SKRIPSI

UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK TIARA PERSADA

Oleh :

ANDINA PUSPITA DEWI

NPM. 1501030004

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas: Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1441 H/ 2020 M

UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK TIARA PERSADA

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Menyelesaikan Penulisan Skripsi

Oleh :

ANDINA PUSPITA DEWI

NPM : 1501030004

Pembimbing I : Nindia Yuliwulandana, M.Pd

Pembimbing II : Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1441 H/ 2020 M

PERSETUJUAN

Judul	: UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK TIARA PERSADA
Nama	: Andina Puspita Dewi
NPM	: 1501030004
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 8 Juni 2020

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Nindia Yuliwulandana, M.Pd	**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**
NIP. 19700721 199903 1 003	NIP. 19880119 201502 008

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; *e-mail*: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Andina Puspita Dewi
NPM : 1501030004
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Yang berjudul : UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK TIARA PERSADA

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Metro, 8 Juni 2020

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Nindia Yuliwulandana, M.Pd	**Uswatun Hasanah, M.Pd.I**
NIP. 19700721 199903 1 003	NIP. 19880119 201502 008

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; *e-mail*: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI
No: B-2166/In.28/D/PP.00.9/07/2020

Skripsi dengan judul: UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK TIARA PERSADA, disusun oleh: Andina Puspita Dewi, NPM. 1501030004, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin 29 Juni 2020.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator	: H. Nindia Yuliwulandana, M. Pd	( )
Penguji I	: Dian Eka Priyantoro, M.Pd	( )
Penguji II	: Uswatun Hasanah M.Pd.I	( )
Sekretaris	: Nihwan, M.Pd	( )

PANITIA MUNAQOSAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

KEMENTERIAN AGAMA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN METRO LAMPUNG REPUBLIK INDONESIA

Dr. Akla, M.Pd.
NIP. 1969 008 200003 2 005

UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK TIARA PERSADA

Oleh

Andina Puspita Dewi

NPM 1501030004

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TK Tiara Persada terkait dengan kemampuan motorik kasar pada anak masih memerlukan stimulasi karena kurangnya suatu kesadaran akan pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar pada diri anak. Dari permasalahan itu maka diperlukan suatu perbaikan yang dapat meningkatkan suatu kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Tiara Persada. Anak-anak memerlukan kegiatan yang sangat menarik dan menyenangkan serta merupakan aktivitas yang tidak sering dilakukan salah satunya ialah permainan tradisional bentengan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana upaya guru dalam menerapkan permainan tradisional bentengan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Tiara Persada. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Tiara Persada setelah menerapkan permainan tradisional bentengan. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang permainan tradisional bentengan dan memberikan masukan bagi guru tentang cara yang dapat ,menunjang keberhasilan peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional bentengan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus dan pada setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 20 anak kelompok B TK Persada, yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Peningkatan sosial emosional dikatakan berhasil apabila 15 dari 20 jumlah anak termasuk dalam kriteria berkembang sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional bentengan dapat meningkatkan motorik kasar anak. Motorik kasar anak sebelum dilakukan tindakan penelitian tidak ada anak yang masuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Setelah adanya tindakan pada siklus I, motorik kasar anak meningkat sebanyak 6 anak dengan presentase 30%, dan pada siklus II meningkat hingga 15 anak dengan presentase 75% kriteria berrkembang sangat baik. Jadi pada siklus I dan II mengalami peningkatan sebanyak 45%. Dalam pembelajaran menggunakan permainan tradisional bentengan, guru menjelaskan tata cara dan aturan yang akan dilakukan anak dalam permainan. Selanjutnya anak dapat mencoba mempraktikkan, permainan tradisional bentengan yang telah diberikan oleh guru.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ANDINA PUSPITA DEWI

NPM : 1501030004

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam dafar pustaka.

Metro, 24 Juni 2020

yang menyatakan

ANDINA PUSPITA DEWI

NPM.1501030013

MOTTO

ٱللَّهُ ٱلَّذِى خَلَقَكُم مِّن ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنۢ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنۢ بَعْدِ قُوَّةٍ

ضَعْفًا وَشَيْبَةً ۚ يَخْلُقُ مَا يَشَآءُ ۖ وَهُوَ ٱلْعَلِيمُ ٱلْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari Keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah Keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa. (Q.S Ar-Rum 54)

PERSEMBAHAN

Bissmillahirrohmanirrohim……

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah kepada Allaj SWT, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan sebagai ungkapan rasa syukur ini saya persembahkan karya tulisan ini kepada orang yang selalu mencintai dan member makna dalam hidup saya, yakti:

1. Kedua orang tua saya, Ayah Sukarno dan Ibu Yulianti, terima kasih atas segala jerih payah perjuangan membesarkan kami, limpahan kasih sayang yang sampai saat ini masih terasa mengiringi langkah kesuksesanku. Limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga selalu engkau berikan untuk kami.
2. Adik saya tersayang Amalia Savitri dan Aditia Kurniawan yang selalu memberikan semangat, dan dorongan kepadaku dalam menyelesaikan studi. Semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan untuk kita semua dalam menggapai cita-cita.
3. Untuk sahabat-sahabat saya di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), khususnya untuk temanku Fifi Adiati, Aditya Agustin, Eva Susanti, dan Arniyanti, yang selalu member inspirasi, motivasi, do'a sera semangat, dan mengajarkan betapa pentingnya tanpa harus menunda-nunda dan menyia-nyiakan waktu dalam menyelesaikan sesuatu.
4. Almamater Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini adalah bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

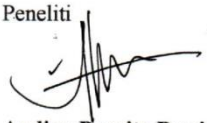
Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Enizar, M.Ag selaku Rektor IAIN Metro
2. Dr. Hj. Akla, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Metro
3. Dian Eka Priyantoro, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
4. Nindia Yuliwulandana, M.Pd dan Uswatun Hasanah, M.Pd.I selaku Pembimbing yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan IAIN Metro

Dengan demikian ini peneliti buat, semoga dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembacanya. Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan.

Metro, 1 Juli 2020

Peneliti



Andina Puspita Dewi

NPM. 1501030004

DAFTAR ISI

COVER ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN ..... **vi**
MOTTO ..... **vii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR GRAFIK ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian 7
F. Penelitian Relevan 8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Upaya Guru Dalam Menerapkan Permainan Tradisional Bentengan
   1. Pengertian Upaya Guru 9
   2. Tugas dan Kewajiban Seorang Guru 9
   3. Pengertian Permainan Trandisional Bentengan 10
   4. Karakteristik Permaina Trandisional 12
   5. Klasifikasi Permainan Tradisional 13
   6. Jenis-Jenis Permainan Tradisional 14

7. Manfaat Permainan Tradisional 14
8. Langkah-langkah Permainan Tradisional Bentengan 16

B. Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar 17
2. Macam-Macam Kemampuan Motorik.....19
3. Perkembangan Motorik Kasar.....19
4. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar.....20
5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar.....21
6. Fungsi Perkembangan Motorik Kasar.....22
7. Tahap Perkembangan Motorik Kasar 22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel 24
B. Lokasi Penelitian.....24
C. Subjek dan Objek Penelitian.....24
D. Rencana Tindakan 25
E. Teknik Pengumpulan Data.....28
F. Instrumen Penelitian.....30
G. Teknik Analisis Data.....32
H. Indikator Keberhasilan.....33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 34
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian 40
C. Indikator Keberhasilan 73

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan 75
B. Saran.....76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Data awal Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelas B TK Tiara Persada 5
2. Hasil Analisis Manfaat Permainan Bentengan 16
3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar 21
4. Skala Penilaian 30
5. Lembar Instrumen Penelitian 31
6. Data Guru TK Tiara Persada 37
7. Sarana dan Prasarana TK Tiara Persada 37
8. Peserta Didik TK Tiara Persada 41
9. Hasil Pengamatan Siklus I (Pertemuan Ke-1) 53
10. Hasil PengamatanSiklus I (Pertemuan Ke-2) 54
11. Hasil Pengamatan Siklus I (Pertemuan Ke-3) 55
12. Hasil PengamatanSiklus II (Pertemuan Ke-1) 69
13. Hasil PengamatanSiklus II (Pertemuan Ke-2) 70
14. Hasil PengamatanSiklus II (Pertemuan Ke-3) 71
15. Perbandingan Peningkatan Siklus I dan Siklus II 74

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Model Siklus *Clasroom Action Research* 26
2. Struktur Organisasi TK Tiara Persada 39
3. Denah Bangunan TK Tiara Persada 40

DAFTAR GRAFIK

Grafik

1. Hasil Pengamatan Pada Siklus I..... 56
2. Hasil Pengamatan Pada Siklus II 72
3. Perbandingan Peningkatan Siklus I dan Siklus II 74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Outline
2. Kisi-kisi Observasi
3. Lembar Observasi Anak
4. Surat Izin Prasurvey
5. Surat Izin Research
6. Surat Tugas
7. Balasan Izin Research
8. Surat Keterangan Bebas Pustaka
9. Bebas Pustaka Jurusan PIAUD
10. Surat Bimbingan Skripsi
11. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
13. Dokumentasi
14. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan bagi hidup selanjutnya. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, pendidikan anak dengan menciptakan suasana dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.[1]

Anak adalah titipan atau amanah dari Sang Maha Pencipta, Allah Swt, kepada orang tua. Sebagai titipan atau amanah, anak harus dijaga dengan sebaik-baiknya sesuai dengan keinginan dari Sang Maha Pencipta itu sendiri. Selain harus dijaga dan dirawat dengan baik sedari kecil, anak juga harus dididik sejak dini.[2]

Pendidikan sendiri ialah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui suatu upaya pengajaran dan pelatihan. Sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya menjadi dewasa. Perkembangan

---

[1]Uswatun Hasanah dan Dian Eka Priyantoro, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Orogami" Vol. 5 No. 1 (Januari-Juni 2019), 62

[2]Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, 1 ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 1.

anak pada tahap pertama sangat penting dan akan sangat mempengaruhi kualitasnya di masa depan.[3]

Tujuan pendidikan berisi pernyataan yang memuat kemampuan yang sangat diharapkan dapat dimiliki siswa yang disesuaikan dengan nilai dan filsafah yang dianutnya. Nilai dan filsafah yang dianutnya akan berpengaruh terhadap tujuan pendidikan yang dihasilkan. Dengan demikian, jelas bahwa filsafat suatu negara akan memengaruhi tujuan pendidikan negara tersebut.[4]

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat (1), menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.[5]

Lima fungsi dari Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu perkembangan potensi, menanamkan dasar-dasar akidah dan keimanan, membentuk serta membiasakan perilaku-perilaku yang diharapkan, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dibutuhkan, serta mengembangkan motivasi dan juga sikap belajar yang positif. Kelima fungsi tersebut saling terkait satu sama lainnya.[6]

Perkembangan motorik pada awalnya tergantung pada proses kematangan yang selanjutnya kematangan itu sendiri tergantung dari belajar dan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki. Pengalaman pada masa kanak-kanak akan sangat bermanfaat pada masa dewasa, di antaranya kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bentuk

---

[3]Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, 1, 5 (Juni 2016): 717.

[4]Suyadi dan Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 9.

[5]UU Sisdiknas, *Undang-Undang RI Nomor: 20 Tahun 2003* (Jakarta: CV. Mini Jaya Abadi, 2003), 21.

[6]Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 17.

keseharian maupun juga dalam bentuk kemampuan berolahraga. Dengan demikian, semakin banyaknya pengalaman pada masa kecil akan semakin besar dampaknya dalam menemukan kemampuan penguasaan pola gerak dasar yang akan membentuk menjadi olahragawan pada cabang tertentu. Perkembangan Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.[7]

Perkembangan motorik kasar pada dasarnya ialah merupakan gerak fisik yang membutuhkan suatu keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian maupun seluruh anggota tubuh yang merupakan suatu hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.[8]

Dilihat dari kenyataan bahwa pentingnya peningkatan motorik kasar pada anak usia dini, sudah sepatutnya TK memaksimalkan perannya untuk turut mengembangkan beragam kebutuh anak usia dini dalam proses peningkatan motorik kasar. Tetapi pada kenyataannya tidak semudah apa yang tertuang dalam berbagai teori. Banyak sebab yang menjadikan upaya pengembangan motorik kasar pada anak kurang begitu optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan hari Rabu dan Kamis tanggal 17-18 Juli 2019 pada anak kelompok B di TK Persada terkait dengan kemampuan motorik kasar pada anak masih memerlukan stimulasi karena kurangnya suatu kesadaran akan pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar pada diri anak, sehingga anak kurang menjalankannya secara

[7]Ahamad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini* (Lampung: Darussalam Press, 2016), 8.

[8]Rudiyanto, 11–12.

sungguh-sungguh serta anak kurang merespon permainan yang diberikan oleh guru kepadanya.

Dari permasalahan itu maka diperlukan suatu perbaikan yang dapat meningkatkan suatu kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Persada 29 Kota Metro. Anak-anak memerlukan kegiatan yang sangat menarik dan menyenangkan serta merupakan aktivitas yang tidak sering dilakukan sehingga mereka tertarik untuk melakukan. Kegiatan yang bisa diberikan untuk membantu proses stimulasi anak-anak ialah salah satunya dapat melalui permainan tradisional *bentengan*.

Permainan tradisional *bentengan* dapat bermanfaat bagi anak untuk melatih kecepatan, kesigapan serta ketahanan fisik. Dalam permainan ini seluruh anggota tubuh anak bisa bergerak. Anak akan melakukan kegiatan contohnya berlari untuk menuju satu tempat ke tempat yang lainnya. Dengan stimulasi yang dilakukan melalui permainan ini guru mengharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat mengalami peningkatan.

Berdasarkan prasurvey yang peneliti lakukan, ketika anak masuk TK kebanyakan diantara mereka mulai dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi anak yang manis, penurut, duduk manis dan tidak berbicara saat diberipembelajaran. Proses pembelajaran didalam kelas didominasi oleh kegiatan belajar yang hanya mengarahkan anak untuk menghafal informasi saja, anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan tersebut kurang mendorong anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir. Selain itu juga berbagai aturan-aturanyang seharusnya belum perlu diterapkan pada anak

mulai bermunculan, sehingga dapat mengurangi kebebasan dalam berkreasi dan mengekspresikan diri.Berikut ini dipaparkan hasil prasurvey di TK Tiara Persada yang berjumlah 20 anak.

Tabel. 1

Data awal Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelas B TK Tiara Persada

NO	NAMA	Indikator Pencapaian Motorik Kasar Anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Arbi Lutfy Fahri		✓			BB
2	Alif Alviansyah	✓		✓		MB
3	Alifi Vino Andrian	✓		✓	✓	BSH
4	Annisa Aulia Sarah				✓	BB
5	Ashif Fattih Al Gifari		✓			BB
6	Asshyfa Fauzia Br Ginjing		✓			BB
7	Ayub Andrian Senior	✓				BB
8	Bilqis Anas Tasya			✓		BB
9	Derri Miftahul Rizqi	✓				BB
10	Kahiman Arina Pranoto				✓	BB
11	Kayla Mika Azzara	✓				BB
12	Kenzie Khaira Wilda A	✓	✓			MB
13	Made Ddi Prayoga			✓		BB
14	M. Rafa Nizam Saputra	✓		✓	✓	BSH
15	Naurel Daunda		✓			BB
16	Oryza Sativa				✓	BB
17	Raditya Rapid Saputra		✓			BB
18	Rasya Athaya	✓				BB
19	Renasya Nur Azizah	✓				BB
20	Reysha Zharifa Niabil	✓		✓		MB

Indikator Perkembangan Motorik Kasar

1. Anak mampu untuk bergerak aktif mengejar lawan
2. Anak mampu untuk melatih mengontrol energi saat bermain
3. Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan

4. Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa perkembangan motorik kasar di TK Tiara Persada tahun ajaran 2019/2020 dalam kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 15 anak, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada.

Maka berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti ingin untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Guru Dalam Menerapkan Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Di TK Tiara Persada".

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Anak kurang merespon permainan yang diberikan guru, sehingga upaya dalam pengembangan motorik kasar belum optimal.
2. Kurangnya pemahaman pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar, sehingga anak didik kurang menjalankan secara sungguh-sungguh.
3. Kurang optimalnya kemampuan motorik kasar anak terutama pada aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada upaya guru dalam menerapkan permainan tradisional bentengan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Tiara Persada.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalah sebagai berikut: "Bagaimana upaya guru dalam menerapkan permainan tradisional bentengan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Tiara Persada?"

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas bermaksud untuk memperbaiki proses pembelajaran, maka tujuan dari penelitian ini adalah: "Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Tiara Persada setelah menerapkan permainan tradisional *bentengan*."

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

a. Untuk menambah pengetahuan tentang permainan bentengan dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Tiara Persada.
b. Memberikan masukan bagu guru tentang cara yang dapat menunjang keberhasilan peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan bentengan.

F. Penelitian yang Relevan

Penulis membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Selfiana yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa Barat Kelompok B di RA El-Hurriyah Cikarang Utara Tahun 2018/2019" yang menunjukkan pada menunjukkan kemampuan motorik kasar meningkat 60% dan siklus II meningkat menjadi 75,9% atau telah mengalami peningkatan sebesar 15,9%.[9]

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Lukidah yang berjudul "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Bentengan Pada Anak Kelompok A TK Indriyasana 5 Gantiwarto Klaten Tahun Ajaran 2012/2013" yang menunjukkan pada siklus I menunjukkan kemampuan kerjasama anak meningkat menjadi 54.38% dan siklus II diperoleh hasil presentase kemampuan kerjasama dalam 1 kelas sebesar 83.43% atau telah mengalami peningkatan sebesar 29.05%.[10]

Perbedaan antara penelitian pertama dan kedua dengan penelitian penulis adalah darilangkah-langkah pada siklus penelitian dan dipenelitian ini penulis membahas tentang upaya guru dalam menerapkan permainan tradisional bentengan, sedangkan di penelitian pertama ialah belum spesifiknya permainan tradisional yang diambil atau diteliti dan di penelitian kedua membahas tentang mengembangkan kemampuan kerjasama melalui permainan bentengan.

---

[9]Selfiana, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa Barat Kelompok B di RA El-Hurriyah Cikarang Utara Tahun 2018/2019," 2018, i.

[10]Lukidah, ""Upaya Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Bentengan Pada Anak Kelompok A TK Indriyasana 5 Gantiwarno Klaten Tahun Ajaran 2012/2013," (Skripsi, Universitas Muhamadiyah SUrakarta Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan, SUrakarta, 2013), 3.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan Tradisional Bentengan

1. Pengertian Upaya Guru

Dalam perkataan sehari-hari kata upaya berarti usaha yang dapat dilakukan untuk mencapai suatu maksud. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Upaya adalah usaha, akal, ikhtiar (untuk mencapai maksud, memecahkan masalah, mencari jalan keluar dan sebagainya).[11]

Guru adalah orang dewasa yang bertanggung jawab memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam perkembangan jasmani dan rohaninya untuk mencapai tingkat kedewasaan, memenuhi tugasnya sebagai makhluk Tuhan, makhluk individu mandiri dan makhluk sosial.[12]

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian upaya guru ialah usaha yang dilakukan oleh seorang guru (orang dewasa) dalam membimbing dan mengajarkan anak/peserta didik untuk mencapai tingkat kedewasaan yang lebih tinggi.

2. Tugas dan Kewajiban Seorang Guru

Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih, mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup dan kehidupan. Mengajar berarti mengembangkan ilmu pengetahuan dan

---

[11]Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2 ed. (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), 109.

[12]Mella Fransiska, "*Upaya Guru Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Gerak Manipulatif di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sukarame Bandar Lampung*," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Bandar Lampung, 2017), 14.

teknologi sedang melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada manusia.[13] Kewajiban seorang pendidik ialah sebagai berikut :

a. Menciptakan suatu suasana pendidikan yang bermakna, kreatif, menyenangkan, dinamis, dialogis.
b. Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan.
c. Memberi teladan serta menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.[14]

3. Pengertian PermainanTradisional Bentengan

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibandingkan terlibat dalam aktivitas lain.[15]

Permainan adalah suatu aktifitas yang melibatkan proses pembelajaran secara tidak formal dan mewujudkan suatu suasana yang dapat merangsang untuk belajar dan menguasai keterampilan. Permainan pasti menggunakan peraturan sebagai dasar permainan. Peraturan dalam permainan adalah aktifitas atau perlakuan yang diperbolehkan dan tidak, sepanjang permainan itu berlangsung.[16]

Permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan

[13]Fransiska, 15.
[14]Sisdiknas, *Undang-Undang RI Nomor: 20 Tahun 2003*.
[15]Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 141.
[16]Heru Subagiyo dan S Sn, "*Permainan Tradisional Sebagai Media Pembekajaran Anak*,"(Yogyakarta: Widyaiswara Seni Teater di PPPPTK Seni dan Budaya), 5.

merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.[17]

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.[18]

Permainan tradisional sebagai permainan yang sudah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai "baik", "positif", "bernilai", dan "diinginkan". Permainan tradisional juga merupakan permainan yang mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang di dalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi.[19]

Permainan anak tradisional merupakan sebuah permainan yang mengandung *wisdom*, memberikan suatu manfaat untuk perkembangan anak, merupakan kekayaan budaya bangsa, dan refleksi budaya serta tumbuh kembang anak. Permainan tradisional juga merupakan permainan yang mengandung suatu nilai-nilai budaya yang dapat menjadi pemberi identitas bagi sebuah budaya lokal sehingga dapat menjadi *local wisdom* bagi sebuah budaya.[20]

Permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk

---

[17]Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), 1.

[18]Kurniati, 2.

[19]Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), 6.

[20]Iswinarti, 7.

bertanding. Permainan untuk bermain ialah lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan lebih untuk bertanding kurang memiliki sifat tersebut. Permainan ini ciri-cirinya: terorganisasi, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit oleh dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.[21]

Permainan bentengan merupakan salah satu permainan tradisional yang patut dilestarikan. Permainan bentengan berasal dari kata benteng yang artinya pertahanan. Permainan Bentengan merupakan permainan untuk saling mempertahankan bentengnya masing-masing dari serangan lawan. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata "benteng". Kemenangan juga bisa diraih dengan menawan seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka.[22]

4. Karakteristik Permainan Tradisional

Karakteristik sebuah permainan tradisional dibagi menjadi 3 kelompok, diantaranya ialah :[23]

a. Bermain dan bernyanyi

Dalam kelompok permainan ini para pemain menyanyikan lagu dan berdialog di tengah-tengah permainan. Permainan ini lebih banyak dilakukan oleh anak-anak perempuan.

---

[21]Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, 2–3.

[22]Tadkiroatun Musfiroh Sri Tatminingsih, "Bermain dan Permainan Anak," *Tangerang Selatan* Universitas Terbuka (2017): 8.10-8.11.

[23]Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, 8.

b. Bermain dan berpikir

Dalam permainan ini pemain harus lebih berkonsentrasi dan berpikir untuk memecahkan suatu masalah. Beberapa permainan yang termasuk dalam kelompok ini adalah dakon, dam-daman, congklak lidi, dll.

c. Bermain dan berkompetisi

Permainan ini merupakan suatu permainan yang mendasarkan pada kekuatan fisik berupa pertandingan antara satu pemain dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

5. Klasifikasi Permainan Tradisional

Klasifikasi permainan tradisional 4 kategori yang masih bisa dibedakan menjadi beberapa jenis permainan lagi, yaitu :[24]

a. Permainan prikomotor, yaitu permainan yang memerlukan suatu gerakan untuk memainkannya namun tidak menunjukkan adanya komunikasi dalam gerakan tersebut di antara para pemain.

b. Permainan kerjasama, yaitu permainan yang membutuhkan kerjasama antara pemain satu dengan pemain lainnya.

c. Permainan yang mempunyai lawan :

1) Satu lawan semua, ialah salah seorang pemain harus menangkap pemain yang lain.

2) Satu lawan satu, yaitu terjadi pada perlawanan satu lawan satu.

3) Semua lawan semua, yaitu perlawanan di antara semua pemain.

d. Permainan kerjasama-perlawanan :

1) Tim lawan tim, yaitu perlawanan di antara dua tim.

[24]Iswinarti, 9–10.

2) Satu lawan semua-semua lawan satu, yaitu pada permainan lingkaran berantai.
3) Semua lawan semua, ialah permainan ini terdiri dari beberapa tim yang masing-masing tim ada yang berpartner dan ada yang berlawanan.
4) Permainan yang ambivalen, ialah semua pemain bisa menjadi teman atau menjadi lawan dengan kriteria yang tidak jelas.

6. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari tiga kelompok, yaitu: (a) permainan yang bersifat strategis (*game of strategy*),seperti permainan galah asin; (b) permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik (*game of physical skill*), seperti permainan bakiak; serta (c) permainan yang bersifat untung-untungan (*game of change*).[25]

7. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional bentengan menjadi salah satu permainan yang banyak memberikan manfaat dan juga bagus dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak. Dalam permainan tradisional bentengan ini memberikan tempat anak untuk bersosialisasi karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama. [26]

Permainan ini juga mengasah kemampuan akal dalam menyusun strategi dan meningkatkan kreativitas anak agar kelompoknya dapat

[25]Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, 3.

[26]Novita Kurniasih, *Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional* (Metro Lampung: CV. IQRO Penerbitan, 2019), 69.

menjadi pemenang. Dalam permainan ini juga bisa mengembangkan kemampuan motorik anak, meningkatkan dan menyehatkan tubuh karena setiap pemain diharuskan memiliki kecepatan gerak, kelincahan dalam menghindar dari lawan, dan kekuatan fisik untuk berlari.[27]Adapun beberapa manfaat dari permainan tradisional adalah sebagai berikut :

a. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
b. Mengembangkan kecerdasan emosional anak.
c. Mengembangkan daya kreatifitas anak.
d. Anak menjadi lebih kreatif.
e. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.
f. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak.[28]

Manfaat lain dari permainan bentengan ialah sebagai berikut :

Tabel. 2

Hasil Analisis Manfaat Permainan Bentengan

Manfaat Umum & Khusus	**Aplikasi Pada Permainan**
Melatih Perkembangan Motorik : Melatih koordinasi anggota tubuh untuk bergerak aktif, melatih ketahanan fisik, melatih mengontrol energi	Kelompok yang menang harus menarik perhatian dengan cara meledek. Jika sudah keluar dari benteng maka kelompok lain mengejar dan harus bisa menyentuh orang dari kelompok lawan yang keluar dari benteng untuk dijadikan sandera.
	Pemain mengejar lawan untuk dijadikan sandera dan menguasai benteng dengan cara menyentuhnya, begitu juga sebaliknya dari kelompok lawan selain untuk membebaskan temannya yang menjadi sandera juga merebut

[27]Novita Kurniasih, 70.

[28]Iis Nurhayati, "Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usis Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya)," *Jurnal EMPOWERMENT* 1, no. 2252 (September 2012): 44.

	benteng lawan dengan cara menyentuhnya pula.

Sumber : Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis Tahun 2017.[29]

8. Langkah-Langkah Permainan Tradisional Bentengan

Permainan bentengan mempunyai nama yang berbeda-beda disetiap wilayahnya, seperti berikut ini :[30]

a. Benteng dari benteng Jawa Timur.
b. Bentengan dari Jakarta.
c. Baren pangandaran dari Jawa Barat.
d. Koko terek dari Gorontalo.
e. Asinan Kaliman dari Kalimantan Selatan.
f. Be'tengan dari Pati Jawa Barat.

Sebelum memulai permainan bentengan, kedua regu masing-masing menentukan benteng. Benteng bisa berupa pohon, tiang, atau apa pun. Setelah itu, pemain mulai beraksi saling merebut benteng lawan. Regu yang lebih dulu menyentuh benteng lawan berarti menang. Pemain yang tersentuh regu lawan akan menjadi tawanan bagi yang menyentuh dan disandera di dekat bentengnya. Meski demikian, teman seregunya masih berkesempatan membebaskan tawanan dengan cara menyentuhnya.

Namun, seringkali tawanan justru membuat regu menang karena pemain yang menjadi tawanan akan mengajak berbicara dan berpolah sedemikian rupa supaya penjaga benteng lengah. Kelengahan penjaga benteng dimanfaatkan oleh anggota regunya untuk menyentuh benteng lawan.[31]

[29]Iswinarti, *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, 56.
[30]Iswinarti, 53.
[31]Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (Penebar Swadaya Grup, 2014), 64.

B. Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar

Perkembangan fisik/motorik adalah merupakan semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, dan perkembangan tersebut erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik diotak. Perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf dan otot yang terkoordinasi.[32]

Keterampilan motorik adalah gerakan-gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat. Gerakan-gerakan ini merupakan rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot yang rumit.[33]Perkembangan motorik merujuk pada makna perkembangan fisik memiliki arti bahwa anak telah mencapai sejumlah kemampuan dalam mengontrol diri mereka sendiri.[34]

Perkembangan fisik berada dalam suatu tingkatan segara organis yang memungkinkan anak untuk dapat melakukan beberapa macam gerak motorik dasar dengan beberapa variasinya. pada tahun terakhir, ukuran fisik anak yang semakin tinggi dan semakin besar sehingga meningkatkan jaringan otot yang cepat.[35]

---

[32]Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran* (Jawa Barat: Herya Media, 2014), 213.

[33]Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini," 721.

[34]Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini*, 10.

[35]Meike O. Mandagi dkk, "Asesmen Pembelajaran AUD Dan TK" (Sulawesi Utara: Yayasan Makaria Waya, 2018), 77.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik merupakan aktivitas yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dimana tidak hanya mampu mengembangkan kemampuan gerak saja melainkan juga berfungsi untuk mengembangkan intelektual, organ-organ tubuh dan pertumbuhan fisik.

Motorik kasar (*gross motor skill*), yaitu segala keterampilan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya. Bisa juga diartikan sebagai gerakan-gerakan seorang anak yang masih sederhana, seperti: melompat dan berlari.[36] Motorik kasar (*gross motor skill*), meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, serta batang tubuh, seperti berjalan dan melompat.[37]

Untuk memperhalus keterampilan-keterampilan motorik, anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik. Aktivitas fisik ini dilakukan dalam bentuk permainan yang kadang-kadang bersifat informal, permainan yang diatur sendiri oleh anak, seperti permainan umpet-umpetan, di mana anak menggunakan keterampilan motoriknya. Di samping itu, anak-anak juga melibatkan diri dalam aktivitas permainan olahraga yang bersifat formal, seperti olahraga senam, berenang, atau permainan hoki.[38]

Olahraga memberi manfaat bagi perkembangan motorik anak. Selain untuk perkembangan fisiknya, olahraga juga sangat baik untuk

[36]Hidayah Rahma, "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B di RA Al-Mukhlisin Darma Bakti Jl.Karya Ujung Dusun I Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018," t.t., 8.

[37]Desmita, *Psikologi Perkembangan cet. kesembilan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 98.

[38]Desmita, 155.

perkembangan otak serta psikologis anak. Mengikutkan anak pada kelompok olahraga akan mengembangkan kesehatan fisik, psikologis serta psikososialnya.[39]

2. Macam-Macam Kemampuan Motorik

Aspek perkembangan motorik terdapat dua macam gerakan, yaitu :

a. Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya .[40]

b. Motorik Kasar

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga.[41]

3. Perkembangan Motorik Kasar

Gambaran kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun; berjalan berlari, melompat, dan memanjat. Kemampuan berjalan dan berlari ini meningkat dan hampir menyerupai orang dewasa. Kemampuan mengendalikan diri ketika berlari, terutama nampak ketika berhenti, mulai berlari, dan berbalik arah.[42] Kemampuan lainnya dapat dilihat di tabel berikut :[43]

---

[39]Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini*, 11.
[40]Rudiyanto, 12.
[41]Rudiyanto, 10.
[42]Rita Eka Izzaty, *Perilaku Anak Prasekolah* (Jakarta: Kelompok Gramedia, 2017), 75.
[43]Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, 34.

Tabel. 3

Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar

Kemampuan	Usia 5-6 Tahun
Motorik Kasar	Melakukan gerakan tubuh secara terkoorsinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
	Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
	Melakukan permainan fisik dengan aturan
	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
	Melakukan kegiatan kebersihan diri

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014[44]

Kemampuan lain adalah melempar dan menangkap. Melempar, mulai memahami cara melempar dengan melangkahkan kaki kanan ke depan sambil melempar. Menangkap, menangkap bola besar dengan tangan dilenturkan di daerah siku.[45]

4. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar anak penting untuk diperhatikan sebab, proses pertumbuhan dan perkembangan anak mempengaruhi kehidupan yang akan datang. Berikut karakteristik motorik kasar, antara lain:[46]

a. Sangat energik serta tidak mengenal diam. Mereka selalu ingin bergerak, berlari-lari, loncat, berjalan dan sebagainya.
b. Egonya atau aku menjadi dirinya, keinginan untuk menempatkan dirinya sendiri dalam segala sesuatu semakin berkembang. Seperti ingin selalu jadi pemimpin, selalu yang di depan, yang paling bisa, yang paling cerdas dan terampil dan lain sebagainya.

[44]Depdiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.137*, 2014.
[45]Izzaty, *Perilaku Anak Prasekolah*, 75.
[46]Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini*, 16–17.

c. Permainan yang kerjasama yang disukai oleh anak, seorang anak suka bermain dengan anak seusianya dan seumuran dengan dia.

d. Kebiasaan yang baik sudah mulai teratur seperti buang air, minum, mandi dan lainnya.

5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut :

a. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan).
b. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi.
c. Organis atau fungsi psikis.
d. Aktivitas anak sebagai subjek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.[47]

Selain itu, ada beberapa faktor lainnya yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, antara lain :

a. Faktor yang berhubungan dengan biologis. Seperti genetik, keadaan menjelang kelahiran, dan kurang berat badan waktu lahir dan premature.

b. Faktor yang berhubungan dengan lingkungan.

c. Interaksi antara faktor lingkungan dengan faktor biologis.[48]

[47]Rudiyanto, 23.

[48]Nursyaidah, "Perkembangan Motorik Anak-Anak Ditinjau Dari Perkembangan Bahasa, Bermain, Menggambar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi," *Forum Pedagogik* 08 No. 02 (Juli 2016).

6. Fungsi Perkembangan Motorik Kasar

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak TK sebagai berikut :[49]

a. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari serta tangan.
b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak.
c. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.
d. Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan cara berpikir anak.
e. Meningkatkan perkembangan emosional anak.
f. Meningkatkan perkembangan sosial anak.
g. Menumbuhkan perasaan menyenangi dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

7. Tahap Perkembangan Motorik Kasar

Secara umum ada 3 tahap perkembangan keterampilan motorik anak usia dini, yaitu :

a. Tahap Kognitif

Pada tahap kognitif, anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan suatu gerakan tertentu. Pada tahap ini, dengan kesadaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa yang lalu.

b. Tahap Asosiatif

Pada tahap asosiatif, anak banyak belajar dengan cara coba-coba kemudian meralat (*trial and error*) pada penampilan atau gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali di masa mendatang. Tahap ini adalah perubahan strategi dari tahap sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya.

[49]Nursyaidah, 33.

c. Tahap Autonomous

Pada tahap autonomous, gerakan yang ditampilkan anak merupakan respon yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan. Anak sudah menampilkan gerakan secara otomatis.[50]

[50]Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini*, 51–52.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel

   Variabel yang akan di teliti dari penelitian ini ada 2 yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel bebas (X) dari penelitian ini adalah permainan tradisional bentengan dan variabel terikat (Y) dari penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar.

2. Definisi operasional variabel

   Defini operasional variabel terikat dari penelitian ini adalah :

   a. Kemampuan motorik kasar adalah segala keterampilan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya. Bisa juga diartikan sebagai gerakan-gerakan seorang anak yang masih sederhana, seperti: melompat dan berlari.

   b. Permainan tradisional bentengan adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TK Persada 29 Metro kelompok B usia 5-6 tahun pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

C. Subjek dan Objek Penelitian

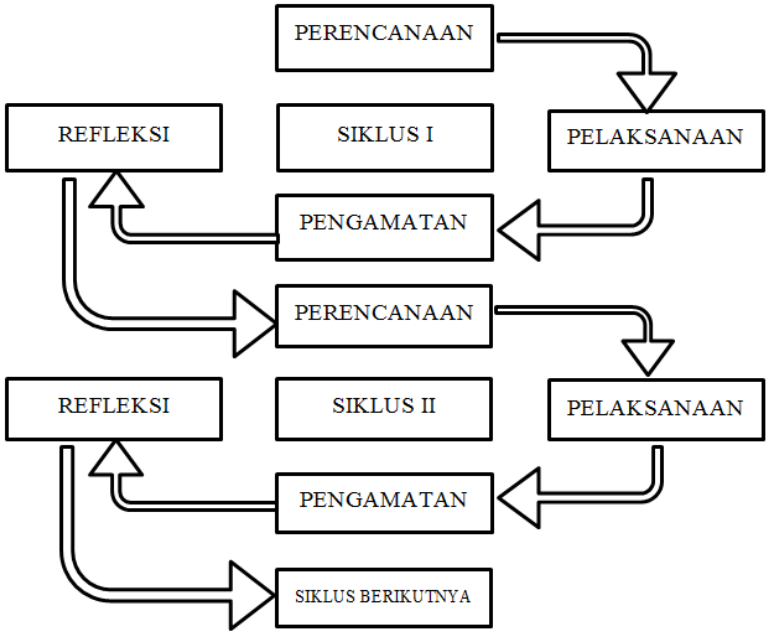
Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di TK Persada 29 Metro berjumlah 20 anak, diantaranya 9 laki-laki dan 11 perempuan.

D. Rencana Tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bentengan. Dalam pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklusnya akan diadakan 3 kali pertemuan, yaitu :

Gambar. 1

Model Siklus Clasroom Action Research



Sumber : Model Siklus *Clasroom Action Research* dari Suharsimi Arikunto[51]

1. Siklus I

   a. Perencanaan

      Peneliti melakukan orientasi lapangan (penelitian awal).

      1) Membuat RPPH yang berisi rangkaian-rangkaian kegiatan dalam satu hari yang akan dilakukan anak.

[51]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 137.

2) Menyiapkan media yang akan digunakan anak dalam permainan bentengan.
3) Menyiapkan lembar observasi yang digunakan untuk melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan bersumber dari RPPH yang telah dibuat oleh guru kelas B usia 5-6 tahun di TK Tiara Persada. Pada siklus pertama dilakukan pembelajaran sesuai perencanaan lalu dilakukan analisis untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan proses kegiatan yang berlangsung.Kegiatan ini dilakukan terus menerus hingga diperoleh peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan bentengan.

Tahap pelaksanaan permainan bentengan untuk meningkatkan motorik kasar anak yang telah direncanakan sesuai yang dirumuskan dalam rancangan kegiatan sebagai berikut :

1) Pendidik membuka pembelajaran dengan nyanyian, doa, salam. Kemudian pendidik menjelaskan terlebih dahulu tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan bentengan.
2) Mengadakan permainan bentengan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan motorikkasar anak dikelompok B TK Tiara Persada.
3) Peserta didik disuruh untuk istirahat makan kemudian bermain.
4) Menutup pembelajaran yang terdiri dari atas evaluasi akhir, pembahasan singkat, menarik kesimpulan refleksi dan tindak lanjut. Pelaksanaan tindakan dilakukan selama beberapa pertemuan.

c. Pengamatan

Pengamatan berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait. Pengamatan itu berorientasi ke masa yang akan datang, memberikan dasar bagi refleksi sekarang, lebih-lebih lagi ketika putaran sekarang ini berjalan.

d. Hasil/Refleksi

Kegiatan refleksi mencakup kegiatan menganalisis hasil yang diperoleh dari pengamatan. Artinya peneliti bersama pendidik mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil dari tindakan dan menentukan sejauh mana pengembangan model yang sedang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah dan apabila belum berhasil, faktor apa saja yang mempengaruhi dan menjadi penghambat kurang berhasilnya anak berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Persiapan dilakukan oleh peneliti dan pendidik dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus I.

b. Pelaksanaan

Penelitian dilakukan sesuai dengan rencana tindakan yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan berdasarkan siklus I.

c. Pengamatan

Mendokumentasikan apa yang sudah dilaksanakan di tahap pelaksanaan.

d. Hasil/Refleksi

Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis dan diolah kembali. Hasil refleksi II selanjutnya dibandingkan dengan hasil pada siklus I, apakah ada peningkatan atau penurunan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh dari tingkat penguasaan dan peningkatakn motorik kasar yang ditunjukkan dengan hasil observasi sebelum dilakukan tindakan. Selama dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan, dan diperoleh saat kegiatan pembelajaran, maupun sesudah kegiatan pembelajaran dilakukan dengan berbagai cara meliputi :

1. Metode Observasi

   Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran tindakan.[52]

   Berdasarkan pengertian tersebut maka metode observasi dapat diartikan sebagai metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Metode ini digunakan untuk mencari peristiwa dan kegiatan selama tindakan dalam pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional bentengan. Dalam penelitian ini peningkatan kemampuan motorik kasar anak-anak diamati yaitu dengan permainan tradisional bentengan sesuai dengan judul penelitian. Dalam penelitian ini lembar instrumen digunakan untuk menilai anak-anak ketika bermain. Lembar instrumen kemudian dinilai sebagai berikut :

[52]Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Raja Grafika, t.t.).

a. Jika anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan (☆☆☆☆)
b. Jika anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh pendidik (☆☆☆)
c. Jika anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh pendidik (☆☆)
d. Jika anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru (☆)

Untuk memudahkan dalam menganalisis hasil evaluasi maka peneliti membuat tabel sakal penilaian sebagai berikut :

Tabel. 4

Skala Penilaian

No	Tanda	Skala	Keterangan
1.	☆☆☆☆	BSB	Berkembang Sangat Baik
2.	☆☆☆	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
3.	☆☆	MB	Mulai Berkembang
4.	☆	BB	Belum Berkembang

Sumber : Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2015[53]

[53]Enah Suminah dan dkk, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), 5.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya.[54]

Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang gambaran umum sekolah, seperti letak geografi sekolah, dan hal-hal yang berkaitan dengan sekolah serta proses pembelajaran sehingga diperoleh gambaran yang jelas tentang sekolah yang akan diteliti.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatat dengan alat observasi tentang hal-hal yang penting yang dapat dijadikan informasi.

Tabel. 5

Lembar Instrumen Penelitian

No	Nama	Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Arbi		✓			BB
2.	Alif	✓		✓		MB
3.	Alifi	✓		✓	✓	BSH
4.	Annisa				✓	BB
5.	Ashif		✓			BB
6.	Asshyfa		✓			BB
7.	Ayub	✓				BB
8.	Bilqis			✓		BB

[54]Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 112.

9.	Derri	✓				BB
10.	Kahiman				✓	BB
11.	Kayla	✓				BB
12.	Kenzie	✓	✓			MB
13.	Made			✓		BB
14.	M. Rafa	✓		✓	✓	BSH
15.	Naurel		✓			BB
16.	Oryza				✓	BB
17.	Raditya		✓			BB
18.	Rasya	✓				BB
19.	Renasya	✓				BB
20.	Reysha	✓		✓		MB

Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar :

1 = Anak mampu untuk bergerak aktif

2 = Anak mampu untuk melatih mengontrol energi

3 = Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoorsinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan

4 = Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan

Keterangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah cara yang dilakukan oleh seseorang untuk menyediakan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat sesuai dengan fakta yang didapat dan pencatatan sumber informasi khusus.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dimengerti hasil tersebut dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting, dan yang akan dipelajari dan kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Untuk menganalisis data yang diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) peneliti menggunakan teknis analisis kualitatif, yang salah satu modelnya adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman.

Analisis tersebut terdiri atas tiga komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain, yaitu :

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

   Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penelitian yang sederhana, pengabstrakan, trasformasikan data yang muncul dari catatan-catatan hasil lapangan. Reduksi data bukanlah hal yang terpisah dari analisis data di lapangan.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

   Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data disini dibatasi sebagai penyajian sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penyajian data

diuraikan seluruh konsep yang ada hubungannya denganpembatasan penelitian. Oleh karena itu semua data-data dilapangan berupa dokumen, hasil wawancara, hasil observasi, dan lain-lain akan dianalisis sehingga memunculkan deskripsi dan pada akhirnya dapat menjalankan adanya permasalahan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan penggambatran yang utuh dari obyek yang diteliti. Prosedur penarikan kesimpulan didasarkan oada gambar informasi yang tersusun dalam bentuk yang terpadu pada penyajian data melalui informasi tersebut. Penulis dapat melihat apa yang ditelitinya dan menentukan kesimpulan yang benar mengenai obyek penelitian. Kesimpulan-kesimpulan yang diverifikasi selama penelitian berlangsung dan merupakan tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan.

H. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan di TK Persada yaitu anak yang sudah Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 75%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Deskripsi lokasi penelitian merupakan paparan atau gambaran atau lokasi secara keseluruhan tempat terjadinya suatu penelitian. Adapun deskripsi lokasi penelitian di TK Tiara Persada adalah sebagai berikut :

a. Sejarah Berdirinya TK Tiara Persada

TK Tiara Persada memiliki Surat Izin Pendirian Taman Kanak-Kanak dari Dinas Pendidikan Kebudayaan Pemuda Dan Olah Raga Kota Metro, Nomor : 150/KTPS/D3/2014 Dan Surat Persetujuan Ijin Operasional Nomor : 150/KTPS/D3/2014 Dengan Nomor Statistik Sekolah 002126102010, dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69894508.

Gedung Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Terpadu, TK Tiara Persada secara resmi penggunaannya diresmikan oleh Walikota Metro yang diwakili kepada Asisten III Ibu Hj. Evi Rofianti, SH. pada hari Sabtu, 30 Agustus 2014. Mulai tahun pelajaran 2014/2015 kepala sekolah masih dijabat langsung oleh Ketua Lembaga PAUD Tiara Persada yaitu Drs. HM. Asngat Dimyati sampai tanggal 31 Agustus 2015 yang kemudian digantikan oleh Hj. Nurhasanah, S.Pd. mulai tanggal 1 September 2015 sampai sekarang. Luas lahan seluruhnya 2.800 meter persegi.

b. Visi, Misi dan Tujuan TK Tiara Persada

1) Visi TK Tiara Persada

Visi dari TK Tiara Persada ialah "Meletakkan Fondasi : Iman, Ilmu & Amal".

2) Misi TK Tiara Persada

Misi dari TK Tiara Persada yaitu sebagai berikut :

a) Membimbing anak didik mengenal ke-Esa-an Allah SWT.
b) Melatih anak didik berjiwa sosial, mandiri dan melestarikan lingkungan tetap sehat, nyaman, sejuk dan asri.
c) Mempersiapkan anak didik ke jenjang pendidikan selanjutnya.

3) Tujuan TK Tiara Persada

Tujuan dari TK Tiara Persada yaitu sebagai berikut :

a) Meyakinkan anak beragama sejak dini.
b) Mewujudkan anak yang sehat, jujur, senang belajar & mandiri.
c) Memotifasi anak mampu merawat dan peduli terhadap diri sendiri, teman dan lingkungan sekitarnya.
d) Menjadikan anak mampu berfikir, berkomunikasi, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, musik, karya dan gerakan sederhana.
e) Menciptakan iklim belajar yang kondusif bagi penyelenggaraan pendidikan, pengasuhan dan perlindungan anak.
f) Menjadi Lembaga rujukan PAUD tingkat Kecamatan/Kota/Provinsi.

c. Data Pendidik TK Tiara Persada

TK Tiara Persada memiliki 6 orang guru yang dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel. 6

Data Guru TK Tiara Persada

No	Nama	Jabatan	Pendidikan
1	Drs. HM. Asngat Dimyati	Ketua Lembaga/Komite	S1 Pendidikan
2	Hj. Nurhasanah, S.Pd	Kepala TK	S1 Pendidikan
3	Suhartati, S.Pd.I	Bendahara/Guru	S1 Pendidikan
4	Gustrimiana, S.Pd.I	Sekertaris/Guru	S1 Pendidikan
5	Tuti Rahayu, S.Pd	Guru	S1 Pendidikan
6	Sri Wahyuni, S.Pd	Guru	S1 Pendidikan
7	Siti Nurjanah	Guru	SMA Sederajat
8	Azahra Indah	Guru	SMA Sederajat

d. Sarana dan Prasarana TK Tiara Persada

Sarana dan prasarana fisik yang ada di TK Tiara Persada diantaranya ialah dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel.7

Sarana dan Prasarana TK Tiara Persada

No	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	3
2	Ruang Kantor	2
3	Kursi Guru	3
4	Meja Guru	3
5	Kursi Siswa	40
6	Meja Siswa	40
7	Toilet	4
8	Perosotan	1

9	Jungkat-Jungkit	1
10	Ayunan	1
11	Rak Sepatu	3
12	Papan Tulis	3
13	Salon Musik	1
14	Bola	10
15	Loker Buku	3
16	Tempat Sampah	3
17	Tempat Cuci Tangan	3
18	Alat Sholat	10
19	Alat Permainan Edukatif	35

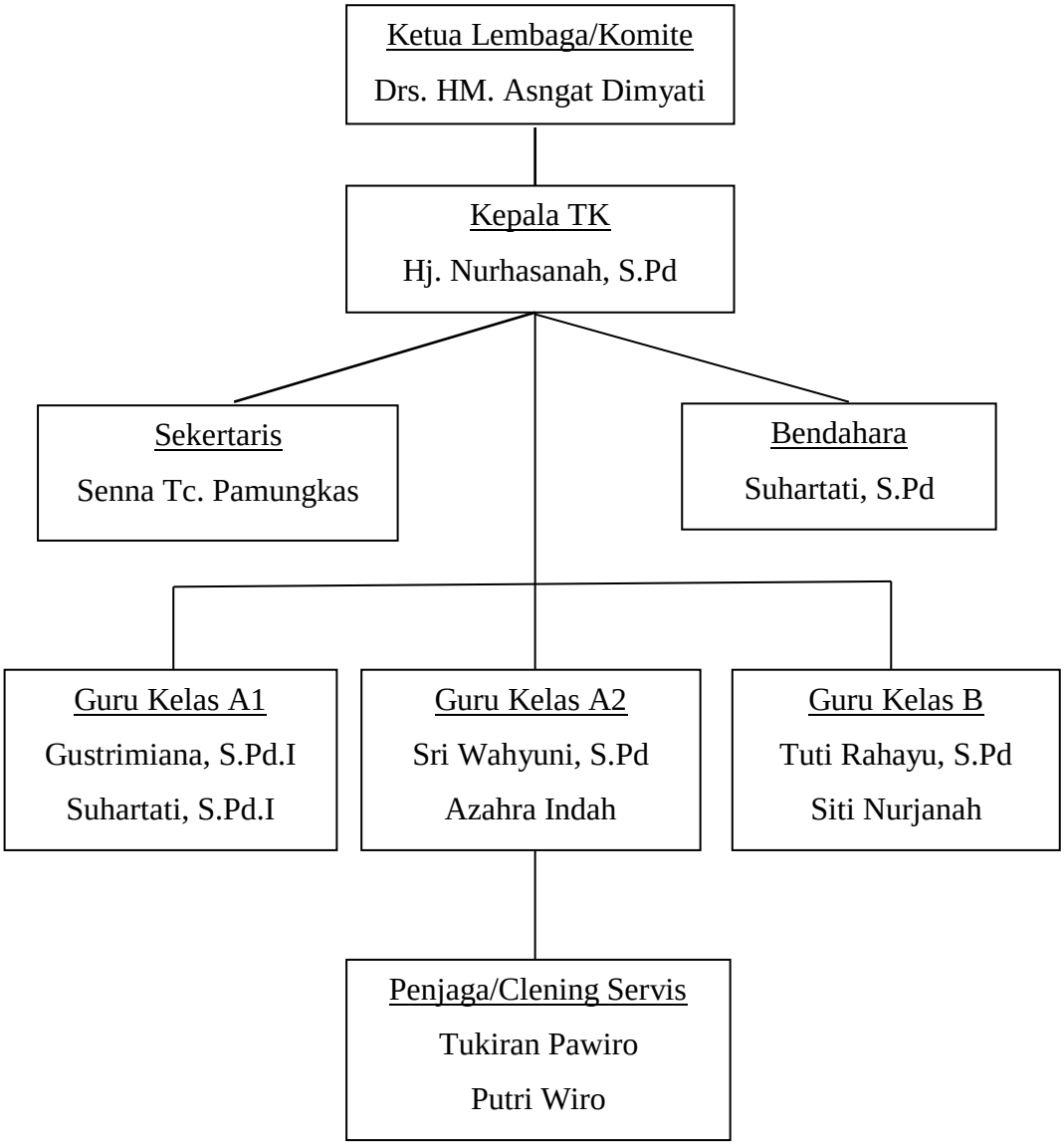
Secara umum sarana dan prasarana yang ada cukup mendukung terlaksananya pembelajaran di TK Tiara Persada dan dapat mendukung pembelajaran yang ada di TK Tiara Persada.

e. Struktur Organisasi TK Tiara Persada

Dalam lembaga perlu adanya struktur organisasi yang jelas, dengan adanya struktur organisasi yang jelas, maka semua anggota mengetahui kedudukan dan tanggung jawab masing-masing. Adapun struktur organisasi yang ada di TK Tiara Persada ialah sebagai berikut:

Gambar. 2

Struktur Organisasi TK Tiara Persada

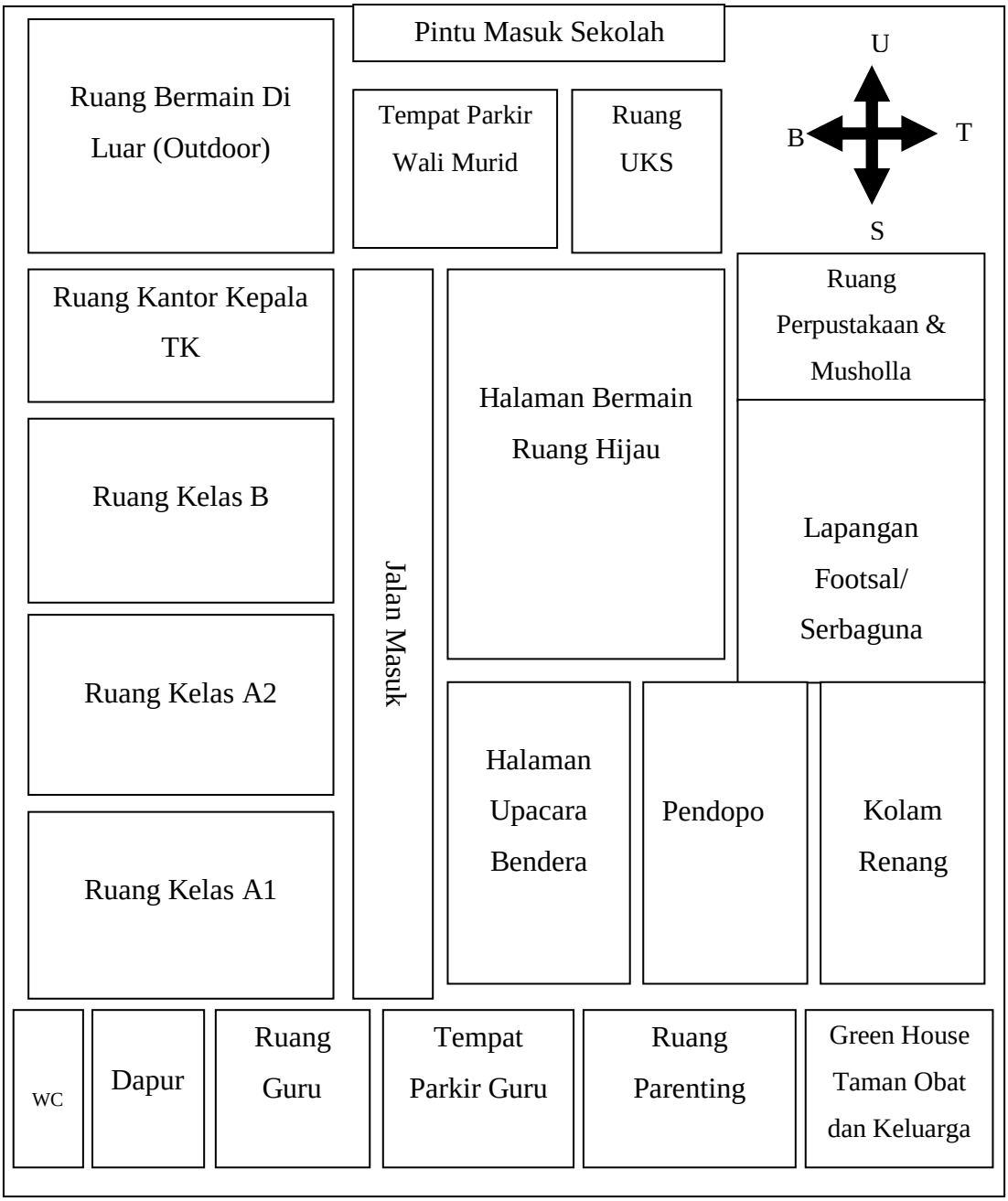


f. Letak Geografis TK Tiara Persada

Adapun denah lokasi TK Tiara Persada ialah sebagai berikut :

Gambar. 3

Denah Bangunan TK Tiara Persada



Dari gambar letak geografis TK Tiara Persada dapat di lihat bahwa, ruang kelas A1, A2, dan B bersampingan. Ruang kantor kepala sekolah berada tepat di sebelah ruang kelas B dan ruang guru berada tepat disebelah kelas A1 dan disebelah kiri ruang guru terdapat WC/kamar mandir dan dapur. Halaman depan kelas yang cukup luas dan terdapat sebuah pendopo untuk tempat berkumpul anak-anak serta terdapat beberapa mainan anak seperti ayunan, jungkat-jungkit dll.

g. Keadaan Peserta Didik

Peserta didik di TK Tiara Persada mulai dari berdirinya juga mengalami penambahan dan juga pengurangan. Dengan kondisi peserta didik yang bervariasi setiap tahunnya tidak mengurangi jalannya program belajar mengajar pendidikan anak usia dini di TK Tiara Persada. Berikut jumlah peserta didik yang ada di TK Tiara Persada :

Tabel. 8

Peserta Didik TK Tiara Persada

No	**Kelas**	**Jumlah Siswa**		**Jumlah Keseluruhan**
		Laki-Laki	**Perempuan**	
1	A1	5	4	9
2	A2	8	8	16
3	B	13	7	20
Jumlah				45

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada anak kelas B di TK Tiara Persada. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, siklus pertama 3 kali pertemuan dan siklus kedua 3 kali pertemuan, setiap pertemuan memakan waktu 5 X 30 menit. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui permain tradisional bentengan di kelas B TK Tiara Persada. Tahapan dalam pembelajaran adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleks. Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil dokumentasi dan observasi yang akan dilaksanakan pada siklus I dan siklus II.

1. Kondisi Awal

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan pada tanggal 9 sampai 11 September 2019 di TK Tiara Persada menunjukkan bahwa motorik kasar anak dalam permainan tradisional bentengan masih rendah. Rendahnya motorik kasar anak dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam meningkatkan motorik kasar anak menggunakan permainan tradisional. Selain itu kegiatan yang dilakukan dalam meningkatkan motorik kasar hanya senam menggunakan lagu saja.

2. Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

Pelaksanaan penelitian di TK Tiara Persada dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Adapun tahap perencanaan pada Siklus I ialah sebagai berikut :

1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator penelitian yaitu sebagai pelaksana tindakan.
2) Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas Siklus I.
3) Merencanakan dan menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan motorik kasar.
4) Peneliti mempersiapkan tempat yang akan digunakan selama proses kegiatan berlangsung.
5) Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat peningkatan motorik kasar dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran, seperti kamera.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pertemuan Pertama Siklus I

   Pertemuan pertama pada tindakan Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Februari 2020 yang berlangsung dari pukul 07.30-10.00 WIB. Tema/sub tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu kendaraan/ kendaraan roda empat dan kegiatan motorik kasar yang akan dilakukan melalui permainan tradisional bentengan. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

   a) Kegiatan Awal

      (1) Sebelum masuk ke dalam kelas, semua anak dikumpulkan di halaman sekolah dan memberikan perintah untuk berbaris sesuai dengan kelasnya masing-masing. Peneliti

mengajak anak-anak untuk mengucapkan ikrar TK Tiara Persada. Setelah itu peneliti memberikan perintah kepada anak-anak untuk memasuki kelas masing-masing dengan tertib.

(2) Setelah memasuki kelas peneliti memilih salah satu anak untuk memimpin duduk dengan rapi, berdoa lalu mengucapkan salam.

(3) Peneliti menyapa anak-anak dan menanyakan kabarnya. Kemudian bersama-sama membaca surat-surat pendek ataupun doa-doa yang di ikuti oleh anak-anak.

(4) Peneliti bercerita pengalaman anak, lalu peneliti lanjut untuk mengabsensi dan menanyakan kepada anak-anak tersebut tentang siapa temannya yang tidak berangkat pada hari ini.

b) Kegiatan Inti

(1) Kegiatan inti hari ini dengan tema kendaraan dan sub tema kendaraan roda empat dimulai dengan terlebih dahulu menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu mengenal tentang permainan tradisional bentengan dan mengenal berbagai kendaraan rofa empat seperti mobil.

(2) Pada saat proses kegiatan berlangsung peneliti memulai dengan dimulainya bercerita tentang nama-nama lain dari permainan tradisional bentengan di beberapa daerah.

(3) Bercerita tentang aturan di dalam permainan tradisional bentengan.

(4) Mempraktekkan cara menangkap lawan saat permainan tradisional bentengan sedang berlangsung.

(5) Setelah itu peneliti mengajak anak-anak melihat permainan tradisional bentengan yang di putar dalam laptop yang sudah disiapkan.

(6) Selesai melihat permainan tradisional bentengan anak-anak melihat macam-macam kendaraan roda empat dan menyebutkan nama-namanya.

Pada saat kegiatan berlangsung peneliti melihat cara anak secara langsung dalam proses kegiatan. Banyak anak yang masih bingung tentang permainan tradisional bentengan dan aturan-aturan dalam permainan bentengan. Selain itu banyak anak yang asyik main sendiri dengan temannya dan tidak memperhatikan video yang sedang di putar di laptop. Setelah kegiatan selesai anak-anak di perintahkan untuk mengerjakan tugas yang sudah disiapkan oleh guru hari itu. Setelah selesai mengerjakan tugasnya anak-anak diperbolehkan istirahat makan dan bermain di luar.

c) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan)

menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok, berdoa lalu guru memberi salam, lalu anak-anak berbaris dengan rapi agar dapat bersalaman dengan guru saat akan keluar dari kelas.

d) Refleksi

Refleksi pada Siklus I dimaksudkan untuk membahas kendala atau suatu masalah yang dialami selama pertemuan I. Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya dapat dijadikan masukan pada perencanaan selanjutnya.

(1) Anak belum terbiasa dengan permainan tradisional bentengan.
(2) Anak masih banyak yang bingung dengan permainan tradisional bentengan.
(3) Banyak anak yang masih bertanya-tanya tentang aturan dalam permainan tradisional bentengan.
(4) Banyak anak yang belum tertarik dan masih asyik sendiri bermain dengan teman-temannya.
(5) Anak dapat merangsang panca inderanya melalui sentuhan, pendengaran, penciuman, penglihatan dan perasaan.
(6) Anak belum mampu mengekspresikan gerakan tangan dan kaki serta masih belum bisa seimbang dalam berlari.

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua pada tindakan dalam Siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, 21 Februari 2020 yang berlangsung dari pukul 07.30-09.00 WIB. Pembelajaran yang akan disampaikan

yaitu dengan tema kendaraan/kendaraan roda tiga dan kegiatan motorik kasar yang akan dilakukan yaitu melalui permainan tradisional bentengan. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal
   (1) Sebelum masuk ke dalam kelas semua anak-anak dikumpulkan di halaman sekolah dan memberikan perintah untuk berbaris sesuai dengan kelasnya masing-masing. Peneliti mengajak anak-anak untuk mengucapkan ikrar TK Tiara Persada.
   (2) Setelah itu guru memanggil beberapa anak untuk mempraktekkan senam di depan teman-teman dan gurunya.
   (3) Setelah itu anak-anak diajak untuk senam bersama dengan guru dan anak-anak di halaman TK.
   (4) Selesai melakukan senam bersama, anak-anak diajak masuk ke kelas masing-masing untuk berdoa dan membaca surat-surat pendek.
   (5) Peneliti menanyakan pengalaman anak setelah senam lalu dilanjutkan absensi dan menanyakan kepada anak-anak tentang siapakah yang hari ini tidak masuk sekolah.
b) Kegiatan Inti
   (1) Kegiatan inti dimulai dengan terlebih dahulu menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu permainan tradisional bentengan.

(2) Lalu anak-anak diajak berbaris untuk keluar kelas menuju halaman sekolah untuk bermain permainan tradisional bentengan.
(3) Setelah itu anak diminta berbaris sesuai jenis kelamin. Guru mencari tempat untuk dijadikan benteng 1 dan 2.
(4) Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok. Setelah dibagi 2 kelompok anak-anak diminta datang ke bentengnya masing-masing.
(5) Lalu peneliti menjelaskan lagi aturan dalam permainan tradisional bentengan. Peneliti mempraktekkan cara bermain permainan tradisional bentengan.
(6) Permainan pun dimulai. Anak-anak mulai berlari mengejar lawan dan ada yang berdiam saja menunggu benteng.
(7) Setelah permainan selesai anak-anak diajak masuk ke dalam kelas.

Pada saat kegiatan berlangsung peneliti melihat cara anak-anak secara langsung dalam proses. Sudah mulai ada yang bisa mengikuti permainan dengan baik. Selain itu masih banyak anak yang tidak mau mengikuti permainan dengan benar dan masih diam saja di bentengnya. Setelah semua kegiatan selesai anak-anak diperbolehkan untuk cuci tangan dan istirahat makan.

c) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini peneliti melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan hari ini (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama permainan) menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa dan salam serta berbaris dengan rapi untuk bersalaman sembari keluar dari kelas.

d) Refleksi

Refleksi pada Siklus I dimaksudkan untuk membahas kendala atau masalah yang dialami selama pertemuan II. Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya dapat dijadikan masukan pada perencanaan selanjutnya.

(1) Anak-anak masih kesusahan untuk memahami cara bermain permainan tradisional bentengan.
(2) Masih sebagian besar anak yang membutuhkan bantuan dan arahan peneliti dalam bermain permainan tradisional bentengan.
(3) Masih banyak yang belum mengerti tentang aturan-aturan dalam permainan tradisional bentengan.
(4) Ada banyak anak yang masih diam saja selama permainan berlangsung.
(5) Banyak anak yang malah berlarian dan tidak mengikuti arahan dari peneliti.

(6) Masih ada anak yang belum mampu melatih keseimbangan dan kelincahan selama permainan berlangsung.

(7) Anak dapat merangsang panca inderanya melalui sentuhan. pendengaran, penciuman, penglihatan dan perasaan.

(8) Anak mampu mengekspresikan gerakan kepala dan tangan serta kaki sesuai dengan permainan.

3) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pertemuan ketiga pada tindakan Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 22 Februari 2020 yang berlangsung dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pembelajaran yang akan disampaikan yaitu bertema kendaraan/kendaraan darat dan kegiatan motorik kasar yang akan dilakukan ialah permainan tradisional bentengan. Adapun kegiatan dalam proses kegiatan sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

(1) Sebelum masuk ke dalam kelas semua anak dikumpulkan di halaman sekolah dan memberikan perintah untuk berbaris sesuai dengan kelasnya masing-masing. Peneliti mengajak anak-anak untuk mengucapkan ikrar TK Tiara Persada. Setela itu peneliti memberikan perintah kepada anak-anak untuk memasuki kelas masing-masing dengan rapi dan tertib.

(2) Setelah memasuki kelas peneliti memilih salah satu anak untuk memimpin duduk dengan rapi, berdoa lalu mengucapkan salam kepada guru.

(3) Peneliti menyapa anak-anak dan menanyakan kabarnya kemudian mengajak anak-anak untuk membaca surat-surat pendek ataupun doa-doa yang diikuti oleh anak-anak.

(4) Peneliti mengabsensi anak-anak dan menanyakan siapakah yang hari ini tidak masuk sekolah.

b) Kegiatan Inti

(1) Kegiatan inti dimulai dengan mengajak anak-anak untuk berbaris agar dapat diajak keluar kelas untuk melakukan kegiatan permainan tradisional bentengan.

(2) Anak-anak diminta berbaris dengan rapi untuk memilih kelompok. Setelah mengelompokkan anak, peneliti menentukan benteng yang akan digunakan dalam permainan.

(3) Peneliti menjelaskan kembali aturan serta cara dalam bermain permainan tradisional bentengan.

(4) Anak-anak mulai bermain permainan tradisional bentengan.

(5) Setelah selesai anak-anak diajak untuk masuk kedalam kelas agar dapat melanjutkan kegiatan pembelajaran pada hari ini.

Pada saat kegiatan sedang berlangsung peneliti melihat cara bermain anak secara langsung dalam proses kegiatan. Sudah mulai ada yang bisa bermain permainan tradisional bentengan tanpa arahan dari peneliti. Tetapi masih ada anak yang membutuhkan arahan dari peneliti dalam bermain permainan

ini. Anak-anak ada yang masih diam saja dan tidak mau bergerak atau berlari seperti yang lainnya. Setelah semua kegiatan selesai anak diperbolehkan masuk kelas untuk mengerjakan kegiatan pembelajaran hari ini.

c) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini peneliti melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan) menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa lalu salam dan berbaris dengan rapi untuk bersalaman sembari keluar dari kelas.

d) Refleksi

Refleksi pada Siklus I dimaksudkan untuk membahas kendala atau masalah yang dialami selama pertemuan III. Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya dapat dijadikan masukan pada perencanaan selanjutnya.

(1) Anak masih banyak yang kesulitan memahami aturan dan cara bermain permainan tradisional bentengan.
(2) Anak masih membutuhkan arahan dari peneliti dalam bermain permainan tradisional bentengan.
(3) Anak masih banyak yang diam saja tidak mau mengikuti permainan yang berlangsung.
(4) Anak masih susah dalam keseimbangan dan kelincahan dalam kegiatan bermain permainan tradisional bentengan.

(5) Anak dapat merangsang panca inderanya melalui sentuhan, pendengaran, penciuman, penglihatan dan perasaan.

(6) Anak mampu mengekspresikan gerakan tangan dan kaki dalam permainan tradisional bentengan.

c. Observasi

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan motorik kasar melalui permainan tradisional bentengan. Berikut hasil pengamatan peserta didik dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional bentengan pada Siklus I pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 9
Hasil Pengamatan Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I (Pertemuan pertama) Pada Tanggal 20 Februari 2020

No	Keterangan	Jumlah Peserta Didik
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2
3	Mulai Berkembang (MB)	4
4	Belum Berkembang (BB)	12
Jumlah		20

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil pengamatan awal motorik kasar anak yang berkembang sangat baik (BSB) ialah belum ada, setelah dilakukan tindakan pada siklus I pertemuan pertama jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB)

masih tetap belum ada, dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 4 anak, sedangkan dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 14 anak.

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan pada siklus I pertemuan pertama belum berhasil dicapai karena peserta didik yang mencapai kategori memiliki motorik kasar melalui permainan tradisional bentengan (Berkembang Sangat Baik/BSB) belum ada. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 15 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan kedua. Berikut hasil pengamatan peserta didik dalam upaya meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional bentengan pada siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 10
Hasil Pengamatan Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I (Pertemuan kedua) Pada Tanggal 21 Februari 2020

No	Keterangan	Jumlah Peserta Didik
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
3	Mulai Berkembang (MB)	5
4	Belum Berkembang (BB)	8
Jumlah		20

Pertemuan kedua belum berhasil dicapai karena peserta didik yang mencapai kategori memiliki peningkatan motorik kasar melalui

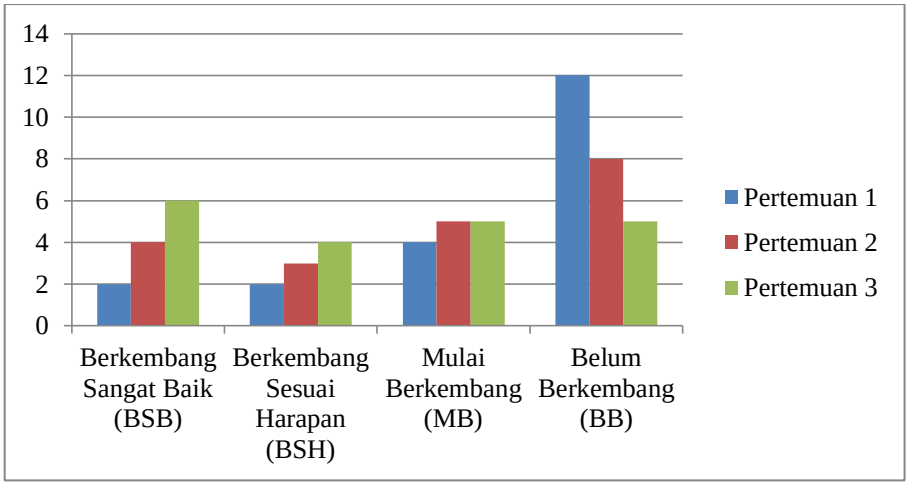
permainan tradisional bentengan yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) masih sebanyak 1 anak. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 15 anak. maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan ketiga. Berikut hasil pengamatan peserta didik dalam upaya meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional bentengan pada siklus I pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 11
Hasil Pengamatan Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I (Pertemuan ketiga) Pada Tanggal 22 Februari 2020

No	Keterangan	Jumlah Peserta Didik
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4
3	Mulai Berkembang (MB)	5
4	Belum Berkembang (BB)	5
Jumlah		20

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari hasil pengamatan pada siklus I pertemuan pertama, anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu tidak ada, setelah dilakukan tindakan pada pertemuan kedua jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 1 anak, pada pertemuan ketiga jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 3 anak, sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 4 anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) 5 anak, dan dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 8 anak.

Grafik. 1
Hasil Pengamatan Peningkatan Motorik Kasar
Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus I



Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa motorik kasar peserta didik dalam permainan tradisional bentengan belum berhasil dicapai karena peserta didik yang mencapai kategori memiliki motorik kasar sangat baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 6 anak. Hal tersebut masih belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebanyak 15 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada siklus II.

d. Refleksi

Dari hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan oleh peneliti. Pada saat kegiatan motorik kasar peneliti menemukan masalah yang menyebabkan adanya kendala dalam proses kegiatan. Dari permasalahan itulah peneliti menemukan hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan Siklus I, yang muncul pada

pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dan kedua. Berikut hambatan dan kendala yang ditemukan pada siklus I :

1) Anak-anak masih kesusahan untuk memahami cara bermain permainan tradisional bentengan.
2) Masih sebagian besar anak yang membutuhkan bantuan dan arahan peneliti dalam bermain permainan tradisional bentengan.
3) Masih banyak yang belum mengerti tentang aturan-aturan dalam permainan tradisional bentengan.
4) Ada banyak anak yang masih diam saja selama permainan berlangsung.
5) Banyak anak yang malah berlarian dan tidak mengikuti arahan dari peneliti.
6) Masih ada anak yang belum mampu melatih keseimbangan dan kelincahan selama permainan berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dilihat terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dan kedua. Hambatan dan kendala yang ditemukan pada siklus I pertemuan ketiga ialah sebagai berikut :

1) Anak masih banyak yang kesulitan memahami aturan dan cara bermain permainan tradisional bentengan.
2) Anak masih membutuhkan arahan dari peneliti dalam bermain permainan tradisional bentengan.
3) Anak masih banyak yang diam saja tidak mau mengikuti permainan yang berlangsung.

4) Anak masih susah dalam keseimbangan dan kelincahan dalam kegiatan bermain permainan tradisional bentengan.

Oleh karena itu, kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B di TK Tiara Persada melalui permainan tradisional bentengan perlu dilanjutkan pada tindakan siklus II. Selain itu juga perlu adanya perbaikan terhadap hambatan yang ditemukan pada siklus I. Adapun langkah-langkah perbaikan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1) Peneliti menjelaskan aturan dan cara bermain dengan jelas agar mudah dipahami oleh peserta didik.
2) Peneliti mengajak anak bermain dengan aktif saat permainan tengah berlangsung.
3) Peneliti mengajarkan anak agar dapat melatih keseimbangan dan kelincahan dalam permainan tradisional bentengan.

3. Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus II perbaikan perlu dilakukan karena pelaksanaan tindakan pada siklus I dirasa masih banyak kekurangan. Dengan adanya refleksi pada siklus I, diharapkan dapat memberikan perubahan pada proses kegiatan dan hasil siklus II menjadi lebih baik. Pada siklus II, kegiatan yang dilakukan tetap sama yaitu permainan tradisional bentengan.

Pelaksanaan penelitian di TK Tiara Persada dilaksanakan dalam dua siklus. Maing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga pertemuan.

Adapun tahap perencanaan pada siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut :

1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator penelitian yaitu sebagai pelaksana tindakan.
2) Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas Siklus II.
3) Merencanakan dan menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan motorik kasar.
4) Peneliti mempersiapkan tempat yang akan digunakan selama proses kegiatan berlangsung.
5) Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat peningkatan motorik kasar dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran, seperti kamera.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Siklus II Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Februari 2020 yang berlangsung dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pembelajaran yang akan disampaikan yaitu dengan tema/sub tema ialah kendaraan/kendaraan air kegiatan motorik kasar yang akan dilakukan adalah permainan tradisional bentengan bersama teman dan dibagi menjadi 2 kelompok dalam proses kegiatan sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

(1) Sebelum masuk ke dalam kelas, semua anak dikumpulkan di halaman sekolah dan memberikan perintah untuk berbaris sesuai kelasnya masing-masing. Peneliti mengajak anak-anak untuk mengucapkan ikrar TK Tiara Persada. Setelah itu peneliti memberikan perintah kepada anak-anak untuk memasuki kelas masing-masing dengan tertib.

(2) Setelah memasuki kelas peneliti memilih salah satu anak buat memimpin duduk yang rapi, berdoa lalu mengucapkan salam.

(3) Peneliti menyapa anak-anak dan menanyakan kabarnya. Kemudian dilanjutkan membaca surat-surat pendek ataupun doa-doa yang diikuti oleh anak-anak.

(4) Peneliti bercerita pengalaman anak, dan lanjut absensi dan menanyakan kepada anak-anak tersebut siapa temannya yang tidak berangkat hari ini.

b) Kegiatan Inti

(1) Kegiatan inti hari ini dengan tema kendaraan dan sub tema kendaraan air di mulai dengan terlebih dahulu menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak hari ini. Hal itu dilakukan untuk mengoptimalkan kegiatan yang sudah direncanakan pada refleksi siklus I.

(2) Tanya jawab permainan yang disukai anak-anak yang sering di mainkan.

(3) Melihat video yang dilihat pada siklus I dan menjelaskan kembali aturan dan cara bermain permainan tradisional bentengan dengan jelas dan singkat.

(4) Kemudian mengajarkan anak cara menangkap lawannya agar tidak jatuh, cara menjaga benteng agar tidak di masuki oleh lawan serta menjaga tawanan agar tidak dapat kembali ke bentengnya.

(5) Menjelaskan kepada anak macam-macam kendaraan air salah satunya ialah kapal laut dan anak-anak menyebutkan macam-macam nama kendaraan air.

Selanjutnya peneliti memberikan tantangan kepada anak untuk mencontohkan gerakan seperti tadi yang diajarkan oleh peneliti. Hal itu dilakukan untuk melihat sejauh mana keberanian anak untuk menunjukkan hasil kegiatan yang anak pahami. Anak yang berani maju ke depan kelas terlihat senang dan puas. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa anak yang belum mampu melakukannya. Setelah semua kegiatan selesai dilakukan anak diperbolehkan untuk istirahat. Anak dapat bermain di dalam maupun di luar kelas atau makan bekal yang merka bawa.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir peneliti mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan dan memberi pujian kepada anak yang mampu mengerjakan seluruh kegiatan. Seperti pada siklus sebelumnya

peneliti mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada anak tentang apa saja kegiatan hari ini, apakah sulit untuk mengikuti gerakan yang dilakukan oleh peneliti.

Evaluasi ini perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan anak dalam menggunakan dan mengombinasikan gerakan. Sebelum menutup pembelajaran guru berpesan kepada anak bahwa mereka harus lebih rajin dalam kegiatan apapun. Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa untuk pulang yang dipimpin oleh peneliti.

d) Refleksi

Refleksi pada siklus II dimaksudkan untuk membahas kendala atau masalah yang dialami selama pertemuan pertama. Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya dapat dijadikan masukan pada hari selanjutnya.

(1) Anak masih banyak yang kesusahan untuk menirukan gerakan.
(2) Sebagian besar anak masih butuh bantuan guru untuk menirukannya.
(3) Anak mampu melatih keseimbangan, kelincahan dan keberanian.
(4) Anak mampu mengekspresikan gerakan tangan dan kaki sesuai permainan.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at 28 Februari 2020, yang berlangsung dari pukul 07.30-09.00 WIB. Pembelajaran yang akan disampaikan yaitu menggunakan tema kendaraan/kendaraan air kegiatan motorik kasar yang akan dilakukan dengan permainan tradisional bentengan. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

(1) Sebelum masuk ke dalam kelas, semua anak-anak dikumpulkan di halaman dan di berikan perintah untuk berbaris sesuai dengan kelasnya masing-masing. Peneliti mengajak anak-anak untuk mengucapkan ikrar TK Tiara Persada. Lalu anak bersama-sama dengan guru senam pagi yang dipimpin oleh salah satu anak didik. Setelah selesai anak-anak diberikan perintah untuk duduk dihalaman dengan rapi dan tertib.

(2) Setelah duduk dengan tertib peneliti memilih salah satu anak untuk memimpin doa dan mengucapkan salam.

(3) Peneliti menyapa anal-anak dan menanyakan kabarnya. Kemudian membaca surat-surat pendek dan doa-doa yang diikuti oleh anak.

(4) Selanjutnya peneliti mengkomunikasikan tema hari ini dan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak dan peneliti setelah itu absensi.

b) Kegiatan Inti

(1) Kegiatan inti dimulai dengan terlebih dahulu menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak hari ini. Hal itu dilakukan untuk mengoptimalkan kegiatan yang sudah direncanakan yaitu bermain permainan tradisional bentengan.

(2) Tanya jawab tentang tata cara dan aturan dalam permainan tradisional bentengan.

(3) Memulai permainan tanpa arahan guru maupun peneliti.

(4) Setelah selesai anak-anak diajak masuk kelas untuk istirahat makan maupun minum.

Selanjutnya peneliti memberikan tantangan kepada anak untuk mencontohkan gerakan seperti tadi yang diajarkan oleh peneliti. Hal itu dilakukan untuk melihat sejauh mana keberanian anak untuk menunjukkan hasil kegiatan yang dia pahami. Anak yang berani maju ke depan kelas terlihat senang dan puas.

Sudah mulai banyak anak yang menirukan dan mulai berani maju kedepan. Setelah semua kegiatan selesai dilakukan anak diperbolehkan untuk istirahat. Anak dapat bermain di dalam maupun di luar kelas atau makan bekal yang mereka bawa.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir peneliti mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan dan memberi pujian kepada anak yang mampu mengerjakan seluruh kegiatan. Seperti pada siklus sebelumnya peneliti mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada anak tentang apa saja kegiatan hari ini, apakah sulit untuk mengikuti gerakan yang dilakukan oleh peneliti.

Evaluasi ini perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan anak dalam menggunakan dan mengombinasikan gerakan. Sebelum menutup pembelajaran peneliti berpesan kepada anak bahwa mereka harus lebih rajin dalam kegiatan apapun. Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa untuk pulang yang dipimpin oleh peneliti.

d) Refleksi

Refleksi pada siklus II dimaksudkan untuk membahas kendala atau masalah yang dialami selama pertemuan kedua. Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya dapat dijadikan masukan pada hari selanjutnya.

(1) Ada beberapa anak yang masih kesulitan menirukan gerakan saat permainan berlangsung.

(2) Anak mampu melatih keseimbangan, kelincahan dan keberanian.

(3) Anak mampu mengekspresikan gerakan tangan dan kaki sesuai permainan.

3) Siklus II Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari sabtu 29 Februari 2020 yang berlangsung dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pembelajaran yang akan disampaikan yaitu tema krndaraan/kendaraan air kegiatan yang dilakukan ialah permainan tradisional bentengan yang dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar dilakukan diluar kelas. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

(1) Sebelum masuk ke dalam kelas, semua anak dikumpulkan di halaman sekolah dan memberikan perintah untuk berbaris sesuai kelasnya masing-masing.

(2) Peneliti mengajak anak-anak untuk mengucapkan ikrar TK Tiara Persada. Setelah itu peneliti memberikan perintah kepada anak-anak untuk memasuki kelas masing-masing dengan tertib.

(3) Setelah memasuki kelas, peneliti memilih salah satu anak untuk memimpin duduk dengan rapi, berdoa lalu mengucapkan salam.

(4) Peneliti menyapa anak-anak dan menanyakan kabarnya kemudian membaca surat-surat pendek ataupun doa-doa yang diikuti oleh anak-anak.

(5) Peneliti bercerita pengalaman anak, dan lanjut absensi dan menanyakan kepada anak siapa temannya yang tidak masuk hari ini.

b) Kegiatan Inti

(1) Kegiatan inti dimulai dengan mengajak anak keluar kelas menuju halaman sekolah. Lalu peneliti terlebih dahulu menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak hari ini. Hal itu dilakukan untuk mengoptimalkan kegiatan yang sudah direncanakan. Kegiatan yang di sediakan oleh peneliti yaitu permainan tradisional bentengan.

(2) Peneliti menjelaskan kembali aturan dan tata cara permainan tradisional bentengan.

(3) Anak-anak mulai bermain permainan tradisional bentengan tanpa arahan guru maupun peneliti.

(4) Setelah selesai anak-anak diajak kembali masuk ke kelas untuk mengerjakan kegiatan selanjutnya yang sudah disiapkan oleh guru.

Selanjutnya peneliti memberikan tantangan kepada anak untuk mencontohkan cara bermain permainan tradisional bentengan yang sudah diajarkan oleh peneliti. Hal itu dilakukan untuk melihat sejauh mana keberanian anak untuk menunjukkan hasil kegiatan yang dia pahami. Anak yang berani maju ke depan kelas terlihat senang dan puas.

Sudah banyak anak yang bisa menirukan cara bermain permainan tradisional bentengan di depan kelas. Setelah semua kegiatan selesai dilakukan anak diperbolehkan untuk istirahat. Anak dapat bermain di dalam maupun di luar kelas atau makan bekal yang mereka bawa.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir peneliti mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan dan memberikan pujian kepada anak yang mampu mengerjakan seluruh kegiatan, seperti pada pertemuan sebelumnya peneliti mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada anak tentang apa saja yang kita pelajari dalam kegiatan hari ini.

Evaluasi ini perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan motorik kasar yang anak dapat dari permainan tradisional bentengan. Sebelum menutup pelajaran peneliti berpesan kepada anak bahwa mereka harus lebih rajin dalam belajar. Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa untuk pulang yang dipimpin oleh peneliti.

d) Refleksi

Refleksi pada siklus II dimaksudkan untuk membahas kendala atau masalah yang dialami selama pertemuan ketiga. Kegiatan refleksi yang dilakukan sudah banyak peningkatan dari hari-kehari.

c. Observasi

Pada saat pelaksanaan kegiatan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan motorik kasar anak. Berikut hasil pengamatan peserta didik dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional bentengan pada siklus II pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 12
Hasil Pengamatan Peningkatan Motorik Kasar
Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada
Siklus II (Pertemuan pertama) Pada Tanggal 27 Februari 2020

No	Keterangan	Jumlah Peserta Didik
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5
3	Mulai Berkembang (MB)	5
4	Belum Berkembang (BB)	2
Jumlah		20

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil pengamatan awal motorik kasar anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 6 anak, setelah dilakukan tindakan pada siklus II pertemuan pertama jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 8 anak. Anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak, dan dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 2 anak.

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa peningkatan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan tradisional bentengan pada siklus II pertemuan pertama belum berhasil dicapai karena peserta didik yang mencapai kategori memiliki motorik kasar melalui permainan tradisional bentengan yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanyak sebanyak 8 anak saja. Hal tesebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 15 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan kedua. Berikut hasil pengamatan nilai peserta didik dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan pada siklus II pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 13
Hasil Pengamatan Peningkatan Motorik Kasar
Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada
Siklus II (Pertemuan kedua) Pada Tanggal 28 Februari 2020

No	Keterangan	Jumlah Peserta Didik
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	11
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4
3	Mulai Berkembang (MB)	5
4	Belum Berkembang (BB)	0
Jumlah		20

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil pengamatan pada siklus II pertemuan pertama, anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 8 anak, setelah dilakukan tindakan pertemuan kedua jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 11 anak. Anak dalam kategori berkembang

sesuai harapan (BSH) yaitu sebanyak 4 anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak, dan dalam kategori belum berkembang (BB) sudah tidak ada lagi.

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan pada siklus II pertemuan kedua belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki motorik kasar melalui permainan tradisional bentengan yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 11 anak saja. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 15 anak. Maka peneliti mengadakan pengamatan pada pertemuan ketiga. Berikut hasil pengamatan nilai anak didik dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional bentengan pada siklus II pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 14
Hasil Pengamatan Peningkatan Motorik Kasar
Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada
Siklus II (Pertemuan ketiga) Pada Tanggal 29 Februari 2020

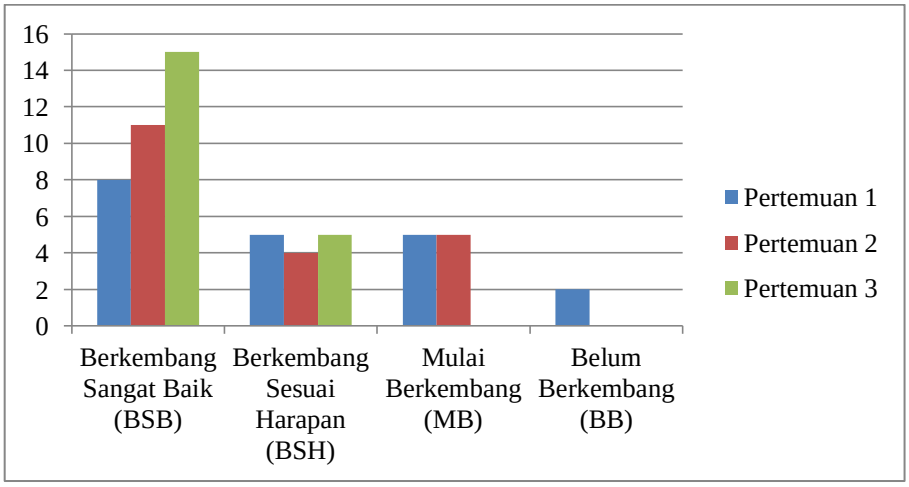
No	Keterangan	Jumlah Peserta Didik
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	15
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5
3	Mulai Berkembang (MB)	0
4	Belum Berkembang (BB)	0
Jumlah		20

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil pengamatan pada siklus I pertemuan pertama anak yang berkembang

sangat baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 8 anak, setelah dilakukan tindaan pertemuan kedua jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 11 anak. Anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu sebanyak 4 anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak, dan dalam kategori belum berkembang (BB) sudah tidak ada.

Kemudian dilakukan tindakan pertemuan ketiga jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 15 anak. Anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu sebanyak 5 anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sudah tidak ada, dan dalam kategori belum berkembang (BB) sudah tidak ada.

Grafik. 2
Hasil Pengamatan Peningkatan Motorik Kasar
Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Siklus II



Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan sudah berhasil mencapai target yang telah ditentukan yaitu

meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan dalam kategori baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) sebanyak 15 anak. Maka upaya meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan pada kelompok B di TK Tiara Persada dinyatakan berhasil.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan pada akhir siklus oleh peneliti. Hambatan-hambatan yang diperoleh pada tindakan siklus I sudah diatasi pada siklus II. Kegiatan berjalan dengan lancar dan peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan yang diberikan, karena dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran sehingga tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja.

Adapun masih ditemukan satu atau dua anak yang masih belum memenuhi kriteria dan aspek pemecahan masalah belum memenuhi indikator keberhasilan, tetapi hal tersebut tidak menjadi masalah disebabkan secara keseluruhan peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan pada anak kelompok B di TK Tiara Persada telah mengalami peningkatan yang signifikan. Motorik kasar anak melalui permainan tradisional bentengan telah memenuhi indikator yang ditetapkan, yaitu sebanyak 15 anak dari 20 anak yang masuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari pengamatan yang dicapai oleh anak. Oleh karena itu peneliti dirasa cukup dan dihentikan sampai siklus II.

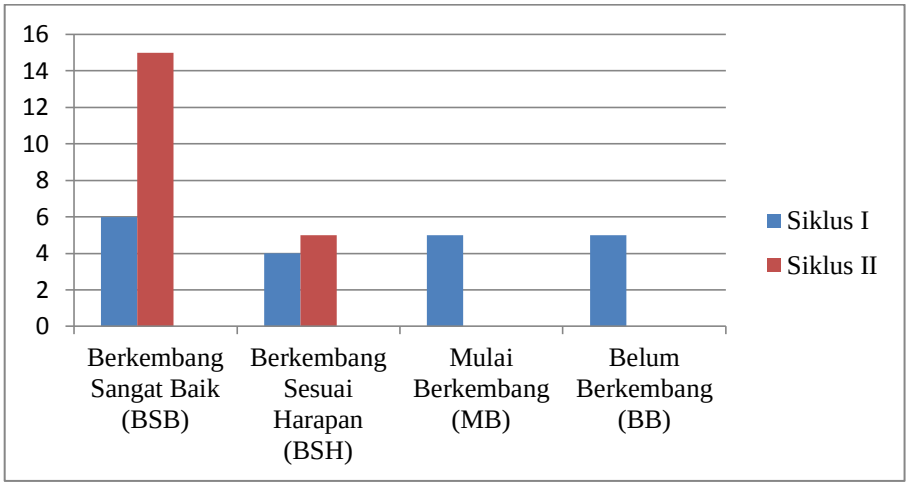
C. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan dengan menggunakan permainan tradisional bentengan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan ini di tunjukkan melalui motorik kasar anak yang telah di amati dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Adapun peningkatan motorik kasar anak tersebut dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel. 15
Perbandingan Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Siklus	
		I	II
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	15
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	5
3	Mulai Berkembang (MB)	5	0
4	Belum Berkembang (BB)	5	0
Jumlah		20	20

Grafik. 3
Perbandingan Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan penjabaran di atas, motorik kasar peserta didik mengalami peningkatan di siklus I peserta didik yang berkembang sangat baik (BSB) ialah atau 6 anak dengan presentase 30%, sedangkan di siklus II mengalami peningkatan menjadi dari 15 anak dengan presentase 75%. Kesimpulan yang dapat di tarik adalah melalui penerapan permainan tradisional bentangan dapat meningkatkan motorik kasar anak kelompok B di TK Tiara Persada dan berkembang sangat baik (BSB) dari siklus I dan II meningkat sebanyak 40%.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Tiara Persada ialah dengan permainan bentengan dikatakan berhasil karena sesudah anak bermain permainan tradisional bentengan, motorik kasar anak meningkat dari sebelum dilakukan penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak dapat ditingkatkan dengan permainan tradisional bentengan.

Dilihat dari adanya semangat dan antusias anak dalam melakukan permainan tradisional bentengan. Memang tidak semua anak mempunyai semangat dan minat yang sama, tetapi sebagian besar mereka sudah bisa untuk melakukan kegiatan permainan tradisional bentengan. Peningkatan motorik kasar anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I terdapat 30 % anak yang berkembang sangat baik (BSB) 6 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) 4 anak, mulai berkembang (MB) 5 anak, dan belum berkembang (BB) 5 anak. Sedangkan pada siklus II terdapat 75% anak yang berkembang sangat baik (BSB) 15 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) 5 anak, mulai berkembang (MB) tidak ada, dan belum berkembang (BB) tudak ada.

Dengan demikian proses pelaksanaan tidakan penelitian kelas yang telah peneliti lakukan, yaitu bahwa permainan tradisional bentengan dapat meningkatkan motorik kasar anak 40% dari siklus I ke siklus II kelompok B di TK Tiara Persada.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Guru harus lebih kreatif memilih permainan yang akan dilakukan dengan anak untuk dapat meningkatkan motoric kasar anak.
2. Guru harus lebih berperan aktif dalam mengajak anak bermain permainan yang baru dan belom pernah dimainkan oleh anak.
3. Disarankan agar dalam melakukan kegiatan perlu menggunakan metode yang mudah dan menarik, agar anak dengan mudah memahami pembelajaran sebagai sesuatu yang menyenangkan bagi peserta didiknya.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an QS Ar-Rum ayat 54.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.

Dahlia, Suyadi dan. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.

Depdiknas. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.137*, 2014.

———. *Psikologi Perkembangan cet. kesembilan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.

Enah Suminah, dan dkk. *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015.

Fad, Aisyah. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Penebar Swadaya Grup, 2014.

Fransiska, Mella. "Upaya Guru Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Melalui Gerak Manipulatif di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sukarame Bandar Lampung," 2017.

Hasanah, Uswatun dan Dian Eka Priyantoro, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Orogami" Vol. 5 No. 1 (Januari-Juni 2019)

Hasanah, Uswatun. "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak*, 1, 5 (Yogyakarta, Juni 2016).

Helmawati. *Mengenal dan Memahami PAUD*. 1 ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.

Iswinarti. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017.

Izzaty, Rita Eka. *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: Kelompok Gramedia, 2017.

Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2 ed. Jakarta: Balai Pustaka, 2010.

Kurniati, Euis. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenamedia Group, 2016.

Lukidah. “"Upaya Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Bentengan Pada Anak Kelompok A TK Indriyasana 5 Gantiwarno Klaten Tahun Ajaran 2012/2013,” 2013.

Meike O. Mandagi. *Asesmen Pembelajaran AUD Dan TK*. Sulawesi Utara: Yayasan Makaria Waya, 2018.

Novita Kurniasih. *Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional*. Metro Lampung: CV. IQRO Penerbitan, 2019.

Nurhayati, Iis. “Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usis Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya).” *Jurnal EMPOWERMENT* 1, no. 2252 (September 2012).

Nursyaidah. “Perkembangan Motorik Anak-Anak Ditinjau Dari Perkembangan Bahasa, Bermain, Menggambar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi.” *Forum Pedagogik* 08 No. 02 (Juli 2016).

Partini. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2010.

Rahma, Hidayah. “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B di RA Al-Mukhlisin Darma Bakti Jl.Karya Ujung Dusun I Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018,”.

Rudiyanto, Ahamad. *Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press, 2016.

Selfiana. “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa Barat Kelompok B di RA El-Hurriyah Cikarang Utara Tahun 2018/2019,” 2018.

Sisdiknas, UU. *Undang-Undang RI Nomor: 20 Tahun 2003*. Jakarta: CV. Mini Jaya Abadi, 2003.

Sri Tatminingsih, Tadkiroatun Musfiroh. “Bermain dan Permainan Anak.” *Tangerang Selatan* Universitas Terbuka (2017).

Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

Tadjuddin, Nilawati. *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*. Jawa Barat: Herya Media, 2014.

UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK PERSADA

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
ABSTRAK
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN
HALAMAN MOTTO
HALAMAN PERSEMBAHAN
HALAMAN KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN
- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI
- A. Upaya Guru Dalam Menerapkan Permainan Tradisional Bentengan
  1. Pengertian Upaya Guru
  2. Tugas dan Kewajiban Seorang Guru
  3. Pengertian Permainan Tradisional Bentengan
  4. Karakteristik Permainan Tradisional
  5. Klasifikasi Permainan Tradisional
  6. Jenis-Jenis Permainan Tradisional
  7. Manfaat Permainan Tradisional
  8. Langkah-Langkah Permainan Tradisional Bentengan
- B. Motorik Kasar
  1. Pengertian Motorik Kasar
  2. Macam-macam Kemampuan Motorik
  3. Perkembangan Motorik Kasar
  4. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar
  5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

6. Fungsi Perkembangan Motorik Kasar
7. Tahap Perkembangan Motorik Kasar

BAB III METODE PENELITIAN
- A. Variabel dan DefinisiOperasionalVariabel
- B. LokasiPenelitian
- C. Subjek dan ObjekPenelitian
- D. Rencana Tindakan
- E. Teknik Pengumpulan Data
- F. Instrumen Penelitian
- G. TeknikAnalisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
- A. Hasil Penelitian
  1. Deskripsi Lokasi Penelitian
  2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP
- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, 22 November 2019
MahasiswaYbs,

Andina Puspita Dewi
NPM. 1501030004

Menyetujui

Pembimbing I

Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 19700721 199903 1 003

Pembimbing II

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19880119 201502 008

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK PERSADA

A. Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Bentengan

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan:

Tema/Sub Tema :

Berikan tanda centang (√) padaa spek yang sesuai dengan kriteria keterangan aspek yang diamati :

1. Permainan Tradisional Bentengan :
    a. Anak mampu untuk bergerak aktif mengejar lawan
    b. Anak mampu untuk melatih mengontrol energi saat permainan
2. Kemampuan Motorik Kasar :
    a. Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
    b. Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan

Kriteria Pemberian Capaian Perkembangan

Bintang	Kriteria	Deskripsi
☆	BB	Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.
☆ ☆	MB	Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus di ingatkan atau dibantu oleh guru.
☆ ☆ ☆	BSH	Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
☆ ☆ ☆ ☆	BSB	Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

No	Nama anak	Indikator				Bintang	Kriteria	Ket
		1	2	3	4			
1	Arbi			√		1	BB	
2	Alif	✓				1	BB	
3	Alifi							
4	Annisa							
5	Ashif							
6	Asshyfa							
7	Ayub							
8	Bilqis							
9	Derri							
10	Kahiman							
11	Kayla							
12	Kenzie							
13	Made							
14	M. Rafa							

15	Naurel								
16	Oryza								
17	Raditya								
18	Rasya								
19	Renasya								
20	Reysha								

B. **Dokumentasi**

Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini adalah

1. Sejarah berdirinya TK Tiara Persada Metro
2. Visi, Misi TK Tiara Persada Metro
3. Keadaan sarana dan prasarana TK Tiara Persada Metro
4. Jumlah anak di TK Tiara Persada Metro
5. Jumlah tenaga pendidik di TK Tiara Persada Metro

Metro, 31 Januari 2020
MahasiswaYbs,

Andina Puspita Dewi
NPM. 1501030004

Menyetujui

Pembimbing I

Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 19700721 199903 1 003

Pembimbing II

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19880119 201502 008

Hasil Penilaian Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelas B TK Persada Pada Siklus I Pertemuan I

NO	NAMA	Indikator Pencapaian Motorik Kasar Anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Arbi Lutfy Fahri		✓			BB
2	Alif Alviansyah	✓	✓	✓		BSH
3	Alifi Vino Andrian	✓	✓	✓	✓	BSB
4	Annisa Aulia Sarah				✓	BB
5	Ashif Fattih Al Gifari		✓			BB
6	Asshyfa Fauzia Br Ginjing		✓			BB
7	Ayub Andrian Senior	✓		✓		MB
8	Bilqis Anas Tasya			✓	✓	MB
9	Derri Miftahul Rizqi	✓				BB
10	Kahiman Arina Pranoto				✓	BB
11	Kayla Mika Azzara	✓				BB
12	Kenzie Khaira Wilda A	✓	✓			MB
13	Made Ddi Prayoga			✓		BB
14	M. Rafa Nizam Saputra	✓	✓	✓	✓	BSB
15	Naurel Daunda		✓	✓		MB
16	Oryza Sativa				✓	BB
17	Raditya Rapid Saputra		✓			BB
18	Rasya Athaya	✓				BB
19	Renasya Nur Azizah	✓				BB
20	Reysha Zharifa Niabil	✓		✓	✓	BSH

Indikator aspek yang diamati :

5. Anak mampu untuk bergerak aktif mengejar lawan
6. Anak mampu untuk melatih mengontrol energi saat bermain
7. Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
8. Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan

Hasil Penilaian Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelas B TK Persada Pada Siklus I Pertemuan II

NO	NAMA	Indikator Pencapaian Motorik Kasar Anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Arbi Lutfy Fahri		✓			BB
2	Alif Alviansyah	✓	✓	✓	✓	BSB
3	Alifi Vino Andrian	✓	✓	✓	✓	BSB
4	Annisa Aulia Sarah				✓	BB
5	Ashif Fattih Al Gifari		✓		✓	MB
6	Asshyfa Fauzia Br Ginjing		✓			BB
7	Ayub Andrian Senior	✓		✓	✓	BSH
8	Bilqis Anas Tasya			✓	✓	MB
9	Derri Miftahul Rizqi	✓				BB
10	Kahiman Arina Pranoto				✓	BB
11	Kayla Mika Azzara	✓		✓		MB
12	Kenzie Khaira Wilda A	✓	✓		✓	BSH
13	Made Ddi Prayoga			✓		BB
14	M. Rafa Nizam Saputra	✓	✓	✓	✓	BSB
15	Naurel Daunda		✓	✓	✓	BSH
16	Oryza Sativa				✓	BB
17	Raditya Rapid Saputra		✓	✓		MB
18	Rasya Athaya	✓				BB
19	Renasya Nur Azizah	✓		✓		MB
20	Reysha Zharifa Niabil	✓	✓	✓	✓	BSB

Indikator aspek yang diamati :

1. Anak mampu untuk bergerak aktif mengejar lawan
2. Anak mampu untuk melatih mengontrol energi saat bermain
3. Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
4. Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan

Hasil Penilaian Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelas B TK Persada Pada Siklus I Pertemuan III

NO	NAMA	Indikator Pencapaian Motorik Kasar Anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Arbi Lutfy Fahri		✓	✓		MB
2	Alif Alviansyah	✓	✓	✓	✓	BSB
3	Alifi Vino Andrian	✓	✓	✓	✓	BSB
4	Annisa Aulia Sarah				✓	BB
5	Ashif Fattih Al Gifari		✓	✓	✓	BSH
6	Asshyfa Fauzia Br Ginjing		✓			BB
7	Ayub Andrian Senior	✓	✓	✓	✓	BSB
8	Bilqis Anas Tasya	✓		✓	✓	BSH
9	Derri Miftahul Rizqi	✓	✓			MB
10	Kahiman Arina Pranoto				✓	BB
11	Kayla Mika Azzara	✓	✓	✓		BSH
12	Kenzie Khaira Wilda A	✓	✓		✓	BSH
13	Made Ddi Prayoga			✓		BB
14	M. Rafa Nizam Saputra	✓	✓	✓	✓	BSB
15	Naurel Daunda	✓	✓	✓	✓	BSB
16	Oryza Sativa				✓	BB
17	Raditya Rapid Saputra		✓	✓		MB
18	Rasya Athaya	✓		✓		MB
19	Renasya Nur Azizah	✓		✓		MB
20	Reysha Zharifa Niabil	✓	✓	✓	✓	BSB

Indikator aspek yang diamati :

1. Anak mampu untuk bergerak aktif mengejar lawan
2. Anak mampu untuk melatih mengontrol energi saat bermain
3. Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
4. Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan

Hasil Penilaian Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelas B TK Persada Pada Siklus II Pertemuan I

NO	NAMA	Indikator Pencapaian Motorik Kasar Anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Arbi Lutfy Fahri		✓	✓	✓	BSH
2	Alif Alviansyah	✓	✓	✓	✓	BSB
3	Alifi Vino Andrian	✓	✓	✓	✓	BSB
4	Annisa Aulia Sarah		✓		✓	MB
5	Ashif Fattih Al Gifari	✓	✓	✓	✓	BSB
6	Asshyfa Fauzia Br Ginjing		✓			BB
7	Ayub Andrian Senior	✓	✓	✓	✓	BSB
8	Bilqis Anas Tasya	✓		✓	✓	BSH
9	Derri Miftahul Rizqi	✓	✓	✓		BSH
10	Kahiman Arina Pranoto				✓	BB
11	Kayla Mika Azzara	✓	✓	✓		BSH
12	Kenzie Khaira Wilda A	✓	✓	✓	✓	BSB
13	Made Ddi Prayoga		✓	✓		MB
14	M. Rafa Nizam Saputra	✓	✓	✓	✓	BSB
15	Naurel Daunda	✓	✓	✓	✓	BSB
16	Oryza Sativa		✓		✓	MB
17	Raditya Rapid Saputra		✓	✓		MB
18	Rasya Athaya	✓		✓	✓	BSH
19	Renasya Nur Azizah	✓		✓		MB
20	Reysha Zharifa Niabil	✓	✓	✓	✓	BSB

Indikator aspek yang diamati :

1. Anak mampu untuk bergerak aktif mengejar lawan
2. Anak mampu untuk melatih mengontrol energi saat bermain
3. Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
4. Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan

Hasil Penilaian Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelas B TK Persada Pada Siklus II Pertemuan II

NO	NAMA	Indikator Pencapaian Motorik Kasar Anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Arbi Lutfy Fahri	✓	✓	✓	✓	BSB
2	Alif Alviansyah	✓	✓	✓	✓	BSB
3	Alifi Vino Andrian	✓	✓	✓	✓	BSB
4	Annisa Aulia Sarah		✓		✓	MB
5	Ashif Fattih Al Gifari	✓	✓	✓	✓	BSB
6	Asshyfa Fauzia Br Ginjing		✓		✓	MB
7	Ayub Andrian Senior	✓	✓	✓	✓	BSB
8	Bilqis Anas Tasya	✓	✓	✓	✓	BSB
9	Derri Miftahul Rizqi	✓	✓	✓		BSH
10	Kahiman Arina Pranoto		✓		✓	MB
11	Kayla Mika Azzara	✓	✓	✓		BSH
12	Kenzie Khaira Wilda A	✓	✓	✓	✓	BSB
13	Made Ddi Prayoga		✓	✓	✓	BSH
14	M. Rafa Nizam Saputra	✓	✓	✓	✓	BSB
15	Naurel Daunda	✓	✓	✓	✓	BSB
16	Oryza Sativa		✓		✓	MB
17	Raditya Rapid Saputra		✓	✓		MB
18	Rasya Athaya	✓	✓	✓	✓	BSB
19	Renasya Nur Azizah	✓		✓	✓	BSH
20	Reysha Zharifa Niabil	✓	✓	✓	✓	BSB

Indikator aspek yang diamati :

1. Anak mampu untuk bergerak aktif mengejar lawan
2. Anak mampu untuk melatih mengontrol energi saat bermain
3. Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
4. Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan

Hasil Penilaian Pada Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di Kelas B TK Persada Pada Siklus II Pertemuan III

NO	NAMA	Indikator Pencapaian Motorik Kasar Anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Arbi Lutfy Fahri	✓	✓	✓	✓	BSB
2	Alif Alviansyah	✓	✓	✓	✓	BSB
3	Alifi Vino Andrian	✓	✓	✓	✓	BSB
4	Annisa Aulia Sarah		✓	✓	✓	BSH
5	Ashif Fattih Al Gifari	✓	✓	✓	✓	BSB
6	Asshyfa Fauzia Br Ginjing	✓	✓		✓	BSH
7	Ayub Andrian Senior	✓	✓	✓	✓	BSB
8	Bilqis Anas Tasya	✓	✓	✓	✓	BSB
9	Derri Miftahul Rizqi	✓	✓	✓	✓	BSB
10	Kahiman Arina Pranoto		✓	✓	✓	BSH
11	Kayla Mika Azzara	✓	✓	✓	✓	BSB
12	Kenzie Khaira Wilda A	✓	✓	✓	✓	BSB
13	Made Ddi Prayoga	✓	✓	✓	✓	BSB
14	M. Rafa Nizam Saputra	✓	✓	✓	✓	BSB
15	Naurel Daunda	✓	✓	✓	✓	BSB
16	Oryza Sativa	✓	✓		✓	BSH
17	Raditya Rapid Saputra		✓	✓	✓	BSH
18	Rasya Athaya	✓	✓	✓	✓	BSB
19	Renasya Nur Azizah	✓	✓	✓	✓	BSB
20	Reysha Zharifa Niabil	✓	✓	✓	✓	BSB

Indikator aspek yang diamati :

1. Anak mampu untuk bergerak aktif mengejar lawan
2. Anak mampu untuk melatih mengontrol energi saat bermain
3. Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan
4. Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; *e-mail*: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0948/In.28.1/J/TL.00/04/2019
Lampiran : -
Perihal : **IZIN *PRA-SURVEY***

Kepada Yth.,
KEPALA TAMAN KANAK-KANAK PERSADA 29 METRO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama	:	**ANDINA PUSPITA DEWI**
NPM	:	1501030004
Semester	:	8 (Delapan)
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Anak Usia Dini
Judul	:	UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL KUCING-KUCINGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK PERSADA 29 METRO

untuk melakukan *pra-survey* di TAMAN KANAK-KANAK PERSADA 29 METRO.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 11 April 2019
Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd.
NIP 198204172009121002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; *e-mail*: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0497/In.28/D.1/TL.00/02/2020
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA TK TIARA PERSADA
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0496/In.28/D.1/TL.01/02/2020, tanggal 12 Februari 2020 atas nama saudara:

Nama	:	**ANDINA PUSPITA DEWI**
NPM	:	1501030004
Semester	:	10 (Sepuluh)
Jurusan	:	Pendidikan Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK TIARA PERSADA, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK PERSADA".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 12 Februari 2020
Wakil Dekan I,

Dra. Isti Fatonah MA
NIP. 19670531 199303 2 003

TK TIARA PERSADA
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Alamat : Jl.Pattimura No. 10 Banjarsari, Metro Utara, Kota Metro

Metro, 29 Februari 2020

Nomor : -
Lampiran : -
Perihal : Persetujuan Research

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia
Dini Institut Agama Islam Negeri Metro
Di –
METRO

Assalamu'alaikum Warohmatullohiwabarokatuh

Dengan Hormat,
Segala puji hanya milik Allah SWT, yang telah menganugerahkan kepada kita segala nikmat dan karunia-Nya. Sholawat dan salam semoga selalutercurah kepada baginda mulia Nabi Muhammad SAW, semoga kita termasuk pengikutnya yang setia.

Sesuai dengan surat Research pada tanggal 12 Februari 2020 tentang Izin Research di TK Tiara Persada.
Dengan ini kami tidak keberatan apabila TK Tiara Persada dijadikan sebagai Research mahasiswa yang bernama :

Nama	: Andina Puspita Dewi
NPM	: 1501030004
Semester	: 10 (Sepuluh)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Anak Usia Dini

Demikian surat izin Research ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warohmatullohiwabarokatuh

Kepala TK Tiara Persada

Hj.Nurhasanah, S.Pd
NIP. 196412021986022003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; *e-mail*: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0496/In.28/D.1/TL.01/02/2020

Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama	:	**ANDINA PUSPITA DEWI**
NPM	:	1501030004
Semester	:	10 (Sepuluh)
Jurusan	:	Pendidikan Anak Usia Dini

Untuk :

1. Mengadakan observasi/survey di TK TIARA PERSADA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka meyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK PERSADA".
2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 12 Februari 2020

Wakil Dekan I,

Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Mengetahui,
Pejabat Setempat

Hj. Yufatonah, S.Pd.
NIP 19641702 198602 2003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-380/In.28/S/U.1/OT.01/06/2020

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama	: ANDINA PUSPITA DEWI
NPM	: 1501030004
Fakultas / Jurusan	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Anak Usia Dini

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2019 / 2020 dengan nomor anggota 1501030004.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 08 Juni 2020
Kepala Perpustakaan

Drs. Mukhlasidi Sudin, M.Pd
NIP.195808031198103010013

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; *e-mail*: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN
BEBAS PUSTAKA JURUSAN PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Andina Puspita Dewi

NPM : 1501030004

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak UsiaDini

Judul Skripsi :UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK PERSADA

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Jurusan pada Ketua Jurusan PIAUD Institut Agama Islam Negeri Metro Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19810417 200912 1 002

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2992 /In.28.1/J/PP.00.9/9/2019 23 September 2019
Lamp : -
Hal : **BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth:
1. H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd (Pembimbing I)
2. Uswatun Hasanah, M.Pd.I (Pembimbing II)

Dosen Pembimbing Skripsi
Di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan studinya, untuk itu kami mengharapkan kesediaan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	Andina Puspita Dewi
NPM	:	1501030004
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	:	Upaya Guru Dalam Menerapkan Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Di TK Persada

Dengan ketentuan sebagai berikut:
1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal sampai dengan penulisan skripsi, dengan ketentuan sbb:
   a. Dosen pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV setelah dikoreksi pembimbing 2.
   b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV sebelum dikoreksi pembimbing 1.
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK pembimbing skripsi ditetapkan oleh Fakultas.
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah/skripsi edisi revisi yang telah ditetapkan oleh IAIN Metro.
4. Banyaknya halaman skripsi antara 40 s.d 60 halaman dengan ketentuan sebagai berikut:
   a. Pendahuluan ± 1/6 bagian
   b. Isi ± 2/3 bagian
   c. Penutup ± 1/6 bagian

Demikian surat ini disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ketua Jurusan PIAUD,

Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I. M.Pd.
NIP. 19820417200912 1 006

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; *e-mail*: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN
BEBAS PUSTAKA JURUSAN PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Andina Puspita Dewi

NPM : 1501030004

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak UsiaDini

Judul Skripsi :UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DI TK PERSADA

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Jurusan pada Ketua Jurusan PIAUD Institut Agama Islam Negeri Metro Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19810417 200912 1 002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Andina Puspita Dewi
NPM : 1501030004
Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No.	Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Kamis/ 28 November 2019		✓	- Ayat Al-Qur'an ambil dari sumber langsung - Foot note di perbaiki - lihat buku pedoman skripsi terbaru - cara menulis referensi di zotero - sumber referensi di perbanyak.	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II

Uswatun Hasanah,M.Pd.I
NIP.19880119 201502 008

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Andina Puspita Dewi
NPM : 1501030004
Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No.	Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Jum'at / 20 Desember 2019		✓	- Cari referensi tentang Bentenya (Buku, jurnal) minimal 5 - Harus bisa memparafrase tulisan! - Data siswa yang di observasi di catat! -	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP.19880119 201502 008

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Andina Puspita Dewi
NPM : 1501030004
Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No.	Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
1.	Jum'at/ 22 November 2019		✓	Acc Out line	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II

Uswatun Hasanah,M.Pd.I
NIP.19880119 201502 008

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Andina Puspita Dewi
NPM : 1501030004
Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No.	Hari/Tanggal	Pembimbing		Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
		I	II		
	Kamis	✓		Acc Outline Lanjut BAB I & II Tambahkan teori/ sumber literatur relevan dgn.	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing I

Nindia Yuliwulandana,M.Pd
NIP.19700721 199903 1 003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

NAMA : Andina Puspita Dewi
NPM : 1501030004
JURUSAN : PIAUD
SEMESTER : X

No.	Hari/Tanggal	Pembimbing		Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
		I	II		
	Kamis	✓		Acc APD dan ciri². Jangan ambil kata ke lapangan	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing I

Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 19700721 199903 1 003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Andina Puspita Dewi
NPM : 1501030004
Jurusan : PIAUD
Semester : IX

No.	Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
1.	Kamis/		✓	Acc APD	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II

Uswatun Hasanah,M.Pd.I
NIP.19880119 201502 008

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

NAMA : Andina Puspita Dewi
NPM : 1501030004
JURUSAN : PIAUD
SEMESTER : X

No.	Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
		✓		Perbaiki kembali revisi di Pedoman.	
		✓		Acc Skripsi Siap Munaqasah.	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing I

Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 19700721 199903 1 003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Andina Puspita Dewi
NPM : 1501030004
Jurusan : PIAUD
Semester : X

No.	Hari/Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Jum'at/17-April-2020		✓	– Carilah Ayat-Al-Qur'an sesuai dengan judul! – Tulis lengkap semua datanya – Tulis tebal pada judul tabel – Didalam kegiatan inti, harus ada tema pembelajaran	
	Kamis/14 Mei 2020		√	– ACC untuk Munaqosyah	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002

Dosen Pembimbing II

Uswatun Hasanah,M.Pd.I
NIP.19880119 201502 008

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
TK Tiara Persada Tahun Ajaran 2019/2020

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / 3 /4
Hari, tanggal : Kamis, 20 Februari 2020
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Roda Empat / Mobil Angkutan
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.14 – 3.6 – 4.6 – 3.9– 4.9 – 3.12 – 4.12
Materi Kegiatan:

- Mengetahui apa yang terjadi
- Mentaati tata tertib lalu lintas
- Saling menghormati antar pengendara
- Mengucap terimakasih
- Konsep bilangan
- Miniatur kendaraan darat
- Huruf vokal dan konsonan

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Mobil-mobilan, APE balok, bentuk geometri

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menjelaskan tentang cara dan aturan dalam permainan tradisional bentengan
3. Melihat video tentang permainan tradisional bentengan
4. Berdiskusi tentang macam–macam kendaraan darat
5. Berdiskusi tentang mobil angkutan (barang dan jasa)
6. Menyanyi lagu “bis kota”
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain balok membuat bentuk terminal
2. Menempel bentuk geometri pada gambar truk
3. Penjumlahan dengan benda–benda

4. Menghubungkan gambar kendaraan dengan nama pengendara

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkan kendaraan roda empat
   b. Dapat menceritakan perbedaan bis dan truk
   c. Dapat menyusun puzel bentuk mobil
   d. Dapat membuat bentuk terminal dengan balok–balok
   e. Dapat penjumlahan dengan benda benda
   f. Dapat menempel bentuk–bentuk geometri pada gambar truk

Metro, Kamis 20 Februari 2020

Guru Kelompok	Peneliti
TUTI RAHAYU, S.PD	**ANDINA PUSPITA D**

Mengetahui
Kepala TK Persada

Hj. NURHASANAH, S.PD
NIP. 19641202 198602 2 003

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
TK Tiara Persada Tahun Ajaran 2019/2020

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / 3 /5
Hari, tanggal : Jum'at, 21 Februari 2020
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Roda Tiga / Becak, Bemo
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.14 – 3.2 – 4.2 – 3.11– 4.11 – 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan :

- Mengetahui apa yang terjadi
- Macam-macam kendaraan roda tiga
- Mengelompokan jenis kendaraan
- Mentaati aturan permainan
- Saling menghormati antar teman
- Mengucap terimakasih

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Tembok sebagai benteng

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menjelaskan kendaraan roda tiga
3. Menjelaskan kelompok kendaraan
4. Mengenal macam-macam aturan permainan bentengan
5. Menjelaskan cara menangkap lawan
6. Menjelaskan cara memenangkan permainan

B. KEGIATAN INTI

1. Menjelaskan aturan dan cara permainan tradisional bentengan
2. Bermain permainan tradisional bentengan
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. RECALLING

1. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
2. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkan kendaraan roda tiga
   b. Dapat mengelompokkan jenis kendaraan

Metro, Jum'at 21 Februari 2020

Guru Kelompok	Peneliti
TUTI RAHAYU, S.PD	**ANDINA PUSPITA D**

Mengetahui
Kepala TK Persada

Hj. NURHASANAH, S.PD
NIP. 19641202 198602 2 003

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

TK Tiara Persada Tahun Ajaran 2019/2020

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / 3 /6
Hari, tanggal : Sabtu, 22 Februari 2020
Kelompok usia :5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan /Kendaraan Darat / Kereta Api
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.6 – 2.7 – 2.14 – 3.6 – 4.6 – 3 .7– 4.7 – 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan :

- Mengetahui apa yang terjadi
- Mentaati aturan permainan
- Mengucap terimakasih
- Bentuk–bentuk kendaraan
- Macam–macam kendaraan darat

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar stasiun dan kereta api, tembok sebagai benteng

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Mengenal macam-macam aturan permainan bentengan
3. Menjelaskan cara menangkap lawan
4. Menjelaskan cara memenangkan permainan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
6. Menjelaskan bentuk-bentuk kendaraan
7. Menjelaskan tentang macam–macam kendaraan darat

B. KEGIATAN INTI

1. Menjelaskan aturan dan cara permainan tradisional bentengan
2. Bermain permainan tradisional bentengan
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkan bentuk–bentuk kendaraan
   b. Dapat menyebutkan macam–macam kendaraan darat

Metro, Sabtu 22 Februari 2020

Guru Kelompok	Peneliti
TUTI RAHAYU, S.PD	**ANDINA PUSPITA D**

Mengetahui
Kepala TK Persada

HJ. NURHASANAH, S.PD
NIP. 19641202 198602 2 003

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
TK Tiara Persada Tahun Ajaran 2019/2020

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / 4 /4
Hari, tanggal :Kamis, 27 Februari 2020
Kelompok usia :5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan/Kendaraan Air / Kapal Laut
Kompetensi Dasar (KD) : 2.5 – 2.6 – 2.7 – 2.9 – 2. 14 – 3.3– 4. 3 – 3.6 – 4.6
Materi Kegiatan :

- Berani bertanya
- Mentaati tertib berkendara
- Saling menghormati
- Mau meminjamkan miliknya
- Mengucap terimaksaih
- Guna anggota tubuh
- Bentuk–bentuk kendaraan laut

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : APE balok

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menjelaskan tentang cara dan aturan dalam permainan tradisional bentengan
3. Melihat video tentang permainan tradisional bentengan
4. Berdiskusi tentang bentuk-bentuk kendaraan air
5. Berdiskusi tentang tempat pemberhentian kapal laut
6. Berdiskusi tentang kebiasaan mengucap terimakasih
7. Menirukan gerakan–gerakan sederhana (mengendarai kapal laut)
8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membuat dermaga dari balok-balok
2. Mengelompokkan huruf vokal dari kata
3. Membedakan besar–kecil kendaraan air

4. Menyebutkan posisi benda

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Menghargai hasil karya orang lain
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menceritakan tentang kegunaan kapal laut
   b. Dapat menyebutkan tempat pemberhentian kapal laut
   c. Dapat membuat bentuk dermaga dari balok–balok
   d. Dapat membedakan besar–kecil benda
   e. Dapat menyebutkan posisi benda
   f. Dapat mengelompokkan huruf dari suatu kata

Metro, Kamis 27 Februari 2020

Guru Kelompok	Peneliti
TUTI RAHAYU, S.PD	**ANDINA PUSPITA D**

Mengetahui
Kepala TK Persada

HJ. NURHASANAH, S.PD
NIP. 19641202 198602 2 003

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
TK Tiara Persada Tahun Ajaran 2019/2020

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / 4 /5
Hari, tanggal :Jum'at, 28 Februari 2020
Kelompok usia :5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan/Kendaraan Air / Rakit
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.9 – 2.12 – 3.2– 4. 2 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.12 – 4.12 – 3.15 – 4.15
Materi Kegiatan :

- Mengetahui apa yang terjadi
- Menaati aturan permainan
- Mau meminjamkan miliknya
- Menyelesaikan pekerjaan sampai selesai
- Bentuk–bentuk kendaraan laut

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Tembok sebagai benteng

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Mengenal macam-macam aturan permainan bentengan
3. Menjelaskan cara menangkap lawan
4. Menjelaskan cara memenangkan permainan
5. Berdiskusi tentang bentuk-bentuk kendaraan air
6. Berdiskusi tentang menolong orang yang kesusahan

B. KEGIATAN INTI

1. Menjelaskan aturan dan cara permainan tradisional bentengan
2. Bermain permainan tradisional bentengan
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Menghargai hasil karya orang lain
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Menyelesaikan pekerjaan sampai selesai
   b. Bentuk bentuk kendaraan laut

Metro, Jum'at 28 Februari 2020

Guru Kelompok	Peneliti
TUTI RAHAYU, S.PD	**ANDINA PUSPITA D**

Mengetahui
Kepala TK Persada

HJ.NURHASANAH, S.PD
NIP. 19641202 198602 2 003

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
TK Tiara Persada Tahun Ajaran 2019/2020

Semester/Minggu/Hari ke : 2 / 4 /6
Hari, tanggal :Sabtu, 29 Februari 2020
Kelompok usia :5 – 6 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema : Kendaraan/Kendaraan Air / Perahu Karet dan Pelampung
Kompetensi Dasar (KD) : 2.2 – 2.5 – 2.12 – 3.2– 4.2 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.12 – 4.12
Materi Kegiatan :

- Mengetahui apa yang terjadi
- Berani bertanya
- Menyelesaikan pekerjaan sampai selesai
- Menolong orang yang kesusahan
- Bentuk–bentuk kendaraan laut

Materi Pembiasaan

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Tembok sebagai benteng

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Mengenal macam-macam aturan permainan bentengan
3. Menjelaskan cara menangkap lawan
4. Menjelaskan cara memenangkan permainan
5. Menjelaskan bentuk kendaraan laut

B. KEGIATAN INTI

1. Menjelaskan aturan dan cara permainan tradisional bentengan
2. Bermain permainan tradisional bentengan
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Menghargai hasil karya orang lain
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkan kendaraan laut

Metro, Sabtu 29 Februari 2020

Guru Kelompok	Peneliti
TUTI RAHAYU, S.PD	**ANDINA PUSPITA D**

Mengetahui
Kepala TK Persada

HJ. NURHASANAH, S.PD
NIP. 19641202 198602 2 003

Guru menjelaskan tata cara permainan tradisional bentengan

Guru sedang mempraktekan cara permainan tradisional bentengan

Anak-anak sedang menangkap lawan dalam permainan

Anak berlari mengejar lawan dalam permainan tradisional bentengan

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Andina Puspita Dewi dilahirkan di Metro pada tanggal 19 September 1997, buah cinta pasangan bapak Sukarno dan Yuliyanti. Penulis merupakan anak ke pertama dari tiga bersaudara, adik yaitu Amalia Safitri dan Aditia Kurniawan.

Penulis mengawali pendidikan di TK Aisyah Metro Pusat pada tahun 2002, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah Metro pada tahun 2003-2009, lalu melanjutkan lagi kejenjang SMPN 7 Metro pada tahun 2009-2013, setelah itu melanjutkan kejenjang SMAN 4 Metro pada tahun 2012-2015, dan melanjutkan kejenjang perkuliahan pada tahun 2015, penulis masuk ke IAIN Metro pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), menggunakan jalur Mandiri.