

**MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PETAK UMPET
DI TK BHAKTI PERTIWI**

**(Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak Kelompok B
Usia 5-6 Tahun)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

**DWI FUNGSIARI
NIM. 1986207047**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

2024

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan demi bagi anak usia 5-6 Tahun, keadaan jasmani anak mengalami perubahan yang pesat dalam beberapa bulan saja tinggi dan beratnya bertambah jelas motoriknya. Koordinasi otot-ototnya kesehatan jasmaninya memperlihatkan kemajuan-kemajuan yang berarti. Maka sudah sewajarnya jika pengembangan jasmani yang berarti dijadikan sebagai pentingnya dalam pendidikan di TK oleh sebab itu pendidikan jasmani dilaksanakan setiap hari baik secara pormal dalam jam-jam pengembangan jasmani yang sudah diprogramkan lebih dahulu maupun secara pormal sebagai selingan antara jam-jam kegiatan lain nya (Depdiknas, 2009).

Berbagai macam masalah saat ini yang dihadapi oleh banyak lapisan Masyarakat terutama tentang pertumbuhan fisik. Perkembangan merupakan suatu proses yang mempengaruhi perubahan-perubahan fungsional yang bersifat kualitatif baik dari fungsi fisik maupun mental sebagai hasil keterkaitannya dengan pengaruh lingkungan. Perkembangan dapat juga sebagai suatu urutan-urutan perubahan yang bersifat sistimatis dalam arti saling bergantung atau saling mempengaruhi antara aspek-aspek fisik dan fisikis dan merupakan suatu kesatuan yang harmonis (Achroni, 2012).

Pengembangan fisik motorik adalah suatu usaha yang dilakukan untuk membangkitkan membina pertumbuhan jasmani maupun rohani anak yang melalui kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan fisik. Dalam dunia

pendidikan di Taman Kanak-kanak diarahkan kepada perkembangan rohani maupun perkembangan jasmani demi tercapainya manusia yang baik dan sehat. Keterampilan motorik kasar sangat penting dilakukan untuk membantu menunjang pertumbuhan dan perkembangan secara optimal khususnya bagi anak usia dini, karena berada pada fase *golden age* atau masa keemasan, dengan alasan pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang sangat pesat. Pada anak usia dini proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan erat dengan proses tumbuh kembang gerak anak, oleh sebab itu peningkatan keterampilan fisik juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia dini. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak, membuat anak senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain.

Melalui kegiatan bermain kita dapat mengembangkan fisik motorik anak sehingga anak dapat diterima di lingkungannya. Perkembangan fisik motorik yang dikembangkan di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar di antaranya adalah fisik motorik yang baik dan sopan dengan orang dewasa, tidak mengganggu teman, mudah bergaul atau berteman, selalu bersikap ramah, membedakan mana yang benar dan salah pada suatu persoalan, berlatih hormat kepada orang tua, guru, teman, atau orang dewasa lainnya, mau mengalah, memiliki toleransi terhadap sesama, mau bermain dengan teman, sabar menunggu giliran, dapat dibujuk, tidak cengeng, dapat mengendalikan emosi dengan cara yang wajar, menghibur teman yang sedih, dan mendoakan teman yang sakit.

Permainan yang dapat meningkatkan fisik motorik anak adalah petak umpet, yaitu suatu permainan tradisional yang sangat populer di wilayah Indonesia. Dan sangat digemari oleh anak-anak, karena permainan ini bersifat menghibur dan menggembirakan. Berdasarkan dari permasalahan tersebut penulis mencoba menerapkan permainan petak umpet. Salah satu permainan tradisional ini sangat populer di berbagai wilayah Indonesia. Permainan petak umpet sangat mudah dimainkan, pada prinsipnya permainan ini adalah menemukan teman yang bersembunyi. Makin banyak anak yang ikut bermain, maka permainan akan semakin mengasyikkan. Perkembangan motorik kasar anak pada data awal dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel I.1. Data Hasil Perkembangan Motorik Kasar Anak

No	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	6	6	1	0
	Persentase	46.15%	46.15%	7.69%	0.00%
2	Melakukan permainan fisik dengan aturan	8	4	1	0
	Persentase	61.54%	30.77%	7.69%	0.00%
3	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	6	6	1	0
	Persentase	46.15%	46.15%	7.69%	0.00%
4	Menangkap sesuatu secara tepat	8	4	1	0
	Persentase	61.54%	30.77%	7.69%	0.00%
5	Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkordinasi	6	6	1	0
	Persentase	46.15%	46.15%	7.69%	0.00%
Rata-rata		7	5	1	0
($\%$)		52%	40%	8%	0%

Sumber :Data Awal Penelitian

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan motorik kasar anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa dari 13 anak, yang berkriteria

"Belum Berkembang (BB)" lebih dominan jika dibandingkan dengan anak yang berkriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" dan "Berkembang Sangat Baik (BSB)". Pada anak yang berkriteria "Belum Berkembang (BB)" terdapat 7 orang anak atau dengan persentase 52%. Pada anak yang berkriteria "Mulai Berkembang (MB)" terdapat 5 orang anak atau dengan persentase 40%. Terdapat 1 orang anak atau dengan persentase 8%. Tidak terdapat anak yang berkriteria "Berkembang Sangat Baik (BSB)". Bentuk permainan tradisional sangat sederhana dalam arti tidak begitu sulit dicari dan mudah dimainkan karena bisa disesuaikan dengan kondisi yang ada. Adapun unsur-unsur yang berpengaruh positif terhadap para pelakunya antara lain terhadap ketangkasan, kecepatan, kelincahan, kejujuran, kelenturan dan kerjasama. Selanjutnya dihadapkan dapat membina kesegaran jasmani dan rohani bagi para pelakunya.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 23 April 2023 di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar ditemui gejala-gejala atau fenomena, khususnya terhadap motorik kasar sebagai berikut: 1) pada jam istirahat masih banyak anak-anak yang kurang mau berlarian dan menggerakkan badannya, mereka lebih cenderung hanya berdiam diri dan duduk-duduk saja, 2) guru telah memberikan motorik kasar anak dengan baik, namun menurut pendapat penulis apa yang diberikan tidak banyak bervariasi. Gerakan-gerakan yang diberikan sangat monoton dan itu dapat berakibat pada anak yang semakin hari bisa semakin anak melakukan motorik kasar tersebut, 3) dengan semakin berkembangnya zaman, anak-anak lebih suka melakukan permainan yang modern, sehingga dikhawatirkan permainan tradisional akan hilang.

Fenomena di atas menunjukkan bahwa motorik kasar anak masih rendah. Untuk itu guru akan memberikan pembelajaran guna peningkatan motorik kasar anak dengan beberapa kegiatan bermain yang menyenangkan, maka peneliti tertarik mengadakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Petak Umpet di TK Bhakti Pertiwi”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini pada TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar adalah : Apakah bermain petak umpet dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun TK Bhakti Pertiwi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah di atas yaitu: Untuk mengetahui apakah bermain petak umpet dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun TK Bhakti Pertiwi.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru, hasil penelitian ini nantinya dapat menambah wawasan atau pengetahuan dalam memilih kegiatan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, selain itu tentunya dapat menjadi masukan bagi para guru dalam melakukan upaya untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain petak umpet.

2. Bagi Anak atau peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna khususnya meningkatkan motorik kasar di taman kanak-kanak TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar.
3. Bagi Masyarakat, diharapkan penelitian ini nantinya memberikan masukan positif dan membangun terhadap dunia pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini.

E. Definisi Operasional

1. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.
2. Permainan petak umpet adalah sejenis permainan mencari teman yang bersembunyi, bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, namun jika semakin banyak akan semakin seru.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut pendapat Herawati (2005) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Depdikbud (2003) pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan, perkembangan fisik (koordinasi fisik motorik dan kasar), dan kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual) (Herawati, 2005). Lebih lanjut Wijanarko (2012) menyatakan bahwa kecerdasan dalam diri seseorang secara bersama-sama membangun level kecerdasan orang tersebut dan sekaligus membuat keperibadian seseorang

menjadi sangat unik dan tidak ada yang sama persis, sekalipun anak tersebut kembar. Adapun kecerdasan majemuk tersebut adalah :

- a. *Linguistic Intelligence* (kecerdasan bahasa)
- b. *Mathematical Intelligence* (kecerdasan berhitung)
- c. *Visual Intelligence* (kecerdasan menuangkan)
- d. *Musical Intelligence* (kecerdasan musik)
- e. *Kinesthetic Intelligence* (kecerdasan menggerakkan tubuh)
- f. *Natural Intelligence* (kecerdasan alam)
- g. *Intrapersonal Intelligence* (kecerdasan antar pribadi)
- h. *Interpersonal Intelligence* (kecerdasan antarpribadi)
- i. *Spiritual Intelligence* (kecerdasan agama)

2. Pengertian Bermain

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak . Menurut Dearden (dalam Moeslichattoen, 2004) bermain merupakan kegiatan yang nonserius dan segalanya yang ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak. Sedangkan menurut Hildebrand (dalam Moeslichattoen, 2004) mengungkapkan bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa. Menurut tokoh pra sekolah Frobel menyatakan bahwa

imajinasi merupakan dunia anak, setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi anak.

Selanjutnya Gallahuhe (dalam Hartati, 2005) bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Ada beberapa penggolongan kegiatan bermain pada anak usia dini yaitu: kegiatan bermain didasarkan pada dimensi perkembangan sosial anak, dan kegiatan bermain yang didasarkan pada kegemaran anak.

3. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Bagi anak-anak bermain adalah sasaran untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sasaran penyaluran energi yang sangat baik bagi anak. Oleh karena itu bermain pada anak hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
- b. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasikan dan mengairahkan.
- c. Bermain dilakukan tanpa “iming-iming” apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- d. Bermain, lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan. Tujuan bermain itu adalah aktivitas itu sendiri.
- e. Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis.
- f. Bermain itu bebas, maka tidak harus selaras dengan kenyataan. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
- g. Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu.
- h. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain (Seri Ayah Bunda: Bermain dunia anak (Hartati, 2005).

Berdasarkan beberapa karakteristik di atas, di yakini bahwa dalam kegiatan bermain yang dipentingkan bukan jenis kegiatan apa yang dilakukan, akan tetapi lebih pada bagaimana individu (si anak) sendiri dalam melakukannya.

4. Manfaat bermain Bagi Anak Usia Dini

Beberapa ahli pendidikan di antaranya Plato, Aristoteles, dan Frobel dalam Hartati (2005) menganggap bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk

menggunakan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Walaupun aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, tetapi bermain sendiri banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak yaitu:

- a. Bagi perkembangan aspek fisik.
- b. Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerak-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- c. Bagi perkembangan aspek fisik motorik dan kasar.
- d. Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata).
- e. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian
- f. Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega rilek
- g. Bagi perkembangan aspek kognisi.
- h. Dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
- i. Bagi perkembangan alat pengindraan
- j. Aspek pengindraan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya.
- k. Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.

- l. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alami pada diri anak.
- m. Sebagai media intervensi Bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain-lain.

Selanjutnya Montolalu dkk. (2007) menyatakan bahwa bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan yang terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif dan transformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli, dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut:

- a. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- b. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, juga minat dan kemampuannya.
- c. Memberi peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa, dan perilaku.
- d. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
- e. Secara ilmiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

5. Permainan Petak Umpet

Petak umpet menurut Wikipedia Indonesia adalah sejenis permainan mencari teman yang bersembunyi, bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, namun jika semakin banyak akan semakin seru. Permainan petak umpet memang sangat populer dikalangan masyarakat dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya, sebab permainan ini sangat mudah dimainkan dan kaya akan manfaat khususnya bagi anak usia dini. Anak usia dini yang sedang pada masa bermain tentu akan senang dengan kegiatan permainan petak umpet ini. Namun dengan kemajuan jaman membuat banyak orang tua dan guru mengesampingkan kebutuhan bermain anak dengan menggunakan teknologi yang ada. Permainan petak umpet adalah permainan yang tidak membutuhkan peralatan, tetapi permainan ini tidak bisa dilakukan seorang diri, permainan ini membutuhkan banyak orang minimal 4 sampai 5 orang.

Menurut Yulianti (2012) menyatakan bahwa permainan petak umpet dimulai dengan hompimpah untuk menentukan siapa yang menjadi "kucing" (berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung sampai 25, biasanya dia menghadap tembok, pohon atau apa saja supaya dia tidak melihat teman-temannya bergerak untuk bersembunyi. Setelah hitungan sepuluh, mulailah ia beraksi mencari teman-temannya tersebut.

Selanjutnya jika si kucing berhasil menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil berlari kearah inglo, bong atau hong dan menyentuhnya. Jika si kucing hanya berteriak dan tidak menyentuh inglo, bong

atau hong maka dia dianggap kalah dan permainan diulang dari awal lagi. Anak pertama yang ditemukan oleh sikucing merupakan calon pengganti dirinya sebagai kucing. Anak lain dapat menyelamatkan anak tersebut dengan cara dia mengendap-ngendap menuju inglo yang menyentuhnya. Jika dia berhasil maka semua anak yang telah ditemukan akan disandera oleh sikucing. Si kucing posisinya tidak berubah, dia terus menjadi kucing dan harus memulai permainan dari awal lagi. Namun resikonya sangat besar karena si kucing akan terus menjaga daerahnya agar tidak kecolongan dan anak yang mengendap-ngendap tersebut pun bisa tertangkap.

Ada satu istilah lagi dalam permainan ini, yaitu 'kebakaran' yang dimaksud di sini adalah bila teman kucing yang bersembunyi ketahuan oleh si kucing disebabkan diberitahu oleh teman kucing yang telah ditemukan lebih dulu dari persembunyiannya. Banyak versi permainan petak umpet, mulai dari menggunakan pilar yang menjadi tempat / base, ada juga yang menggunakan pecahan genting yang ditumpuk dan ditaruh di tengah dan harus dijaga. Jika menggunakan pecahan genting yang ditumpuk si kucing akan berusaha untuk menjaga agar genting-genting itu selalu menumpuk. Teman kucing yang akan menjatuhkannya dengan bola kasti. Dan aturan lainnya sama dengan permainan petak umpet yang kita kenal.

6. Cara Bermain Petak Umpet

Permainan petak umpet membutuhkan satu orang untuk menjadi penunggu atau penjaga. Pemilihan penjaga dapat dilakukan dengan hompimpa

atau suit. Kemudian ditentukan satu tempat atau tiang penjaga, dapat berupa dinding atau pohon.

Menurut Achroni (2012) menyatakan bahwa cara melaksanakan bermain petak umpet adalah sebagai berikut:

- a. Anak-anak melakukan hompimpah atau pingsut untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga.
- b. Anak yang jaga memejamkan mata atau menghadap ke tembok, pohon atau apa saja yang membuatnya tidak dapat melihat gerak temannya yang akan bersembunyi.
- c. Anak yang jaga menghitung, biasanya 1 hingga 10 atau sesuai dengan kesepakatan.
- d. Selama anak yang menjaga menghitung, anak-anak lain yang ikut dalam permainan mencari tempat persembunyian.
- e. Setelah menyebutkan hitungan terakhir (misalnya 10), anak yang jaga segera bergerak mencari tempat persembunyian teman-temannya.
- f. Setiap kali berhasil menemukan temannya yang bersembunyi, anak yang jaga harus secepatnya berlari ke benteng, lalu menyentuh benteng sambil meneriakkan nama temannya. Ia dianggap kalah dan harus kembali jaga. Permainan diulang dari awal dan ia harus menghitung 1 hingga 10 lagi, lalu mencari teman-temannya yang bersembunyi. Begitu pula jika anak ditemukan lebih dahulu sampai di benteng dan menyentuh benteng, anak yang jaga harus kembali jaga.

- g. Jika anak-anak yang bersembunyi telah ditemukan semua, permainan dilanjutkan. Kemudian yang mendapat giliran sebagai pencari atau yang jaga adalah anak yang pertama ditemukan oleh anak yang jaga sebelumnya. Cara lain untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga, yaitu anak yang jaga sebelumnya memejamkan mata dan menghadap benteng. Teman-temannya berdiri berurutan di belakangnya. Kemudian si anak yang jaga tadi menyebut nomor urut anak yang berdiri di belakangnya. Anak yang berdiri di urutan yang angkanya disebut anak yang jaga pun mendapat giliran jaga.
- h. Permainan dapat dilanjutkan dengan cara tersebut.

Menurut Mulyani (2012) Permainan petak umpet dapat dimodifikasi untuk mengembangkan keaksaraan anak. Petak umpet adalah sejenis permainan “cari dan sembunyi” yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang yang umumnya berada di luar ruang. Dalam permainan, ada dua peran yaitu “si kucing” dan yang bersembunyi. Si kucing ini berperan untuk mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan selesai setelah semua teman ditemukan, dan yang pertama ditemukanlah yang menjadi kucing berikutnya.

Langkah-langkah bermain petak umpet adalah sebagai berikut:

- 1) Anak-anak terlebih dahulu memulai dengan hompipa untuk menentukan siapa yang akan menjadi “kucing”. Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau menghadap tembok sembari menutup mata dengan kedua tangan sambil berhitung sampai 10, 20 atau sesuai dengan kesepakatan bersama. Salah satu anak berjaga, anak lain bersembunyi.

- 2) Dalam permainan ini, konsentrasi si kucing terpecah menjadi dua, dia harus mencari dan menemukan temannya yang bersembunyi di sisi lain ia pun harus menjaga markasnya agar tidak diambil alih oleh teman yang bersembunyi.
- 3) Jika si kucing menemukan temannya, ia akan menyebutkan nama temannya sambil berlari menuju markas. Begitu pula dengan anak yang ketahuan, bila berhasil lebih dulu menyentuh markas, maka pada tahap selanjutnya tidak akan jaga.
- 4) Hal yang seru adalah, pada saat si kucing bergerilnya mencari teman-temannya, salah satu anak yang bersembunyi mengendap-endap menuju markas dan berhasil menyentuhnya, maka semua teman-temannya yang sebelumnya ditemukan oleh si kucing boleh dibebaskan, alias sandera si kucing dianggap tidak pernah ditemukan, sehingga si kucing harus kembali menghitung dan mengulang permainan dari awal.
- 5) Permainan selesai setelah semua teman ditemukan. Orang pertama yang ditemukan yang menjadi kucing berikutnya.

Lebih lanjut Mulyani (2012) menjelaskan bahwa Pada dasarnya, tidak ada aturan khusus batas pemain, Namun biasanya berjumlah tidak lebih dari 10 orang, dan minimalnya permainan ini dilakukan oleh 2 atau 3 orang Petak umpet sangat cocok dimainkan anak-anak di lapangan atau halaman rumah. Akan lebih menarik jika permainan ini dimainkan di lapangan yang mempunyai banyak tempat untuk bersembunyi. Tidak ada alat khusus dalam

permainan ini. Alat untuk menjadi “markas” atau “benteng” biasanya berupa tiang, tembok, pohon, dan lainnya.

7. Manfaat Permainan Petak Umpet

Menurut Achroni (2012) manfaat bermain petak umpet antara lain sebagai berikut.

- a. Memberikan kegembiraan pada anak
- b. Melatih kemampuan berhitung anak. Hal ini didapatkan karena anak yang mendapat tugas sebagai penjaga dalam permainan ini harus berhitung angka 1 hingga 10,15 atau 20 ketika mengawasi permainan
- c. Mengembangkan motorik kasar anak dan menyehatkan. Dalam permainan ini penjaga harus menemukan pemain lain yang bersembunyi, lalu mereka berlomba lari untuk mencapai benteng terlebih dahulu. Gerakan lari ini bermanfaat sebagai olahraga dan melatih motorik kasar anak.
- d. Melatih ingatan anak. Manfaat ini didapatkan dari aturan main dalam petak umpet, bahwa penjaga harus meneriakan nama pemain yang ditemukannya sambil menyentuh benteng.
- e. Melatih kesabaran, fisik motorik dan sportivitas anak. Manfaat ini diperoleh ketika anak berperan sebagai penjaga dalam permainan petak umpet, ia harus bersabar untuk menemukan teman-temannya yang bersembunyi satu demi satu. Anak juga harus bersabar dan dengan sportif menerima ketika harus kembali menjadi penjaga saat ia dinyatakan kalah dalam permainan
- f. Mengasah ketelitian anak. Anak yang menjadi penjaga dalam permainan ini akan belajar mengasah ketelitian ketika harus menemukan tempat

persembunyian teman-temannya dalam mengamati gerak-gerik mereka. Sedangkan anak-anak lain yang bersembunyi akan belajar mengasah ketelitian mereka ketika harus menemukan tempat persembunyian yang peluang untuk ditemukannya kecil serta mengamati pergerakan penjaga.

Petak umpet tidak terlalu menonjolkan kerja sama antar pemain, karena masing-masing pemain berlomba untuk tidak ditemukan. Salah satu sisi menariknya terlihat dari waktu pelaksanaan yang biasa dilaksanakan pada malam hari. Sepi tiada keramaian dan tak terlihat oleh siapa pun merupakan tempat yang aman untuk persembunyian. Anak lelaki maupun perempuan biasa terlibat dalam permainan ini, yang jelas unsur keberanian sangat dibutuhkan agar terus menang dalam permainan ini. Disamping itu juga permainan ini dapat melatih kejujuran anak, karena ketika anak ditemukan ditempat persembunyiannya walaupun di tempat gelap, maka dia harus konsekwen dan menyerahkan diri.

8. Pengertian Fisik Motorik

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang menurut Gallahue dalam Samsudin (2008) adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (movemet) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik. Muhibbin (dalam Samsudin, 2008) juga menyebutkan motorik dengan istilah “motor”. Menurutnya, motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjer-kelenjer juga sekresinya (pengeluaran cairan/getah). Secara

singkat motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/ rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.

Zukifli dalam Samsudin (2008) menjelaskan, bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerak-gerak tubuh. Lebih lanjut dijelaskannya bahwa dalam perkembangan motorik terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf dan otak. Ketiga unsur ini melaksanakan masing-masing perannya secara interaksi positif, artinya unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya. Anak yang otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil mengerak-gerakkan tubuhnya.

Salah satu aspek perkembangan yang cukup signifikan dalam kehidupan anak TK adalah perkembangan fisik. Ditinjau dari aspek perkembangan fisik individu Kuhlen dan Thompson yang dikutip Yusuf (2004) dalam Saputra dan Rudyanto (2005) menjelaskan bahwa secara umum perkembangan fisik anak usia TK mencakup 4 aspek yaitu:

- a. Sistem syaraf, yang sangat berkaitan erat dengan perkembangan kecerdasan dan emosi.
- b. Otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan motorik.
- c. Kelenjer endokrin yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada usia remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan; terkadang anggotanya terdiri dari lawan jenis.
- d. Struktur fisik/tubuh yang meliputi tinggi, berat dan proporsi tubuh.

Dalam pengembangan kemampuan motoriknya, anak juga mengembangkan kemampuan mengamati, mengingat hasil pengamatannya dan pengalamannya. Anak mengamati guru, anak lain atau dirinya saat bergerak. anak juga harus memiliki keterampilan dasar terlebih dahulu sebelum ia mampu memadukannya dengan kegiatan motorik yang lebih kompleks. Secara umum ada dua macam gerakan motorik, yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan fisik motorik. Tapi disini peneliti hanya membahas tentang motorik kasar pada anak.

9. Tujuan dan Fungsi Motorik Kasar

Pada masa anak kecil, perkembangan fisik berada pada suatu tingkatan dimana secara organis telah memungkinkan untuk melakukan beberapa macam gerak motorik dasar dengan beberapa variasinya. Ukuran fisik yang makin tinggi semakin besar, dan peningkatan jaringan otot yang cepat pada tahun-tahun terakhir masa ini, telah memungkinkan anak lebih mampu menjajahi ruang yang luas dan menjangkau objek-objek yang berada disekitarnya. Beberapa macam gerakan dasar dan variasinya yang makin dikuasai atau mulai bisa dilakukan yaitu: berjalan, berlari, mendaki, meloncat dan berjingket, mencongklang dan lompat tali, menyepak, melempar, menangkap, memantul bola, dan memukul

- a. Tujuan pengembangan keterampilan motorik anak usia dini, meliputi pengembangan keterampilan motorik kasar yaitu:
 - 1) Mampu meningkatkan keterampilan gerak.
 - 2) Mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.

- 3) Mampu menanamkan sikap percaya diri.
- 4) Mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.

Adapun tujuan menyusun bahan ajar model program pengembangan keterampilan motorik menurut Sumantri (2005) adalah untuk dijadikan sebagai pedoman bagi anak didik dan guru Taman Kanak-Kanak (PGTK), guru TK, tenaga pendidik kelompok bermain, pengasuh dan pengelola Taman Penitipan Anak (TPA) dan orang tua dalam mengembangkan keterampilan motorik anak usia dini yang sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya.

b. Fungsi model program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini, setelah mengetahui tujuan dari pengembangan keterampilan motorik, kita perlu mengetahui fungsi pengembangannya. Fungsi model program pengembangan keterampilan motorik kasar.

- 1) Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak usia dini.
- 2) Sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak usia dini.
- 3) Sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya fikir anak usia dini.
- 4) Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik.
- 5) Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial.
- 6) Sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Motorik sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotorik digunakan untuk mempelajari perkembangan gerak pada manusia. Jadi motorik ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotorik. Meskipun secara umum sinonim digunakan dengan istilah motorik, sebenarnya psikomotor mengacu pada gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektronik dari pusat otot besar.

Perkembangan merupakan istilah umum yang mengacu pada kemajuan dan kemunduran yang terjadi hingga akhir hayat. Pertumbuhan adalah aspek struktural dari perkembangan. Jadi, perkembangan meliputi semua aspek dari perilaku manusia dan sebagai hasil hanya dapat dipisahkan kedalam periode usia. Dukungan pertumbuhan terhadap perkembangan sepanjang hidup merupakan sesuatu yang berarti. Oleh karena itu, perlunya mempelajari motorik selama masa anak TK.

10. Karakteristik Fisik Motorik Kasar Anak

Menurut Sujiono (2007) secara umum kemampuan motorik kasar anak usia 5 tahun dikelompokkan kedalam kegiatan sebagai berikut:

- a. Dalam kegiatan berlari anak usia 5 tahun sudah mampu berlari dan kontrol, gerakan anak hampir menyerupai orang dewasa.
- b. Dalam melompat, gerakan yang dilakukan dapat digabungkan dengan gerakan lain misalkan berlari lalu melompat.
- c. Dalam melempar anak dapat melempar dengan gerakan yang benar, dengan cara melangkahkan kaki kanan kedepan sambila melempar.

- d. Menangkap, anak dapat menangkap bola kecil dengan menggunakan telapak tangan.
- e. Memantulkan, keterampilan memantulkan ini dapat dilakukan dengan menggunakan bola. Memantulkan bola menumbuhkan koordinasi mata dan tangan yang digunakan untuk mengarahkan bola ke bawah

11. Indikator Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Menurut Peraturan menteri No. 58 tahun 2009 yang ditulis dalam tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan dapat dicapai oleh anak pada rentang usia 5-6 Tahun pada aspek motorik kasar adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1. Perkembangan Aspek Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Tertuang Dalam Kurikulum Permen No.58 tahun 2009

Pencapaian Perkembangan	Indikator
Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan angka 1-5 Mampu berjalan dan berlari pada saat melakukan permainan petak umpet 2. Anak mampu melakukan gerakan matan tangan, kaki dan kepala secara terkordinasi 3. Mampu melakukan permainan fisik petak umpet sesuai dengan aturan 4. Menangkap sesuatu secara tepat 5. Melakukan gerakan melompat dan meloncat secara terkordinasi

Sumber : Permen No. 58 Tahun 2009

B. Penelitian Relevan

Sebelum mengangkat judul tentang meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain petak umpet di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar, Peneliti terlebih dahulu melakukan tinjauan atau menelaah pustaka pada beberapa penelitian terlebih dahulu, Ada beberapa penelitian ini yang membahas motorik kasar melalui bermain petak umpet di antaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Puspita Sari (2020) yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Kelompok B”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa melalui permainan tradisional Petak Umpet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dari rata-rata pada siklus I yaitu 3.44 dengan kriteria cukup ke rata-rata pada siklus II yaitu 4.09 dengan kriteria baik. Peningkatan ini dikarenakan permainan tradisional Petak umpet difokuskan pada aspek kelincahan, keseimbangan, koordinasi dan ketepatan. Penelitian ini kurang cocok untuk anak yang kurang bertenaga dan kurang semangat dalam melakukan gerakan, oleh karena itu disarankan pada peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian tentang keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional yang lainnya seperti permainan tradisional kotak sampah.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Muhajirin (2022) yang berjudul “Implementasi Permainan Tradisional Petak Umpet Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari permainan petak umpet dapat meningkatkan

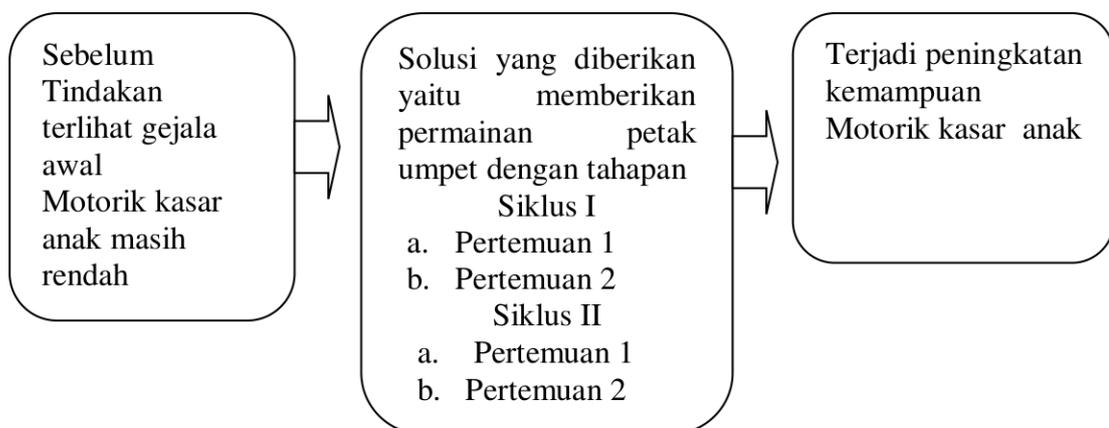
keterampilan motorik kasar anak, dapat dilihat nilai rata-rata anak pada observasi awal yaitu 47,5, dengan persentase ketuntasan klasikal 18,2 %, Siklus I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 61,3 persentase ketuntasan klasikal sebesar 45,5%, Pada ke siklus II persentase ketuntasan klasikal sebesar 63,7% dengan nilai rata-rata sebesar 73,6. Dapat disimpulkan bahwa permainan petak umpet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Farid Utsman yang berjudul “Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Di Ra Al Fattah Pacing Parengan Tuban”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:
 - 1) Permainan tradisional (engklek) sangatlah berperan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak didik RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban, hal ini dapat dilihat dari indikator banyaknya prestasi yang diraih oleh anak didik RA tersebut pada festival dan kompetisi yang ada hubungannya dengan kemampuan motorik kasar anak, 2) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak didik secara berkelanjutan, pendidik terus mengasah kemampuan motorik kasar anak didik dengan terus membuat pola kotak-kotak garis engklek dengan variasi yang beragam.

Persamaan penelitian di atas dengan yang peneliti lakukan terletak pada aspek perkembangannya yaitu sama-sama bertujuan meningkatkan motorik kasar anak. Adapun perbedaannya terletak pada perlakuannya, yang peneliti lakukan kegiatan bermain petak umpet. Selain itu subjek dan objeknya juga berbeda satu sama lain.

C. Kerangka Pemikiran

Permainan petak umpet merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat dimainkan dengan cara mencari teman temannya yang bersembunyi. Manfaat permainan petak umpet ialah untuk melatih kemampuan motorik kasar anak. Digunakannya permainan petak umpet ini dalam suatu pembelajaran karena permainan ini menarik dan menyenangkan sehingga anak tertarik dalam mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Pada anak usia dini proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan erat dengan proses tumbuh kembang gerak anak, oleh sebab itu peningkatan keterampilan fisik juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia dini. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak, membuat anak senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain. Permainan petak umpet dapat melatih motorik kasar anak, yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat. Untuk mengetahui lebih jelas kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat pada di bawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian

Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sebelum tindakan, terlihat gejala awal motorik kasar anak masih rendah. Untuk itu perlu adanya tindakan yang diberikan yaitu memberikan permainan petak umpet dengan tahapan sebanyak dua siklus. Diperkirakan melalui tindakan ini terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dari kerangka berfikir di atas, penulis dapat mengemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut : melalui bermain petak umpet dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun yang dijadikan lokasi penelitian adalah TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar provinsi Riau.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar dalam penelitian ini selama tiga bulan peneliti mulai meneliti dari bulan Juni sampai bulan September 2023, Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus dengan tujuan untuk menilai motorik kasar melalui bermain petak umpet.

**Tabel 3.1
Perkiraan Waktu Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian						
		Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nov	Des
1	Pengajuan Judul	√						
2	Bimbingan Proposal		√	√	√			
3	Penyelesaian Proposal					√		
4	Seminar Proposal					√		
5	Perbaikan Seminar Penelitian					√		
6	Penelitian						√	
7	Bimbingan Bab IV-V							√
8	Revisi Bab IV-V							√
9	Ujian Sidang Skripsi							

B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik di kelas B (Usia 5-6 Tahun) di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar sebanyak 13 anak didik dengan rincian 6 laki-laki dan 7 perempuan. Sedangkan Obyek penelitiannya adalah meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain petak umpet, penelitian ini merupakan salah satu tindakan kelas yang mana peneliti berharap ada peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain petak umpet di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar.

C. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang dikenal dengan singkatan PTK yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru /peneliti untuk mengetahui yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu obyek penelitian di kelas tersebut. Penelitian tindakan kelas atau disebut PTK adalah penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru yang merupakan pengamatan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Afandi, 2011).

Arikunto (2012) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan suatu cara atau metode ilmiah tertentu untuk memperoleh data dan informasi, metode ilmiah tersebut diperlukan dengan tujuan agar data atau informasi yang dikumpulkan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah yaitu metode penelitian. Adapun alasannya kenapa peneliti mengambil metode ini karena peneliti mendapatkan masalah di kelas, masalah yang terjadi adalah dimana kemampuan berbahasa anak masih sangat kurang, hal ini sangat sesuai dengan apa yang telah diuraikan para ahli bahwa tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan praktik pendidikan kearah yang lebih baik.

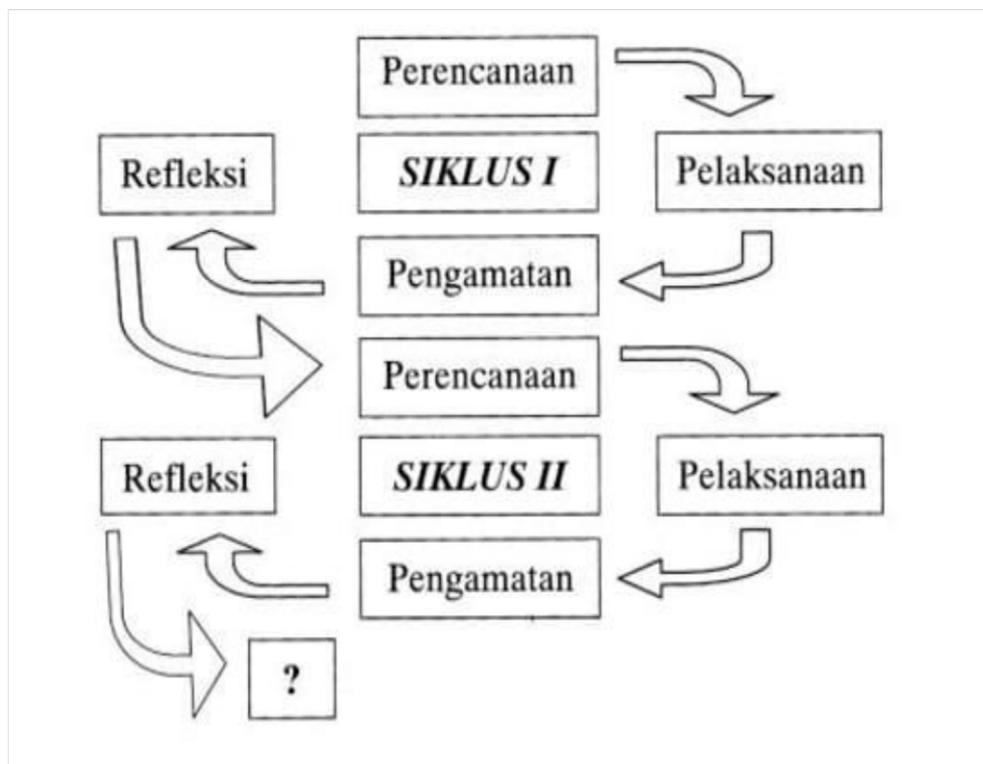
Menurut Kunandar (2016), Tujuan PTK antara lain sebagai berikut:

1. Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi didalam kelas yang dialami langsung antara guru dan siswa.
2. Meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas secara terus menerus mengingat masyarakat berkembang secara cepat
3. Peningkatan relevansi pendidikan dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
4. Menumbuhkan semangat inovasi terhadap sistem pembelajaran secara berkelanjutan
5. Meningkatkan mutu pendidikan melalui perbaikan praktik pembelajaran di kelas dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari tujuan PTK di atas semakin memantapkan peneliti untuk menggunakan metode penelitian ini, serta diharapkan dapat memberikan perbaikan dan meningkatkan proses belajar mengajar didalam kelas.

Pada penelitian ini peneliti menerapkan desain model PTK dari Arikunto (2012), karena desain TPK model ini dianggap lebih mudah dalam prosedur tahapannya yang terdiri dari 4 komponen antara lain : Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Observasi (*Observing*) dan Refleksi (*Reflecting*).

Berikut adalah desain PTK menurut Arikunto (2012):



Gambar 2. Desain Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2012)

Adapun Tahapan-tahapan yang terdapat pada PTK model Arikunto di antaranya :

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan dibuat agar tujuan pelaksanaan penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan harapan, Perencanaan ini antara lain :

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, Rencana pelaksanaan pembelajaran harian ini digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
 - b. Menyusun lembar observasi tentang partisipasi anak didik dalam kegiatan yang sudah direncanakan.
 - c. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran.
 - d. Menyiapkan dokumentasi dan aspek-aspek yang sekiranya diperlukan.
2. Pelaksanaan (*Action*)

Tahap pelaksanaan adalah kegiatan mengimplementasikan atau menerapkan perencanaan yang telah dibuat, yang dibuat dalam pelaksanaannya bersifat terbuka, guru menyampaikan kegiatan sesuai dengan RPPH.

3. Observasi (*Observing*)

Dalam tahap observasi yang melakukannya adalah pengamat, kegiatan ini berlangsung bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan, tahapan ini adalah mengamati bagaimana proses pelaksanaan berlangsung serta mengetahui dampak yang dihasilkan dari proses pelaksanaan. Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahapan refleksi ini adalah tahapan dimana kita mengetahui kelemahan apa saja yang terjadi dari proses pelaksanaan hingga akhirnya dapat diperbaiki

pada siklus selanjutnya, apabila proses siklus sudah selesai maka tahapan ini bisa dijadikan tahapan untuk menarik kesimpulan dari keseluruhan kegiatan

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar dengan kegiatan bermain petak umpet dengan menggunakan model penelitian Kammis dan Mc Taggart.

Berikut merupakan penjelasan alur dari siklus tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini :

1. Siklus I

Langkah-langkah dalam siklus I terdiri:

a. Tahap perencanaan

Kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah:

- 1) Peneliti dan guru mendiskusikan tentang menentukan tema dan subtema apa yang akan dilaksanakan sesuai dengan silabus dan kurikulum
- 2) Menyusun rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang akan digunakan
- 3) Mempersiapkan bahan-bahan dan alat-alat media yang akan digunakan sesuai dengan RPPH untuk melakukan kegiatan bermain petak umpet anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2023/2024.

- 4) Mempersiapkan tempat kegiatan bermain petak umpet anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2023/2024.
 - 5) Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas peserta didik selama melaksanakan pembelajaran.
- b. Tahap pelaksanaan atau tindakan
- 1) Kegiatan Awal :
 - a) Mengucapkan salam dan melaksanakan do'a serta absensi sebelum kegiatan dimulai.
 - b) Menanyakan hari apa dan menanyakan kabar hari ini
 - c) Mengajak anak bercakap-cakap tentang tema yang sesuai dengan RPPH.
 - d) Mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan pembelajaran bermain petak umpetyang akan dilaksanakan.
 - 2) Kegiatan Inti:
 - a) Guru memberikan penjelasan tentang permainan petak umpet
 - b) Guru menyuruh anak-anak melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga.
 - c) Guru menyuruh anak yang jaga memejamkan mata atau menghadap ke tembok.
 - d) Guru menyuruh anak yang jaga menghitung, biasanya 1 hingga 10.
 - e) Guru memerintahkan, anak-anak lain mencari tempat persembunyian masing-masing

f) Guru menyuruh anak yang jaga segera bergerak mencari tempat persembunyian teman-temannya.

g) Guru memberitahukan setiap kali berhasil menemukan temannya yang bersembunyi.

3) Kegiatan Penutup:

a) Guru menanyakan kembali kegiatan hari ini

b) Guru memberikan semangat kepada peserta didik

c) Guru menanyakan perasaan anak selama kegiatan

d) Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a

c. Tahap Observasi/Pengamatan

pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menilai kemampuan anak usia dini dalam melakukan kegiatan bermain petak umpet. Peneliti juga dibantu oleh guru untuk melakukan pengamatan untuk mengetahui keaktifan dan kondisi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pencapaian motorik kasar anak usia dini dalam menggunakan kegiatan bermain petak umpet, untuk menghasilkan perubahan sesuai dengan keinginan dalam pelaksanaan kegiatan bermain petak umpet.

d. Tahap refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji hasil tindakan. Hasil observasi dianalisis untuk membantu perbaikan yang akan dilakukan kemudian dengan melakukan refleksi peneliti dapat mengetahui kekurangan yang

perlu diperbaiki dan mengambil kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan. Seandainya siklus I belum menunjukkan hasil yang diinginkan oleh peneliti, maka dilakukan kembali ketahap siklus II. Pelaksanaan siklus ini dilakukan dengan berulang-ulang seperti yang dilakukan di siklus sebelumnya sampai menemukan hasil yang diinginkan.

2. Siklus II

Langkah-langkah dalam siklus II terdiri dari :

a. Tahap perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan
- 2) Menyiapkan materi sesuai dengan tema
- 3) Menyiapkanbaha-bahan dan alat-alat media yang digunakan sesuai dengan RPPH
- 4) Menyiapkanlembar pengamatan aktivitas peserta didik selama melaksanakan pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan atau tindakan

- 1) Kegiatan Awal :
 - a) Mengucapkan salam dan melaksanakan do'a serta absensi sebelum kegiatan dimulai.
 - b) Menanyakan hari apa dan menanyakan kabar hari ini
 - c) Mengajak anak bercakap-cakap tentang tema yang sesuai dengan RPPH.

d) Mengajak anak berdiskusi tentang kegiatan pembelajaran bermain petak umpet yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan Inti :

a) Guru memberikan penjelasan tentang permainan petak umpet

b) Guru menyuruh anak-anak melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga.

c) Guru menyuruh anak yang jaga memejamkan mata atau menghadap ke tembok.

d) Guru menyuruh anak yang jaga menghitung, biasanya 1 hingga 10.

e) Guru memerintahkan, anak-anak lain mencari tempat persembunyian masing-masing

f) Guru menyuruh anak yang jaga segera bergerak mencari tempat persembunyian teman-temannya.

g) Guru memberitahukan setiap kali berhasil menemukan temannya yang bersembunyi.

3) Kegiatan Penutup:

a) Guru menanyakan kembali kegiatan hari ini

b) Guru memberikan semangat kepada peserta didik

c) Guru menanyakan perasaan anak selama kegiatan

d) Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a

c. Tahap observasi atau pengamatan

pada saat yang bersamaan peneliti melakukan observasi dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi

terhadap kesiapan peserta didik pada saat melakukan kegiatan berlangsung dan menilai perkembangan motorik kasar anak.

d. Tahap refleksi

Pelaksanaan refleksi menentukan keunggulan dan kelemahan pada proses kegiatan dari siklus I dengan siklus II. Refleksi ini dilakukan untuk menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dilakukan pada siklus II. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah melalui kegiatan bermain petak umpet dapat meningkatkan motorik kasar anak. Jika hasil yang diperoleh meningkat dibandingkan siklus I maka penelitian dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan salah satu cara untuk langsung terhadap obyek penelitian dalam rangka memperoleh data sebagai berikut:

1. Pengamatan (observasi) ,sebagai salah satu cara dalam mengumpulkan data dalam rangka penelitian dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap keadaan yang sebenarnya dari obyek yang diteliti, kemudian dilakukan pencatatan secara sistematis terhadap kenyataan yang dilakukan di lapangan.
2. Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen atau arsip, dokumen perangkat berupa daftar nilai , daftar hadir anak dan arsip-arsip yang dimiliki oleh guru kelas berupa foto dan vidio.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah (a). Format observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang ditentukan sebelumnya. Aspek yang diamati melalui pedoman observasi ini adalah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar (b). Format wawancara dilakukan untuk tanggapan keaktifan anak terhadap kegiatan setelah pembelajaran berlangsung (c). Dokumentasi alat dokumentasi yang digunakan untuk merekam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung seperti kamera dan alat rekam lainnya, portofolio, foto kegiatan dan catatan anekdot. Instrument penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui mengamati secara langsung di lapangan ,kegiatan mengamati tersebut tidak sekedar melihat saja akan tetapi juga merekam, menghitung, mengukur serta mencatat kejadian-kejadian yang ada di lapangan tersebut. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak dengan berbentuk *cekklis* atau bintang. Observasi adalah metode yang akurat dalam mengumpulkan data, dengan tujuan mencari informasi tentang kegiatan yang berlangsung untuk kemudian dijadikan objek kajian penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk menilai tingkat kemampuan bahasa anak melalui bermain petak umpet.

- a. Observasi aktivitas guru. Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, aktivitas guru menjadi variabel penting untuk diamati mengingat sebagai apapun strategi pembelajaran untuk memecahkan masalah penelitian, namun tanpa dukungan kemampuan guru yang baik, maka penelitian tersebut dipastikan kurang maksimal. Selain itu PTK sendiri merupakan tindakan reflektif untuk memecahkan permasalahan pembelajaran termasuk kekurangan-kekurangan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian instrumen pengamatan aktivitas guru menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena menjadi rambu-rambu bagi pengamat/observer untuk mengamati guru atau peneliti.
- b. Observasi aktivitas anak. Instrumen pengamatan aktivitas anak menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena menjadi rambu-rambu bagi pengamat/observer untuk mengamati anak atau peneliti.
- c. Observasi motorik kasar. Data tentang aktivitas anak ini berguna untuk mengetahui apakah anak dalam proses pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Pengamatan yang dilakukan melihat peningkatan motorik kasar anak dalam bermain petak umpet selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel. 3. 2
Lembar Observasi Motorik Kasar Anak

NO	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Mampu berjalan dan berlari pada saat melakukan permainan petak umpet				
2	Anak mampu melakukan gerakan matan tangan, kaki dan kepala secara terkordinasi				
3	Mampu melakukan permainan fisik petak umpet sesuai dengan aturan				
4	Menangkap sesuatu secara tepat				
5	Melakukan gerakan melompat dan meloncat secara terkordinasi				
Jumlah					
Rata-rata					
Kriteria					

Sumber: Permendiknass No. 58 Tahun 2009

- BB** : Belum Berkembang, diberi skor 1, artinya bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- MB** : Mulai Berkembang, diberi skor 2, artinya bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- BSH** : Berkembang Sesuai Harapan, diberi skor 3, artinya bila anak dapat melakukannya dengan mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
- BSB** : Berkembang Sangat Baik, diberi skor 4, artinya bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Tabel. 3. 3
Rubrik Penilaian Motorik Kasar Anak

No	Motorik Kasar Anak	Kegiatan	BB	MB	BSH	BSB
1	Melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	Anak melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi, seperti berlari dan melompat	Anak belum mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi, seperti berlari dan melompat dan mengelak ketika lawan berusaha menyentuhnya	Anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi, seperti berlari dan melompat dan mengelak ketika lawan berusaha menyentuhnya tetapi gerakannya masih lambat	Anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi, seperti berlari dan melompat dan mengelak ketika lawan berusaha menyentuhnya, tetapi terlihat agak lambat	Anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkordinasi, seperti berlari dan melompat dan mengelak ketika lawan berusaha menyentuhnya secara baik dan benar dan cepat
2	Melakukan permainan fisik dengan aturan	Anak melakukan permainan fisik dengan aturan dan sportif	Anak belum menunjukkan permainan fisik dengan aturan dan sportif	Anak sudah mampu menunjukkan permainan fisik dengan aturan tetapi masih ada yang tidak mengaku ketika berbuat kesalahan	Anak sudah mampu menunjukkan permainan fisik dengan aturan tetapi masih ada yang bersembunyi jauh diluar aturan permainan	Anak sudah mampu menunjukkan permainan fisik dengan aturan dan sportif dan baik dan benar dalam mengikuti aturan permainan petak umpet

No	Motorik Kasar Anak	Kegiatan	BB	MB	BSH	BSB
3	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam memegang lawan main dan menyentuh benteng	Anak belum terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam memegang lawan main dan menyentuh benteng dengan cepat	Anak sudah mulai terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam memegang lawan main tetapi masih lambat dalam bergerak	Anak sudah mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam memegang lawan main tetapi masih lambat dalam bergerak	Anak sudah terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam memegang lawan main dalam bergerak dengan baik dan benar
4	Menangkap sesuatu secara tepat	Anak menangkap sesuatu secara tepat yaitu lawan main saat bermain petak umpet	Anak belum mampu menangkap lawan main saat bermain petak umpet karena kurangnya kelincahan dalam bergerak	Anak sudah mampu menangkap lawan main saat bermain petak umpet tetapi masih ada yang sulit mengelak ketika disentuh lawan mainnya dalam petak umpet	Anak sudah mampu menangkap lawan main saat bermain petak umpet tetapi masih terjatuh dalam melakukannya	Anak sudah mampu menangkap lawan main saat bermain petak umpet dengan baik dan benar sesuai aturan permainan
5	Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkordinasi	Anak melakukan gerakan melompat, dan berlari secara terkordinasi ketika mendapat giliran jaga	Anak belum mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkordinasi, ketika	Anak sudah mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkordinasi, ketika	Anak sudah mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkordinasi tetapi masih putus	Anak sudah mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkordinasi, ketika

No	Motorik Kasar Anak	Kegiatan	BB	MB	BSH	BSB
		dan bersembunyi saat bermain petak umpet	berlari dan melompat atau mengejar temannya	berlari dan melompat atau mengejar temannya tetapi masih kurang cepat dan lincah	asa ketika gagal dalam menyentuh lawannya	berlari dan melompat atau mengejar temannya secara baik dan benar dan cepat

Sumber: Permendiknas No. 58 Tahun 2009

2. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran mengenai partisipasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Dokumentasi yaitu berupa alat yang dapat mendukung data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa alat dokumentasi antara lain: portofolio anak, hasil foto-foto anak dalam mengikuti kegiatan bermain petak umpet, dan catatan anekdot anak didik. Catatan anekdot anak didik dapat dijadikan kriteria pembandingan lainnya, disamping kondisi, perbuatan atau performan yang ada

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata data secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain Sumarni (2012). Data yang dikumpulkan akan diolah dengan cara memberi makna pada data tersebut dan dipergunakan persentase.

Teknik analisis data ini diperoleh dengan cara merefleksikan hasil observasi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik di kelas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi.

1. Analisis Data Hasil Observasi Guru dan Anak

Untuk menentukan keberhasilan aktivitas guru selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka *persentase*

100% = Bilangan Tetap

2. Motorik Kasar Anak

Untuk menentukan keberhasilan kemampuan anak selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka *persentase*

100% = Bilangan Tetap

Tabel. 3. 4
Penilaian Kemampuan Anak

Penilaian	Kategori
1	BB (Belum Berkembang)
2	MB (Mulai Berkembang)
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Untuk menentukan kriteria penilaian tentang hasil observasi aktivitas guru, anak, dan kemampuan motorik kasar anak, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian, yaitu baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik (Suharsimi, 1998:246). Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

- a) Apabila persentase antara 76% - 100% dikatakan “BSB”
- b) Apabila persentase antara 56% - 75% dikatakan “BSH”
- c) Apabila persentase antara 41% - 55% dikatakan “MB”
- d) Apabila persentase kurang dari 40% dikatakan “BB”

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu melalui pengamatan. Pengamatan ini dilakukan pada bulan November 2023 pada kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran yang dapat meningkatkan motorik kasar anak di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada saat itu dengan tema “diriku”.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan empat tahap yakni sebagai berikut 1) tahap perencanaan yaitu menyusun rancangan tindakan yang dilakukan oleh guru tentang peningkatan motorik kasar anak melalui bermain petak umpet yang dilaksanakan di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar, 2) tahap pelaksanaan, yang diperoleh dengan memperhatikan satuan kegiatan harian yang telah direncanakan, 3) tahap mengamati, guru mengamati cara anak memperbaiki peningkatan motorik kasar anak melalui bermain petak umpet, 4) tahap refleksi, dimana peneliti mengkaji dan mempertimbangkan kelemahan dan kelebihan guru dalam pelaksanaan bermain petak umpet untuk dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Langkah berikutnya adalah mencari, mengembangkan cara perbaikan, yang dilakukan dengan mengkaji teori, berdiskusi dengan teman sejawat dan pakar, serta menggali pengalaman sendiri.

Dari observasi tersebut peningkatan motorik kasar anak berada pada kriteria belum berkembang. Data di bawah ini diperoleh dari empat aspek yang diamati tentang motorik kasar yang dicapai oleh anak. Hasil observasi awal yang diperoleh ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1**Hasil Observasi dan Evaluasi Pra Siklus Motorik Kasar Anak**

NO	Nama Anak	Kemampuan Motorik Kasar					Skor	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5			
1	Anak 1	2	1	1	1	2	7	35%	BB
2	Anak 2	2	1	1	1	1	6	30%	BB
3	Anak 3	2	2	2	1	1	8	40%	BB
4	Anak 4	1	2	2	2	2	9	45%	MB
5	Anak 5	2	2	1	1	1	7	35%	BB
6	Anak 6	2	1	2	1	1	7	35%	BB
7	Anak 7	3	3	3	3	3	15	75%	BSH
8	Anak 8	1	1	2	1	2	7	35%	BB
9	Anak 9	1	2	1	2	2	8	40%	BB
10	Anak 10	1	1	1	2	2	7	35%	BB
11	Anak 11	2	1	1	1	1	6	30%	BB
12	Anak 12	1	1	2	1	1	6	30%	BB
13	Anak 13	1	1	2	2	2	8	40%	BB
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan Motorik Kasar								38.85%	BB

Keterangan :

- Indikator 1 : Mampu berjalan dan berlari pada saat melakukan permainan petak umpet
- Indikator 2 : Anak mampu melakukan gerakan matan tangan, kaki dan kepala secara terkordinasi
- Indikator 3 : Mampu melakukan permainan fisik petak umpet sesuai dengan aturan
- Indikator 4 : Menangkap sesuatu secara tepat
- Indikator 5 : Melakukan gerakan melompat dan meloncat secara terkordinasi

Dari tabel di atas dapat dikatakan bahwa pencapaian motorik kasar anak masih rendah. Kriteria penilaian perkembangan motorik kasar yang dimiliki anak yang menunjukkan kriteria Belum Berkembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 38,85%. Terlihat dari 13 anak, tidak terdapat anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik, 1 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan, 1 anak dengan kriteria Mulai Berkembang dan sisanya ada 11 anak dengan kriteria Belum Berkembang. Dari tabel perkembangan motorik kasar anak Pra Siklus di atas dapat diperjelas melalui tabel rekapitulasi di bawah ini

Tabel 4.2
Rekapitulasi Data Perkembangan Motorik Kasar Anak
Pra Siklus

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	11	85%
2	MB (Mulai Berkembang)	1	8%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	1	8%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0%
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan motorik kasar		13	100%

Adapun hasil dari rekapitulasi hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan motorik kasar anak pra siklus yaitu "Belum Berkembang" terdapat 11 anak atau 85%. Untuk kriteria "Mulai Berkembang", terdapat 1 anak atau 8% . Untuk kriteria "Berkembang Sesuai Harapan", terdapat 1 anak atau 8% dan tidak satupun anak dengan kriteria "Berkembang Sangat Baik. Artinya motorik kasar anak masih rendah. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain petak umpet, yang merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan minat anak.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Penelitian tindakan pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 November 2023 dan hari Senin 13 November 2023, Tema yang diajarkan pada siklus I adalah “diriku”. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain petak umpet di kelompok B. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan teman sejawat sebagai observer.
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain petak umpet. yaitu tutup botol, spidol, kertas.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan anak untuk melihat aktifitas guru serta tingkat perkembangan motorik kasar anak

b. Tahap Pelaksanaan

Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, dimulai dari 07.30- 11.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 November 2023 dengan tema “diriku”. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 November 2023 dengan tema “diriku”. Hasil penelitian dalam siklus I ini diperoleh tahap observasi dengan pengisian lembar *checklist*.

1) Pertemuan Pertama

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu “diriku”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru memberikan penjelasan tentang permainan petak umpet. selanjutnya guru menyuruh anak-anak melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga, guru menyuruh anak yang jaga memejamkan mata atau menghadap ke tembok, guru menyuruh anak yang jaga menghitung, biasanya 1 hingga 10, guru memerintahkan, anak-anak lain mencari tempat persembunyian masing-masing, guru menyuruh anak yang jaga segera bergerak mencari tempat persembunyian teman-temannya dan guru memberitahukan setiap kali berhasil menemukan temannya yang bersembunyi.

c) Kegiatan Akhir

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan bermain petak umpet.

Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak sabar dalam menunggu giliran bermain petak umpet. Setelah selesai kegiatan anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

2) Pertemuan Kedua

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu “diriku”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru memberikan penjelasan tentang permainan petak umpet. selanjutnya guru menyuruh anak-anak melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga, guru menyuruh anak yang jaga memejamkan mata atau menghadap ke tembok, guru menyuruh anak yang jaga menghitung, biasanya 1 hingga 10, guru memerintahkan, anak-anak lain mencari tempat persembunyian masing-masing, guru

menyuruh anak yang jaga segera bergerak mencari tempat persembunyian teman-temannya dan guru memberitahukan setiap kali berhasil menemukan temannya yang bersembunyi..

c) Kegiatan Akhir

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan bermain petak umpet. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak sabar dalam menunggu giliran bermain petak umpet. Setelah selesai kegiatan anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

c. Observasi dan Evaluasi

Observasi dan Evaluasi Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada siklus ini untuk mengamati motorik kasar. Observasi ini mencatatkan kemampuan anak didik dalam motorik kasar, yang terjadi selama penelitian berlangsung. Kegiatan motorik kasar yang diamati oleh peneliti mempunyai 5 indikator, yaitu Indikator 1 mampu berjalan dan berlari pada saat melakukan permainan petak umpet. Indikator 2 mampu melakukan gerakan matan tangan, kaki dan kepala secara terkordinasi. Indikator 3 mampu melakukan permainan fisik petak umpet sesuai dengan aturan. Indikator 4 mampu menangkap sesuatu secara tepat, dan indikator 5 melakukan gerakan melompat dan meloncat secara terkordinasi. Pada saat guru

menjelaskan beberapa anak berusaha memahami yang disampaikan oleh pendidik dan terdapat anak yang tidak fokus hal ini terbukti ada beberapa anak sibuk ngobrol dengan teman kelompoknya, terdapat beberapa anak yang tidak sabar menunggu giliran. Pendidik lebih menekankan untuk memberikan pengarahan tentang peraturan dalam melaksanakan pembelajaran motorik kasar anak melalui media tutup botol angka.

Adapun hasil observasi aktivitas anak didik dan motorik kasar pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, pada siklus I disajikan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.3
Hasil Observasi dan Evaluasi Motorik Kasar Anak
Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua pada siklus I

No	Nama Anak	Penilaian Aspek Kemampuan Pada Siklus I				Rata-rata	Kriteria
		Skor P.1	Persentase	Skor P.2	Persentase		
1	Anak 1	13	65%	17	85%	75%	BSH
2	Anak 2	5	25%	9	45%	35%	BB
3	Anak 3	9	45%	11	55%	50%	MB
4	Anak 4	6	30%	10	50%	40%	BB
5	Anak 5	11	55%	15	75%	65%	BSH
6	Anak 6	11	55%	14	70%	63%	BSH
7	Anak 7	10	50%	13	65%	58%	BSH
8	Anak 8	7	35%	10	50%	43%	MB
9	Anak 9	7	35%	10	50%	43%	MB
10	Anak 10	7	35%	10	50%	43%	MB
11	Anak 11	9	45%	14	70%	58%	BSH
12	Anak 12	13	65%	15	75%	70%	BSH
13	Anak 13	11	55%	14	70%	63%	BSH
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan motorik kasar						54.04%	MB

Keterangan :

Skor Pertemuan 1 (Skor P.1)

Skor Pertemuan 2 (Skor P.2)

Dari tabel hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan motorik kasar pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I di atas dapat disajikan melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Observasi dan Evaluasi Motorik Kasar Anak
Pertemuan Pertama Dan Pertemuan Kedua Pada Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	2	15%
2	MB (Mulai Berkembang)	4	31%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	7	54%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0%
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan motorik kasar		13	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi data hasil aktivitas dan evaluasi anak didik dan motorik kasar anak pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, pada siklus I mengalami sedikit meningkat. Adapun hasil dari rekapitulasi hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan motorik kasar anak pada siklus I yaitu 54.04%. Pada kriteria "Belum Berkembang", terdapat 2 anak atau 15%. Untuk kriteria "Mulai Berkembang", terdapat 4 anak atau 31% . Untuk kriteria "Berkembang Sesuai Harapan", terdapat 7 anak atau 54% dan tidak terdapat satupun anak untuk kriteria "Berkembang Sangat Baik". Artinya motorik kasar anak sudah mengalami peningkatan dibandingkan dari pra siklus, tetapi masih dibawah angka yang telah ditetapkan yaitu lebih dari 75%.

Berdasarkan pelaksanaan pratindakan menunjukkan bahwa motorik kasar belum seluruhnya optimal karena masih terdapat anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang sebesar 15% dan Mulai Berkembang sebesar 31% yang diperoleh dari keseluruhan rata-rata yang dimiliki oleh anak. Sedangkan pada siklus I memiliki kriteria Kurang/mulai berkembang dengan memperoleh hasil rata-rata presentase 54.04% yang diperoleh dari pertemuan kedua karena pertemuan kedua memperoleh hasil rata-rata presentase tertinggi dari pertemuan pertama. Namun hal ini belum mencapai kriteria yang diharapkan kriteria yaitu kriteria baik/berkembang sangat baik (BSB), maka peneliti ingin memperbaiki hasil pada pelaksanaan penelitian ke siklus II.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus I ini, diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil yang lebih optimal pada siklus II. Berdasarkan observasi pada tindakan I tersebut peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut :

- 1) Kelebihan bermain petak umpet dalam pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi
 - a) Model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal
 - b) Media belajar yang digunakan mudah diperoleh, sehingga dapat

membantu kelancaran dalam proses belajar mengajar.

- c) Hasil pekerjaan siswa pada pelaksanaan tindakan I belum menunjukkan hasil yang maksimal walaupun telah menunjukkan peningkatan akan tetapi belum sesuai dengan target capaian pada siklus I secara lebih detail hasil kerja siswa selama tindakan I
- 2) Kelemahan bermain petak umpet dalam pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi
- a) Belum terbiasanya anak dalam bermain petak umpet dalam prose pembelajaran.
 - b) Masih banyak anak yang tidak konsentrasi saat melakukan kegiatan karena asik bercerita dengan teman
 - c) Anak masih kesulitan saat menggunakan alat tulis dengan benar
- 3) Alasan tindakan perbaikan bermain petak umpet dalam pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Pertiwi
- a) Keterampilan motorik kasar anak belum mencapai kriteria keberhasilan.
 - b) Masih banyak anak yang tidak konsentrasi saat melakukan kegiatan karena asik bercerita dengan teman.
 - c) Masih banyak anak yang perlu bantuan dan bimbingan dari guru

Berdasarkan kendala dijumpai pada siklus I memerlukan perbaikan agar terjadi peningkatan kearah yang diharapkan pada Siklus II untuk mencapai kriteria keberhasilan dalam keterampilan motorik kasar anak. Adapun perbaikan yang dilakukan dalam pelaksanaan Siklus II adalah

sebagai berikut: 1) Memberikan motivasi kepada anak yang kurang konsentrasi dalam melakukan bermain petak umpet, 2) Memberikan contoh dengan baik sehingga anak paham dan tahu bagaimana cara bermain petak umpet dengan baik, 3) Lebih menyiapkan media yang lebih banyak, 4) Pemberian hadiah berupa pujian dan hadiah

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, peneliti membandingkan dengan data kemampuan anak pada saat Prasiklus penelitian. Hasil pengamatan, ada peningkatan antara Prasiklus dan sesudah dilakukan tindakan. Namun, pada siklus I ini peningkatan yang dicapai anak masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan atau target pencapaian yang telah ditentukan. Peneliti dan guru melakukan siklus II dengan harapan akan adanya peningkatan motorik kasar anak dengan menyiapkan media yang lebih menarik dan bervariasi.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Penelitian tindakan pada siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 November 2023 dan hari Senin 27 Oktober 2023, Tema yang diajarkan pada siklus I adalah “diriku”. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui bermain petak umpet di kelompok B. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan teman sejawat sebagai observer.

- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain petak umpet. yaitu tutup botol, spidol, kertas.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan anak untuk melihat aktifitas guru serta tingkat perkembangan motorik kasar anak

b. Tahap Pelaksanaan

Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, dimulai dari 07.30- 11.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 November 2023 dengan tema “diriku”. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 November 2023 dengan tema “diriku”. Hasil penelitian dalam siklus I ini diperoleh tahap observasi dengan pengisian lembar *checklist*.

1) Pertemuan Pertama

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu “diriku”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru memberikan

penjelasan tentang permainan petak umpet. selanjutnya guru menyuruh anak-anak melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga, guru menyuruh anak yang jaga memejamkan mata atau menghadap ke tembok, guru menyuruh anak yang jaga menghitung, biasanya 1 hingga 10, guru memerintahkan, anak-anak lain mencari tempat persembunyian masing-masing, guru menyuruh anak yang jaga segera bergerak mencari tempat persembunyian teman-temannya dan guru memberitahukan setiap kali berhasil menemukan temannya yang bersembunyi..

c) Kegiatan Akhir

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan bermain petak umpet. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak sabar dalam menunggu giliran bermain petak umpet. Setelah selesai kegiatan anak istirahat dan bermain di luar ruangan, kemudian dilanjutkan makan bersama. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

2) Pertemuan Kedua

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan baris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru

melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu “diriku”. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan dari guru dengan tepuk dan bernyanyi bersama.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Kegiatan pertama yaitu guru memberikan penjelasan tentang permainan petak umpet. selanjutnya guru menyuruh anak-anak melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga, guru menyuruh anak yang jaga memejamkan mata atau menghadap ke tembok, guru menyuruh anak yang jaga menghitung, biasanya 1 hingga 10, guru memerintahkan, anak-anak lain mencari tempat persembunyian masing-masing, guru menyuruh anak yang jaga segera bergerak mencari tempat persembunyian teman-temannya dan guru memberitahukan setiap kali berhasil menemukan temannya yang bersembunyi..

c) Kegiatan Akhir

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer mengamati anak yang sedang melakukan bermain petak umpet. Ada anak yang mengalami kesulitan dan meminta bantuan kepada guru, ada yang mengganggu temannya, dan tidak sabar dalam menunggu giliran bermain petak umpet.. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan sehari, berdoa mau pulang, dan salam.

c. Observasi dan Evaluasi

Observasi dalam kegiatan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebagai hasil dari proses perbaikan, sebagian besar anak mampu mengikuti dari awal dimulainya kegiatan pembelajaran. Anak yang tadinya kurang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar. Anak mampu mengikuti tahap demi tahap seluruh rangkaian pembelajaran. Adapun hasil observasi aktivitas anak didik dan motorik kasar pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, pada siklus I yang disajikan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.5
Hasil Observasi dan Evaluasi Motorik Kasar Anak
Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua Pada Siklus II

No	Nama Anak	Penilaian Aspek Kemampuan Pada Siklus II				Rata-rata	Kriteria
		Skor P.1	Persentase	Skor P.2	Persentase		
1	Anak 1	17	85%	19	95%	90%	BSB
2	Anak 2	10	50%	11	55%	53%	MB
3	Anak 3	11	55%	12	60%	58%	BSH
4	Anak 4	15	75%	16	80%	78%	BSB
5	Anak 5	16	80%	19	95%	88%	BSB
6	Anak 6	19	95%	19	95%	95%	BSB
7	Anak 7	15	75%	17	85%	80%	BSB
8	Anak 8	15	75%	16	80%	78%	BSB
9	Anak 9	15	75%	17	85%	80%	BSB
10	Anak 10	14	70%	17	85%	78%	BSB
11	Anak 11	17	85%	19	95%	90%	BSB
12	Anak 12	19	95%	16	80%	88%	BSB
13	Anak 13	17	85%	19	95%	90%	BSB
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan motorik kasar						80.19%	BSB

Keterangan :

Skor Pertemuan 1 (Skor P.1)

Skor Pertemuan 2 (Skor P.2)

Dari tabel hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan motorik kasar pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I di atas dapat disajikan melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Rekapitulasi Hasil Observasi dan Evaluasi Motorik Kasar Anak
Pada Pertemuan Pertama Dan Pertemuan Kedua Pada Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	0	0%
2	MB (Mulai Berkembang)	1	8%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	1	8%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	11	85%
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dan kemampuan motorik kasar		13	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi data hasil aktivitas dan evaluasi anak didik dan motorik kasar anak pada pertemuan kedua dan pertemuan keempat, pada siklus II mengalami peningkatan.. Adapun hasil dari rekapitulasi hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan motorik kasar anak pada siklus II yaitu 80.19%. Pada siklus II ini tidak ada anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang. Anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang ada 1 anak dengan persentase 8%. Sedangkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan ada 1 anak dengan persentase 8%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik ada 15 anak dengan persentase 85%.

Berdasarkan pelaksanaan pratindakan menunjukkan bahwa motorik kasar sudah hampir seluruhnya optimal karena tidak terdapat anak yang memiliki kriteria belum berkembang. Sehingga tidak perlu dilakukan penelitian selanjutnya.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II, namun setelah melakukan observasi tidak ada kendala. Hasil refleksi dari data observasi pembelajaran siklus II sudah lebih baik dari siklus I. Proses pembelajaran berlangsung kondusif dan antusias anak didik menunjukkan peningkatan, selain itu anak didik yang aktif lebih banyak. Hasil pada siklus I menunjukkan peningkatan anak dalam motorik kasar, ini dibuktikan dari hasil rata-rata presentase 54.04% dan hasil rata-rata presentase 80.19% pada siklus II. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah berhasil dan mencapai indikator yang telah ditetapkan, sehingga penelitian hanya berlangsung sampai siklus II.

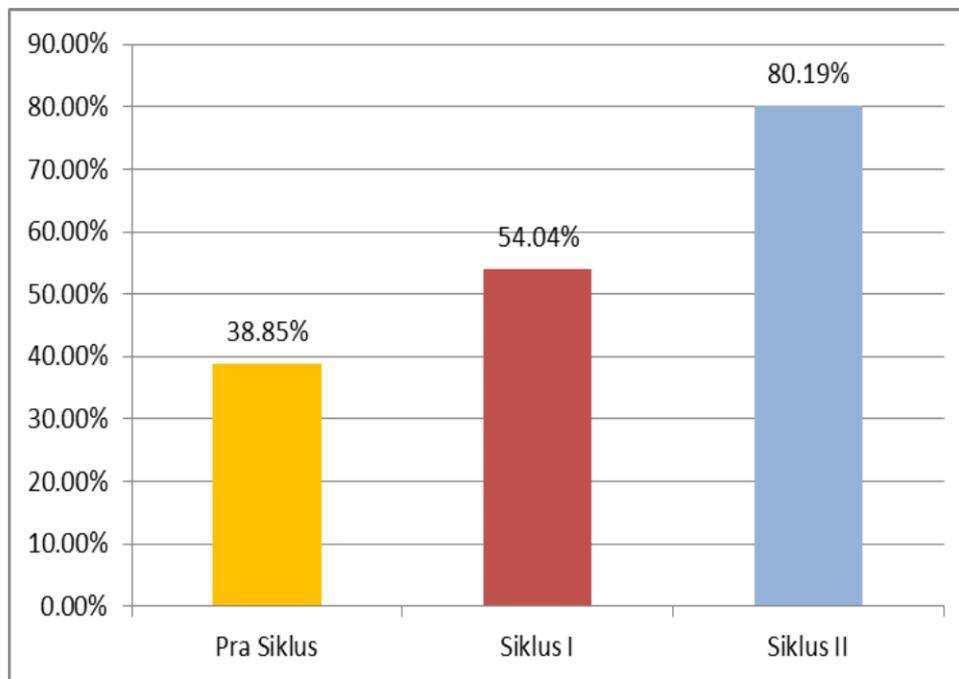
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Setelah melakukan observasi dan penelitian pada siklus I dan dapat kita ketahui adanya peningkatan motorik kasar anak melalui bermain petak umpet antara Pra Siklus, siklus I, dan siklus II. Sebagian besar anak sudah mampu mencapai empat aspek yang diamati. Adapun hasil peningkatan motorik kasar anak berdasarkan observasi Pra Siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7
Rekapitulasi Hasil Observasi dan Evaluasi Motorik Kasar Anak
Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

NO	Nama Anak	Kemampuan Motorik kasar		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Anak 1	35%	75%	90%
2	Anak 2	30%	35%	53%
3	Anak 3	40%	50%	58%
4	Anak 4	45%	40%	78%
5	Anak 5	35%	65%	88%
6	Anak 6	35%	63%	95%
7	Anak 7	75%	58%	80%
8	Anak 8	35%	43%	78%
9	Anak 9	40%	43%	80%
10	Anak 10	35%	43%	78%
11	Anak 11	30%	58%	90%
12	Anak 12	30%	70%	88%
13	Anak 13	40%	63%	90%
Rata-rata		38.85%	54.04%	80.19%

Dilihat dari tabel 4.7 terdapat peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain petak umpet di TK Bhakti Pertiwi. Dari tabel tersebut, diketahui bahwa persentase ketuntasan klasikal motorik kasar data awal memperoleh hasil yaitu sebesar 38.85% pada siklus I memperoleh hasil yaitu sebesar 54.04% dengan kriteria Cukup/Mulai Berkembang, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 80.19% dengan kriteria Baik/Berkembang Sangat Baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik berikut ini:



Gambar 4.1 Grafik Persentase Motorik Kasar Anak Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Setelah melihat rekapitulasi hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik dan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain petak umpet di TK Bhakti Pertiwi pada gambar 4.1 dapat dilihat adanya peningkatan pra siklus hingga ke siklus II yaitu 80.19% telah mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 76-100 % atau pada kriteria Baik dan Berkembang Sangat Baik, untuk itu peneliti tidak perlu melakukan penelitian ke siklus berikutnya karena sudah jelas.

D. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 Siklus. Untuk setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus ini didapat dari

data yang berupa lembar observasi. Dari data lembar observasi tersebut hasil motorik kasar anak dapat dilihat dari pra siklus berada pada kriteria "Belum Berkembang" yaitu 11 anak atau 85%. Setelah adanya tindakan pada siklus I yaitu melalui bermain petak umpet, terjadi peningkatan yaitu berkurang menjadi 2 anak atau 15%. Pada kriteria "Mulai Berkembang" meningkat dari pra siklus 1 anak atau 8% meningkat menjadi 4 anak atau 31% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 1 anak atau 8%. Pada kriteria "Berkembang Sesuai Harapan" meningkat dari pra siklus yaitu 1 anak atau 8%, meningkat menjadi 7 anak atau 54% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 1 anak atau 8%. Pada kriteria "Berkembang Sangat Baik" meningkat dari Pra Siklus yaitu tidak terdapat pada tahap ini, juga tidak terdapat di siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 11 anak atau 85%. Dari hasil data yang diperoleh pada siklus I masih perlu melakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum optimal. Data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik. motorik kasar anak meningkat.

Hasil penelitian ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Novi Mulyani (2016) bahwa permainan petak umpet melatih anak untuk mengembangkan kemampuan fisik mereka, cara sang penjaga atau pemain yang bersembunyi harus berlari, beradu kecepatan, dan kekuatan. Permainan ini juga menjadikan anak lebih kuat dan tangkas secara fisik. Anak harus mengatur strategi untuk mengambil alih benteng atau markas, kapan ia harus keluar atau tetap bersembunyi. Selain itu juga memberikan pendidikan kepada anak untuk bermain secara jujur, sportif, dan kreatif”.

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan pada siklus I yaitu meningkatkan motorik kasar dengan menerapkan bermain petak umpet, dari lima indikator motorik kasar ini diperoleh hasil bahwa anak-anak senang, bersemangat dan motivasi tinggi dalam melakukan kegiatan, yakni dalam berjalan dan berlari pada saat melakukan permainan petak umpet, melakukan gerakan matan tangan, kaki dan kepala secara terkordinasi, melakukan permainan fisik petak umpet sesuai dengan aturan, menangkap sesuatu secara tepat dan melakukan gerakan melompat dan meloncat secara terkordinasi

Pada Siklus II kegiatan berjalan dan berlari pada saat melakukan permainan petak umpet, anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, seperti berlari dan melompat dan mengelak ketika lawan berusaha menyentuh nyasecara baik dan benar dan cepat. Selain itu anak sudah mampu menunjukkan permainan fisik dengan aturan secara baik dan benar dalam mengikuti aturan permainan petak umpet. Selanjutnya anak sudah terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam memegang lawan main dalam bergerak dengan baik dan benar. Kemudian anak sudah mampu menangkap lawan main saat bermain petak umpet dengan baik dan benar sesuai aturan permainan dan anak sudah mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, ketika berlari dan melompat atau mengejar temannya secara baik dan benar dan cepat. Keseluruhan aspek kegiatan tersebut sudah tercapai pada siklus II yang dilakukan dengan baik dan benar.

Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Achroni (2012) manfaat bermain petak umpet antara lain yaitu dapat mengembangkan motorik kasar anak dan menyehatkan. Dalam permainan ini penjaga harus menemukan pemain lain yang bersembunyi, lalu mereka berlomba lari untuk mencapai benteng terlebih dahulu. Gerakan lari ini bermanfaat sebagai olahraga dan melatih motorik kasar anak. Melatih ingatan anak. Manfaat inididapatkan dari aturan main dalam petak umpet, bahwa penjaga harus meneriakkan nama pemain yang ditemukannya sambil menyentuh benteng dan melatih kesabaran, fisik motorik dan sportivitas anak. Manfaat ini diperoleh ketika anakberperan sebagai penjaga dalam permainan petak umpet, ia harus bersabar untuk menemukan teman-temannya yang bersembunyi satu demi satu. Anak juga harus bersabar dan dengan sportif menerima ketika harus kembali menjadi penjaga saat ia dinyatakan kalah dalam permainan

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain petak umpet dapat meningkatkan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar. Peningkatan motorik kasar anak dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa bermain petak umpet yang dibawakan telah memberikan dampak positif terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan seperti telah diuraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini bahwa penerapan kegiatan bermain petak umpet dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi Kabupaten Kampar. Hal ini dapat diketahui dari permainan petak umpet mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada pra siklus diperoleh nilai rata-rata 38,85% dengan kriteria BB (Belum Berkembang). Setelah dilakukan perbaikan pada siklus I diperoleh nilai sebesar 54.04% dengan MB (Mulai Berkembang) dan pada siklus II diperoleh nilai sebesar 80.19% dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan pertemuan dilakukan perbaikan-perbaikan, pada akhirnya anak terbiasa dengan kegiatan pembelajaran melalui bermain petak umpet. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi melalui bermain petak umpet dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Pertiwi, dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif memotivasi anak dalam meningkatkan motorik kasar anak.

Selain itu metode pembelajaran harus menarik perhatian anak seperti pada penelitian penerapan kegiatan bermain petak umpet.

2. Bagi penelitian selanjutnya, hendaknya dapat lebih mengembangkan lagi perkembangan motorik kasar anak melalui bermain petak umpet dengan memodifikasi penerapan kegiatan bermain petak umpet.
3. Bagi orangtua dan masyarakat agar bisa bekerjasama dengan lembaga pendidikan anak usia dini dengan menciptakan suasana yang nyaman dan terdidik dilingkungan keluarga dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera.
- Afandi. (2011). *Cara Efektif Menulis Karya Ilmiah Seting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum*. Bandung: CV Alfabeta.
- Aqib. Dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arikunto. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Moeslicatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu. Dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Novi Mulyani, (2016) *Super Asyik permainan Anak Indonesia*. Yogyakarta: Divva Press.
- Nugraha. Dkk. (2009). *Metode Pengembangan Fisik Motorik* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Samsudin. (2008) *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdinas Dirjen Dikti Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagan Perguruan tinggi.
- Sudijono. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sujiono dkk. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta, Universitas terbuka.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunarto. Dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah. (2008). *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- wijanarko, (2012). *Anak Cerdas*. Jakarta: Happy Holy kids.
- Yusuf. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.