

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR  
MELALUI PERMAINAN SIMPAI PADA KELOMPOK B  
DI KB-TK ISLAM PERMATA 1 SEMARANG**

**Hanifah Etika Sari  
Mila Karmila**

**ABSTRAK**

Latar belakang yang mendorong peneliti ini adalah kemampuan motorik belum dapat terlihat dari melompat ke berbagai arah, berlari sambil melompat tanpa jatuh. Anak masih ragu-ragu saat melakukan gerakan melompat, kelincihan anak dalam melakukan gerakan melompat belum optimal, anak kurang antusias ketika melakukan kegiatan. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan motorik kasar anak Kelompok B di KB-TK Permata Semarang melalui kegiatan bermain simpai. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian Kelompok B di KB-TK Permata Semarang Tahun Ajaran 2015/2016 yang jumlah peserta didiknya 15 anak. Data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian setelah melakukan kegiatan bermain simpai, menunjukkan adanya peningkatan terhadap motorik kasar pada anak Kelompok B di KB-TK Permata Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan dengan tindakan yang terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dan diperoleh hasil yaitu 46,67% pada siklus I dan meningkat menjadi 86,66% pada siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain simpai dapat meningkatkan motorik kasar anak.

**ABSTRACT**

Background prompted researchers are motor skills can not be seen from every aspect jumping direction, running and jumping without falling. Children are still hesitant when the motion jumps, agility children in movement jump is not optimal, the child is less enthusiastic when doing activities. Goals to be achieved in this research is to improve the child's gross motor Group B in KB-TK Islam Permata 1 Semarang through play hoops. This type of research is a classroom action research (PTK) with a research subject group B in KB-TK Islam Permata 1 Semarang Academic Year 2015/2016 the number of learners 15 children. Data in this classroom action research gained through observation and documentation. Based on the findings after conducting playing hoops, showed an increase of the gross motor skills in children Group B in KB-TK Islam Permata 1 Semarang Academic Year 2015/2016. This research was conducted with the action that consists of 2 cycles of the first cycle and the second cycle, and the result is 46.67% in the first cycle and increased to 86.66% in the second cycle. Therefore, it can be concluded that through play hoops can improve gross motor skills of children.

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang Masalah**

Usia dini adalah antara 0-8 tahun sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya. Usia ini sering disebut “usia emas” (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat terulang lagi, yang sangat menentukan untuk mengembangkan kualitas manusia selanjutnya. Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standa Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai oleh anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dibutuhkan rangsangan dan stimulasi agar anak dapat melakukan kegiatan yang telah direncanakan oleh guru yaitu bermain simpai. Dengan stimulasi yang diberikan maka anak akan tertarik dan melakukannya dengan senang hati dan tanpa paksaan. Demikian juga dalam bermain simpai ini stimulasi yang diberikan harus bisa membuat anak senang dan nyaman, dengan memberinya pijakan-pijakan sebelum main, saat main, dan sesudah main.

Berdasarkan observasi di kelompok B KB-TK Islam Permata menunjukkan bahwa upaya untuk kemampuan motorik kasar anak ada yang masih kurang optimal kemampuan motorik kasarnya seperti melompat keberbagai arah, berlari sambil melompat tanpa jatuh. Anak masih ragu-ragu saat melakukan gerakan melompat, kelincahan anak dalam melakukan gerakan melompat belum optimal, anak kurang antusias ketika melakukan kegiatan. Sehingga perkembangan motorik kasar anak yang perlu distimulasi dengan optimal dengan menggunakan permainan-permainan yang menggunakan motorik kasarnya agar motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik.

Mengingat kurangnya perkembangan motorik anak dan sering tidak menyelesaikan permainan fisik motorik yang diberikan oleh guru,

maka untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini penulis memakai cara melalui metode bermain simpai. Melalui bermain simpai diharapkan anak dapat memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik motoriknya. Dengan kesempatan yang diberikan, anak dapat mengeksplorasi semua gerakan fisik motorik yang dia miliki.

Dengan menggunakan kegiatan bermain, diharapkan tidak hanya perkembangan motorik kasar saja yang meningkat, namun semua aspek perkembangan ditingkatkan seperti : aspek kognitif, nilai agama dan moral, bahasa serta sosial emosional anak. Tujuan Penelitian: (1) Tujuan umum dalam Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak. (2) Tujuan khusus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan bermain simpai pada Kelompok B KB-TK Islam Permata 1 Semarang 2015/2016.

## **2. Kajian Teori**

### **a. Motorik Kasar**

#### **1) Pengertian Motorik Kasar**

Sujiono ( 2008: 1.13) mengatakan bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Perkembangan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot tertentu yang dapat membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.

Hildayani (2006: 8.5) berpendapat bahwa motorik kasar yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan mengontrol otot-otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat, dan berguling.

Sedangkan menurut Rahyubi (2012: 222) menyatakan bahwa aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan

tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot untuk melakukan suatu aktivitas tubuh. Aktivitas motorik kasar misalnya : berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

## **2) Tujuan pengembangan motorik anak**

Sujiono (2008:2.10) mengatakan bahwa dalam standar kompetensi kurikulum TK tercantum bahwa tujuan pendidikan di taman kanak-kanak adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, dan seni untuk memasuki pendidikan dasar.

Sedangkan kompetensi dasar motorik anak TK yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga prasekolah/ TK adalah anak mampu :

- a. Melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian.
- b. Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi dan menggunakan berbagai media/ bahan menjadi suatu karya seni.

### **3) Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kemampuan gerak**

Sujiono (2008:3.28) berpendapat bahwa pengembangan kemampuan gerak dari mulai kemampuan gerak dasar, kemampuan gerak tertentu sampai kemampuan gerak khusus yang dipengaruhi faktor tampilan dan faktor lingkungan. Faktor tampilan dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta sistem syaraf.

### **4) Fungsi Perkembangan Motorik Kasar**

a) Penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien (Samsudin, 2008: 11).

### **5) Jenis-jenis perkembangan motorik kasar**

Irwan (2008: 34) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar seperti beralan, berlari, melompat dan melempar dapat dirangsang atau distimulasi dengan memberikan kesempatan anak melakukan permainan yang bersangkutan dengan ketangkasan dan kelincahan.

#### **a. Jalan**

Pada kemampuan motorik kasar ini, yang harus distimulasi adalah kemampuan berdiri, berjalan kedepan, berjalan kebelakang, berjalan berjingkat, melompat ditempat, berdiri satu kaki, menendang bola, dan lainnya. Stimulasi dapat diberikan dengan mengajak anak bermain permainan yang menggerakkan anak untuk menggerakkan kakinya berpindah-pindah dan menahan kaki dengan lama. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan karpet bergambar atau menempelkan gambar-gambar yang menarik dilantai dan meminta anak untuk

menginjak karpet/ lantai. Dapat juga dilakukan dengan permainan yang mengajarkan anak jalan berjinjit sehingga melatih keseimbangan anak dalam berdiri.

b. Lari

Perkembangan lari akan mempengaruhi perkembangan lompat dan melempar. Pada tugas perkembangan ini, dibutuhkan keseimbangan tubuh, kecepatan gerakan kaki, ketepatan 4 pola kaki yaitu:

- 1) *Hell strike* : bertumpu pada tumit
- 2) *Toe off* : telapak kaki mengangkat kemudian kaki bertumpu pada ujung-ujung jari kaki.
- 3) *Swing* : kaki berayun
- 4) *Landing* : setelah mengayun kaki menampak pada alas.

Stimulasi lari dapat dilakukan dengan aktivitas berupa bermain bola, bermain sepeda (mulai roda 4 sampai bertahap ke roda 3 dan kemudian roda 2), berlomba lari, bermain dengan berkejar-kejaran serta naik turun tangga.

c. Lompat

Stimulasi lompat dapat diberikan dengan mengajak anak melompat ditempat dan lompatan berjarak. lompatan berjarak dapat diajarkan dengan mengajak anak untuk melompat dari satu pijakan ke pijakan yang lain, misalnya dengan menggambarkan lingkaran-lingkaran dari kapur atau menggunkan lingkaran hulahop yang diatur sedemikian rupa letaknya kemudian meminta anak untuk melompati lingkaran-lingkaran tersebut. Lompatan diajarkan dengan satu dan dua kaki

d. Lempar

Stimulasi lempar dapat diberikan dengan mengajak anak bermain lempar tangkap bola bola dilempar ke arah anak dan meminta anak untuk menangkapnya dan melemparkan

kembali ke arah si pemberi bola. Lempar tangkap bola dapat dilakukan dengan menggradasikan tingkat kesulitannya berdasarkan posisi, besar bola, berat bola, dan jenis lambungan. Pada posisi bisa dilakukan sambil duduk kaki lurus, duduk dua kaki bersila, duduk kaki seperti huru WW ke belakang, jongkok, dan bahkan berdiri pada jenis lambungan, bisa dilakukan dengan lambungan dari atas, sejajar, atau lambungan dari bawah. Bermain sebagai stimulai motorik kasar anak memiliki hal-hal yang perlu diperhatikan.

#### 6) Tahapan perkembangan motorik kasar anak usia TK

Berikut adalah tabel daftar perkembangan motorik kasar anak usia TK, yaitu pada usia 3-4 tahun dan usia 5-6 tahun, Sujiono (2008: 1.15)

**Tabel 2.1 Tahapan Motorik Kasar Anak**

usia 3-4 tahun	usia 5-6 tahun
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menangkap bola besar dengan tangan lurus didepan badan.</li> <li>2. Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik</li> <li>3. Mengendarai sepeda roda tiga melalui tikungan yang lebar</li> <li>4. Melompat sejauh 1 meter atau lebih dari posisi berdiri semula</li> <li>5. Mengambil benda kecil di atas baki tanpa menjatuhkannya</li> <li>6. Berjalan menyusuri papan dengan menempatkan satu kaki didepan kaki lain</li> <li>7. Melompat dengan satu kaki</li> <li>8. Berdiri dengan kedua tumit dirapatkan, tangan kesamping, tanpa kehilangan keseimbangan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berlari dan langsung menendang bola</li> <li>2. Melompat-lompat dengan kaki bergantian</li> <li>3. Melambungkan bola tennis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan</li> <li>4. Berjalan pada garis yang sudah ditentukan</li> <li>5. Berjinjit dengan tangan di pinggul</li> <li>6. Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut</li> <li>7. Mengayuhkan satu kaki ke depan atau kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan</li> <li>8. Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki</li> <li>9. Berlari sambil melompat seimbang tanpa jatuh</li> <li>10. Melompat kedepan dengan dua kaki</li> </ol>

	<p>11. Bermain simpai (digelindingkan sambil berjalan, berlari dan sebagainya)</p> <p>12. Mendemonstrasikan kemampuan motorik kasar seperti melompat dan berlari berbagai variasi</p>
--	---

**b. Bermain Simpai**

**1) Pengertian Permainan**

Permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dan memberikan lingkungan belajar yang aman, sederhana dan saling berhubungan Suwardjo (2008: 17)

Selanjutnya Sujiono (2009: 10.4) permainan adalah medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena anak harus mematuhi aturan- aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama.

Pada uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang digemari semua orang karena dapat membantu dalam perkembangan sosial dan moral anak, dimana anak harus mematuhi aturan-aturan permainan namun permainan juga aktivitas yang menyenangkan dan memberikan lingkungan belajar yang aman, sederhana dan saling berhubungan.

**2) Karakteristik Permainan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Raharjo (2007: 12) mnegungkapkan ada nya beberapa ciri kegiatan permainan, yaitu:

- a) Dilakukan berdasarkan motivasi instrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri
- b) Perasaan dari orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif
- c) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivas lain



- d) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya
- e) Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil
- f) Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari

### **3) Fungsi Permainan**

Menurut Musfiroh dan Suyanto (dalam buku Suwarjo 2010: 8) menjelaskan tentang fungsi permainan, yaitu:

#### **a. Permainan dan kemampuan intelektual**

Melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Bila informasi baru ini ternyata beda dengan yang selama ini diketahuinya, anak mendapat pengetahuan baru. Dengan permainan struktur kognitif anak lebih dalam, lebih kaya dan sempurna.

#### **b. Permainan dan bahasa**

Permainan merupakan “laboratorium bahasa” buat anak-anak. Didalam permainan, anak-anak bercakap-cakap dengan teman yang lain, berargumentasi, menjelaskan dan meyakinkan kosakata yang dikuasai anak-anak dapat meningkat karena menemukan kata-kata baru.

#### **c. Permainan dan perkembangan sosial**

Agar dapat melakukan permainan, seorang anak harus mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya, karena permainan, anak-anak dapat belajar bagaimana mengungkapkan pendapatnya, juga mendengarkan pendapat orang lain.

#### **d. Permainan dan perkembangan emosi**

Permainan menyediakan kesempatan pada anak-anak mengatasi situasi. Kemampuan ini akan membentuk rasa kompeten dan

berhasil. Perasaan mampu ini pula dapat mengembangkan percaya diri anak. Selain itu, anak-anak dapat membandingkan kemampuan pribadinya dengan temannya sehingga dia dapat memandang dirinya lebih wajar.

e. Permainan dan perkembangan fisik

Dengan permainan anak dapat mengembangkan kemampuan motorik seperti berjalan, berlari, melompat, bergoyang, mengangkat, menjinjing, melempar dan menyeimbangkan diri.

### **3. Metode Penelitian**

#### **1) Waktu penelitian**

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan pada semester I tahun ajaran 2015/2016, mulai dari bulan Oktober 2015 sampai dengan November 2015.

#### **2) Tempat penelitian**

Lokasi penelitian adalah di KB-TK Islam Permata 1 Semarang dilakukan pada kelompok B.

#### **3) Subyek Penelitian**

Subyek penelitian peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B di KB-TK Islam Permata 1 Semarang dengan jumlah 15 anak didik, terdiri atas 9 perempuan dan 6 laki-laki tahun pelajaran 2015/2016, 1 guru kelas dan 1 guru pengamatan.

#### **4) Sumber Data**

Sumber data adalah subyek darimana data dapat diperoleh. Dalam penelitian tindakan kelas ini, sumber data yang diambil terdiri atas:

1. *Person*, yakni sumber data yang bisa memberikan data berupa jawaban lisan melalui wawancara atau jawaban tertulis melalui angket.
2. *Place*, yakni sumber data yang bergerak dan berupa aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan sampai dalam kegiatan pembelajaran dan sumber data tidak

bergerak seperti kelengkapan alat (simpai, bola dan sejenisnya). Menurut Arikunto (2010:172).

#### **5) Teknik dan Alat Pengumpulan data**

Dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik dan alat pengumpulan data sebagai berikut:

##### a) Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan peneliti terhadap masalah-masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Pengamatan dilakukan disaat aktivitas siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

##### b) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan anak dan profil di KB-TK Islam Permata 1 Semarang tahun ajaran 2015/ 2016.

#### **6) Validasi Data**

##### a) Triangulasi Data

Merupakan penilaian keabsahan dengan menggunakan beberapa sumber yang telah diperoleh, yaitu bersumber dari guru dan siswa.

##### b) Triangulasi Metode

Merupakan penelitian keabsahan dan dengan menggunakan beberapa metode yang telah diperoleh, yaitu bersumber dari observasi dan penugasan.

##### c) Triangulasi Alat

Menggunakan penilaian keabsahan data dengan menggunakan beberapa alat yang telah diperoleh, yaitu bersumber dari lembar observasi dan dokumentasi

#### **7) Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif. Penilaian hasil belajar siswa dilakukan secara individu yaitu dengan memberi skor kemampuan melompati simpai

tanpa jatuh. Skor observasi dalam penelitian ini menggunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.2 analisis data**

Kriteria	Skor Perolehan	Penafsiran
Baik	80 – 100 %	Perkembangan kemampuan motorik kasar anak anak baik
Cukup	66 – 79 %	Perkembangan kemampuan motorik kasar anak cukup
Kurang	< 65 %	Perkembangan kemampuan motorik kasar anak kurang

(Sumber: Arikunto, 2009:35)

### **8) Indikator Kinerja**

Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini, maka dirumuskan indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan. Adapun keberhasilan penelitian ini adalah diharapkan kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan 80 % dengan kategori baik

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian Siklus I**

Siklus I dilakukan 3 kali pertemuan yaitu pada hari Senin, Selasa, Rabu, tanggal 16 November – 18 November 2015. Pada siklus I peneliti menyampaikan materi pokok yang berhubungan dengan kegiatan bermain simpai. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus 1 yaitu meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut

**Tabel 2. Rekapitulasi hasil pengamatan kemampuan motorik kasar anak siklus I**

Indikator	Hasil Penilaian	Prosentase siklus I (%)					
		Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		Pertemuan ke-3	
		Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki	Baik (3)	3	20%	5	33,33%	7	46,67%
	Cukup (2)	5	33.33%	4	26,67%	4	26,66%
	Kurang (1)	7	46.67%	6	40%	4	26,67%
Jumlah		15	100%	15	100%	15	100%

## 2. Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pada hari Rabu tanggal 19 sampai 21 November 2015. Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi diuraikan sebagai berikut :

**Tabel 3. Rekapitulasi hasil pengamatan kemampuan motorik halus anak siklus II**

Indikator	Hasil Penilaian	Prosentase siklus I (%)					
		Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		Pertemuan ke-3	
		Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki	Baik (3)	8	53,33%	10	66,67%	13	86,66%
	Cukup (2)	4	26,67%	3	20%	1	6,67%
	Kurang (1)	3	20%	2	13,33%	1	6,67%
Jumlah		15	100%	15	100%	15	100%

### 3. Pembahasan Antar Siklus

Berdasarkan dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain sampai pada Kelompok B di KB-TK permata 1 Semarang tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak pada siklus I yang meningkat pada siklus II.

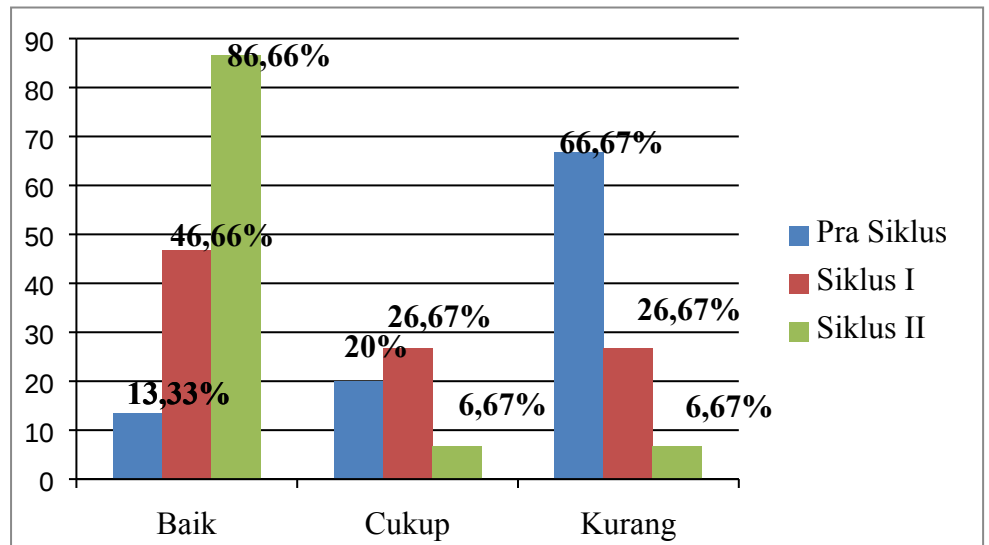
Secara umum prosentase anak pada siklus I masih belum memenuhi indikator kinerja, dan berdasarkan kekurangan pada siklus I yaitu beberapa anak masih ada yang kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan, dan masih adanya anak yang bermain-main sendiri maka guru menyiapkan bahan yang lebih menarik pada kegiatan pembelajaran pada siklus II. Hal ini dilakukan agar anak dapat menerima pembelajaran dengan maksimal. Pada siklus II ini penilaian peningkatan motorik kasar anak dapat memenuhi indikator kinerja.

Peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan bermain sampai dari siklus I dan siklus II tersajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.**  
**Rekapitulasi Peningkatan Motorik Kasar Anak**  
**Pada Kondisi Awal, Siklus I, Dan Siklus II**

No	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Ketuntasan	13,33%	46,67%	86,66%
2.	Peningkatan	Belum Berhasil	Belum Berhasil	Sudah Berhasil

Berdasarkan tabel di atas, hasil prestasi belajar siklus I dan siklus II dapat digambarkan pada grafik di bawah ini :



**Grafik 4.4 Hasil observasi Kemampuan Motorik Kasar**

Berdasarkan grafik tersebut, dapat diketahui bahwa siklus I belum mencapai indikator kinerja dan selanjutnya pada siklus II telah mencapai indikator kinerja, sehingga dapat dikatakan bahwa dengan kegiatan bermain simpai dapat meningkatkan motorik kasar pada Kelompok B di KB-TK permata 1 Semarang tahun pelajaran 2015/2016.

### C. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dari mulai beberapa tindakan yakni kondisi awal, siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain simpai dapat meningkatkan motorik kasar pada Kelompok B di KB-TK permata 1 Semarang tahun pelajaran 2015/2016.

Kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan kegiatan bermain simpai Kelompok B di KB-TK permata 1 Semarang tahun pelajaran 2015/2016, pada kondisi awal 13,33% kemudian disiklus I meningkat menjadi 46,67% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,66% yang mengalami keberhasilan pada indikator kinerja.

Berdasarkan hasil peningkatan motorik kasar anak dapat meningkat secara optimal dan diperkuat oleh Suwardjo (2007: 11) Dengan permainan anak dapat mengembangkan kemampuan motorik seperti berjalan, berlari,

melompat, bergoyang, mengangkat, menjinjing, melempar dan menyeimbangkan diri.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Siharsimi. (2009). *Evaluasi Progam Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Akasara.
- Arikunto, suharsimi.(2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: RinekaCipta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jakarta.
- Hildayani, Rini. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rahyubi, Heri. (2012). *Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens.
- Sudonoanggani, dkk. (2009). *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia widia sarana indonesia.
- Sujiono, Bambang.(2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: universitas terbuka.
- Suwarjo. (2010). *Permainan (games)*.Yoyakarta: Paramitra Publishing.
- Upton penney. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga