



UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI PAUD BUNGA PANDAN BANDAR LAMPUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

¹Olivia Kartika Putri, ²Putri Oktavia, ³Miftahul Hidayah

^{1,2,3}. Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Project Method, Cognitive
(Introduction to Geometry)

*Correspondence Address:

Oliviakartikaputri@gmail.com

Abstract This study was conducted based on observations that have been made in group B children in Tiara Persada Kindergarten related to gross motor skills in children still require stimulation due to a lack of awareness of the importance of developing gross motor skills in children. From this problem, an improvement is needed that can improve a gross motor ability of group B children in Tiara Persada Kindergarten. Children need activities that are very interesting and fun and are activities that are not often done, one of which is the traditional game of fortifications

The formulation of the problem in this study is how the teacher's efforts in applying the traditional fort game to improve gross motor skills in Tiara Persada Kindergarten. The purpose of this study was to improve gross motor skills in Tiara Persada Kindergarten after applying traditional fort games. This research is useful to increase knowledge about the traditional game of fort and provide input for teachers on ways that can support the success of improving gross motor skills through traditional fort games.

This research is a Classroom Action Research (PTK). This research was conducted using two cycles and in each cycle three meetings were held. The subjects of this study were 20 children of group B of Persada Kindergarten, consisting of 9 boys and 11 girls. The method of data collection is carried out through observation and documentation. Data analysis techniques are carried out in a qualitative descriptive manner. Social emotional improvement is said to be successful if 15 out of 20 children fall into the criteria of developing very well.

PENDAHULUAN

Anak usia dini kedudukannya sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita yang perlu mendapatkan posisi dan fungsi

strategis dalam pembangunan. Terutama pembangunan dalam pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa dan kunci

pembangunan potensi anak yang seyogyanya dilaksanakan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hal ini terbukti dengan banyaknya pembahasan tentang anak oleh para pakar dan praktisi melalui seminar dan konferensi baik nasional maupun internasional (Ahyani, Abduloh, and Tobroni 2021)

Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. (Warisno 2020)

Pengembangan anak usia dini adalah upaya yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan potensinya secara holistik baik aspek pendidikan, gizi, kesehatan maupun psikososialnya. Secara umum pelayanan PAUD adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. (Andrian 2020)

Masa kanak-kanak merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan individu. Para ahli mengungkapkan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa belajar aktif, anak melakukan penjelajahan terhadap objek di lingkungannya untuk memperoleh pengalaman dan mengkonstruksi pengetahuannya. Masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak, dimana akan menentukan kepribadian anak selanjutnya. (Ainul 2019).

Pengalaman yang diterima anak melalui pendidikan di lingkungan keluarga,

dan di lingkungan PAUD merupakan proses yang sangat penting untuk serta menentukan kondisi perkembangan, dan keberhasilan dimasa yang akan datang, pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, bakat, minat, sikap, dan karakter anak sangat bergantung pada lingkungannya serta yang dilihat di alam ini, diperoleh, dan diajarkan oleh orang lain kepadanya.

Sejalan dengan pendapat para ahli memaparkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai enam tahun. Sebenarnya pendidikan pada AUD merupakan tingkat pendidikan yang sangat fundamental, awal, krusial, dan menentukan untuk perkembangan anak selanjutnya. Jika orang tua/guru tepat dan benar dalam memberikan stimulus pendidikan, maka anak akan tumbuh berkembang secara normal, dan sebaliknya. Oleh karena itu, masa ini sering disebut sebagai “masa emas (golden age)” sekaligus “masa kritis” dalam pemberian pendidikan pada anak. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran muslim Al-Gazali mengungkapkan bahwa anak merupakan anugerah Allah kepada manusia, lebih lanjut Al-Gazali mengemukakan bahwa diri anak siap untuk dijadikan apa saja (potensi) tergantung keinginan pembentukannya. (Ruli 2020).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial adalah cara seseorang untuk dapat bergaul dengan lingkungannya dilakukan dengan menjalin komunikasi dan bentuk perilaku. Kemampuan sosial yang dimiliki oleh seorang anak membantu dirinya untuk memudahkan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan masyarakat dan mentaati norma-norma yang berlaku di tempat tersebut. Anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik akan mampu menghargai orang lain, tidak bersifat

individual, dan mudah berteman dengan orang lain. Berdasarkan teori psikososial Erik Erikson yang menyebutkan bahwa masa pra sekolah merupakan masa anak mulai memasuki dunia sosial yang luas, mereka dihadapkan dengan tantangan baru yang menuntut mereka untuk mengembangkan perilaku yang aktif dan bertujuan. (Astuti and Aziz 2019)

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif sangat berperan penting dalam kehidupan seseorang, karena kognitif berkaitan dengan kemampuan daya pikir anak terkhusus usia 5-6 tahun untuk belajar memecahkan masalah dalam mengenal bentuk-bentuk geometri yang memang anak belum memahami secara keseluruhan

Metode pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, karena metode pembelajaran akan berpengaruh dalam minat belajar anak yang kemudian membuat anak semangat belajar. Salah satunya metode pembelajaran yang membuat anak tertarik untuk belajar yaitu metode proyek. Sesuai dengan teori William H. Kilpatrick tentang pembelajaran metode proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang dinamis serta bersifat fleksibel yang sangat membantu anak usia dini dalam memahami berbagai pengetahuan secara logis, konkret dan aktif.

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

Permainan tradisional bentengan dapat bermanfaat bagi anak untuk melatih

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

Berdasarkan prasurvei yang peneliti lakukan, ketika anak masuk TK kebanyakan diantara mereka mulai dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi anak yang manis, penurut, duduk manis dan tidak berbicara saat diberipembelajaran. Proses pembelajaran didalam kelas didominasi oleh kegiatan belajar yang hanya mengarahkan anak untuk menghafal informasi saja, anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan tersebut kurang mendorong anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir. Selain itu juga berbagai aturan-aturanyang seharusnya belum perlu diterapkan pada anak mulai bermunculan, sehingga dapat mengurangi kebebasan dalam berkreasi dan mengekspresikan diri. Berikut ini dipaparkan hasil prasurvei di TK Tiara Persada yang berjumlah 20 anak. (Novianto 2021)

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

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

KERANGKA TEORITIK

Pengertian Upaya Guru

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

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

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

Beberapa ahli yang berada dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto "Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu: kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kemampuan berfikir yang menandai seseorang dengan berbagai keinginan terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar anak

Kognitif adalah kemampuan berfikir pada diri manusia. Terman mendefinisikan kemampuan kognitif sebagai kemampuan berfikir abstrak. Colvin menyatakan kemampuan kognitif adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Hunt mendefinisikan kemampuan kognitif merupakan kemampuan memproses informasi yang diperoleh melalui indra. Gardner

menyatakan kemampuan kognitif adalah kemampuan menciptakan karya melalui intelegensi jamak. Jadi kognitif merupakan kemampuan berfikir anak, penalaran, pemahaman serta pengetahuan untuk berkembang sesuai dengan usianya.

Pekembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian.

Berdasarkan dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan proses berfikir anak dalam memecahkan suatu masalah di kehidupan sehari-hari. Dalam proses Berfikir, anak akan mendapatkan pengetahuan yang lebih serta pemecahan masalah yang sebelumnya tidak bisa diselesaikan, menjadi bisa dan tahu.

Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget berpendapat bahwa teori perkembangan kognitif adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek yang diliat, contohnya mainan, perabotan, dan makanan, serta objek-objek sosial seperti orang tua dan teman. Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap-tahap yang terus bertambah kompleks.

Jadi dari teori tersebut dapat saya pahami bahwa seorang individu atau anak usia dini dalam hidupnya akan selalu berinteraksi dengan orang lain, termasuk orang tuanya, teman sebaya dan dengan benda-benda disekitarnya.

Tugas dan Kewajiban Seorang Guru

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

mengembangkan keterampilan-keterampilan pada manusia.¹³ Kewajiban seorang pendidik ialah sebagai berikut :

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

Pengertian Permainan Tradisional Bentengan

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

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

Permainan (play) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Permainan tradisional sebagai permainan yang sudah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan

tersebut mengandung nilai "baik", "positif", "bernilai", dan "diinginkan". Permainan tradisional juga merupakan permainan yang mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang di dalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi.

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

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

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

mereka(Usman, Puluhulawa, and Smith 2017)

Karakteristik Permainan Tradisional

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

a. Bermain dan bernyanyi

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

b. Bermain dan berpikir

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

c. Bermain dan berkompetisi

Permainan ini merupakan suatu permainan yang mendasarkan pada kekuatan fisik berupa pertandingan antara satu pemain dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.(Waluyo 2021)

Pengertian Motorik Kasar

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

Keterampilan motorik adalah gerakan-gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat. Gerakan-gerakan ini merupakan rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot yang rumit.³³Perkembangan motorik merujuk pada makna perkembangan fisik memiliki

arti bahwa anak telah mencapai sejumlah kemampuan dalam mengontrol diri mereka sendiri.

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

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

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

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

METODE

Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada anak kelas B di TK Tiara Persada. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, siklus pertama 3 kali pertemuan dan siklus kedua 3 kali pertemuan, setiap pertemuan memakan waktu 5 X 30 menit. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional bentengan di kelas B TK Tiara Persada. Tahapan dalam pembelajaran adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil dokumentasi dan observasi yang akan dilaksanakan pada siklus I dan siklus II (Sugiyono; 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

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

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

Adapun tahap perencanaan pada siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut :

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

5) Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat peningkatan motorik kasar dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran, seperti kamera.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Siklus II Pertemuan Perama

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

a) Kegiatan Awal

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

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

(3) Peneliti menyapa anak-anak dan menanyakan kabarnya.

Kemudian dilanjutkan membaca surat-surat pendek ataupun doa-doa yang diikuti oleh anak-anak.

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

b) Kegiatan Inti

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

yang sudah direncanakan pada refleksi siklus I.

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

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

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

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

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

c)Kegiatan Akhir

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

Evaluasi ini perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan anak dalam menggunakan dan mengombinasikan gerakan. Sebelum menutup pembelajaran guru berpesan kepada anak bahwa mereka harus lebih rajin dalam kegiatan apapun. Kegiatan

dilanjutkan dengan berdoa untuk pulang yang dipimpin oleh peneliti.

d)Refleksi

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

(1)Anak masih banyak yang kesusahan untuk menirukan gerakan.

(2)Sebagian besar anak masih butuh bantuan guru untuk menirukannya.

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

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

2)Siklus II Pertemuan Kedua

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

a) Kegiatan Awal

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

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

(3) Peneliti menyapa anal-anak dan menanyakan kabarnya.

Kemudian membaca surat-surat pendek dan doa-doa yang diikuti oleh anak.

(4)Selanjutnya peneliti mengkomunikasikan tema hari ini dan

kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak dan peneliti setelah itu absensi.

b)Kegiatan Inti

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

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

(3)Memulai permainan tanpa arahan guru maupun peneliti.

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

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

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

c)Kegiatan Akhir

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

Evaluasi ini perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan anak dalam menggunakan dan mengombinasikan gerakan. Sebelum menutup pembelajaran peneliti berpesan

kepada anak bahwa mereka harus lebih rajin dalam kegiatan apapun. Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa untuk pulang yang dipimpin oleh peneliti.

d) Refleksi

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

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

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

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

3)Siklus II Pertemuan Ketiga

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

a) Kegiatan Awal

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

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

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

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

KESIMPULAN

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

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

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

REFERENCES

Ahyani, Hisam, Agus Yosep Abduloh, and Tobroni Tobroni. 2021. "PRINSIP-PRINSIP DASAR MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DALAM AL-QUR'AN." *Jurnal Isema : Islamic Educational Management* 6 (1): 37–46. <https://doi.org/10.15575/isema.v6i1.10148>.

Ainul, Dewi. 2019. "TERAPI PSIKOSPIRITUAL DALAM KAJIAN SUFISTIK." *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 14 (2): 234–44. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v14i2.1157>.

Ananda, Rizki, and Fadhilaturrahmi Fadhilaturrahmi. 2018. "Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 (1): 20–26. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.3>.

Andrean, Seka. 2020. "Upaya Guru Dalam Membiasakan Karakter Melalui Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MI Ma'arif." *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 10 (1): 43–52.

Arumsari, Cucu. 2019. "KONSELING INDIVIDUAL DENGAN TEKNIK MODELING SIMBOLIS TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN KONTROL DIRI." *JURNAL KONSELING GUSJIGANG* 2 (1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i1.549>.

Astuti, Ria, and Thorik Aziz. 2019. "Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (2): 294–302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>.

Novianto, Erik. 2021. "MADRASAH DAN PERTUMBUHAN ILMU ISLAM." *Jurnal Mubtadiin* 7 (01): 1–16.

Ruli, Efrianus. 2020. "TUGAS DAN PERAN ORANG TUA DALAM MENDIDIK ANAK." *JURNAL EDUKASI NONFORMAL* 1 (1): 143–46.

- Sugiyono;, Prof DR. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
[//digilib.unigres.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D43](http://digilib.unigres.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D43).
- Usman, Irvan, Meiske Puluhulawa, and Mardia Bin Smith. 2017. "TEKNIK MODELING SIMBOLIS DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING." *PROCEEDING SEMINAR DAN LOKAKARYA NASIONAL BIMBINGAN DAN KONSELING 2017*, no. 0 (August): 84–92.
- Waluyo, Budi. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ICT." *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7 (02): 229–50.
- Warisno, Andi. 2020. "Implementing A Quality Learning In Schools." *Ar-Raniry: International Journal of Islamic Studies* 5 (1): 1–12.