenai tema kendaraan dan peneliti menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak lagi untuk bermain dengan simpai di halaman sekolah.

b) Kegiatan inti

Peneliti mengajak anak untuk kehalaman sekolah dan mengondisikan anak-anak untuk mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan kegiatan permainan dan memberi contoh cara bermainnya agar anak-anak lebih paham. Anak-anak sangat antusias dalam melakukan permainan. Anak-anak melakukan permainan sesuai dengan urutan barisanya. Peneliti memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan dalam melakukan kegiatan bermain simpai dan memberikan pujian karena telah berhasil mencobanya. Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain dengan simpai yang dilakukan anak.

Hasilnya gerakan melakukan kegiatan bermain simpai ada 2 anak sudah mampu melakukan gerakan dengan benar tanpa arahan dan 3 anak sudah mulai mampu dilakukan oleh anak dan ada 3 anak mulai memperlihatkan kemampuannya dan ada juga anak yang masih kesulitan dan belum tepat dalam melakukan kegiatan.

Setelah selesai melakukan kegiatan bermain dengan simpai, anak-anak kembali masuk ke dalam kelas. Selanjutnya, peneliti mempersilahkan anak-anak untuk minum-minum dan mengondisikan anak untuk mengikuti kegiatan selanjutnya, setelah semua terkondisikan, guru menjelaskan kegiatan selanjutnya, yaitu peneliti meminta anak untuk menyebutkan nama-nama kendaraan didarat yang sesuai dengan jumlah media simpai yang dimainkan, kemudian

memberi warna pada gambar tersebut. Guru mempersilahkan anak-anak untuk mengambil alat-alat tulisnya. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat-alat tulisnya masing-masing dan membawa tugasnya ke depan untuk dinilai.

Gambar IV.7

Gambar Kegiatan Anak Bermain Holahoop



c) Kegiatan akhir

Setelah selesai, guru mengondisikan anak dan melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Guru mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya. Dilanjutkan dengan bernyanyi, doa selesai belajar, doa naik kendaraan, kemudian mengucapkan salam, mengambil tas dan pulang.

4) Siklus 1 pertemuan keempat

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan keempat dilaksanakan pada hari senin, tanggal 08 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan keempat sebagai berikut.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berdatangan langsung masuk kedalam kelas, tanpa melakukan kegiatan baris berbaris seperti biasanya sebelum masa pandemi covid 19. Setelah anak-anak duduk rapi, kemudian peneliti memberi salam dan mengabsen anak-anak. Mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua dan surah-surah pendek. Dilanjutkan bercerita dan tanya jawab mengenai kendaraan yang ada diudara dan peneliti menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak lagi untuk bermain dengan simpai dihalaman sekolah.

b) Kegiatan inti

Peneliti mengajak anak-anak untuk ke halaman sekolah dan mengondisikan anak-anak untuk mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan kegiatan permainan dan memberi contoh cara bermainnya agar anak-anak lebih paham. Anak-anak sangat antusias dalam melakukan permainan. Anak-anak melakukan permainan sesuai dengan urutan barisanya. Peneliti memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan dalam melakukan

kegiatan bermain simpai dan memberikan pujian karena telah berhasil mencobanya. Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain dengan simpai yang dilakukan anak.

Hasilnya gerakan melakukan kegiatan bermain simpai sudah ada 3 anak yang mampu dilakukan oleh anak tanpa arahan, 4 anak mampu melakukan tetapi masih sedikit arahan dan ada juga anak yang masih kesulitan dalam melakukan kegiatan dengan benar.

Setelah selesai melakukan kegiatan bermain dengan simpai, anak-anak kembali masuk kedalam kelas. Selanjutnya, peneliti mempersilahkan anak-anak untuk minum-minum dan mengondisikan anak untuk mengikuti kegiatan selanjutnya, setelah semua terkondisikan, guru menjelaskan kegiatan selanjutnya, yaitu anak-anak diminta untuk menyebutkan nama kendaraan yang ada di udara pada lembar aktivitas, yaitu gambar balon udara, kemudian kegiatan selanjutnya anak-anak memberi warna pada gambar yang ada dilembar aktivitas tersebut sesuai dengan warna media simpai yang dimainkan. Setelah selesai, anak-anak mengembalikan alat-alat tulisnya masing-masing dan membawa tugasnya ke depan untuk dinilai.

Gambar IV.8**Gambar Kegiatan Merangkak dengan Melewati Simpai****c) Kegiatan akhir**

Setelah selesai, guru mengondisikan anak dan melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Guru mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan dan memotivasi anak. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya. Dilanjutkan dengan bernyanyi, doa selesai belajar, doa naik kendaraan, kemudian mengucapkan salam, mengambil tas dan pulang.

c. Pengamatan (observasi)

Observasi tindakan dilakukan selama kegiatan bermain dengan simpai berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan dengan mencatat perkembangan yang dialami anak dan mendokumentasikan hasil observasi. Observasi tersebut dilakukan pada pertemuan I sampai

pertemuan IV pada siklus I. Peneliti juga mengamati dengan melakukan catatan-catatan sederhana terkait perkembangan anak selama observasi. Pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 RA Al Kausar Banjarmasin, mengalami peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya hasil perkembangan anak yang mengalami peningkatan selama observasi pada siklus I dibandingkan dengan hasil observasi pada pra siklus. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel IV.7

Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Siklus I

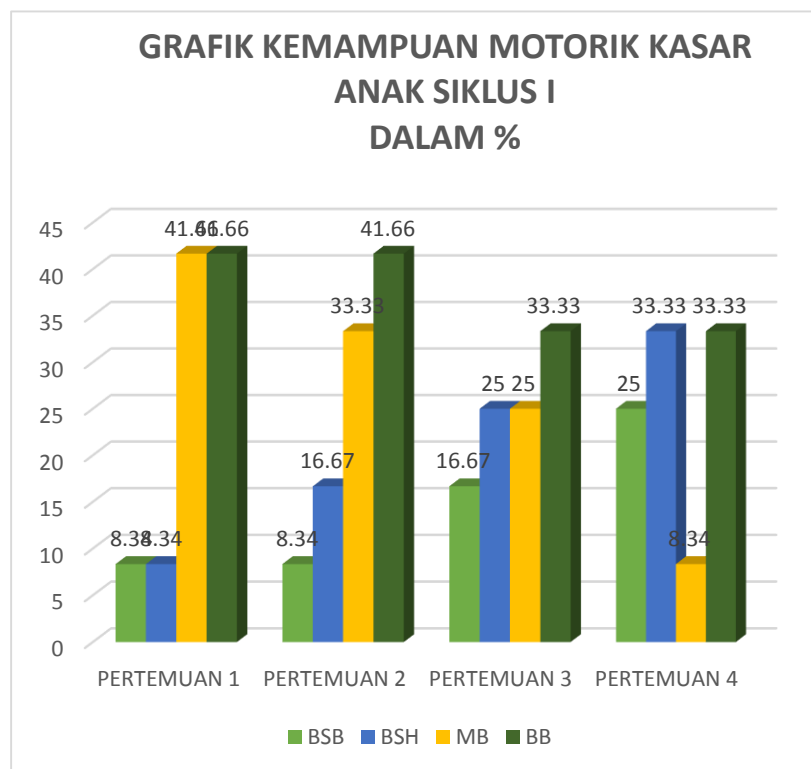
kategori	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
BSB	8,34	8,34	16,67	25
BSH	8,34	16,67	25	33,33
MB	41,66	33,33	25	8,34
BB	41,66	41,66	33,33	33,33
Total %	100	100	100	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan fisik motorik kasar anak dalam kegiatan bermain simpai disetiap pertemuan mengalami kenaikan. Persentase anak dengan kategori berkembang sangat baik hingga akhir siklus I baru tiga anak berada pada angka 25%.

Berdasarkan pengamatan, anak umumnya senang melakukan kegiatan bermain dengan simpai, namun saat bermain anak hanya fokus kepada media nya saja, kebanyakan anak masih belum tepat dengan gerakan yang dimainkan.

Hasil kemampuan fisik motorik kasar anak pada siklus I dapat di gambarkan pada grafik dibawah ini:

Gambar IV.9



Selain mengobsrevasi kemampuan motorik kasar anak, peneliti juga mengobservasi keaktifan anak meliputi ketertarikan, perhatian dan keaktifanya dalam kegiatan bermain simpai. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada anak-anak kelompok B2 RA Al Kausar Banjarmasin selama kegiatan bermain simpai pada siklus I berlangsung

terlihat adanya ketertarikan atau perhatian yang dimiliki anak pada kegiatan bermain simpai, namun karena pengaturan dalam bermain simpai kurang kondusif menjadikan perhatian anak menjadi terpecah, selain itu anak hanya tertarik pada media nya saja, selain itu bahasa penyampaian aturan kegiatan dari peneliti masih belum semua anak memahami. Akhirnya anak lebih tertarik memainkan medianya saja tanpa memahami aturan kegiatan yang dimainkan, sehingga anak bermain asal-asalan dan hasilnya kurang maksimal.

d. Refleksi

Setelah siklus pertama selesai, diadakan refleksi yang bertujuan untuk membandingkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah tindakan serta mengevaluasi kegiatan bermain untuk selanjutnya diambil kesimpulan dan tindak lanjut untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Pada saat awal siklus pertama pelaksanaan belum sesuai dengan rencana. Hal ini disebabkan :

1. Pada saat guru menjelaskan ,beberapa anak tidak memperhatikan, sehingga ketika mendapat giliran bermain anak bermain asal-asalan.
2. Sebagian besar anak hanya tertarik memainkan pada media yang digunakan.
3. Anak terlalu antusias untuk bermain, sehingga berebut giliran dengan temannya.
4. Ada anak yang berlari-larian ditempat bermain.

Untuk mengatasi masalah diatas, dilakukan upaya sebagai berikut :

1. Peneliti menjelaskan lagi cara bermain dengan simpai dan memberikan contoh berulang-ulang sehingga anak paham untuk melakukan permainan.
2. Peneliti memberikan pemahaman pada anak tentang penggunaan media yang digunakan.
3. Peneliti memanggil anak sesuai urutan barisan yang tertib mengikuti kegiatan.
4. Peneliti memotivasi anak untuk tidak main lari-larian dan lebih bisa mengkondisikan anak.

2. Siklus kedua

a. Tahap perencanaan

1) Siklus II pertemuan kelima

Tahap perencanaan tindakan, peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan kelima.

Perencanaan yang dilakukan antara lain :

a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Al Kausar Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah kendaraan sub tema kendaraan di udara.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah simpai atau hula hoop yang berjumlah empat buah.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas anak dan perkembangan motorik kasar anak melalui dua aspek pengamatan yaitu kekuatan melompat dengan menggunakan simpai dan ketepatan gerakan dalam bermain simpai.

e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

2) Siklus II pertemuan keenam

Tahap perencanaan tindakan, peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan keenam.

Perencanaan yang dilakukan antara lain :

a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Al Kausar Banjarmasin. Tema

pembelajaran yang digunakan adalah kendaraan sub tema kendaraan di udara.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah simpai atau hula hoop yang berjumlah empat buah.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas anak dan perkembangan motorik kasar anak melalui dua aspek pengamatan yaitu kekuatan melompat dengan menggunakan simpai dan ketepatan gerakan dalam bermain simpai.

e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

3) Siklus II pertemuan ketujuh

Tahap perencanaan tindakan, peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ketujuh.

Perencanaan yang dilakukan antara lain :

a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Al Kausar Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah alam semesta sub tema benda alam.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah simpai atau hula hoop yang berjumlah empat buah.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas anak dan perkembangan motorik kasar anak melalui dua aspek pengamatan yaitu kekuatan melompat dengan menggunakan simpai dan ketepatan gerakan dalam bermain simpai.

e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

4) Siklus II pertemuan kedelapan

Tahap perencanaan tindakan, peneliti membuat persiapan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan kedelapan.

Perencanaan yang dilakukan antara lain :

a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Al Kausar Banjarmasin. Tema pembelajaran yang digunakan adalah alam semesta sub tema benda alam.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah simpai atau hula hoop yang berjumlah empat buah.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas anak dan perkembangan motorik kasar anak melalui dua aspek pengamatan yaitu kekuatan melompat dengan menggunakan simpai dan ketepatan gerakan dalam bermain simpai.

e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

b. Tahap pelaksanaan

1) Siklus II pertemuan kelima

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kelima dilaksanakan pada hari selasa tanggal 09 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan kelima sebagai berikut.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berdatangan langsung masuk kedalam kelas, tanpa melakukan kegiatan baris berbaris seperti biasanya sebelum masa pandemi covid 19. Setelah anak-anak duduk rapi, kemudian peneliti mengajak anak berdo'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua dan surah-surah pendek. Dilanjutkan tanya jawab mengenai tema pada saat itu dan menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak lagi untuk bermain dengan simpai di halaman sekolah.

b) Kegiatan inti

Peneliti mengajak anak untuk kehalaman sekolah dan mengondisikan anak-anak untuk berbaris dan mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan kegiatan bermain dengan simpai dan memberi contoh cara bermainnya dengan jelas.

Anak-anak mengikuti kegiatan permainan dengan senang dan antusias. Anak melakukan permainan dengan cara bergantian sesuai dengan urutan barisanya. Anak yang semula bermain nya kurang tepat, mulai mampu untuk memainkan sesuai harapan. Mayoritas anak telah berhasil melakukan kegiatan sesuai yang dicontohkan, Peneliti memberikan pujian karena telah berhasil mencobanya. Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain dengan simpai yang dilakukan anak.

Setelah selesai melakukan kegiatan bermain dengan simpai, kemudian anak-anak kembali masuk kelas. Peneliti mengondisikan anak, selanjutnya memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah peneliti meminta anak menirukan gerakan pesawat terbang sambil menyanyikan lagu pesawat terbang yang berkaitan dengan gerak pada motorik kasar anak, kemudian anak memberi warna pada gambar pesawat terbang. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan memperlihatkan hasil karyanya kedepan untuk diberi nilai.

c) Kegiatan akhir

Setelah kegiatan selesai, kemudian anak-anak kembali duduk rapi. Peneliti mengondisikan anak dan melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan

perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini dan memberikan pesan pada anak. Selanjutnya peneliti menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya, kemudian dilanjutkan lagi dengan doa selesai belajar, doa naik kendaraan, kemudian mengucapkan salam, mengambil tas dan pulang.

2) Siklus II pertemuan keenam

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan keenam dilaksanakan pada hari rabu tanggal 10 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan keenam adalah sebagai berikut

:a. Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berdatangan langsung masuk kedalam kelas, tanpa melakukan kegiatan baris berbaris seperti biasanya sebelum masa pandemi covid 19. Setelah anak-anak duduk rapi, kemudian peneliti memberi salam dan mengabsen anak-anak. Mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua dan surah-surah pendek. Dilanjutkan tanya jawab mengenai tema pada saat itu dan menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak lagi untuk bermain dengan simpai.

b) Kegiatan inti

Peneliti mengajak anak untuk kehalaman sekolah dan mengondisikan anak-anak untuk berbaris dan mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan kegiatan bermain

dengan simpai dan memberi contoh cara bermainnya dengan jelas, agar anak-anak lebih paham. Anak-anak mengikuti kegiatan permainan dengan senang dan antusias. Anak melakukan permainan dengan cara bergantian sesuai dengan urutan barisanya. Hasilnya anak sangat antusias mengikuti kegiatan bermain. Hampir semua anak telah berhasil melakukan kegiatan sesuai yang dicontohkan, Peneliti memberikan pujian karena telah berhasil mencobanya. Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain dengan simpai yang dilakukan anak.

Setelah selesai melakukan kegiatan bermain dengan simpai, kemudian anak-anak kembali masuk kelas. Peneliti mengondisikan anak, dan mempersilahkan anak untuk minum-minum sejenak selanjutnya memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan adalah peneliti meminta anak menyebutkan warna-warna yang ada pada media simpai yang sudah dimainkan, kemudian peneliti meminta anak untuk mewarna pesawat terbang dengan salah satu warna-warna yang sama dengan media simpai yang dimainkan. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan memperlihatkan hasil karyanya kedepan untuk diberi nilai.

a) Kegiatan akhir

Setelah kegiatan selesai, kemudian anak-anak kembali duduk rapi. Peneliti mengondisikan anak dan melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini dan memberikan pesan pada anak. Selanjutnya peneliti menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya, kemudian dilanjutkan lagi dengan doa selesai belajar, doa naik kendaraan, kemudian mengucapkan salam, mengambil tas dan pulang.

3) Siklus II pertemuan ketujuh

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ketujuh dilaksanakan pada hari senin tanggal 15 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan ketujuh adalah sebagai berikut

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berdatangan langsung masuk kedalam kelas, tanpa melakukan kegiatan baris berbaris seperti biasanya sebelum masa pandemi covid 19. Setelah anak-anak duduk rapi, kemudian peneliti memberi salam dan mengabsen anak-anak. Mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua dan surah-surah pendek. Dilanjutkan tanya jawab mengenai tema pada saat itu dan

menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak lagi untuk bermain dengan simpai di halaman sekolah.

b) Kegiatan inti

Peneliti mengajak anak untuk ke halaman sekolah dan mengondisikan anak-anak untuk berbaris dan mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan kegiatan bermain dengan simpai dan memberikan contoh cara bermainnya lagi dengan jelas, agar anak-anak lebih paham. Anak-anak mengikuti kegiatan permainan dengan senang dan antusias. Anak melakukan permainan dengan cara bergantian sesuai dengan urutan barisanya. Hasilnya anak sangat antusias mengikuti kegiatan bermain. Hampir semua anak telah berhasil melakukan kegiatan sesuai yang dicontohkan, Peneliti memberikan pujian karena telah berhasil mencobanya. Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain dengan simpai yang dilakukan anak.

Setelah selesai melakukan kegiatan bermain dengan simpai, kemudian anak-anak kembali masuk kelas, dan mempersilahkan anak untuk minum-minum sejenak. Peneliti mengondisikan anak, selanjutnya memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan adalah peneliti meminta anak untuk membuka buku aktivitas dan menyebutkan nama benda alam semesta yang ada pada gambar

yaitu matahari, kemudian anak diminta untuk menggambarkan bentuk matahari yang sama dengan bentuk simpai yang dimainkan dan memberi warna pada gambar tersebut. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan memperlihatkan hasil karyanya kedepan untuk diberi nilai.

c) Kegiatan akhir

Setelah kegiatan selesai, kemudian anak-anak kembali duduk rapi. Peneliti mengondisikan anak dan melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini dan memberikan pesan pada anak. Selanjutnya peneliti menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya, kemudian dilanjutkan lagi dengan doa selesai belajar, doa naik kendaraan, kemudian mengucapkan salam, mengambil tas dan pulang.

4) Siklus II pertemuan kedelapan

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ketujuh dilaksanakan pada hari selasa tanggal 16 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan kedelapan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berdatangan langsung masuk kedalam kelas, tanpa melakukan kegiatan baris berbaris seperti biasanya sebelum masa pandemi covid 19. Setelah anak-anak duduk rapi, kemudian peneliti memberi salam dan mengabsen anak-anak. Mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua dan surah-surah pendek. Dilanjutkan tanya jawab mengenai tema pada saat itu dan menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak lagi untuk bermain dengan simpai di halaman sekolah. Anak-anak sangat senang mereka berteriak riang gembira dan antusias dalam melakukan permainan.

b) Kegiatan inti

Peneliti mengajak anak untuk kehalaman sekolah dan mengondisikan anak-anak untuk berbaris dan mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan kegiatan bermain dengan simpai dan memberikan contoh cara bermainnya lagi dengan jelas, agar anak-anak lebih paham. Anak-anak mengikuti kegiatan permainan dengan senang dan antusias. Anak melakukan permainan dengan cara bergantian sesuai dengan urutan barisanya. Hasilnya anak sangat antusias mengikuti kegiatan bermain. Hampir semua anak telah berhasil melakukan kegiatan sesuai yang dicontohkan, Peneliti memberikan pujian karena telah berhasil mencobanya. Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan

mendokumentasikan kegiatan bermain dengan simpai yang dilakukan anak.

Setelah selesai melakukan kegiatan bermain dengan simpai, kemudian anak-anak kembali masuk kelas, dan mempersilahkan anak untuk minum-minum sejenak. Peneliti mengondisikan anak, selanjutnya memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan adalah peneliti meminta anak mengulang menyebutkan benda-benda alam semesta kemudian anak diminta untuk menggambar pelangi dan memberi warna seperti warna-warna media simpai yang sudah dimainkan. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan memperlihatkan hasil karyanya kedepan untuk diberi nilai.

c) Kegiatan akhir

Setelah kegiatan selesai, kemudian anak-anak kembali duduk rapi. Peneliti mengondisikan anak dan melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini dan memberikan pesan pada anak. Selanjutnya peneliti menginformasikan bahwa kegiatan bermain simpai sudah selesai dilaksanakan, dan menginfokan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari berikutnya, kemudian dilanjutkan

lagi dengan doa selesai belajar, doa naik kendaraan, kemudian mengucapkan salam, mengambil tas dan pulang.

c. Pengamatan (observasi)

Berdasarkan pengamatan pada siklus II, kemampuan motorik kasar anak kelompok B2 RA Al Kausar Banjarmasin mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel IV.8

Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus II

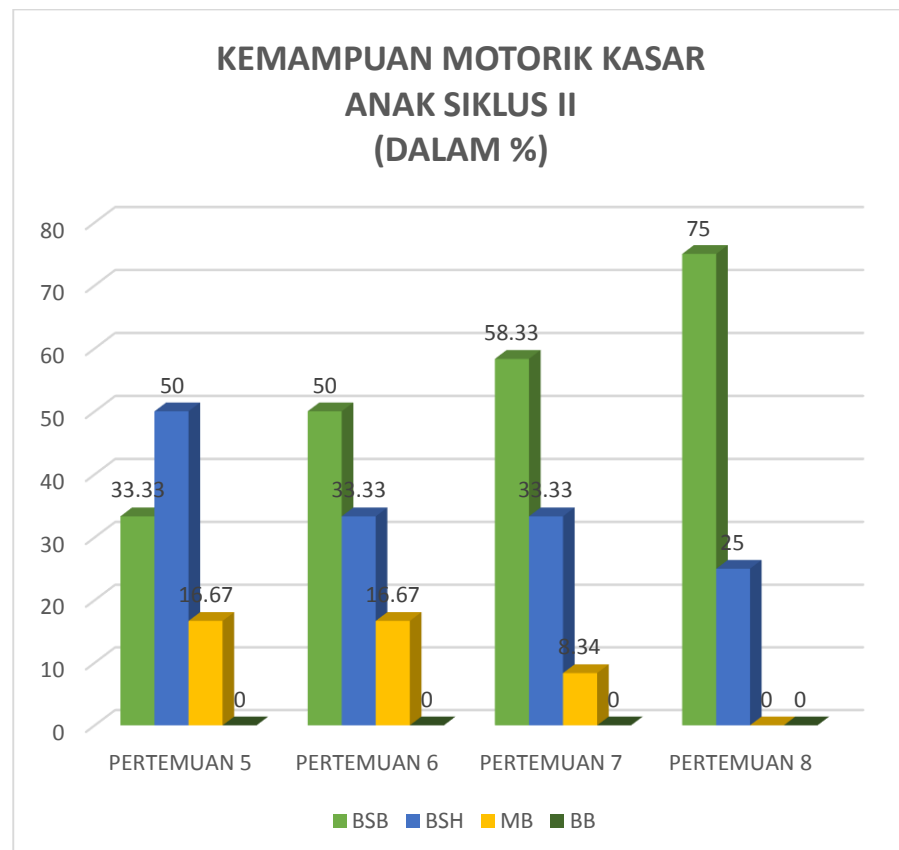
kategori	Pertemuan 5	Pertemuan 6	Pertemuan 7	Pertemuan 8
BSB	33,33%	50%	58,33%	75%
BSH	50%	33,33%	33,33%	25%
MB	16,67%	16,67%	8,34%	0%
BB	0%	0%	0%	0%
Total %	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas kemampuan motorik kasar anak pada akhir siklus II pada setiap kali pertemuannya mengalami peningkatan. Kategori berkembang sangat baik terdapat sembilan anak dengan persentase 75%, dan kategori berkembang sesuai harapan terdapat tiga anak dengan persentase 25%. Sebelumnya ada empat anak yang mendapat kategori belum berkembang yaitu 33,33% pada siklus I, namun saat dilakukan pada siklus II tidak ada anak yang mendapati kategori tersebut, sedangkan pada kategori mulai berkembang pada siklus I terdapat satu anak yaitu 8,34% namun pada kegiatan yang

dilakukan di siklus II, tidak ada anak yang mendapati ketegori tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa capaian indikator keberhasilan sudah terpenuhi. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama siklus II terlihat anak sudah mampu melakukan kegiatan dengan bermain simpai. Hasil perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada siklus II dapat digambarkan pada grafik dibawah ini.

Gambar IV.10

Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus II



Pada siklus II, keaktifan anak juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada hasil observasi yang peneliti lakukan. Anak mulai memperlihatkan ketertarikan atau perhatiannya pada kegiatan bermain simpai, hal ini dikarenakan

pada siklus II peneliti melakukan dan menjelaskan lagi cara bermain dengan simpai dan memberikan contoh berulang-ulang sehingga ketika anak mulai tertarik untuk melakukan permainan, perhatian anak hanya tertuju pada Peneliti. Peneliti juga berusaha memancing anak dengan melakukan perbandingan pada kegiatan siklus I, sehingga keaktifan anak mulai terlihat dan meningkat. Dari hasil observasi pada siklus II, diperoleh data dari 12 anak terdapat 9 anak yang mengalami peningkatan keaktifan dari segi ketertarikan, perhatian dan keaktifannya.

Adapun masih ditemukan beberapa anak yang belum dapat mencapai point keaktifan secara maksimal, namun hal ini tidak menjadi masalah disebabkan secara keseluruhan keaktifan anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

d. Refleksi

Berdasarkan observasi pada siklus II, perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan sebesar 75% dalam kategori berkembang sangat baik dan 25% dengan kategori berkembang sesuai harapan. Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain simpai pada siklus II apabila dikonversikan dinyatakan telah berhasil dan mencapai indikator keberhasilan, oleh karena itu tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

D. Kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan kegiatan bermain dengan simpai.

Hasil Kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan mencapai 8,34% dalam kategori berkembang sesuai harapan (kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan) dari dua belas anak yang diteliti. Adapun perbandingan peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan dan siklus I dapat terlihat pada tabel dibawah ini

Tabel IV.9

Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan dan Siklus I

kategori	sebelum	tindakan	siklus I	
	frekuensi	persentase	frekuensi	persentase
BSB	0	0%	3	25%
BSH	1	8,34%	4	33,33%
MB	5	41,66%	1	8,34%
BB	6	50%	4	33,33%
Total	12	100%	12	100%

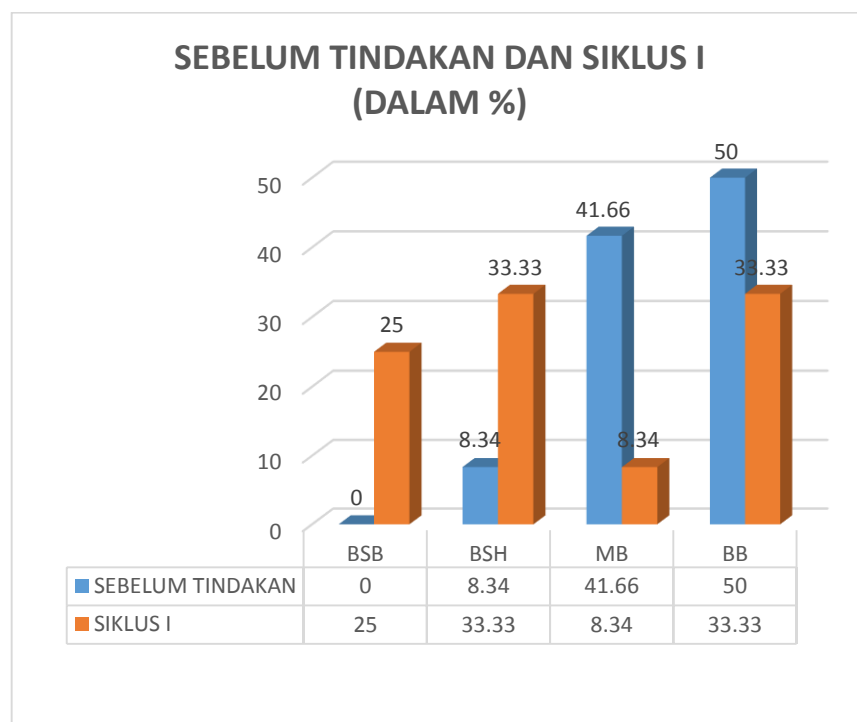
Berdasarkan tabel diatas kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan ke siklus I mengalami peningkatan. Pada sebelum tindakan, belum terdapat anak yang memasuki kategori berkembang sangat baik dan siklus I terdapat tiga anak dengan persentase 25% dengan kategori berkembang sangat baik. Pada kategori berkembang sesuai harapan sebelum tindakan, terdapat satu anak dengan persentase 8,34% dan siklus I terdapat anak dengan persentase 33,33%. Pada kategori mulai berkembang sebelum tindakan terdapat lima anak

dengan persentase 41,66% dan siklus I terdapat satu anak dengan persentase 8,34%, sedangkan pada kategori belum berkembang sebelum tindakan terdapat enam anak dengan persentase 50% dan siklus I terdapat empat anak dengan persentase 33,33%.

Apabila kemampuan motorik kasar anak dikonversikan antara kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, maka pada sebelum tindakan mencapai 8,34%. Kemudian, siklus I mengalami kenaikan sebesar 33,33% menjadi 41,67%. Hasil perkembangan kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan dan siklus I dapat digambarkan pada diadram dibawah ini

Gambar IV.11

Diagram Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Tindakan dan Siklus I



Pada siklus I, kemampuan motorik kasar anak mencapai 41,67% dalam kategori berkembang sesuai harapan (kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan) terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 100% dalam kategori berkembang sesuai harapan (kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan). Adapun perbandingan peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel IV.10

Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Siklus I dan Siklus II

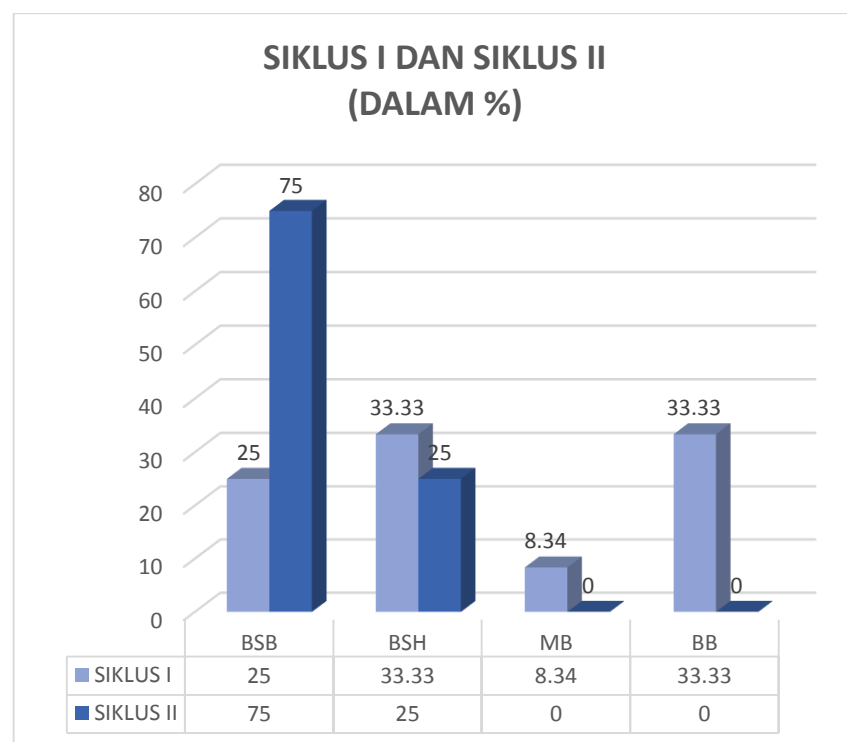
kategori	Siklus I		siklus II	
	frekuensi	persentase	frekuensi	persentase
BSB	3	25%	9	75%
BSH	4	33,33%	3	25%
MB	1	8,34%	0	0%
BB	4	33,33%	0	0%
Total	12	100%	12	100%

Berdasarkan tabel diatas, kemampuan motorik kasar anak pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I yang mencapai kategori berkembang sangat baik, terdapat tiga anak dengan persentase 25% dan siklus II terdapat sembilan anak dengan persentase 75%. Pada kategori berkembang sesuai harapan siklus I, terdapat empat anak dengan persentase 33,33% dan siklus II terdapat tiga anak dengan persentase 25%. Kategori mulai berkembang pada siklus I, terdapat satu anak dengan persentase dan siklus II tidak terdapat anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang sedangkan kategori belum

berkembang pada siklus I terdapat empat anak dengan persentase 33,33% pada siklus II tidak terdapat anak yang masuk dalam kategori belum berkembang. Hal ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

Gambar IV.12

Diagram Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan diagram perbandingan kemampuan motorik kasar anak siklus I dan siklus II, dapat diketahui perbedaan peningkatan yang terjadi. Pada siklus II, kemampuan motorik kasar anak mencapai 100% yang artinya telah mencapai batas keberhasilan penelitian.

E. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri atas dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap Siklus dilakukan dalam 4 kali pertemuan.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi pada anak kelompok B2 di RA Al Kausar Banjarmasin. Berdasarkan hasil observasi kemampuan motorik kasar anak dalam kegiatan bermain simpai masih belum optimal. Dari 12 anak hanya satu anak yang mampu melakukan kegiatan bermain simpai dengan benar. Pada kegiatan bermain simpai pada siklus I, peneliti memberikan contoh kegiatan bermain simpai sebelum meminta anak untuk melakukan kegiatan tersebut, namun ada anak yang melakukan kegiatan asal-asalan, sehingga hasil dari kegiatan menjadi tidak maksimal. Hal ini terjadi karena anak hanya tertarik dan perhatiannya pada media nya saja. Sehingga pada aspek kemampuan motorik kasar anak hanya dapat mencapai 25%. Dari 12 anak hanya tiga anak yang mampu melakukan kegiatan dengan tepat. Karena itu, peneliti melakukan siklus II untuk perbaikan. Pada siklus II perbaikan dilakukan dengan mengacu pada permasalahan yang muncul pada siklus I.

Berdasarkan observasi pada siklus I dan siklus II, terlihat peningkatan aktifitas dan kemampuan anak pada setiap siklus, hal ini dikarenakan anak-anak terbiasa melakukan kegiatan bermain dengan simpai selama beberapa kali pertemuan, anak bermain dengan rasa senang, nyaman dan bersemangat. Hal ini

sejalan dengan Santrock yang mengatakan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri, dengan bermain perasaan anak akan menjadi bahagia, sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.¹ Pada siklus II terlihat sekali anak-anak bermain dengan rasa percaya diri mereka, sehingga mereka bisa dan mampu bermain dengan simpai tanpa tekanan, ketika mereka melakukan kegiatan bermain dengan simpai, mereka mampu memecahkan masalahnya dengan mampu melakukan gerakan melompat dan menggoyangkan badannya dengan tepat.

Hal ini sejalan dengan Sigmund Freud yang mengemukakan bahwa, dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan rasa percaya diri, dan mengekspresikan perasaannya secara leluasa tanpa tekanan batin. Dalam teori perkembangan kognitif, Jean Piaget mengemukakan bermain merupakan bagian proses berpikir secara fleksibel sekaligus proses pemecahan masalah.² Peningkatan keaktifan kegiatan pada anak terutama terkait pada aspek ketertarikan dan perhatian pada anak dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam menerima stimulus yang diberikan saat kegiatan bermain.

Melalui bermain simpai pada kelompok B2 RA Al Kausar Banjarmasin diharapkan anak akan lebih berkembang dalam berbagai aspek kepribadian anak

¹Fadlillah.M,dkk.,*Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, (Jakarta:Kencana Prenada Media.2014)h.26

²Susanto,Ahmad, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara,2017) h.132

baik fisik, intelektual, sosial, emosional maupun bahasa. Guru di taman kanak-kanak membantu anak didiknya untuk menyesuaikan keadaan tersebut dengan memberikan beberapa metode pembelajaran, yaitu dengan bermain simpai. Bermain dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak. Hal ini sejalan dengan Slamet Suyanto bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Lebih lanjut mengenai peran bermain bagi perkembangan anak³. Hurlock dalam Musfiroh mengatakan bahwa bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari luar.⁴

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan II, terlihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada setiap siklus. Secara keseluruhan, berdasarkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I dari 12 orang anak, terdapat 7 orang anak dengan persentase 58,33% yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan (berkembang sesuai harapan terdapat 4 orang anak dengan persentase 33,33% dan berkembang sangat baik terdapat 3 orang anak dengan persentase 25%). Pada siklus I, peneliti memberikan penjelasan dan memberi contoh cara bermain dengan simpai. Akan tetapi, masih terdapat anak yang main asal-asalan karena anak hanya fokus pada media nya saja dan kurang

³Fadlillah, M, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana 2017)h.13

⁴Utomo, Ismail, Murniyanti, *Permainan Tradisional Media Stimulasi dan Intervensi* AUSBK h.3

memperhatikan penjelasan guru. Gerakan dalam bermain simpai masih ragu-ragu, sehingga dalam melakukan permainan dalam gerakan masih belum tepat. Anak-anak sangat antusias dalam melakukan permainan, mereka bermain secara bergiliran sesuai dengan urutan barisan. Peneliti memberi pujian bagi anak yang telah berhasil melakukan kegiatan yang dicontohkan serta memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak yang kesulitan dalam melakukan kegiatan bermain dengan simpai.

Pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan, yaitu terdapat 12 orang anak, dengan persentase 100% dengan kategori berkembang sesuai harapan (berkembang sesuai harapan terdapat 3 anak dengan persentase 25% dan berkembang sangat baik ada 9 anak dengan persentase 75%). Hal ini terjadi karena anak-anak sangat antusias melakukan kegiatan bermain dengan simpai, mereka mampu mengontrol dan mengkoordinasikan gerakannya, sehingga mereka melakukan gerakan dengan tepat. Pada siklus II ini, kemampuan motorik kasar anak sudah mencapai indikator keberhasilan, sehingga dirasa cukup untuk melakukan penelitian.

Hal ini juga sejalan dengan Piaget yang berpendapat bahwa anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian anak mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain, anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerakan terkoordinasi, melalui bermain anak dapat bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.⁵

⁵ Fadlillah, M, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana.2017), h.13

Kegiatan bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Aspek yang diamati adalah kekuatan melompat dengan menggunakan simpai dan ketepatan gerakan dalam bermain dengan simpai. Hal ini sejalan dengan diskripsi yang dapat diperoleh kesimpulan bahwa anak usia dini dapat melakukan gerakan badan secara kasar atau keras seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar, bergoyang dan lain-lain. Sebagaimana juga disebutkan oleh Hurlock bahwa aktifitas bermain dapat berpengaruh pada diri anak, diantaranya dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya yaitu berupa permainan yang melibatkan fisik anak.⁶

⁶ibid, h.15