

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum RA AL Jawiyah**

##### **1. Profil Sekolah**

Lembaga Raudhatul Athfal Al-Jawiyah ini terletak di alamat Jln. HKSN Komplek Kebun Kelapa Rt 8, Kecamatan Banjarmasin Utara, Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Lembaga ini berdiri pada tahun 2005 dibawah pimpinan Ketua Yayasan Aulia Mutiah, M.H.I, dan kepala sekolahnya Ibu Hj. Faulina, S.Pd.i

Kegiatan belajar ini awalnya dilakukan setiap hari, dari hari senin-sabtu mulai pukul 08.00 – 10.30. Dikarenakan musim pandemi, maka pembelajaran ini dilakukan secara daring/luring dari rumah. Untuk kelas terdiri dari 3 kelas. 1 kelas kelompok A. 2 kelas kelompok B.

##### **2. Visi dan Misi**

###### **a. VISI:**

Terwujudnya generasi yang beriman, berilmu, berakhlak mulia dan beramal shaleh

###### **b. MISI:**

1. Membina anak sejak dini mengenal agama islam.
2. Menanamkan nilai-nilai islam agar terpatri kedalam kehidupan sehari-hari
3. Membantu anak untuk menggali bakat dengan berbagai kreatifitas agar dapat berkembang sebagaimana jati dirinya sendiri

4. Menyelenggarakan proses pembelajaran dengan berbagai bentuk permainan, bernyanyi dan bercerita secara kreatif, inovatif, dan penuh keceriaan

c. Tujuan dan Sasaran

Menjadi lembaga pendidikan anak usia dini yang unggul dalam nilai agama dan moral, guna melahirkan anak-anak yang berbakat, beriman dan berakhlak, bertaqwa, dan bertanggung jawab serta mandiri.

d. Kurikulum yang digunakan

Kurikulum yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada RA AL JAWIYAH program pemerintah yaitu Kurikulum 2013 untuk RA, A, B1, B2.

e. Keadaan Murid

Jumlah anak didik di RA AL JAWIYAH setiap tahun cenderung mengalami kenaikan dan kelulusan anak didik setiap tahun 100%.

f. Keadaan Tenaga Kependidikan

**Tabel III Data Pendidik RA AL Jawiyah**

No	Nama	Jabatan	Pendidikan
1	Hj. Faulina, S.Pd	Kepala sekolah/Guru kelompok A	S1
2	Jauhar Latifah, S.Pd.	Guru kelompok B2	S1
3	Rabiatul Adawiah	Guru kelompok B1	SMA

## **B. Penyajian Data**

### **1. Perkembangan Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan**

Sebelum peneliti melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi proses pembelajaran di RA Al-Jawiyah Banjarmasin. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak sebelum peneliti melakukan tindakan. Karena penelitian ini dilakukan pada saat pandemi, maka kegiatan dilaksanakan dengan protokol kesehatan. Kegiatan pembelajaran empat kali dalam seminggu dan waktu pembelajaran 2 jam tanpa istirahat. Observasi sebelum tindakan dilakukan peneliti pada hari Selasa, tanggal 18 Desember 2020. Pukul 08.00 WIB bel berbunyi, anak-anak berbaris di halaman sekolah untuk antri mencuci tangan sebelum masuk ke dalam kelas. Kegiatan awal dimulai dengan salam, membaca doa sebelum belajar, membaca kalimat syahadat, menghafal surat pendek dan asmaul husna.

Kemudian, anak-anak dipersilakan untuk minum bekal yang telah dibawa dan kembali lagi untuk melakukan senam bersama. Kegiatan senam dilakukan beberapa kali dipandu dan dibimbing oleh semua guru. Setelah kegiatan senam selesai, anak-anak dipersilakan untuk minum dan istirahat sebentar sambil menunggu guru menyiapkan tempat dan peralatan untuk bermain basamsaman. Kegiatan selanjutnya bermain permainan baamsaman. Anak-anak berdiri membentuk lingkaran, peneliti menjelaskan aturan, dan memberi contoh cara bermain dan aturan

permainan basamsaman. Setelah kegiatan basamsaman selesai, anak-anak diperbolehkan untuk istirahat sebentar dan persiapan untuk pulang

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 masih perlu ditingkatkan karena masih terdapat anak-anak yang belum pernah melihat dan melakukan permainan basamsaman ini dan dalam melakukan kegiatan anak-anak masih ragu-ragu dalam melompat dan ada pula yang takut karena belum pernah melakukan permainan ini, sehingga anak-anak tidak tahu cara melompat kedalam kotak permainan. Ada anak yang bisa melompat dengan satu kaki tetapi kaki yang satu masih menyentuh tanah, ada yang takut bermain, ada pula anak-anak yang tidak tahu cara melompat, meskipun sudah di berikan contoh cara bermain.<sup>59</sup>

Berikut ini tabel hasil observasi kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan pada kelompok B1.

**Tabel IV**  
**Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan**

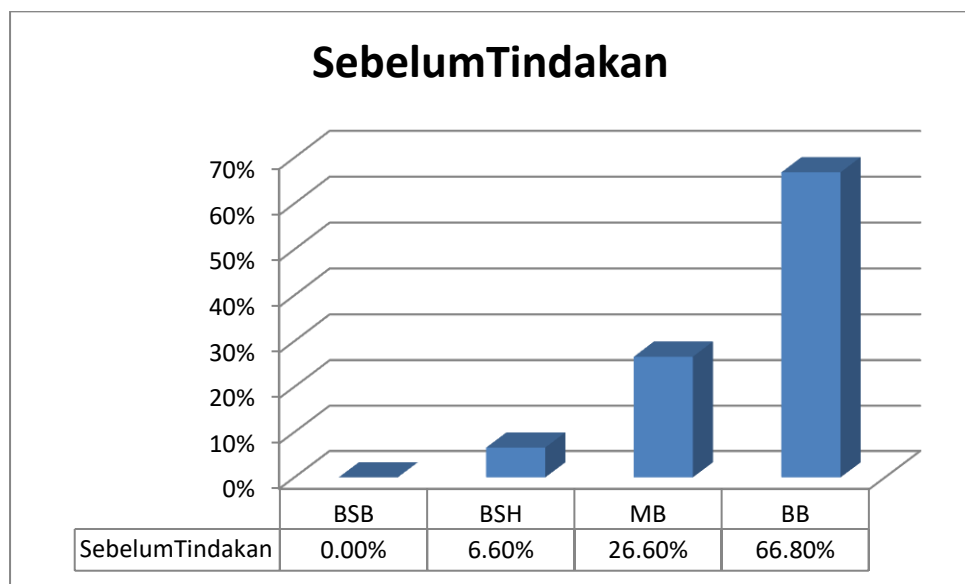
Kategori	Sebelum tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang sangat baik	0	0%
Berkembang sesuai harapan	1	6,6 %
Mulai berkembang	4	26,6%
Belum berkembang	10	66,8%
Total	15	100%

<sup>59</sup> Observasi awal 18 Desember 2020 pukul 08.00 WIB

Tabel 4.1 menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan, belum terdapat anak yang menunjukkan pada kategori berkembang sangat baik, sedangkan pada kategori berkembang sesuai harapan terdapat satu anak dengan presentase 6,6%, kategori mulai berkembang terdapat 4 anak dengan presentase 26,6% dan kategori belum berkembang terdapat 10 anak dengan presentase 66,8%. Hasil perkembangan kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.

### Gambar II

**Diagram Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan**



## **2. Pelaksanaan Kegiatan Permainan Basamsaman**

Pelaksanaan kegiatan permainan basamsaman merupakan upaya yang digunakan peneliti untuk memperbaiki kemampuan motorik kasar anak di kelompok B1 RA Al-Jawiyah Banjarmasin. Hal ini dilakukan karena kondisi awal keterampilan motorik kasar anak belum mencapai target rata-rata keberhasilan. Dalam melaksanakan kegiatan ini, Peneliti bertindak sebagai observer sekaligus guru dalam pelaksanaan kegiatan permainan basamsaman. Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dalam dua siklus yang setiap siklusnya diadakan tiga pertemuan. Setiap siklus terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Berikut uraian ini pelaksanaan kegiatan permainan basamsaman pada kelompok B1 RA Al-Jawiyah Banjarmasin.

### **1. Siklus I**

#### **a. Tahap Perencanaan**

##### **1) Siklus I 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 sudah ada di RA. Tema pembelajaran yang digunakan adalah alam semesta subtema gejala 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 sebagai guru kelas.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah tempat bermain permainan basamsaman dan undas.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan Motorik kasar anak melalui permainan basamsaman dengan tiga aspek pengamatan diantaranya keaktifan anak dalam bermain, kemampuan melompat dengan satu kaki, ketepatan lompatan kedalam kotak.

e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

2) Siklus I Pertemuan Kedua

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 sudah ada di RA. Tema pembelajaran yang digunakan adalah alam semesta subtema gejala alam.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Renacana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti sebagai guru kelas.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah tempat bermain basamsaman dan undas.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan motorik kasar anak melalui permainan basamsaman dengan tiga aspek pengamatan diantaranya keaktifan anak dalam bermain, kemampuan melompat dengan satu kaki, ketepatan lompatan kedalam kotak.

e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

3) Siklus I Pertemuan Ketiga

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 sudah ada di RA. Tema pembelajaran yang digunakan adalah alam semesta subtema gejala 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 sebagai guru kelas.
- c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan  
Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah tempat bermain permainan basamsaman dan undas.
- d) Menyiapkan lembar observasi  
Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan motorik kasar anak melalui permainan basamsaman dengan tiga aspek pengamatan diantaranya keaktifan anak dalam bermain, kemampuan melompat dengan satu kaki, ketepatan lompatan kedalam kotak.
- e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi  
Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

**Gambar V : Tempat Bermain Permainan Basamsaman Pada Siklus I**



**b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

1) Siklus I Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 15 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama sebagai berikut.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan peneliti mengajak anak-anak berbaris di depan kelas untuk antri mencuci tangan. Kemudian masuk kelas. Setelah itu anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian peneliti memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak untuk bernyanyi, ikrar syahadat, berdoa sebelum belajar, membaca Al-Fatihah, asmaul husna, dan menghafal doa sehari-hari. Dilanjutkan tanya jawab mengenai tema pada hari itu dan menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak untuk bermain permainan basamsaman di halaman sekolah. Peneliti mengondisikan anak-anak menuju halaman,

kemudian anak-anak melingkar mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan permainan dan peneliti memberi contoh cara bermainnya. Anak-anak melakukan permainan dengan cara bergantian sesuai nama yang dipanggil. 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 permainan basamsaman yang dilakukan anak.

**Gambar VI : Peneliti Menjelaskan Kepada Anak Cara Bermain Pada Hari Pertama**



Hasilnya ada anak yang bisa melakukan kegiatan sesuai yang dicontohkan, tetapi masih banyak yang belum bisa melakukan kegiatan dengan benar karena tidak memperhatikan penjelasan

yang diberikan. Ada anak yang berebut giliran dalam bermain ada juga yang tidak mau mencoba permainan sehingga peneliti harus membujuk agar mau bermain. Pada saat anak melompat, masih terdapat anak yang tidak mampu dalam melompat, gerakan melompatnya masih ragu-ragu, dan kaki yang lain masih menyentuh tanah

b) Kegiatan inti

Setelah selesai melakukan permainan basamsaman anak di minta untuk mencuci tangan sebelum masuk kelas. Anak-anak beristirahat sambil minum bekal, peneliti mengondisikan anak, selanjutnya peneliti menjelaskan apa itu gejala alam, kemudian tanya jawab gejala alam yang di ketahui anak, kegiatan selanjutnya menggambar pelangi pada buku gambar, mewarnainya dan meniru tulisan “pelangi”. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan membawa karyanya ke depan untuk dinilai. Anak-anak cuci tangan kemudian bersiap-siap berdoa sebelum pulang. Karena kegiatan belajar mengajar pada saat pandemi, maka jam istirahat di tiadakan.

c) Kegiatan akhir

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, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, peneliti menginformasikan kegiatan yang dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, doa selesai belajar, doa naik kendaraan, doa masuk rumah, doa penutup majelis, peneliti dan anak saling meminta maaf kemudian salam dan tidak berjabat tangan, mengambil tas dan pulang.

## 2) Siklus I Pertemuan Kedua

Pelaksanaan pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua sebagai berikut.

### a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan peneliti mengajak anak-anak berbaris di depan kelas untuk antri mencuci tangan. Kemudian masuk kelas. Setelah itu anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian peneliti memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak untuk bernyanyi, ikrar syahadat, berdoa sebelum belajar, membaca Al-Fatihah, asmaul husna, dan menghafal doa sehari-hari. Dilanjutkan tanya jawab mengenai tema pada hari itu dan menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak kembali untuk bermain basamsaman. Peneliti mengondisikan anak-anak untuk menuju halaman sekolah kemudian mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam

melaksanakan permainan dan memberi contoh cara bermainnya agar anak lebih paham. Anak-anak melakukan permainan dengan cara bergantian sesuai nama yang dipanggil. 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 permainan basamsaman yang dilakukan anak.

Hasilnya ada anak yang bisa melakukan kegiatan sesuai yang dicontohkan, tetapi sebagian besar anak belum bisa melakukan kegiatan dengan benar karena tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan. Ada anak yang berebut giliran dalam bermain ada juga yang tidak mau mencoba permainan sehingga guru harus membujuk agar mau bermain. Pada saat anak bermain ada anak yang belum benar dalam melompat dengan satu kaki, ada yang masih ragu-ragu dalam melompat, dan ada anak yang takut melompat dan peneliti membujuk agar mau mencoba untuk bermain dan akhirnya mau bermain. Pada saat kegiatan berlangsung, ada beberapa anak yang ingin terus bermain dan tidak mau bergiliran sehingga membuat suasana kurang kondusif.

b) Kegiatan inti

Setelah selesai melakukan permainan basamsaman kemudian anak-anak masuk kelas. Peneliti mengondisikan anak, selanjutnya memberikan contoh cara membuat awan dari kertas origami serta penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan adalah membuat gambar awan pada kertas origami kemudian mengguntingnya dan menempelkannya pada buku gambar dan mencontoh tulisan “awan”. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan membawa karyanya ke depan untuk dinilai. Anak-anak cuci tangan kemudian bersiap untuk berdoa sebelum pulang.

### **Gambar VII: Kegiatan Inti Pada hari 2**



c) Kegiatan akhir

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, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, peneliti menginformasikan kegiatan yang dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, doa selesai belajar, doa naik kendaraan, doa masuk rumah, doa penutup majelis, peneliti dan anak saling meminta maaf kemudian salam, tidak berjabat tangan, mengambil tas dan pulang.

### 3) Siklus I Pertemuan Ketiga

Pelaksanaan pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu. 17 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan ketiga sebagai berikut.

#### a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak-anak berbaris di depan kelas untuk antri mencuci tangan. Kemudian masuk kelas, setelah itu anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak untuk bernyanyi, ikrar syahadat, berdoa sebelum belajar, membaca Al-Fatihah, asmaulhusna, dan menghafal doa sehari-hari. Dilanjutkan tanya jawab mengenai tema pada hari ini dan menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak untuk bermain basamsaman sekolah. Peneliti mengondisikan anak-anak untuk duduk rapi dan mendengarkan



penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan permainan, dan memberi contoh cara bermainnya agar anak-anak lebih paham. Anak-anak sangat antusias dalam melakukan permainan. Anak-anak melakukan permainan dengan cara bergantian sesuai nama yang dipanggil. 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 permainan basamsaman yang dilakukan anak.

Hasilnya beberapa anak mulai bisa melakukan lompatan sesuai yang dicontohkan, tetapi sebagian besar masih banyak anak yang lompatannya tidak tepat kedalam kotak, masih menginjak garis. Pada saat anak melompat anak terlihat kurang konsentrasi, sehingga lompatan mereka tidak tepat kedalam kotak.

**Gambar VI: Siklus 1 Hari ke 3 Peneliti Memberi Semangat Pada Anak Yang Masih Takut Melompat**



b) Kegiatan inti

Setelah selesai melakukan permainan. Peneliti mengondisikan anak untuk kegiatan selanjutnya. Peneliti memberikan contoh cara menghias gambar petir di buku lks. Kemudian menebalkan tulisan suara petir. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan membawa karyanya ke depan untuk dinilai. Anak-anak cuci tangan kemudian bersiap berdoa sebelum pulang

c) Kegiatan akhir

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, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, peneliti menginformasikan kegiatan yang dilakukan pada hari berikutnya dan dilanjutkan dengan bernyanyi, doa selesai belajar, doa naik kendaraan, doa masuk rumah, doa penutup majelis, guru dan anak saling meminta maaf kemudian salam, berjabat tangan, mengambil tas dan pulang.

**d) Observasi Tindakan**

Observasi tindakan dilakukan selama kegiatan permainan basamsaman berlangsung. peneliti melakukan pengamatan dengan mencatat perkembangan yang dialami anak dan mendokumentasikan hasil observasi. Observasi tersebut dilakukan pada pertemuan I sampai pertemuan III pada siklus I.

Pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 RA Al-Jawiyah Banjarmasin mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel V**  
**Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak pada Siklus I**

Kategori	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
BSB	0%	0%	6,7%
BSH	0%	0%	20%
MB	57,29%	64,57%	40%

BB	42,71%	35,43%	33,33%
TOTAL	100%	100%	100%

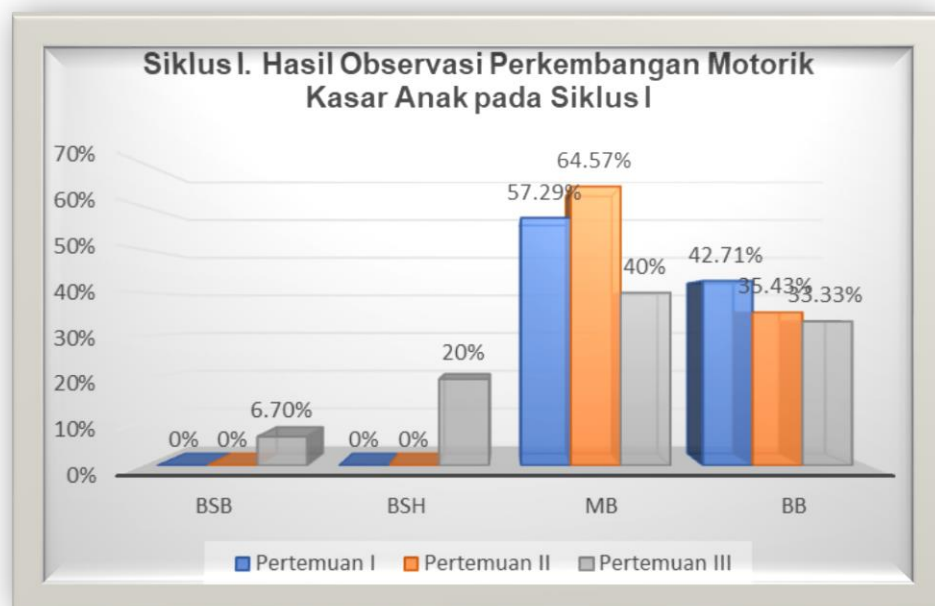
Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak belum mencapai sama sekali nilai indikator keberhasilan, hingga akhir siklus I baru 1 orang anak atau sekitar 6,7% anak yang mencapai kategori mulai berkembang sangat baik sedangkan angka keberhasilan anak diharapkan adalah minimal 80% anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan.

Berikut hasil rekapitulasi pelaksanaan kegiatan permainan basamsaman dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga.

### Gambar VII

#### Diagram Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

#### Siklus I



### **e) Refleksi**

Setelah siklus pertama selesai diadakan refleksi yang bertujuan untuk membandingkan sebelum tindakan dan setelah tindakan serta mengevaluasi kegiatan bermain untuk selanjutnya dapat diambil kesimpulan dan tindak lanjut untuk perbaikan tindakan selanjutnya. Peneliti mengevaluasi kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan siklus I.

Setelah dilakukan siklus I, kemampuan motorik kasar anak kelompok B mengalami peningkatan dari pada sebelum dilakukan tindakan meskipun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga diperlukan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Beberapa kendala yang muncul pada pelaksanaan siklus I di antaranya berikut ini.

- 1) Pada saat peneliti menjelaskan, beberapa anak tidak memperhatikan sehingga ketika dapat giliran bermain anak masih banyak bertanya dan bermain asal-asalan.
- 2) Anak belum bisa seimbang berdiri dengan satu kaki, sehingga pada saat melompat kaki yang satunya turun atau menyentuh tanah.
- 3) Anak kesulitan melompat berdiri dengan satu kaki, sehingga anak kesulitan dalam melakukan lompatan, dan lompatan mereka terlihat kaku.
- 4) Anak terlalu antusias untuk bermain sehingga berebut giliran dengan temannya.
- 5) Ada anak yang malu dan tidak mau mencoba permainan.

- 6) Anak berlari-larian di tempat bermain sehingga suasana kurang kondusif.

Berdasarkan permasalahan siklus I, peneliti mencoba untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada. Adapun solusi untuk tindakan selanjutnya, yaitu :

- 1) Guru menjelaskan lagi langkah-langkah bermain permainan basamsaman dan memberi contoh berulang kali sehingga anak paham untuk melakukan permainan.
- 2) Sebelum melakukan permainan, anak diminta untuk berdiri dengan satu kaki selama beberapa detik terlebih dahulu. Sehingga mulai ada keseimbangan pada saat melompat dengan satu kaki.
- 3) Untuk mempermudah anak pada saat melompat kotak-kotak di buat lebih kecil.
- 4) Guru memanggil anak sesuai urutan yang paling tertib mengikuti kegiatan.
- 5) Pemberian *reward* berupa pujian “Kamu pasti bisa” dan motivasi anak agar percaya diri dan mau mengikuti kegiatan akhirnya anak yang tidak mau bermain mau bermain di urutan terakhir tanpa ditunggu teman-temannya
- 6) Guru memotivasi anak untuk tidak mengganggu temannya dan lebih bisa mengondisikan anak.

## **2. Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

### 1) Siklus II 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 sudah ada di RA. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tanah airku subtema lambang negara.

#### b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Renacana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti sebagai guru kelas.

#### c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah tempat bermain permainan basamsaman dan undas.

#### d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan Motorik kasar anak melalui permainan basamsaman dengan tiga aspek pengamatan diantaranya keakrifan anak dalam bermain, kemampuan anak melompat dengan satu kaki dan ketepatan lompatan kedalam.

#### e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

## 2) Siklus II Pertemuan Kedua

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

### a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tanah airku subtema lambang negara.

### b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Renacana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti sebagai dengan guru kelas.

### c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah tempat bermain permainan basamsaman.

### d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan Motorik kasar anak melalui permainan basamsaman dengan tiga aspek pengamatan yaitu aktifitas anak, kemampuan melompat dengan satu kaki dan ketepatan melompat kedalam kotak.



- e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

### 3) Siklus II 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. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tanah airku subtema lambang negara.

- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Renacana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti sebagai guru kelas.

- c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah tempat bermain permainan basamsaman dan undas.

- d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan Motorik kasar anak melalui permainan basamsaman dengan tiga aspek pengamatan yaitu aktifitas

anak, kemampuan melompat dan ketepatan lompatan kedalam kotak.

e) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar selama kegiatan berlangsung.

**Gambar VIII: Tempat Bermain Permainan Basamsaman Pada Siklus II**



**b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

1) Siklus II Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 22 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama sebagai berikut.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan peneliti mengajak anak-anak berbaris di depan kelas untuk antri mencuci tangan. Guru mengajak anak untuk duduk melingkar dengan rapi, kemudian

peneliti memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak untuk bernyanyi, ikrar syahadat, berdoa sebelum belajar, membaca Al-Fatihah, asmaulhusna, dan menghafal doa sehari-hari. Dilanjutkan tanya jawab mengenai tema pada hari itu dan menjelaskan tentang lambang negara yaitu Garuda Pancasila. Peneliti memberitahu bahwa hari ini anak-anak diajak kembali untuk bermain basamsaman di halaman sekolah. Peneliti mengondisikan anak-anak untuk duduk rapi dan mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan permainan dan memberi contoh cara bermainnya dengan jelas. Anak-anak mengikuti permainan dengan senang dan antusias. Anak melakukan permainan dengan cara bergantian sesuai nama yang dipanggil. Anak yang tidak mau bermain karena malu dilihat temannya di beri urutan terakhir dalam bermain. Anak yang semula belum seimbang dalam melompat, atau kaki yang satu masih menginjak tanah, mulai mampu melompat dengan satu kaki dan tetap seimbang. Mayoritas anak telah berhasil melakukan kegiatan sesuai yang di contohkan peneliti. Ada juga yang masih belum mampu menjaga keseimbangan kaki sehingga peneliti memberikan pengarahan kepada anak yang masih kesulitan dalam melakukan permainan dan memberikan pujian karena telah berhasil mencobanya. Penilaian dilakukan

selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan permainan basamsaman yang dilakukan anak.

**Gambar IX: Sebelum Masuk Kelas Anak Mencuci Tangan**



b) Kegiatan inti

Setelah selesai melakukan permainan basamsaman kemudian anak-anak masuk kelas. Peneliti mengondisikan anak, selanjutnya memberikan penjelasan bendera Negara Indonesia, warna bendera serta penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Kegiatan yang pertama dilakukan adalah mewarnai gambar bendera pada buku lks seperti yang sudah di contohkan. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan membawa karyanya ke depan untuk dinilai. Anak-anak cuci tangan kemudian bersiap untuk berdoa sebelum pulang.

c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, kemudian anak-anak masuk kelas. 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, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, guru menginformasikan kegiatan yang dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, doa selesai belajar, doa naik kendaraan, doa masuk rumah, doa penutup majelis, guru dan anak saling meminta maaf kemudian salam, mengambil tas dan pulang.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

Pelaksanaan pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 23 April 2019. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama sebagai berikut.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak-anak berbaris di depan kelas untuk antri mencuci tangan. Kemudian masuk kelas. Setelah itu anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian peneliti memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak untuk bernyanyi, ikrar syahadat, berdoa sebelum belajar, membaca Al-Fatihah, asmaulhusna, dan

menghawal doa sehari-hari. Dilanjutkan tanya jawab mengenai tema pada hari itu dan menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak untuk bermain basamsaman di halaman sekolah. Peneliti mengondisikan anak-anak untuk duduk rapi dan mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan permainan dan memberi contoh cara bermainnya agar anak-anak lebih paham. Anak-anak melakukan permainan dengan cara bergantian sesuai nama yang dipanggil. Hasil anak-anak sangat senang dan antusias mengikuti kegiatan bermain. Mayoritas anak bisa mengikuti kegiatan bermain sesuai yang di contohkan. Peneliti memberikan pujian karena anak telah berhasil mencobanya. Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan permainan basamsaman yang dilakukan anak.

**Gambar X: Kegiatan Awal Hari II Siklus II**



b) Kegiatan inti

Setelah selesai melakukan permainan basamsaman kemudian anak-anak masuk kelas. Peneliti mengondisikan anak, selanjutnya memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan adalah mengamati gambar burung garuda pada buku lks, mengurutkan gambar dari yang terkecil ke yang terbesar, kemudian menuliskan angka 1-5 sesuai urutan gambar. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan membawa karyanya ke depan untuk dinilai. Anak-anak cuci tangan kemudian bersiap untuk membaca doa sebelum pulang.

c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, kemudian anak-anak masuk kelas. 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, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, guru menginformasikan kegiatan yang dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, doa selesai belajar, doa naik kendaraan, doa masuk rumah, doa penutup

majelis, guru dan anak saling meminta maaf kemudian salam, mengambil tas dan pulang.

### 3) Siklus II Pertemuan Ketiga

Pelaksanaan pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu 24 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan Ketiga sebagai berikut.

#### a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan peneliti mengajak anak-anak berbaris di depan kelas untuk antri mencuci tangan. Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi. Setelah itu anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak untuk bernyanyi, ikrar syahadat, berdoa sebelum belajar, membaca Al-Fatihah, asmaulhusna, dan menghafal doa sehari-hari. Selanjutnya peneliti minta anak satu persatu kedepan untuk menghafalkan doa-doa harian. Dilanjutkan tanya jawab mengenai tema pada hari itu mengenal suku-suku dan rumah adat.

Peneliti menjelaskan bahwa hari ini anak-anak diajak untuk bermain basamsaman di halaman sekolah. Peneliti mengondisikan anak-anak untuk duduk rapi dan mendengarkan penjelasan mengenai aturan dalam melaksanakan permainan dan memberi contoh cara bermainnya agar anak-anak lebih paham. Anak-anak sangat antusias dalam melakukan



permainan. Anak-anak melakukan permainan dengan cara bergantian sesuai nama yang dipanggil. Anak yang tadinya malu bermain akhirnya mau bermain sesuai giliran. Hampir semua anak sudah bisa mempraktekan permainan sesuai yang di contohkan peneliti. Peneliti memberikan pujian kepada anak karena telah berhasil melakukan permainan. Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan permainan basamsaman yang dilakukan anak.

**Gambar XI: Kegiatan Hari III Siklus II**



b) Kegiatan inti

Setelah selesai melakukan permainan basamsaman, kemudian anak-anak masuk kelas. Peneliti mengondisikan anak, selanjutnya mempersilahkan anak untuk minum dan menjelaskan kegiatan selanjutnya. Kegiatan pertama yaitu mewarnai gambar rumah adat, menebalkan tulisan dan meniru tulisan rumah adat. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak mengembalikan alat tulisnya masing-masing dan membawa karyanya ke depan untuk dinilai. Anak-anak cuci tangan kemudian bersiap untuk berdoa sebelum pulang.

c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, kemudian anak-anak masuk kelas. 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, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, guru menginformasikan kegiatan yang dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, doa selesai belajar, doa naik kendaraan, doa masuk rumah, doa penutup majelis, guru dan anak saling meminta maaf kemudian salam, berjabat tangan, mengambil tas dan pulang.

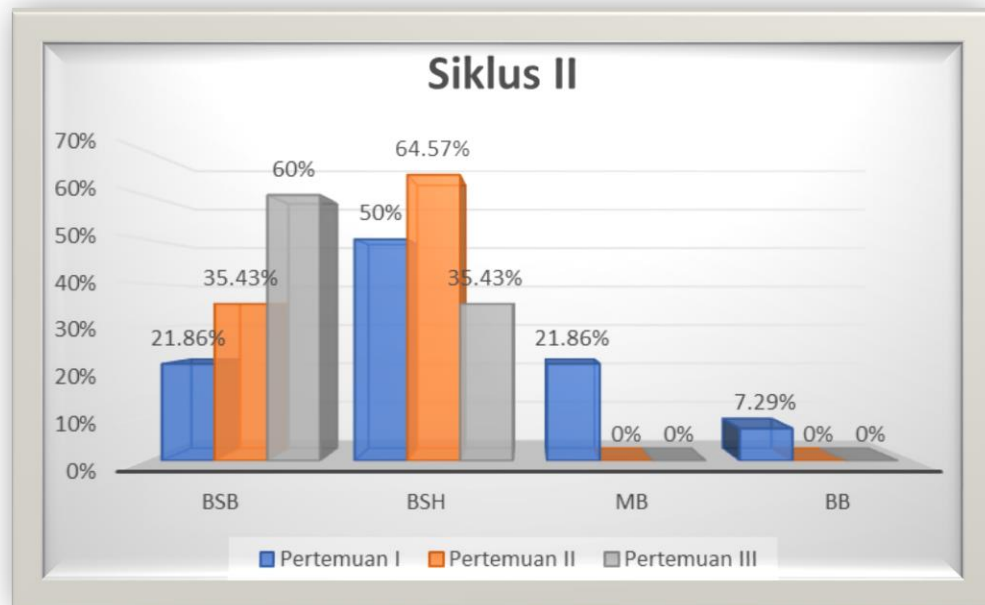
**c. Observasi Tindakan**

Berdasarkan pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 RA Al-Jawiyah Banjarmasin mengalami peningkatan dari siklus I. Berikut tabel peningkatan kemampuan motorik anak siklus II.

**Tabel VI**  
**Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus II**

Kategori	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
BSB	21,86%	35,43%	60%
BSH	50%	64,57%	35,43%
MB	21,86%	0%	0%
BB	7,29%	0%	0%
TOTAL	100%	100%	100%

**Gambar XII : Diagram Hasil Observasi Kemampuan Motorik**



#### **d. Refleksi**

Berdasarkan observasi pada siklus II, perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan sebesar 64,57% dalam kategori berkembang sangat baik dan 35,43% dengan kategori berkembang sesuai harapan, pelaksanaan kegiatan permainan basamsaman pada siklus II mencapai kategori tinggi. Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan permainan tradisional basamsaman untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak pada siklus II apabila dikonversikan dinyatakan telah berhasil dan mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya 80% dengan minimal kategori berkembang sesuai harapan (kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik). Oleh karena itu, tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

### 3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Setelah Diterapkan Permainan Basamsaman

Kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan mencapai 6,6% dalam kategori berkembang sesuai harapan (kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan) dari lima belas anak yang di teliti, adapun perbandingan peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan dan siklus I dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel VII**  
**Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan dan Siklus I**

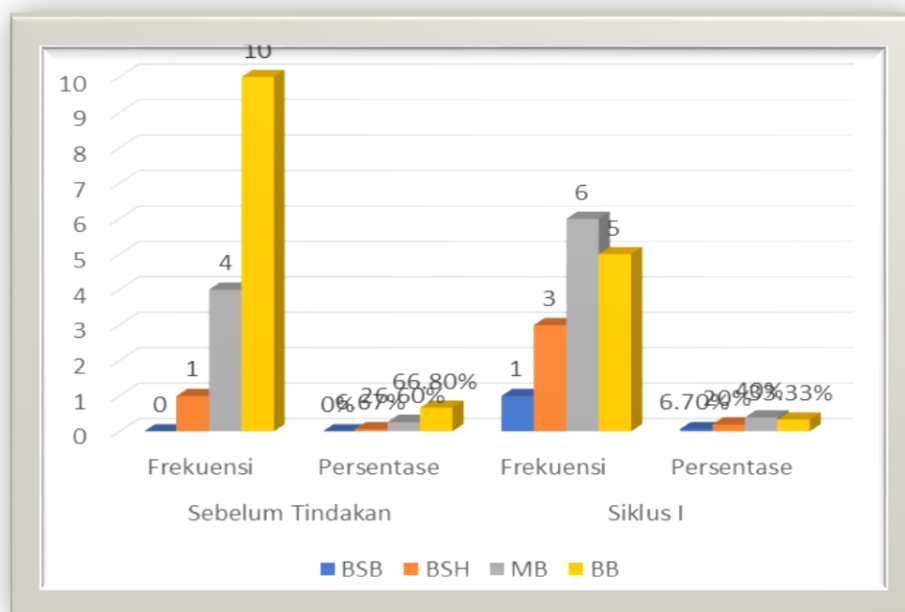
Kategori	Sebelum Tindakan		Siklus I	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
BSB	0	0%	1	6,7%
BSH	1	6,67%	3	20%
MB	4	26,6%	6	40%
BB	10	66,8%	5	33,33%
Total	15	100%	15	100%

Berdasarkan tabel 4.6, kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan ke siklus I mengalami peningkatan. Pada sebelum tindakan, belum terdapat anak yang berkembang sangat baik dan siklus I terdapat satu anak dengan persentase 6,7% dengan kategori berkembang sangat baik. Pada kategori berkembang sesuai harapan sebelum tindakan, terdapat satu anak dengan

persentase 6,67% dan siklus I terdapat 3 anak dengan persentase 20%. Pada kategori mulai berkembang sebelum tindakan, terdapat 4 orang anak dengan persentase 26,7% dan siklus I terdapat lima orang dengan persentase 33,3%, sedangkan pada kategori belum berkembang sebelum tindakan, terdapat sepuluh orang anak dengan persentase 66,8% dan siklus I terdapat lima 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 6,6%. Kemudian, siklus I mengalami kenaikan sebesar 20% menjadi 26,7%. Hasil perkembangan kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan dan siklus I dapat di gambarkan pada diagram di bawah ini.

**Gambar XII : Diagram Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan dan Siklus I**



Pada siklus I, kemampuan motorik kasar anak mencapai 26,7% dalam kategori berkembang sesuai harapan (kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan) terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 86,6% 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 di bawah ini.

**Tabel VIII**

**Perbandingan Perkembangan Motorik Kasar Anak Siklus I dan Siklus**

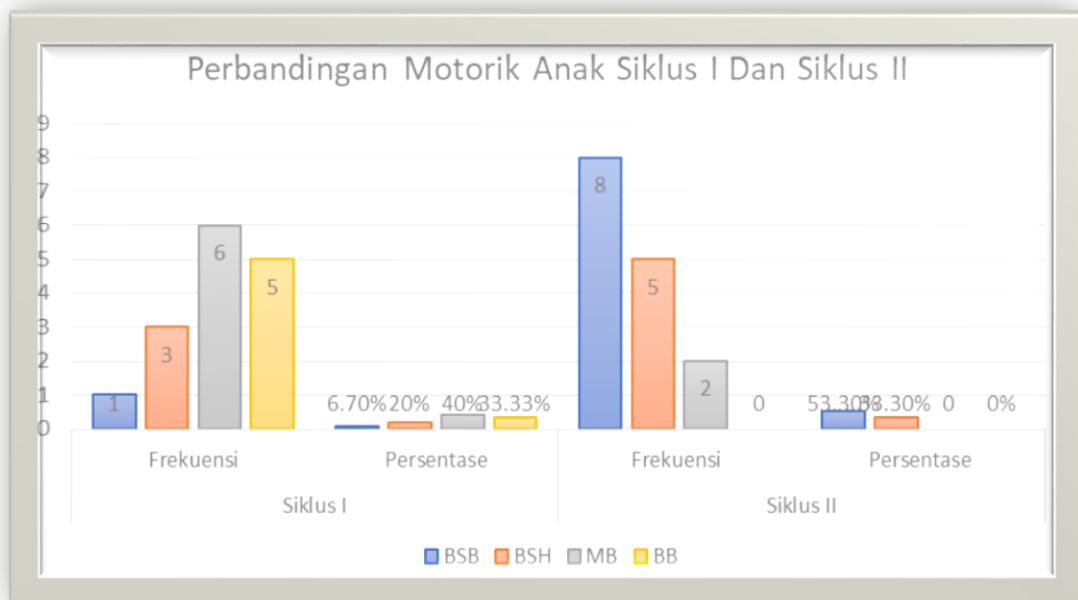
**II**

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
BSB	1	6,7%	8	53,3%
BSH	3	20%	5	33,3%
MB	6	40%	2	13.3%
BB	5	33,33%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Berdasarkan tabel 4.8, kemampuan motorik kasar anak pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I yang mencapai kategori berkembang sangat baik, terdapat satu anak dengan persentase 6,6% dan siklus II terdapat delapan anak dengan persentase 53,3%. Pada kategori berkembang sesuai harapan siklus I, terdapat tiga anak dengan persentase

20% dan siklus II terdapat lima anak dengan persentase 33.3%. Kategori mulai berkembang pada siklus I terdapat enam anak dengan persentase 40% dan siklus II terdapat dua anak dengan persentase 13,3% sedangkan kategori belum berkembang pada siklus I terdapat lima anak dengan persentase 33.33%, pada siklus II tidak terdapat anak yang masuk kategori belum berkembang. Hal ini dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

**Gambar XIV:**  
**Diagram Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak 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 86,6%, yang artinya telah mencapai batas keberhasilan penelitian.

#### 4. 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 siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi. Berdasarkan observasi, kemampuan motorik kasar anak di kelompok B RA Al-Jawiah Banjarmasin, belum optimal. Belum terdapat anak yang masuk kategori berkembang sangat baik. Kemampuan anak dalam melompat belum terlihat pada anak kelompok B. Belum terdapat anak yang melompat dengan seimbang dan tepat kedalam kotak. Berdasarkan penelitian sebelum tindakan, ditunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan 6,6% (kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan) belum mencapai indikator keberhasilan.

Salah satu perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun yang harus di perhatikan adalah kemampuan bereaksinya yang semakin cepat, koordinasi antara kekuatan otot dan konsentrasi akan semakin baik, dan ketangkasan serta kesadaran terhadap tubuhnya secara keseluruhan. Hal itu dapat dilihat pada saat bermain basamasan. Dalam permainan basamsaman di butuhkan kekuatan otot kaki dan keseimbangan tubuh, kemudian melompat kedalam kotak. Dalam penelitian ini, digunakan permainan basamsaman yang memberikan manfaat bagi perkembangan motorik kasar anak yang berkaitan dengan aspek kekuatan otot kaki, keseimbangan dan konsentrasi pada saat melompat.

Pada pelaksanaan siklus I, peneliti memberikan penjelasan dan memberi contoh cara bermain basamsaman. Akan tetapi, masih terdapat anak yang bermain asal-asalan karena tidak memperhatikan penjelasan. Gerakan melompat kurang kuat sehingga tidak seimbang, dan kaki yang lain turun/menyentuh tanah. Anak kesulitan menjaga keseimbangan badan. Anak-anak sangat antusias dalam melakukan permainan. Pada siklus I, kemampuan motorik kasar anak meningkat menjadi 26,7% (kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan), akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan sehingga dilanjutkan siklus II.

Pada siklus I, terdapat beberapa masalah dalam pelaksanaan sehingga di adakan refleksi yang bertujuan untuk perbaikan tindakan selanjutnya. Pelaksanaan siklus II mengacu pada perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan. Sudah banyak anak yang melakukan kegiatan sesuai yang dicontohkan guru. Untuk memudahkan anak melompat, kotak-kotak permainan di buat lebih kecil, sebelum permainan anak melakukan pemanasan terlebih dahulu. Yaitu berdiri dengan satu kaki selama beberapa detik kemudian melompat di tempat dan melompat kedepan.<sup>60</sup> Hal ini sesuai dengan teori melompat yang menyatakan bahwa melompat adalah gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan anjang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lain dengan keseimbangan yang baik.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Observasi pada siklus II tanggal 22 Maret 2021 pukul 08.00 WIT

<sup>61</sup> Bambang Sujiono, dkk, Metode Pengembangan Fisik, (Jakarta: Universitas Terbuka. 2010, h 5.24

Pada siklus II, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan menjadi 86.6% (kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan). Pada siklus II ini, kemampuan motorik kasar anak sudah mencapai indikator keberhasilan sehingga di rasa sudah cukup melakukan penelitian.

Pencapaian skor aspek pengamatan dalam pelaksanaan kegiatan permainan basamsaman pada siklus I dibandingkan siklus II dapat di jelaskan dengan melihat perbandingan antara siklus I dan siklus II, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan basamsaman dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di kelompok B RA Al-Jawiah Banjarmasin, pada semester II tahun pelajaran 2020/2021.

Berikut ini hasil kemampuan motorik kasar anak dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II.

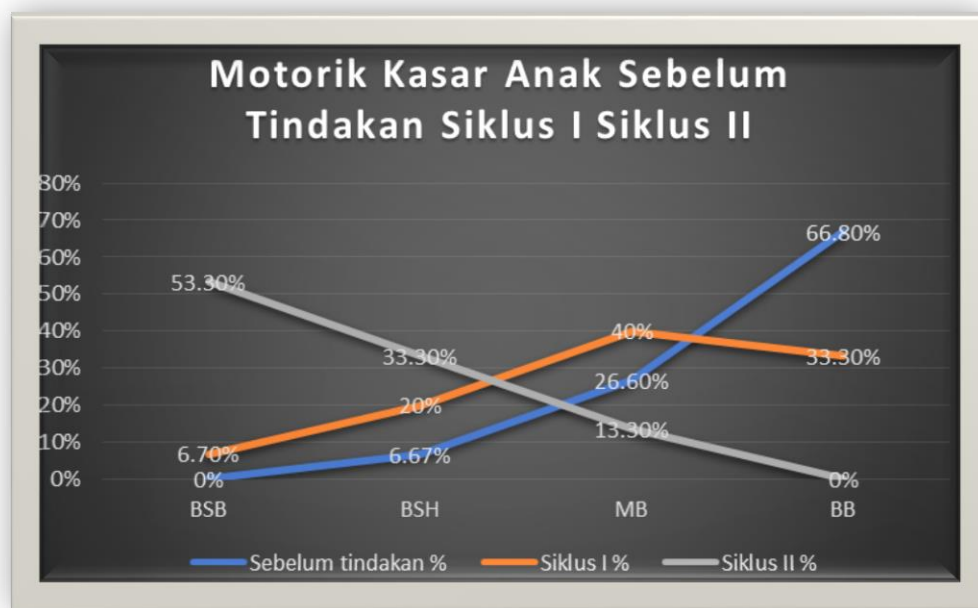
**Tabel IX**  
**Hasil Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak**  
**Sebelum Tindakan, Siklus I, Dan Siklus II**

Kategori	Sebelum tindakan		Siklus I		Siklus II	
	f	%	f	%	f	%
BSB	0	0%	1	6,7%	8	53,3%
BSH	1	6,67%	3	20%	5	33,3%
MB	4	26,6%	6	40%	2	13,3%
BB	10	66,8%	5	33,3%	0	0%
Total	15	100%	15	100%	15	100%

Selain pada tabel 4.9, hasil kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II dapat di lihat pada gambar di bawah ini.

**Gambar XV :**

**Grafik Rekapitulasi Kategori Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II**



Tujuan perkembangan kemampuan motorik kasar anak adalah untuk meningkatkan kemampuan fisik atau potensi jasmani anak seperti melatih kekuatan, daya tahan, kelincahan, kecepatan dan ketangkasan anak. Di samping itu juga bertujuan untuk meningkatkan kesiapan secara umum, seperti memiliki rasa percaya diri, meningkatkan rasa keberanian, dan rasa kebersamaan anak.<sup>62</sup> Hal ini sejalan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD) No. 137 Tahun 2014

<sup>62</sup> Bambang Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka. 2010, h 5.24

Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia (KMA RI) No. 793 Tahun 2018 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Raudhatul Atfhal. Pada STPPA anak, kelompok anak usia 4-6 tahun salah satu tingkat pencapaian perkembangan anak yaitu: melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi.