

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN GOBAK SODOR ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA DEMANGAN

Supiani

TK DHARMA WANITA DEMANGAN

email: supiani@gmail.com

Abstract

This research aim to to increase ability of harsh motorik game of Gobak Sodor at group child of B TK Dharma Wanita Demangan Kota Madiun. This Research because there are problem of ability of harsh motorik at Group child of B TK Dharma Wanita Demangan Kota Madiun. This Research represent of class action of kolaboratif. Subjek in this research group children of B TK Dharma Wanita Demangan Kota Madiun amounting to 13 child which consist of 6 boy and 7 daughter. Research object mobility of child motion. Action used to collect data that is documentation and observation. Data analysis use descriptive qualitative. Result of research indicate that to game of gobak sodor can improve ability of harsh motorik child. Improvement can be seen at result of research of condition early mobility of motion get through 5 barricade as far as 20 metre; Very nimble child amount to 2 child (15,38%), after conducted action Cycle of I, very nimble child amount to 6 child (46,15%), Cycle of II mount to become 11 child (84,61%). Live lines of child avoid 5 barricade as far as 20 metre [at] Cycle of I very active child amount to 6 child (46,15%), Cycle of II mount to become 11 child (84,61%). Research discontinued until Cycle of II because have fulfilled criterion efficacy of indicator.

Keyword : Game of Gobak Sodor, Ability of harsh motorik

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan kemampuan motorik kasar permainan *gobak sodor* pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Demangan. Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan dalam kemampuan motorik kasar pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Demangan. Penelitian ini merupakan penelittian tindakan kelas kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B TK Dharma Wanita Demangan yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek penelitian adalah kelincahan gerak anak. Tindakan yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan *gobak sodor* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan dapat dilihat pada hasil penelitian kondisi awal kelincahan gerak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter; Anak yang sangat lincah berjumlah 2 anak (15,38%), setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, anak yang sangat lincah berjumlah 6 anak (46,15%), pada Siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%). Keaktifan anak menghindari 5 buah rintangan sejauh 20 meter pada Siklus I anak yang sangat aktif berjumlah 6 anak (46,15%), pada Siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%). Penelitian dihentikan sampai Siklus II karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan indikator.

Kata Kunci : *Permainan gobak sodor, Kemampuan motorik kasar*

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dapat berlangsung secara formal kelembagaan, non formal maupun informal. Tujuan diselenggarakan pendidikan anak usia dini adalah untuk mencerdaskan anak Indonesia supaya berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga anak memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar dan kesiapan untuk menghadapi kehidupan di masa dewasa.

Pengembangan dan pembinaan keterampilan motorik kasar sangat diperlukan karena hal tersebut merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh anak yang diperlukan bagi pertumbuhan kehidupan anak. Gerakan motorik kasar merupakan gerakan yang membutuhkan adanya koordinasi dari sebagian besar pada anggota tubuh anak. Perkembangan motorik kasar meliputi kemampuan berjalan, lari, lompat, kemudian melempar. Menurut Hurlock (Rosmala Dewi, 2005: 2) menyatakan perkembangan motorik berarti pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kompetensi motorik yang terkandung dalam motorik kasar anak. Kemampuan motorik kasar tubuh anak akan turut menentukan perkembangan anak agar mendapatkan hasil yang optimal, dibutuhkan adanya stimulasi yang tepat dari orang tua anak yang berada di rumah, dan guru ketika anak berada di sekolah.

Kegiatan yang dapat Meningkatkan kemampuan motorik kasar tubuh anak kelompok B di TK Dharma Wanita Demangan belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah kegiatan yang untuk Meningkatkan kemampuan motorik kasar tubuh anak masih jarang dilaksanakan, sehingga anak kurang terstimulasi dalam Meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Banyak sekali kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dapat Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, salah satunya melalui permainan *gobak sodor*.

Berdasarkan kenyataan yang ada dikelompok B TK Dharma Wanita Demangan dalam kemampuan motorik kasar pada anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan motorik kasar, yaitu: kegiatan naik turun kursi, anak-anak terlihat kelelahan dan terdapat beberapa anak yang kurang mampu dalam menaiki kursi dan ketika turun dari kursi. Pada saat melakukan kegiatan melintasi 5 buah rintangan juga terdapat beberapa anak dalam berlari sangat lambat, terdapat beberapa anak kesulitan membelok-belokan badannya secara lentur dalam melintasi rintangan. Pada survey data awal anak yang dilakukan peneliti sering dijumpai, anak-anak sering merasa kelelahan, kelelahan hal ini disebabkan karena anak kurang terbiasa melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar. Selain itu stimulasi yang diberikan juga kurang sesuai, kegiatan pembelajaran yang disajikan kurang memasukan kegiatan yang berhubungan dengan unsur permainan. Kegiatan pembelajaran dilakukan masih monoton, yaitu hanya kegiatan motorik

halusnya saja sehingga tidak seimbang antara motorik kasar dan halus.

Keunggulan permainan *gobak sodor* yaitu menarik dan menyenangkan. Menarik karena permainan *gobak sodor* mudah dilaksanakan, disitu anak bisa merasakan ketegangan karena anak dapat belajar rasa kebersamaan terhadap teman sekelompok, selain itu juga permainan *gobak sodor* dapat menstimulasi aspek motorik kasar karena dengan bermain *gobak sodor* untuk melatih ketangkasan dan kelincahan. Menyenangkan karena kegiatannya berupa permainan sehingga anak tidak merasa bosan untuk bermain.

Dengan bermain *gobak sodor* diharapkan dapat Meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar pada anak. Oleh karena itu, peneliti berusaha melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *gobak sodor* Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Demangan”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) secara kolaborasi. Tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini berupa penerapan belajar sambil bermain *gobak sodor* untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 91) Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tiga kata yang dapat dipahami pengertiannya yaitu pertama penelitian: kegiatan mencermati suatu obyek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Kedua tindakan, yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan

dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Ketiga kelas, sekelompok siswa

yang dalam kelompok yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Pra Tindakan

Tabel 3. Kondisi Awal Keaktifan Gerak Tubuh Anak

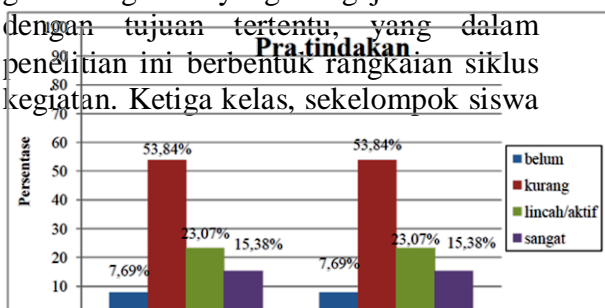
Persentase Kelincahan gerak tubuh anak melintasi 5 buah rintangan				
No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Aktif	2	15,38 %
2	2	Aktif	3	23,07 %
3	1	Kurang Aktif	7	53,84 %
4	0	Belum aktif	1	7,69 %
			13	100%

Tabel 4. Kondisi Awal Kelincahan Gerak Tubuh Anak

Persentase Kelincahan gerak tubuh anak melintasi 5 buah rintangan				
No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Lincih	2	15,38 %
2	2	Lincih	3	23,07 %
3	1	Kurang Lincih	7	53,84 %
4	0	Belum lincih /tidak mau	1	7,69 %
			13	100%

Berdasarkan hasil observasi tentang kemampuan motorik kasar anak dalam unsur kelincahan sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan kemampuan motorik kasar dengan unsur kelincahan sangat kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari tabel, untuk keaktifan gerak tubuh dalam bermain *gobak sodor*; anak yang aktif berjumlah 2 anak (15,38%), cukup aktif berjumlah 3 anak (23,07%), kurang aktif berjumlah 7 anak (53,84%) anak yang tidak melaksanakan permainan 1 anak (7,69%). Anak yang memiliki kemampuan kelincahan dengan ketentuan dari 6 kriteria dengan kriteria anak tidak mau mengikuti berjumlah 1 anak (7,69%), kurang lincih berjumlah 7 anak (53,84%), anak yang lincih 3 anak (23,07%), dan hanya 2 anak yang memiliki kriteria baik (15,38%).

Dari hasil observasi kemampuan motorik kasar pra tindakan dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Sebelum tindakan dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

- 1) Mengkomunikasikan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan unsur kelincahan gerak tubuh anak dengan kolaborator.
- 2) Menyiapkan pedoman observasi proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan permainan *gobak sodor* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan unsur kelincahan.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi kemampuan motorik kasar
- 4) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b. Deskripsi Penelitian Siklus I

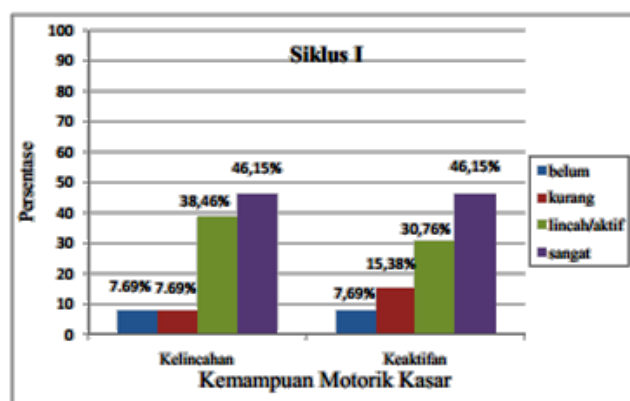
Tabel 5. Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghindari Lawan
Persentase Keaktifan Anak Menghindari Lawan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Aktif	2	15,38%
2	2	Aktif	3	23,07%
3	1	Kurang Aktif	7	53,84%
4	0	Belum Aktif	1	7,69%
			13	100%

Tabel 6. Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan 20 cm
Persentase kelincahan gerak tubuh anak saat melintasi 5 buah rintangan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Lincih	2	15,38%
2	2	Lincih	3	23,07%
3	1	Kurang Lincih	7	53,84%
4	0	Belum lincih	1	7,69%
			13	100%

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa terdapat sedikit peningkatan dalam kemampuan motorik kasar anak. Untuk keaktifan gerak tubuh anak dalam bermain *gobak sodor*; anak yang aktif berjumlah 2 anak (15,38%), cukup aktif berjumlah 3 anak (23,07%), kurang aktif bisa berjumlah 7 anak (53,84%) anak yang tidak melaksanakan permainan 1 anak (7,69%). Kelincahan gerak tubuh anak melintasi 5 buah rintangan; anak yang sangat lincih berjumlah 2 anak (15,38%), lincih berjumlah 3 anak (23,07%), kurang lincih berjumlah 7 anak (53,84%), belum lincih atau tidak mau melaksanakan perintah guru berjumlah 1 anak (7,69%).



Gambar 5 Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar pada Siklus I

Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus I oleh peneliti dan kolaborator untuk membahas tentang masalah-masalah yang ada pada penelitian yang sudah berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti dan kolaborator menyimpulkan bahwa kelincahan gerak tubuh anak kelompok B TK Dharma Wanita Demangan sudah mulai menunjukkan peningkatan. Peningkatan

ini dapat dilihat dari pengamatan pada kondisi awal dan siklus I.

Tabel 7. Perbandingan Keaktifan Anak Menghindari Lawan Kondisi Awal dengan Siklus I

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I
0	Belum aktif	1 (7,69%)	1 (7,69%)
1	Kurang aktif	7 (53,84%)	7 (53,84%)
2	Aktif	3 (23,07%)	3 (23,07%)
3	Sangat aktif	2 (15,38%)	2 (15,38%)
Jumlah		13 (100%)	13(100%)

Tabel 8. Perbandingan Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintangan Kondisi Awal dengan Siklus I

No	Kriteria	Kondisi awal	Siklus I
0	Belum lincah	1 (7,69%)	1 (7,69%)
1	Kurang lincah	7 (53,84%)	7 (53,84%)
2	Lincih	3 (23,07%)	3 (23,07%)
3	Sangat lincah	2 (15,38%)	2 (15,38%)
Jumlah		13 (100%)	13(100%)

Dari penelitian yang dilakukan, meskipun telah terjadi peningkatan dalam kelincahan tubuh anak, namun peningkatan tersebut belum mampu memenuhi kriteria indikator keberhasilan sebesar 80%. Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus pertama, peneliti mengalami beberapa kendala di antaranya adalah:

- (a) Permainan *gobak sodor* masih belum dikenali bagi anak-anak sehingga dalam bermain *gobak sodor* kurang optimal.
- (b) Kurang adanya pemanasan yang cukup sehingga anak lebih cepat merasa capek.
- (c) Adapun kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran Siklus I berlangsung di antaranya yaitu ada beberapa anak yang mengganggu temannya bermain dengan melintasi 5 buah rintangan padahal anak tersebut

belum saatnya bermain dan ada anak yang asyik bermain sendiri.

Hipotesis Tindakan

Berpijak pada refleksi di Siklus I, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatankegiatan lain pada tahap perencanaan perbaikan terhadap beberapa masalah yang ada pada saat pelaksanaan Siklus I, perbaikan dilakukan dengan cara antara lain:

- 1) Menjelaskan dan meminta pada anak untuk tidak keluar dari area bagan permainan *gobak sodor*, yaitu: untuk anak-anak yang bertugas sebagai penjaga bilik kakinya tidak boleh keluar dari garis yang ditentukan, dan untuk anakanak yangan bertugas sebagai penyerang dalam menghindari lawan tidak boleh lari keluar dari kotak-kotak bagan permainan sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Demangan..
- 2) Permainan *gobak sodor* yang dengan jarak pembatas di setiap kotak ditambah menjadi 4 meter, sehingga anak lebih leluasa berlari sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Demangan..
- 3) Permainan *gobak sodor* yang dengan memberikan kesempatan bermain pada anak dilakukan sebanyak 2 kali sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK TK Dharma Wanita Demangan.
- 4) Permainan *gobak sodor* yang garis pembatasnya dipertebal sehingga anak mudah bermain dan tidak bingung dengan pembatas-pembatasnya sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Demangan..
- 5) Selain itu juga permaianan *gobak sodor* yang sebelum permainan melakukan pemanasan yang memakai permainan lagu dan gerak tubuh, otot kaki

sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Demangan. Dengan demikian hipotesis tindakan siklus 2 adalah: Permainan *gobak sodor* dengan anak tidak keluar dari area, jarak pembatas ditambah, anak melakukan 2 kali, pembatasnya dipertebal, dan diawali dengan pemanasan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Demangan.

c. Deskripsi Siklus II

Tabel 9 Hasil Observasi Keaktifan Anak Menghindar Lawan Persentase Keaktifan anak menghindari lawan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat aktif	6	46,15%
2	2	Aktif	6	46,15%
3	1	Kurang aktif	1	7,69%
4	0	Belum aktif	0	0%
			13	100%

Tabel 10 Hasil Observasi Kelincahan Anak Melintasi 5 buah Rintang 20 meter Persentase kelincahan melintasi 5 buah rintangan

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	3	Sangat Lincah	8	61,53%
2	2	Lincah	4	30,76%
3	1	Kurang Lincah	1	7,69%
4	0	Belum Lincah	0	0%
			13	100%

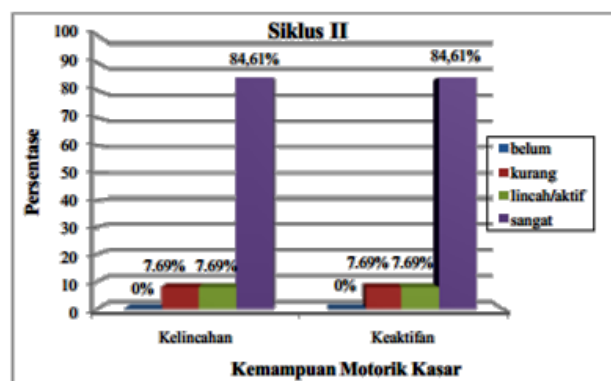
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan lagi dalam keseimbangan tubuh anak. Untuk keaktifan anak berusaha menghindari lawan; anak yang sangat aktif berjumlah 6 anak (46,15%), anak yang aktif saja berjumlah 6 anak (46,15%), anak yang kurang aktif berjumlah 1 anak (7,69%) anak tidak mau mengikuti 0 (%). Untuk kelincahan anak saat melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter; anak yang sangat lincah berjumlah 8 anak (61,53%), anak yang aktif saja berjumlah anak (30,76%), anak yang kurang aktif

berjumlah 1 anak (7,69%) untuk anak tidak mau mengikuti berjumlah 0 (0%).

Refleksi

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada Siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti dan teman sejawat menyimpulkan beberapa hal, di antaranya: (1) Penelitian pada siklus II menunjukkan telah adanya peningkatan terhadap keseimbangan tubuh pada anak. Keaktifan anak dalam berusaha menghindari lawan mencapai 84,61%, kelincahan anak saat saat melintasi 5 buah rintangan mencapai 84,61%.

(2) Dari hasil penelitian yang telah dilakukan melalui permainan *gobak sodor* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak hingga mencapai target 80%. (3) Penelitian dihentikan pada siklus II karena sudah mencapai target yang telah ditentukan.



Gambar 6. Grafik Persentase Kemampuan Motorik Kasar pada Siklus II

Pembahasan Hasil Penelitian

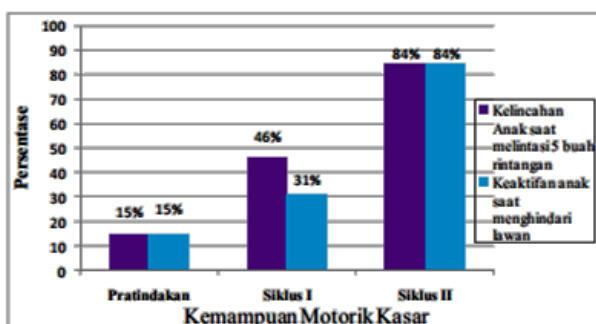
Penelitian yang telah dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Siklus yang telah dilaksanakan terdiri dari siklus I dan siklus II masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I secara keseluruhan kelincahan gerak tubuh anak

mengalami peningkatan. Berikut rekapitulasi peningkatan kelincahan tubuh anak melalui permainan *gobak sodor* antara sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Tabel 11. Rekapitulasi Keseluruhan Kemampuan motorik kasar pada pra tindakan, Siklus I dan Siklus II. Kondisi awal, Siklus I dan Siklus II.

No	Indikator	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
1.	Keaktifan anak menghindari lawan	2 (15,38%)	4 (30,76%)	11(84,61%)
2.	Kelincahan anak saat melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter	2 (15,38%)	6 (46,15%)	11 (84,61%)

Dari data rekapitulasi hasil observasi kemampuan motorik kasar pada tabel 11, maka menunjukkan adanya kemampuan motorik dari pra tindakan sampai Siklus II, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 7. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Pada pelaksanaan siklus I penelitian berjalan dengan lancar. Sebagian anak sudah mengetahui tentang permainan *gobak sodor* dan beberapa anak antusias untuk mengikuti permainannya. Sebelum memulai permainan guru membagi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. kemudian I kelompok menunjuk 1 anak sebagai ketua dan dari masing-masing perwakilan atau ketua bersuit untuk menentukan sebagai penjaga dan penyerang. Dimana dalam aturan permainan yang bertugas sebagai penjaga

bilik bertugas menghalang-halangi penyerang yang mau masuk ke dalam bilik, akan tetapi penjaga tidak boleh ke luar garis. Tugas sebagai penyerang berusaha berlari menghindari lawan tanpa disentuh lawan.

Pada siklus I ada beberapa anak yang kurang antusias mengikuti permainan *gobak sodor* anak hanya mengikuti setengah permainan dan mengganggu temannya yang sedang bermain. Ada juga anak yang tidak mengikuti permainan *gobak sodor* karena anak tersebut mengalami cacat pada penglihatan. Ada juga anak yang asyik bermain dengan permainan yang lain. Oleh karena itu, setelah penelitian Siklus I selesai dilakukan dengan teman sejawat melakukan refleksi terhadap hasil yang telah diperoleh.

Refleksi yang dilakukan dengan melihat hasil dan pelaksanaan pada Siklus pertama dengan lebih menentukan strategi dalam bermain *gobak sodor* dan setelah dilanjutkan dengan permainan melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter. Refleksi yang akan dilakukan adalah melakukan pemanasan dengan sedikit lebih lama dan dilakukan melalui permainan yang dapat meregangkan otot-otot kaki. Pada Siklus ini telah terjadi peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Namun, penelitian pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan. Maka dari itu peneliti dan teman sejawat melakukan tindakan Siklus II.

Pada siklus II, permainan *gobak sodor* yang dimainkan masih seperti Siklus I, yaitu peneliti dan teman sejawat memberikan pemanasan melalui permainan-permainan yang menggunakan gerak dan lagu. Setelah itu peneliti menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan seperti bagan, *gobak sodor* dan 5 buah kursi kecil sebagai rintangan untuk dilintasi anak dengan berbentuk zig-zag, di mana dalam melintasi rintangan tersebut anak berusaha menghindari dengan lincah dan gesit karena rintangan

yang dilintasi ada anak yang duduk dan mencoba menyentuh tanpa badan bergerak terhadap anak yang sedang berlari melintasi rintangan tersebut.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini tidak jauh berbeda dengan Siklus namun pada siklus kedua anak diberikan *reward* jika anak mampu berlari kebilik akhir tanpa disentuh lawan sebagai penyemangat anak untuk berusaha menghindari lawan.

Peneliti dan teman sejawat mengamati, menilai dan memberikan semangat kepada anak-anak agar ikut serta dalam permainan *gobak sodor*. Selain memberikan motivasi, peneliti juga memberikan *reward* untuk anak-anak yang mau mengikuti permainan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *gobak sodor* telah mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan. Pada kemampuan keaktifan anak berlari menghindari lawan mengalami sampai 11 anak (84,61%), pada kemampuan kelincahan anak saat berlari melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter dalam bentuk zig-zag mengalami peningkatan sampai 11 anak (84,61%).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *gobak sodor* dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Demangan. Perkembangan peningkatan kemampuan motorik kasar anak ditunjukkan melalui kegiatan observasi pada proses kegiatan belajar mengajar dengan melintasi 5 buah rintangan dan permainan *Gobak sodor*. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara terstruktur sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat sebanyak 2 siklus penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I kemampuan anak saat bermain *gobak*

sodor atau anak yang aktif menghindari lawan berjumlah 4 anak (31%), pada Siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%). Kemampuan anak melintasi 5 buah rintangan sejauh 20 meter berjumlah 6 anak (46,15%), pada siklus II meningkat menjadi 11 anak (84,61%).

DAFTAR RUJUKAN

- Aip Syarifuddin. (1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Aita Lie. (2013). *Menjadi Orang Tua Bijak; 1001 Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak Usia Balita Sampai Dewasa*. Jakarta: Gramedia. Anas
- Sujdiono. (1986). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Bambang Sujiono, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Ditjen Mendiknas.
- David L. Gallahue & Jhon C. Ozmun. (2002). *Understanding Motor Development; Infants, Children, Adolescents, Adults*. New York: Mc Grow Hill.
- Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*

- Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hajar Pamadhi. (2001). *Bermain Gobak sodor*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno. (2012). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media.
- Hurlock B. Elizabeth. (1998). *Perkembangan Anak (Terjemahan: Med Meitasari Tjandrasa dan Muchican Zarkasim)*. Jakarta: Erlangga.
- K. Eileen Allen & Lynn R. Marotz. (2010). *Profil Perkembangan Anak; Prakelahiran hingga 12 tahun*. Jakarta: PT Mdeks.
- Martinis Yamin & jamilah Sabri Sanan. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Ditjen Mendiknas.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Soemantri Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. . (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukadiyanto. (2002). *Teori dan Metodologi Melatih Fisik Petenis*. Yogyakarta: FIK Universitas Negri Yogyakarta.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suwarsih Madya. (2006). *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan*. Jakarta: Alfabeta
-(2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Takdirotun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.