

Implementasi Permainan Tikus Kucing untuk Meningkatkan Motorik Kasar pada Kelompok B RA Insan Tangkas

Riska Handayani^{1*}, Wiranda Bayu Aditama², Suhirman Zohdi³

¹ Institut Agama Islam Qamarul Huda, PIAUD, Praya, Indonesia.

^{2,3} Institut Agama Islam Qamarul Huda, PGMI, Praya, Indonesia.

DOI:

Jurnal Info

Dikirim: 18/09/2023

Revisi: 24/09/2023

Diterima: 25/10/2023

Korespondensi:

Phone: +6287882245967

Abstract: This research aims to improve children's gross motor skills through mouse-cat play. The type of research used is classroom action research which is carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages of planning, implementation, observation and reflection. Based on the results of the research, it was obtained from observing the activities of students in Cycle I, the average value was 11 with an active percentage of 55% and in Cycle II the average value was 19.6 with an active percentage of 82%, observation of the gross motor skills of Cycle I students had an average value 13.5 with an active percentage of 60% and in Cycle II the average value was 24.5 with an active percentage of 89%. The conclusion of this research is that the mouse-cat game can improve the gross motor skills of children in group B RA Insan Tangkas in 2023.

Keywords: gross motor skills, mouse-cat play.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tikus-kucing. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 Siklus setiap Siklus terdiri dari 4 tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi aktivitas peserta didik Siklus I nilai rata-rata 11 dengan persentase keaktifan 55% dan Siklus II nilai rata-rata 19,6 dengan persentase keaktifan 82%, observasi keterampilan motorik kasar peserta didik Siklus I nilai rata-rata 13,5 dengan persentase keaktifan 60% dan Siklus II nilai rata-rata 24,5 dengan persentase keaktifan 89%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan tikus-kucing dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok B RA Insan Tangkas Tahun 2023.

Keywords: kemampuan motorik kasar, permainan tikus kucing.

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Ahmadi dan Uhbiyati mengemukakan bahwa pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang diinginkan dan berlangsung terus menerus. Abdullah (2019: 23) menjelaskan pendidikan sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru ke arah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi

Kemampuan merupakan upaya untuk melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan dimiliki oleh setiap orang dengan kapasitas berbeda-beda. Menurut Lowser dan Potter mendefinisikan kemampuan sebagai karakteristik individual yang merupakan kekuatan potensial seseorang untuk berbuat dan sifatnya stabil (Sekartini, 2016: 2). Demikian kemampuan menunjukkan potensi orang untuk melaksanakan tugas atau pekerjaannya. Kemampuan berhubungan erat dengan kemampuan fisik dan mental yang dimiliki orang untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan. Kemampuan dapat meningkatkan pendidikan secara formal pada anak-anak, pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri dari Pendidikan Anak Usia Dini.

Wijana, dkk (2015: 3.9) berpendapat 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 memasuki pendidikan lebih lanjut. Maksud dari teori di atas adalah upaya yang dilakukan atau ditujukan seseorang kepada anak itu sendiri mulai dari sejak ia lahir sampai

dengan usia 6 tahun agar anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang baik, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Wijana, dkk (2015: 3.11) menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini merupakan anak yang usia 0-6 tahun yang ditujukan kepada pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut atau masuk jenjang selanjutnya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan secara tegas ketentuan tentang Pendidikan Anak Usia Dini antara lain bahwa Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal meliputi Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat, pendidikan anak usia dini jalur pendidikan nonformal mencakup Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak dan Satuan Pendidikan Anak Usia Dini sejenis dan Pendidikan Anak Usia Dini jalur informal berupa pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Keberadaan Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting di Indonesia, karena Pendidikan Anak Usia Dini membantu membentuk sikap dan perilaku anak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan dapat menjadi bekal untuk kehidupan di masa mendatang. Pada saat ini mutu Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia masih bervariasi. Walaupun pemerintah melalui masing-masing instansi pembina program telah menerbitkan kurikulum atau pedoman penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini, akan tetapi pelaksanaannya belum merata dan masih banyak lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang belum mampu memenuhi ketentuan kurikulum atau pedoman penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini. Disahkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada tanggal 8 Juli 2023 merupakan bukti komitmen bangsa Indonesia menyelenggarakan Pendidikan Anak Usia Dini bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun meskipun masih belum menjadi prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Seiring dengan keluarnya Undang-Undang tersebut, pada tanggal 23 Juli 2003 bersamaan dengan puncak acara peringatan Hari Anak Nasional (HAN) Ibu Megawati Soekarnoputri, mantan Presiden Republik Indonesia secara resmi mencanangkan pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini di seluruh Indonesia untuk kepentingan terbaik anak dalam mewujudkan anak yang sehat, cerdas, dan ceria (Wijana, 2015: 3.31)

Berdasarkan hasil yang didapat selama observasi yang dilakukan sejak tanggal 9-17 Januari 2023 selama sembilan hari, masalah yang didapatkan yaitu, (1) Kurangnya kemampuan siswa dalam menyimak, mengingat atau mendengar pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Penyebabnya karena anak masih membayangkan sesuatu seperti, anak masih ingin bermain, mengganggu temannya, sehingga anak tidak dapat menyimak, mengingat, atau mendengar pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya, (2) Ruangnya terlalu sempit sedangkan jumlah siswanya berjumlah 16 orang, (3) Media dalam pembelajaran masih sangat kurang, disebabkan karena keterbatasan biaya. (4). Guru meminta anak untuk duduk dg sikap yang baik, bagaimana duduk di kursi dengan baik, bagaimana posisi kaki, tangan.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan untuk memperkuat hasil observasi di atas yaitu, (1) Siswa melamun (menghail di dalam kelas) Penyebabnya adalah karena anak tidak mendapatkan waktu tidur yang cukup, ketika si kecil kurang tidur, ia pun akan sulit untuk berkonsentrasi dalam kehidupan sehari-hari atau ketika belajar di sekolah. (2) Siswa sering mengganggu teman, penyebabnya adalah karena anak tidak suka dengan temannya. (3) Siswa bertengkar dengan teman, penyebabnya adalah berasal dari dalam diri siswa (mudah tersinggung dan salah paham) dan dari luar diri siswa (adanya provokator dari teman), dan (4) Anak sulit untuk bermain, berlari dengan leluasa di dalam kelas karena ruangnya sangat sempit. Adapun masalah yang harus benar benar diperbaiki sesuai dengan judul yaitu, rendahnya kemampuan siswa dalam meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tikus kucing ini.

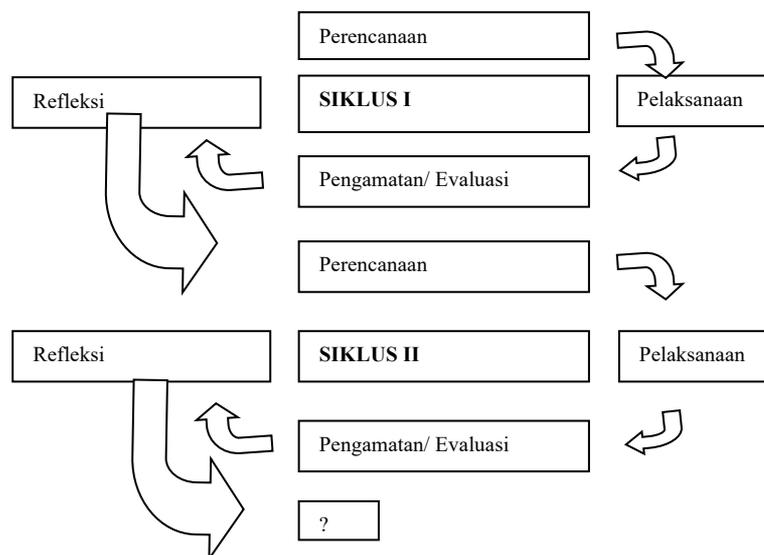
Selain dari permasalahan tersebut yaitu, Menurut Hurlock dan Reade bahwa memenuhi kebutuhan anak usia dini yang berkaitan dengan perkembangan motorik kasar perlu diperaktikkan. Metode bermain merupakan metode pembelajaran anak usia pra sekolah dimana anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan bersama yang berupa: kegiatan yang menggunakan alat atau melakukan kegiatan (permainan) baik secara sendiri maupun bersama teman-temannya, yang mendatangkan kegembiraan, rasa senang dan asyik bagi anak (Rudiyanto, 2016: 10).

Permainan tradisional tikus-kucing, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya. Menurut Zahroh, dkk (2022: 2) pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional. Manfaat permainan tikus-kucing bagi motorik kasar yaitu, (1) melatih anak untuk belajar bermain sportif, (2) melatih keterampilan tubuh dalam berlari dan melompat terutama motorik kasar anak, (3) memberikan kesenangan bagi anak-anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis merumuskan masalah yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tikus-Kucing pada Kelompok B RA Insan Tangkas Desa Bujak Kecamatan Batukliang Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2023.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dimana dalam penelitian ini akan dilakukan minimal dua siklus. Arikunto (2010) menyatakan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/evaluasi, dan (4) refleksi. Adapun model dari penelitian tindakan kelas tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus PTK (Arikunto, 2010)

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan minimal dua siklus, dimana masing-masing siklus maksimal menggunakan 2 kali pertemuan yaitu 2 jam pelajaran (4 x 30 menit). Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan

Dalam tahap perencanaan dilakukan kegiatan sebagai berikut:

- a.) Menyiapkan materi yang akan dibahas atau menyiapkan RPPH.
- b.) Menyiapkan bahan atau media yang akan digunakan untuk melakukan permainan tikus-kucing.
- c.) Menyiapkan anak-anak yang akan ikut dalam permainan tikus-kucing ini.
- d.) Menyiapkan anak-anak yang akan menjadi tikus dan yang anak akan menjadi kucing.
- e.) Menyusun penilaian keterampilan motorik kasar peserta didik.

2) Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai penhajar, pengamat dan pengumpul data. Kegiatan yang dilaksanakan dengan menerapkan motorik kasar pada peserta didik kelas B RA Insan Tangkas untuk melihat keterampilan motorik kasar peserta didik, serta aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru mengajak siswa untuk melakukan baris-berbaris.
- (2) Memeriksa kehadiran peserta didik.
- (3) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi atau *ice breaking* terlebih dulu.
- (4) Guru mengajak anak-anak untuk masuk ke dalam kelas masing-masing.

b) Kegiatan Inti

- (1) Memulai pembelajaran dengan berdoa.
- (2) Guru melakukan kegiatan inti yaitu, melakukan pembelajaran.
- (3) Guru menyampaikan pembelajaran apa yang akan dipelajari hari ini.
- (4) Guru membimbing atau memantau peserta didik untuk melakukan pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru membimbing peserta didik untuk belajar mengeja.
- (2) Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan tugasnya.
- (3) Guru memberikan informasi kepada peserta didik bahwa pertemuan besok kita akan mewarnai gambar.
- (4) Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa, dan siap-siap untuk keluar main/istirahat.

3) Pengamatan

Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan pengamatan motorik kasar peserta didik oleh *observer* III, pengamatan aktivitas belajar peserta didik oleh *observer* II, dan aktivitas mengajar guru oleh *observer* I untuk mengetahui kesesuaian rencana pembelajaran/scenario dengan pelaksanaan pembelajaran, serta diadakan evaluasi hasil belajar perkembangan motorik kasar peserta didik di akhir siklus I.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan setiap akhir pertemuan dan akhir siklus. Pada tahap ini, hasil yang diperoleh guru bersama peneliti pada tahap pengamatan dikumpulkan dan dianalisa. Sehingga peneliti dapat memberi tindakan untuk tiap siklus, selain itu peneliti dapat mengetahui apakah tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar peserta didik. Refleksi dilakukan menggunakan data kualitatif untuk memperbaiki dan penyempurnaan pada siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa bukan hanya mengevaluasi peserta didik, tetapi ini juga dapat mengevaluasi diri yaitu peneliti yang bertindak sebagai pengajar.

b. Siklus II

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II ini adalah berdasarkan hasil analisis data pada siklus I. hasil analisis data berupa perbaikan terhadap kekurangan pada siklus I, baik dari segi perencanaan maupun pelaksanaan tindakan yang diketahui dari aktivitas pembelajaran motorik kasar, hasil tes belajar dan perkembangan motorik kasar peserta didik. Jika pada siklus II hasil belajar dan perkembangan motorik kasar peserta didik tidak meningkat, maka penelitian tindakan kelas akan berlanjut hingga siklus III. Tetapi jika sebaliknya maka penelitian tindakan kelas hanya dilaksanakan hingga siklus II.

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas B RA Insan Tangkas tahun ajaran 2023-2024 dengan jumlah peserta didik 16 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 8 perempuan. Adapun instrumen penilaian kemampuan motorik kasar peserta didik akan dinilai menggunakan lembar observasi motorik kasar peserta didik. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan motorik kasar peserta didik, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Penilaian untuk kegiatan perkembangan motorik kasar.
- 2) Menentukan skor maksimum keterampilan perkembangan motorik kasar.

Rumus untuk menghitung skor maksimal dari keterampilan motorik kasar peserta didik adalah sebagai berikut:

$$SM = \frac{\text{jumlah indikator} \times \text{skor tertinggi}}{\text{Nurkencana dan Sunartana, 1990: 45}}$$

Keterangan:

SM= Skor Maksimal.

- 3) Menentukan nilai keterampilan perkembangan motorik kasar

Penentuan nilai tersebut dilakukan setelah diketahui skor perolehan keterampilan motorik kasar peserta didik. Skor perolehan tersebut dimasukkan ke dalam rumus nilai untuk mengetahui hasilnya. Adapun rumus nilai tersebut adalah sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

(Purwanto, 2013: 46)

Keterangan:

S= nilai keterampilan proses peserta didik.

R= jumlah skor dari indikator yang diperoleh peserta didik.

N= skor maksimum dari tes tersebut.

- 4) Menentukan kriteria keterampilan motorik kasar peserta didik berpatokan pada kriteria berikut:

Tabel 1. Pedoman Konversi Keterampilan Motorik Kasar Peserta Didik (Nurkencana dan Sunartana, 1990: 46)

Persentase	Nilai	Kualifikasi
90%-100%	90-100	Sangat baik
80%-85%	80-85	Baik
70%-75%	70-75	Cukup baik
60%-65%	60-65	Kurang baik
50%	50	Sangat kurang

- 5) Ketuntasan Individu

Pada penelitian ini nilai keterampilan motorik kasar peserta didik dikatakan tuntas jika nilai keterampilan motorik kasar peserta didik memiliki kriteria baik.

- 6) Ketuntasan Klasikal

Data hasil pengamatan keterampilan motorik kasar peserta didik dianalisis menggunakan hasil keterampilan motorik kasar secara klasikal dengan persentase 85% maka penelitian dinyatakan berhasil. Untuk mencari ketuntasan klasikal digunakan rumus.

$$KK = \frac{P}{N} \times 100\%$$

(Aqib, 2009: 48)

Keterangan:

KK= ketuntasan klasikal

P = banyak peserta didik dengan nilai berkategori cukup baik.

N = jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil penelitian tiap Siklusnya adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Data Siklus I

Kegiatan Siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan (4 x 35 menit). Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 19 Juli 2023 selama 2 x 35 membahas tema diri sendiri subtema identitas diri atau usia. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023 dilaksanakan selama 2 x 35 menit membahas tema diri sendiri subtema anggota tubuhku.

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan bertujuan untuk merencanakan dan mempersiapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan pada pelaksanaan tindakan. Tahap perencanaan dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

1) Disiapkan materi tentang tema diri sendiri

Materi atau tema yang dipilih oleh peneliti dengan berpatokan pada RPPH atau indikator yang telah dikembangkan guru.

2) Disiapkan RPPH

RPPH disusun oleh peneliti untuk memenuhi mendukung keberlangsungan pembelajaran. Pada pertemuan pertama RPPH disusun meliputi materi tema diri sendiri subtema identitas diri atau usia. Pada pertemuan kedua meliputi materi tema diri sendiri subtema anggota tubuhku.

3) Disiapkan lembar observasi penilaian keterampilan motorik kasar peserta didik

Penilaian keterampilan motorik kasar peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan motorik kasar peserta didik. Indikator keterampilan motorik kasar peserta didik yang akan dinilai berjumlah 16 indikator. Untuk Siklus I, peneliti menyiapkan dua 2 buah penilaian keterampilan motorik kasar peserta didik terlebih dahulu. Kedua penilaian keterampilan motorik kasar tersebut adalah penilaian keterampilan motorik kasar untuk pertemuan pertama membahas aturan permainan tikus-kucing ini, dan penilaian keterampilan motorik kasar pertemuan kedua cara melakukan permainan tersebut.

4) Disiapkan beberapa peserta didik yang ikut melakukan permainan tikus-kucing ini, dalam permainan ini yang mengikuti kegiatan permainan tikus-kucing ini yaitu peserta didik kelas B RA Insan Tangkas dimana peserta didik kelas B berjumlah 16 orang peserta didik.

b. Pelaksanaan Kegiatan

Hal yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan ini yaitu melaksanakan kegiatan permainan tikus-kucing ini sesuai dengan rencana yang telah dirancang sebelumnya. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah pelaksanaan tindakan dengan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tikus-kucing kelas B RA Insan Tangkas untuk melihat tingkat keterampilan motorik kasar peserta didik. Tahap pelaksanaan terdiri dari 2 kali pertemuan (4 x 35 menit) dengan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Tahap pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada masing-masing pertemuan adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada Siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2023 mulai pukul 08.00-09.00 WITA, yang diajarkan adalah materi tema diri sendiri subtema identitas diri atau usia. Aktivitas yang terjadi pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebelum memulai masuk kelas atau melakukan kegiatan terlebih dulu guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan baris berbaris, bernyanyi lonceng berbunyi atau *ice breaking*, guru memeriksa kehadiran peserta didik.

b) Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan guru sedikit membahas materi atau kegiatan yang akan dilakukan yaitu aturan dalam permainan tikus-kucing ini. Setelah itu guru menyiapkan uang logam atau sebuah lidi, misalkan menggunakan uang logam dengan dua sisi yang berbeda, sisi yang satu menjadi tikus dan sisi yang kedua menjadi kucing.

c) Kegiatan Penutup

Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi sebentar dan setelah itu bersiap untuk istirahat supaya tidak lelah.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada Siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023 mulai pukul 08.00-09.00 WITA, yang diajarkan yaitu materi tema diri sendiri subtema anggota tubuhku. Aktivitas yang terjadi pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebelum memulai kegiatan terlebih dulu guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan baris berbaris, bernyanyi lonceng berbunyi atau *ice breaking*, guru memeriksa kehadiran peserta didik.

b) Kegiatan Inti

Sebelum masuk kelas atau memulai kegiatan guru sedikit membahas kegiatan yang akan dilakukan yaitu aturan dalam permainan tikus-kucing ini. Setelah itu guru menyiapkan uang logam atau sebuah lidi, misalkan menggunakan uang logam dengan dua sisi yang berbeda, sisi yang satu menjadi tikus dan sisi yang kedua menjadi kucing.

c) Kegiatan Penutup

Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi sebentar dan setelah itu bersiap untuk istirahat supaya tidak lelah.

c. Observasi

Selama pelaksanaan tindakan dilakukan observasi untuk mengetahui kesesuaian rencana kegiatan pembelajaran atau skenario dengan pelaksanaan permainan tersebut. Pelaksanaan observasi aktivitas guru dan peserta didik selama proses kegiatan tersebut dinilai oleh *observer*. Selain itu dilakukan observasi terhadap keterampilan motorik kasar melalui permainan tikus-kucing oleh peserta didik.

Kegiatan pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap keterampilan motorik kasar peserta didik dalam kegiatan yang dilakukan oleh *observer* yaitu Riska Handayani mahasiswi IAI QH Bagu selaku peneliti, *observer* menggunakan penilaian keterampilan motorik kasar yang telah dibuat.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Peserta Didik

No	Indikator	Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Kesiapan peserta didik mengikuti kegiatan	1	2
2	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	2	2
3	Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan	2	3
4	Melakukan permainan fisik dengan aturan	2	3
5	Peserta didik dapat bekerja sama	2	3
6	Peserta didik senang dalam mengikuti kegiatan	2	3
Total Skor Tiap Pertemuan		11	16
Skor Total Siklus I		27	
Rata-rata Skor Siklus I		13,5	
Persentase Keaktifan		60%	
Kategori		Cukup Baik	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar peserta didik pada Siklus I cukup baik, dengan rata-rata 13,5 dan persentase keaktifan 60%. Hal ini keberhasilan yang telah ditentukan sebagai target ketuntasan yaitu motorik kasar dikatakan meningkat atau berhasil jika motorik kasar minimal telah mencapai kategori aktif dengan ketuntasan klasikal 85%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian Siklus I, baik hasil observasi proses kegiatan, keterampilan motorik kasar maupun hasil “Aturan permainan tikus-kucing dan Langkah-langkah dalam permainan tikus-kucing ini” dalam hal ini aktivitas peserta didik selama proses kegiatan berlangsung masih kurang. Oleh karena itu refleksi dilakukan untuk menentukan kekurangan-kekurangan yang terjadi dan selanjutnya diadakan perbaikan maupun penyempurnaan dalam Siklus selanjutnya. Adapun hasil refleksi pada Siklus I setelah dilakukan penilaian terhadap keterampilan motorik kasar peserta didik, terlihat bahwa peserta didik masih ada yang kesulitan dalam melakukannya. Serta saat memulai kegiatan masih ada peserta didik yang tidak memperhatikan. Maka dari itu sebagai guru harus bisa menciptakan situasi yang menyenangkan dalam melakukan kegiatan supaya anak-anak senang.

2. Deskripsi Data Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada Siklus II merupakan perbaikan dari Siklus I dan pelaksanaannya hampir sama dengan Siklus I, tetapi pada Siklus II ada beberapa perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Pelaksanaan Siklus II berlangsung dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan 31 Juli 2023 selama 2 x 35 menit membahas materi tema diri sendiri subtema panca indra (hidung). Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2023 dilaksanakan selama 2 x 35 menit, dengan melanjutkan materi yang belum terselesaikan.

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan bertujuan untuk merencanakan dan mempersiapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan pada pelaksanaan tindakan. Tahap perencanaan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut.

- 1) Disiapkan materi tentang tema diri sendiri dengan tema panca indra (hidung)
Materi atau tema yang dipilih oleh peneliti dengan berpatokan pada RPPH atau indikator yang telah dikembangkan guru.
 - 2) Disiapkan RPPH
RPPH disusun oleh peneliti untuk memenuhi mendukung keberlangsungan pembelajaran. Pada pertemuan pertama RPPH disusun meliputi materi tema diri sendiri subtema identitas diri atau usia. Pada pertemuan kedua meliputi materi tema diri sendiri subtema anggota tubuhku.
 - 3) Disiapkan apa yang mendukung untuk melakukan permainan tikus-kucing
Guru perlu mempersiapkan hal-hal apa yang dapat mendukung keberlangsungan permainan ini misalnya, guru menyiapkan media, dan lain-lain.
 - 4) Disiapkan penilaian keterampilan motorik kasar peserta didik
Penilaian keterampilan motorik kasar peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan motorik kasar peserta didik. Indikator keterampilan motorik kasar peserta didik yang akan dinilai berjumlah 16 indikator. Untuk Siklus II, peneliti menyiapkan dua 2 buah penilaian keterampilan motorik kasar peserta didik terlebih dahulu. Kedua penilaian keterampilan motorik kasar tersebut adalah penilaian keterampilan motorik kasar untuk pertemuan pertama dengan membahas tentang bagaimana aturan permainan tikus-kucing ini, dan penilaian keterampilan motorik kasar pertemuan kedua tentang bagaimana cara melakukan permainan permainan tersebut.
 - 5) Disiapkan beberapa peserta didik yang ikut melakukan permainan tikus-kucing ini.
Guru perlu mempersiapkan peserta didik yang akan mengikuti permainan tikus kucing peserta didik kelas B RA Insan Tangkas sebanyak 16 orang peserta didik, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 8 perempuan.
- b. Pelaksanaan Kegiatan
- Pada dasarnya pelaksanaan pada kegiatan Siklus II ini sama dengan Siklus I, namun ada sedikit perubahan untuk memperbaiki Siklus I yang masih kurang, karena proses pada Siklus II ini dilaksanakan berdasarkan hasil Refleksi Siklus I.
- 1) Pertemuan Pertama
Pada pertemuan pertama pada Siklus II dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2023 mulai pukul 08.00-09.00 WITA, materi yang diajarkan yaitu tema diri sendiri subtema panca indra (hidung). Aktivitas-aktivitas yang terjadi pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut.
 - a) Kegiatan Awal
Sebelum memulai masuk kelas atau melakukan kegiatan terlebih dulu guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan baris berbaris, bernyanyi lonceng berbunyi atau *ice breaking*, guru memeriksa kehadiran peserta didik.
 - b) Kegiatan Inti
Sebelum memulai kegiatan guru sedikit membahas materi atau kegiatan yang akan dilakukan yaitu aturan dalam permainan tikus-kucing ini. Setelah itu guru menyiapkan uang logam atau sebuah lidi, misalkan menggunakan uang logam dengan dua sisi yang berbeda, sisi yang satu menjadi tikus dan sisi yang kedua menjadi kucing.
 - c) Kegiatan Penutup
Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi sebentar dan setelah itu bersiap untuk istirahat supaya tidak lelah.
 - 2) Pertemuan Kedua
Pada pertemuan kedua pada Siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2023 mulai pukul 08.00-09.00 WITA yang diajarkan yaitu materi tema diri sendiri subtema panca indra (telinga). Aktivitas-aktivitas yang terjadi pada pertemuan kedua yaitu sebagai berikut:
 - a) Kegiatan Awal
Sebelum memulai masuk kelas atau melakukan kegiatan terlebih dulu guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan baris berbaris, bernyanyi lonceng berbunyi atau *ice breaking*, guru memeriksa kehadiran peserta didik.
 - b) Kegiatan Inti
Sebelum memulai kegiatan guru sedikit membahas materi atau kegiatan yang akan dilakukan yaitu aturan dalam permainan tikus-kucing ini. Setelah itu guru menyiapkan uang logam atau sebuah lidi, misalkan menggunakan uang logam dengan dua sisi yang berbeda, sisi yang satu menjadi tikus dan sisi yang kedua menjadi kucing.
 - c) Kegiatan Penutup
Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi sebentar dan setelah itu bersiap untuk istirahat supaya tidak lelah.
- c. Observasi
- Kegiatan pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap keterampilan motorik kasar melalui permainan tikus-kucing oleh peserta didik dalam kegiatan yang dilakukan oleh *observer* yaitu Riska Handayani mahasiswi IAI QH Bagu

selaku peneliti, *observer* menggunakan penilaian keterampilan motorik kasar yang telah dibuat. Sedangkan hasil observasi keterampilan motorik kasar melalui permainan tikus-kucing oleh peserta didik pada Siklus II disajikan pada tabel 3

Tabel 3. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Kasar Peserta Didik

No	Indikator	Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Kesiapan peserta didik mengikuti kegiatan	4	4
2	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	3	4
3	Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan	4	4
4	Melakukan permainan fisik dengan aturan	4	4
5	Peserta didik dapat bekerja sama	4	4
6	Peserta didik senang dalam mengikuti kegiatan	4	4
Total Skor Tiap Pertemuan		23	26
Skor Total Siklus I			49
Rata-rata Skor Siklus I			24,5
Persentase Keaktifan			89%
Kategori			Aktif

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar peserta didik pada Siklus II aktif, dengan rata-rata 24,5 dan persentase keaktifan 89%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian berhasil dilakukan pada Siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II baik hasil observasi maupun hasil kegiatan atau evaluasi. Peneliti dan *observer* mengemukakan beberapa aktivitas sudah berjalan dengan baik. Refleksi diperoleh berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan guru tentang keterlaksanaan tindakan pada Siklus II.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan proses kegiatan meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik kelas B RA Insan Tangkas Tain Petuk. Berdasarkan hasil yang diperoleh secara keseluruhan pada Siklus II ini, penelitian dinyatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Oleh karena itu, dilihat dari pencapaian indikator keberhasilan baik secara kualitatif maupun kuantitatif telah mengalami peningkatan sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan ke Siklus berikutnya karena indikator keberhasilan penelitian telah dicapai.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas B RA Insan Tangkas tahun ajaran 2023-2024. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memperdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah, untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur PTK yang telah ditetapkan dari awal dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Adapun dalam penelitian ini, ada beberapa hal yang ingin ditingkatkan yaitu aktivitas peserta didik dalam melakukan kegiatan permainan tikus-kucing ini, kegiatan atau belajar peserta didik. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam 2 Siklus, dimana Siklus I dan Siklus II terdiri dari dua kali pertemuan. Keterbatasan dari penelitian ini adalah kurangnya fasilitas yang ada di sekolah, alat permainan dalam, alat permainan luar seperti ayunan, perosotan, dan masih banyak lagi permainan yang belum ada di sekolah, sehingga saya menggunakan permainan ini sebagai penelitian saya.

Untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan motorik kasarnya, maka dari itu peneliti berupaya mengajak peserta didik untuk meningkatkan motorik kasarnya melalui permainan tikus-kucing ini. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan terhadap peserta didik dari Siklus I ke Siklus II.

Pada Siklus I ini, skor aktivitas peserta didik mencapai kategori belum aktif, persentase ketuntasan hasil keterampilan motorik kasar peserta didik sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan.

Proses pada Siklus II, menunjukkan adanya peningkatan dari 13 menjadi 19 dan berkategori aktif, begitu halnya dengan skor aktivitas guru 25 menjadi 27 dan berkategori sangat baik. Kemudian untuk keterampilan motorik kasar peserta didik dari persentase 66% menjadi 89%. Namun dalam hal ini menunjukkan penelitian berhasil dilakukan, karena keterampilan motorik kasar peserta didik sudah mencapai indikator ketercapaian yang telah ditetapkan. Keberhasilan dalam penelitian ini tentunya tidak terlepas dari pembelajaran yang digunakan serta peran guru yang melakukan refleksi dengan baik, sehingga penelitian ini berhasil dengan hasil yang memuaskan di Siklus II. Peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tikus-kucing ini sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Halimatus Zahroh (2022) dan Helin Anggraini (2017) yang menunjukkan peningkatan pada motorik kasar peserta didik. Kesesuaian hasil penelitian tersebut yaitu sama-sama untuk meningkatkan motorik kasar pada anak. Permainan tikus-kucing dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar karena permainan tikus-kucing ini merupakan jenis permainan tanpa alat dan media. Artinya permainan ini lebih cenderung menggunakan aktivitas fisik sebagai kegiatan bermain, seperti berlari, melompat dan meloncat.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dibuktikan bahwa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tikus-kucing peserta didik kelas B RA Insan Tangkas, Tin Petuk, Desa Bujak, Tahun Ajaran 2023-2024. Hasil penelitian ini adalah hasil observasi aktivitas peserta didik pada Siklus I nilai rata-rata 11 dengan persentase keaktifan 55%, pada Siklus II nilai rata-rata 19,5 dengan persentase keaktifan 82%. Hasil observasi keterampilan motorik kasar peserta didik pada Siklus I nilai rata-rata 13,5 dengan persentase keaktifan 60%, pada Siklus II nilai rata-rata 24,5 dengan persentase keaktifan 89%. Hal ini keberhasilan yang telah ditentukan sebagai target ketuntasan yaitu motorik kasar peserta didik dikatakan meningkat jika motorik kasar peserta didik minimal telah mencapai kategori aktif.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tikus-Kucing Kelompok B RA Insan Tangkas Tahun Ajaran 2023-2024 sebagai berikut: Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tikus-kucing dengan baik peserta didik kelas B RA Insan Tangkas. Meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik kelas B dapat dilihat dari ketuntasan klasikal yang ada pada Siklus I mendapat persentase 60% meningkat menjadi 89% pada Siklus II.

Referensi

- Aditama, W. B., & Sadhu, S. (2020). The Effect of Implementing Media Computer Based Instruction (Simulation Model) Towards Student's Autonomy in Science Learning. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 9(4).
- Aditama, W. B., Ramdani, A., & Khairunnisa, K. (2021). Penerapan Computer Based Instruction Model Simulasi dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 3(1), 30-45.
- Aqib. (2009). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK. Bandung. Yrama Widya.
- Hidayat, R & Abdullah. (2019). *Ilmu Pendidikan*. Medan. Lembaga Peduli Pengembangan Indonesia.
- Hisnan Hajron, K. (2021). Pengaruh *Computer Based Instruction* Model Simulasi Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran IPA. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(1), 43-56.
- Nurkencana dan Sunartana. (1990). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya. Usaha Nasional.
- Purwanto. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Rudiyanto, Ahmad. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini*. Lampung. Darussalam Press Lampung.
- Sekartini, Ni, Luh. (2016). Pengaruh Kemampuan Kerja, Disiplin Kerja, Motivasi Kerja, Terhadap Kepuasan Kerja. Denpasar Bali. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*. Vol. 3, No. 2 September.
- Wijana, D, Widarmi. (2015). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.