

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Diskripsi Data dan Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Data Pratindakan**

Sebelum melakukan tindakan untuk mengetahui kondisi awal secara obyektif. Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengadakan tindakan adalah melakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum tindakan dilaksanakan. Hasil observasi awal yang dilakukan nantinya akan digunakan sebagai pembandingan dengan hasil yang diperoleh setelah dilakukan suatu tindakan terhadap kelincuhan anak melalui aktivitas bermain halang rintang. Dengan adanya perbandingan antara hasil sebelum tindakan dan setelah dilakukan tindakan diharapkan akan terlihat jelas suatu peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terkait dengan kelincuhan anak, maka dapat diketahui bahwa kelincuhan anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan I Poncokusumo Malang belum berkembang secara optimal. Kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan kelincuhan anak juga masih belum bervariasi sehingga mengurangi minat belajar anak.

Hasil pengamatan yang diperoleh bahwa kelincuhan anak masih menunjukkan pada kriteria kurang, hal ini sesuai dengan data yang diperoleh bahwa kelincuhan anak pada kriteria belum baik sebanyak 4 dari 20 anak atau 20%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 12 dari 20 anak atau 60 %,

anak pada kriteria baik sebanyak 2 dari 20 anak atau 10 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 20 anak atau 10 %.

Berdasarkan paparan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang belum berkembang kelincahannya dengan optimal. Masih ada beberapa anak yang belum memenuhi indikator capaian perkembangan yang semestinya dapat dicapai oleh anak. Selanjutnya peneliti sampaikan hasil rekapitulasi pratindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini ;

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan Aktivitas Bermain Lari Halang Rintang

Aktivitas Bermain Halang Rintang						
Kriteria	Modifikasi <i>Zigzag Run</i>		Modifikasi <i>Shuttle Run</i>		Modifikasi <i>Boomerang Run</i>	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Sangat Bisa	2	10%	1	5%	2	10%
Bisa	4	20%	1	5%	3	15%
Kurang Bisa	14	70%	18	90%	15	75%
Belum Bisa	0	0%	0	0%	0	0%

Dari hasil pengamatan aktivitas bermain lari halang rintang diatas berpengaruh pada kelincahan anak, masih banyaknya anak kurang bisa dalam melakukan bermain lari halang rintang, 14 anak atau 70 % kurang bisa dalam melakukan modifikasi *Zigzag Run*, 18 anak atau 90 % kurang bisa dalam melakukan modifikasi *Shuttle Run* dan 15 anak atau 75% dalam melakukan modifikasi *Boomerang Run*. Selanjutnya dari lembar observasi penilaian pada pra tindakan diperoleh rekapitulasi dari indikator kemampuan kelincahan anak sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan Kelincahan Anak

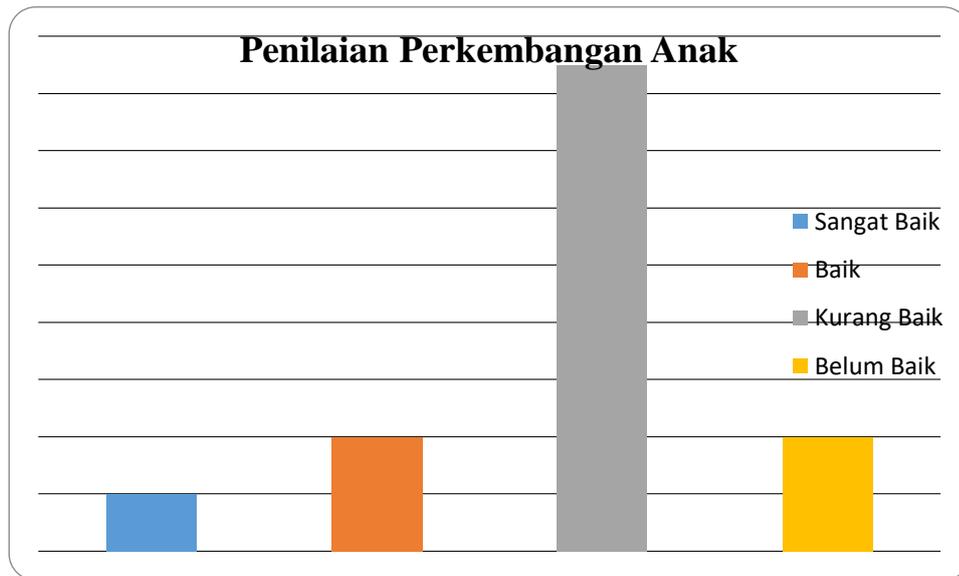
Kriteria	Kelincuhan Anak					
	Observasi I		Observasi II		Observasi III	
	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase	Jml Anak	Persentase
<b>Sangat Baik</b>	2	10%	1	10%	2	10%
<b>Baik</b>	4	20%	4	20%	3	15%
<b>Kurang Baik</b>	12	60%	12	60%	13	65%
<b>Belum Baik</b>	2	10%	3	15%	2	10%

Skor dari 3 kali tindakan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil dan rata-rata skor kelincuhan anak sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rentang Skor Kelincuhan Anak Pra Tindakan

Kriteria	Rentang Skor	Jumlah anak	Persentase
Sangat Baik	10-12	2	10%
Baik	7-9	4	20%
Kurang Baik	4-6	12	60%
Belum Baik	1-3	2	10%

Hasil kegiatan pra tindakan terhadap kelincuhan anak tersebut juga dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 4.1 Grafik Pra Tindakan Kelincahan Anak

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kelincahan anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan I Poncokusumo Malang sebelum diberikan tindakan berada pada kriteria kurang baik, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan 2 anak ( 10% ) berada pada kriteria belum baik, 12 anak ( 60 % ) pada kriteria kurang baik, 4 anak (20 %) pada kriteria baik, dan 2 anak (10%) pada kriteria sangat baik.

Hal tersebut dikarenakan selama ini aktivitas motorik kasar anak khususnya kelincahan anak pada kelompok B lebih banyak dilakukan secara terintegrasi dengan kemampuan dasar lainnya. Selain itu, anak cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran yang disusun untuk mengembangkan kelincahan, karena kegiatan pembelajaran tersebut belum bervariasi masih secara konvensional. Bentuk kegiatan pembelajaran tersebut adalah berlari pada jarak tertentu tanpa ada variasi permainan didalamnya, sehingga anak kurang berpartisipasi secara aktif dan bahkan ada anak yang meninggalkan area permainan.

## 2 . Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

### 1). Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah :

#### a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti dengan berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas sesuai dengan Kurikulum dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Dalam penyusunan RKH ini peneliti dan guru menyepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah dengan aktivitas bermain halang rintang yaitu permainan dengan modifikasi *shuttle run*, modifikasi *zigzag run*, dan modifikasi *boomerang run*. Setiap pertemuan pada siklus ini hanya menggunakan satu jenis permainan saja. Setelah kegiatan disusun kemudian dikonsultasikan untuk mendapatkan persetujuan kepala TK.

#### b) Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat hasil tindakan terhadap kelincahan anak melalui aktivitas bermain halang rintang.

#### c) Mempersiapkan media pembelajaran

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kelincahan anak melalui aktivitas bermain lari halang rintang yakni; kardus, simpai, peluit, stopwatch, dan lintasan. Kesemuanya itu dipersiapkan dengan baik agar proses pelaksanaan pembelajaran permainan lari halang rintang ini berjalan dengan lancar.

d) Mempersiapkan alat dokumentasi

Mempersiapkan alat yang akan digunakan untuk mendokumentasikan setiap kegiatan yaitu berupa foto.

## 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran siklus 1 dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan metode demonstrasi yang dilakukan oleh guru dan anak menirukan apa yang didemonstrasikan atau yang diperagakan guru secara bertahap sampai kelincahan anak berkembang dengan baik serta anak dapat bermain halang rintang dengan baik.

### a) Siklus I Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada Oktober 2018. Dengan tema tanaman dengan sub tema tanaman di kebun. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 20 anak. Pada pertemuan pertama ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain lari halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan memanjang sambil menyanyikan lagu kereta api. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan membentuk lingkaran sambil bermain dan bernyanyi "Bermain dalam lingkaran". Anak terlihat sangat senang mengikuti kegiatan pemanasan.

Anak dikondisikan membentuk dua barisan setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan terbentuk, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bersorak gembira. Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Anak memulai kegiatan setelah mendengar aba-aba dari guru. Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *zigzag run* adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak dengan start berdiri dan siap lari.
- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera berlari secepat mungkin dan melewati 15 kardus yang telah disusun secara *zigzag* sampai batas finish.
- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.
- 5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka peneliti mengajak anak-anak melakukan gerakan pendinginan yang sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak. Setelah pendinginan selesai badan kembali segar, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

## b) Siklus I Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus pertama dilaksanakan pada Oktober 2018. Pada pertemuan ini tema yang disampaikan adalah tanaman dengan sub tema tanaman di ladang. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 20 anak. Pada pertemuan kedua ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah simpai dan kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan memanjang sambil menyanyikan lagu menanam jagung. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan membentuk 2 barisan sambil mengikuti gerakan tari ayam atau yang lebih dikenal dengan *chicken dance* sambil diiringi musik. Anak terlihat sangat senang mengikuti kegiatan pemanasan.

Anak dikondisikan untuk merapikan barisannya kembali setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan kembali rapi, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bersorak gembira. Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Anak memulai kegiatan setelah ada aba-aba dari guru.

Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian. Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi shuttle run adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak mengambil start berdiri dan siap lari.
- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera mengambil 1 bendera dan berlari secepat mungkin meloncati simpai yang disusun secara lurus dan melewati kardus yang telah disusun secara zigzag dan meletakkan bendera ditempat yang telah disediakan setelah itu segera berbalik menuju garis start untuk mengambil bendera lainnya dan memindahkannya ketempat yang disediakan kemudian kembali lagi sampai batas finish.
- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.
- 5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan *modifikasi shuttle run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka anak melakukan gerakan pendinginan sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak. Setelah pendinginan selesai, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

#### c) Siklus I Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus I dilaksanakan pada September 2017. Pada pertemuan ini tema yang disampaikan adalah tanaman dengan sub tema tanaman di ladang. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 27 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 19 anak perempuan. Pada pertemuan ketiga ini

kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan memanjang sambil menyanyikan lagu naik-naik ke puncak gunung. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan membentuk lingkaran sambil bermain dan bernyanyi “laba-laba”. Anak terlihat sangat senang mengikuti kegiatan pemanasan.

Anak dikondisikan membentuk dua barisan setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan terbentuk, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bersorak gembira. Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Anak memulai kegiatan setelah mendengar aba-aba dari guru. Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *boomerang run* adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak dengan start berdiri dan siap lari.
- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera berlari secepat

mungkin menuju bendera merah dengan melewati kardus yang telah disusun secara zigzag kemudian berlari menuju bendera merah dan berlari kembali menuju bendera hijau, lalu berlari menuju bendera hijau kembali dan berlari ke garis finish

- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.
- 5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka anak melakukan gerakan pendinginan sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak. Setelah pendinginan selesai, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

d) Observasi

Dalam kegiatan observasi yang diamati adalah kelincahan anak selama mengikuti aktivitas bermain halang rintang serta keefektifan permainan tersebut. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan dari awal sampai akhir berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pada awalnya anak terlihat penasaran dengan kegiatan yang akan dilakukan. Setelah guru memberikan penjelasan dan contoh melakukan permainan, anak terlihat bersemangat dan antusias mengikuti aktivitas bermain halang rintang karena kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang baru bagi anak-anak. Pada siklus pertama anak masih terlihat bingung melakukan aktivitas bermain halang ritang. Ada beberapa anak yang kurang lincah melewati

rintangan yang telah disediakan, namun guru terus membimbing dan memotivasi anak agar mau melakukannya walaupun masih dengan bantuan.

Peneliti dan guru kelas pada pelaksanaan siklus I lebih banyak membimbing dan memotivasi anak agar mau terlibat dalam aktivitas bermain halang rintang. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak yang kurang bisa dan kurang lincah dalam melakukan aktivitas bermain halang rintang. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel. 4.4 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan dan Siklus I Aktivitas Bermain Halang Rintang

Kriteria	Aktivitas Bermain Halang Rintang											
	Pra Tindakan						Siklus I					
	Modifikasi Zigzag Run		Modifikasi Shuttle Run		Modifikasi Boomerang Run		Modifikasi ZigzagRun		Modifikasi Shuttle Run		Modifikasi Boomerang Run	
	Jml Ank	Perse ntase	Jml Ank	Perse ntase	Jml Ank	Perse Ntase	Jml Ank	Perse ntase	Jml Ank	Perse ntase	Jml Ank	Per-senta se
<b>Sangat Bisa</b>	2	10%	1	5%	2	10%	2	10%	1	5%	2	10%
<b>Bisa</b>	4	20%	1	5%	3	15%	4	20%	3	15%	3	15%
<b>Kurang Bisa</b>	14	70%	18	90%	15	75%	14	70%	16	80%	15	75%
<b>Belum Bisa</b>	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat perbandingan persentase pencapaian hasil belajar kelincuhan anak pada pra tindakan dengan siklus I.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel. 4.5 Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan dan Hasil Siklus I Kelincuhan

	<b>Kelincuhan</b>
--	-------------------

Kriteria	Pra Tindakan						Siklus I					
	Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua		Pertemuan Ketiga		Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua		Pertemuan Ketiga	
	Jml Anak	Perse Ntase	Jml Anak	Perse ntase	Jml Anak	Perse ntase	Jml Anak	Perse Ntase	Jml Anak	Perse Ntase	Jml Anak	Perse Ntase
<b>Sangat Baik</b>	2	10%	1	5%	2	10%	2	10%	1	5%	2	10%
<b>Baik</b>	3	15%	3	15%	3	15%	5	25%	5	25%	5	25 %
<b>Kurang Baik</b>	12	60%	13	65%	13	65%	12	60%	14	70%	13	65%
<b>Belum Baik</b>	3	15%	3	15%	3	15%	1	5%	0	0%	0	0%

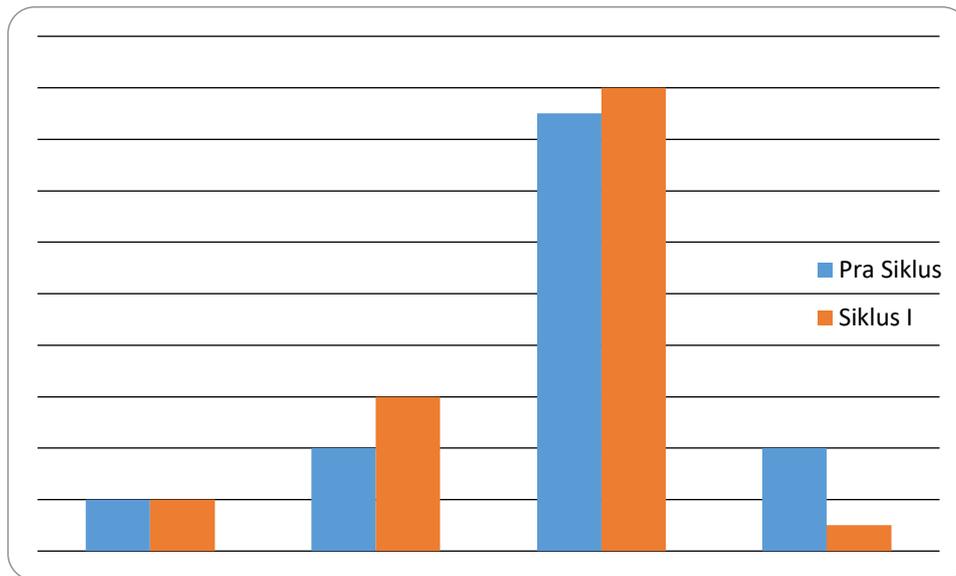
Skor dari 3 kali tindakan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil dan rata-rata skor kelincahan anak sebagai berikut:

Tabel 4.6 Rentang Skor Kelincahan Anak Siklus I

Kriteria	Rentang Skor	Jumlah anak	Persentase
Sangat Baik	10-12	1	5%
Baik	7-9	4	20%
Kurang Baik	4-6	14	70%
Belum Baik	1-3	1	5%

Hasil tersebut juga dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

### Penilaian Perkembangan Anak Pra Tindakan Siklus I



Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I Kelincahan Anak

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kelincahan anak kelompok B masih berada pada kriteria kurang baik, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan 1 dari 20 anak atau 5% berada pada kriteria belum baik, 14 dari 20 anak atau 70 % pada kriteria kurang baik, 4 dari 20 anak atau 20 % pada kriteria baik, dan 1 dari 20 anak atau 5 % anak pada kriteria sangat baik.

e) Refleksi

Kegiatan refleksi dimaksudkan sebagai proses evaluasi tindakan untuk mengetahui hambatan-hambatan yang dialami selama pelaksanaan tindakan pada siklus I. Pada kegiatan ini, peneliti bersama guru kelas melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I, serta mendiskusikan hambatan-hambatan yang ditemukan pada saat melakukan kegiatan sehingga mempengaruhi ketercapaian kelincahan anak yang optimal.

Beberapa kendala dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah :

1. Beberapa anak masih kesulitan dalam melewati beberapa rintangan.
2. Beberapa anak masih belum paham dengan aturan main.

Dari beberapa hambatan yang muncul, maka peneliti dan guru kelas melakukan diskusi untuk mencari solusi atas kendala tersebut. Adapun solusi dari beberapa hambatan tersebut adalah :

1. Melakukan permainan dengan model kompetisi, sehingga semangat anak akan lebih meningkat.
2. Anak diberikan pemahaman akan aturan main dengan jelas.
3. Anak diberikan reward agar anak lebih semangat dan antusias.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, peneliti juga membandingkan dengan data kemampuan anak sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil pengamatan dan perbandingan tersebut menunjukkan adanya perubahan persentase anak terkait dengan kelincahan dan aktivitas bermain halang rintang yang meningkat, namun peneliti ingin lebih mengoptimalkan peningkatan anak terhadap kelincahan pada target yang diharapkan.

Atas dasar refleksi tersebut maka peneliti merencanakan untuk diadakan tindakan terkait dengan kelincahan melalui aktivitas bermain halang rintang pada siklus II.

### **3 Diskripsi Tindakan Siklus II**

#### **1) Perencanaan**

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi siklus I, peneliti dan guru kelas berdiskusi menyusun perencanaan untuk pelaksanaan penelitian pada siklus II.

Adapun perencanaan tersebut meliputi :

a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti dengan berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas sesuai dengan kurikulum dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Dalam penyusunan RKH ini peneliti dan guru menyepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah dengan aktivitas bermain halang rintang yaitu permainan dengan modifikasi *shuttle run*, modifikasi zigzag run, dan modifikasi *boomerang run*. Dimana anak melakukan secara kompetisi dan pemberian *reward* untuk memberikan motivasi dan penyemangat dalam permainan. Setelah kegiatan disusun kemudian dikonsultasikan untuk mendapatkan persetujuan kepala TK.

b) Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat hasil tindakan terhadap kelincahan anak melalui aktivitas bermain halang rintang.

c) Mempersiapkan media pembelajaran

Sebelum pelaksanaan tindakan dilaksanakan peneliti berusaha mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kelincahan melalui aktivitas bermain halang rintang. Media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kardus, simpai, peluit, stopwatch, dan lintasan.

d) Mempersiapkan alat dokumentasi

Sebelum pelaksanaan tindakan peneliti juga mempersiapkan alat yang akan digunakan untuk mendokumentasikan setiap kegiatan yaitu berupa foto.

## 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan metode demonstrasi yang dilakukan oleh guru dan anak menirukan apa yang didemonstrasikan atau yang diperagakan guru secara bertahap sampai kelincahan anak berkembang dengan baik serta anak dapat bermain halang rintang dengan baik.

### a) Siklus II Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada Nopember 2018. Pada pertemuan ini tema yang disampaikan adalah tanaman dengan sub tema tanaman di ladang. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 20 anak. Pada pertemuan pertama ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan memanjang sambil menyanyikan lagu paman datang. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan bermain dan bernyanyi "Ular Naga". Anak terlihat sangat senang mengikuti kegiatan pemanasan dan antusias.

Anak dikondisikan membentuk dua barisan setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan terbentuk, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bersorak gembira. Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Anak memulai kegiatan setelah mendengar aba-aba dari guru. Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi *zigzag run* adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak dengan start berdiri dan siap lari.
- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera berlari secepat mungkin dan melewati 10 kardus yang telah disusun secara *zigzag* sampai batas finish.
- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.
- 5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka anak melakukan gerakan pendinginan sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak serta pemberian reward berupa stiker bintang kepada anak karena sudah melakukan kegiatan dengan semangat dan baik. Setelah pendinginan selesai, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

## b) Siklus II Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus kedua dilaksanakan pada Nopember 2018. Pada pertemuan ini tema yang disampaikan adalah tanaman dengan sub tema tanaman di hutan. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak 20 Kelompok B. Pada pertemuan kedua ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *shuttle run*. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah simpai dan kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan memanjang sambil menyanyikan lagu cemara. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan bernyanyi sambil bermain "Mimimi". Anak terlihat sangat senang dan antusias mengikuti kegiatan pemanasan.

Anak dikondisikan membentuk dua barisan setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan terbentuk, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bertepuk tangan gembira. Selanjutnya Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Kemudian Anak memulai kegiatan setelah ada aba-aba dari guru. Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi shuttle run adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak dengan start berdiri dan siap lari.
- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera mengambil 1 bendera dan berlari secepat mungkin meloncati simpai yang disusun secara lurus dan melewati kardus yang telah disusun secara zigzag dan meletakkan bendera ditempat yang telah disediakan setelah itu segera berbalik menuju garis start untuk mengambil bendera lainnya dan memindahkannya ketempat yang disediakan kemudian kembali lagi sampai batas finish.
- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.
- 5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan *modifikasi shuttle run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka anak melakukan gerakan pendinginan sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak serta pemberian reward berupa stiker bintang kepada anak karena sudah melakukan kegiatan dengan semangat dan baik. Setelah pendinginan selesai, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

#### c) Siklus II Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada Nopember 2018. Pada pertemuan ini tema yang disampaikan adalah tanaman dengan sub tema tanaman di hutan. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran sebanyak

20. Pada pertemuan ketiga ini kegiatan akan dilaksanakan dengan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi boomerang run. Benda yang digunakan untuk rintangan adalah kardus.

Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, salam, dan presensi. Setelah melakukan kegiatan apersepsi guru menjelaskan tentang kegiatan fisik hari ini yaitu aktivitas bermain halang rintang yang akan dilaksanakan di halaman depan sekolah. Anak diajak menuju halaman depan dengan membentuk barisan memanjang sambil menyanyikan lagu cemara. Sebelum pelaksanaan bermain halang rintang anak melakukan pemanasan dengan mengikuti gerakan-gerakan sederhana yang diperagakan oleh guru. Anak terlihat sangat senang mengikuti kegiatan pemanasan, anak dikondisikan membentuk dua barisan setelah kegiatan pemanasan selesai. Setelah barisan terbentuk, anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan serta aturan main. Ketika guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak bersorak gembira. Anak memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Anak diberi kesempatan untuk bertanya apabila masih belum jelas dengan kegiatan tersebut. Anak memulai kegiatan setelah mendengar aba-aba dari guru. Setelah selesai dilanjutkan dengan anak yang lain secara bergantian.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan halang rintang dengan modifikasi boomerang run adalah :

- 1 Anak berdiri dibelakang garis start.
- 2 Pada aba-aba “siap” anak dengan start berdiri dan siap lari.

- 3 Pada aba-aba “ya” serta diikuti dengan bunyi peluit anak segera berlari secepat mungkin menuju bendera merah kemudian berlari menuju bendera merah disebelah kanan dan berlari kembali menuju bendera hijau, lalu berlari menuju bendera hijau kembali dan berlari ke garis finish
- 4 Setelah melewati finish stopwatch dihentikan.
- 5 Anak diberi kesempatan untuk melakukannya kembali sebanyak 1 kali, setelah semua anak telah melakukan aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *boomerang run*.

Untuk menstabilkan kembali kondisi tubuh anak maka anak melakukan gerakan pendinginan sekaligus mendiskusikan kegiatan ini dengan anak-anak serta pemberian reward berupa stiker bintang kepada karena anak sudah melakukan kegiatan dengan semangat dan baik. Setelah pendinginan selesai, anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan berikutnya.

### **3) Observasi**

Peneliti bersama dengan guru kelas melakukan observasi selama proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aktivitas bermain halang rintang. Selama proses pembelajaran siklus II dari 3 kali pertemuan mulai kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan. Pada awalnya, anak mulai menanyakan apakah mereka akan diajak untuk bermain lagi atau tidak. Kemudian guru memberikan penjelasan dan contoh melakukan permainan kembali, anak terlihat bersemangat dan antusias mengikuti aktivitas bermain halang rintang. Anak diberikan kesempatan untuk bertanya apabila anak belum jelas menerima penjelasan dari guru. Anak terlihat sangat antusias dan bersemangat untuk mulai melakukan

kegiatan tersebut. Peneliti melihat beberapa anak yang sebelumnya masih kurang lincah dalam melewati rintangan yang disediakan, terlihat sudah mampu melewati rintangan yang disediakan dengan rentang waktu yang singkat. Demikian juga anak lari dengan kecepatan yang tinggi dengan mudah dapat berbalik arah dengan cepat. Hal ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan anak khususnya dalam kelincahannya. Disamping itu anak merasa senang dengan permainan halang rintang yang dilakukan karena sesuai dengan dunia anak yaitu dunia permainan. Disisi lain juga dapat sebagai hiburan dan olah raga untuk menyehatkan badan . Proses pembelajaran dalam meningkatkan kelinchan anak ini dikemas sedemikian rupa sehingga menyerupai permainan hiburan anak tidak merasa keterpaksaan tetapi merasa senang dan enjoy dalam melakukannya. Sedangkan guru harus secara aktif melibatkan diri dalam semua kegiatan dan memberikan pengawasan secara menyeluruh dari semua kegiatan anak. Dengan demikian proses pembelajaran yang dilakukan tidak monoton tetapi berfariatif sehingga anak menjadi senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari hasil observasi dapat diperoleh data sebagai berikut :

Tabel. 4.7 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II dalam Aktivitas Bermain Halang Rintang

	Aktivitas Bermain Halang Rintang
--	----------------------------------

Kriteria A	Pra Tindakan						Siklus I						Siklus II					
	Modifikasi <i>Zigzag Run</i>		Modifikasi <i>Shuttle Run</i>		Modifikasi <i>Boomerang Run</i>		Modifikasi <i>ZigzagRun</i>		Modifikasi <i>Shuttle Run</i>		Modifikasi <i>Boomerang Run</i>		Modifikasi <i>ZigzagRun</i>		Modifikasi <i>Shuttle Run</i>		Modifikasi <i>Boomerang Run</i>	
	Jml Ank	Persenta Se	Jml Ank	Persenta se	Jml Ank	Persent Ase	Jml Ank	Presenta se	Jml Ank	Persenta se	Jml Ank	Persenta se	Jml Ank	Persenta se	Jml Ank	Persent Ase	Jml Ank	Persenta Se
Sangat Bisa	2	10%	1	5%	2	10%	2	10%	1	5%	2	10%	2	10%	3	15%	2	10%
Bisa	4	20%	1	5%	3	15%	4	20%	3	15%	3	15%	11	55%	16	80%	17	85%
Kurang Bisa	14	70%	18	90%	15	75%	14	70%	16	80%	15	75%	7	35%	1	5%	1	5%
Belum Bisa	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Tabel. 4.8 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II dalam Kelincahan Anak

	Kelincahan		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II

Kriteria	Observasi I		Observasi II		Observasi III		Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua		Pertemuan Ketiga		Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua		Pertemuan Ketiga	
	Jml Ank	Persenta Se	Jml Ank	Persenta se	Jml Ank	Persenta Ase	Jml Ank	Persenta se	Jml Ank	Persenta se	Jml Ank	Persenta Se	Jml Ank	Persenta se	Jml Ank	Persenta ase	Jml Ank	Persenta Se
	Sangat Baik	2	10 %	1	5%	2	10%	2	10%	1	5%	2	10%	6	30%	5	25%	5
Baik	4	20%	4	20%	3	15%	5	25%	5	25%	5	25%	11	55%	13	65%	14	70%
Kurang Baik	12	60%	12	60%	13	65%	12	60%	14	70%	13	65%	3	15%	2	10%	1	5%
Belum Baik	2	10%	3	15%	2	10%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Skor dari 3 kali tindakan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil dan rata-rata skor kelincahan anak sebagai berikut:

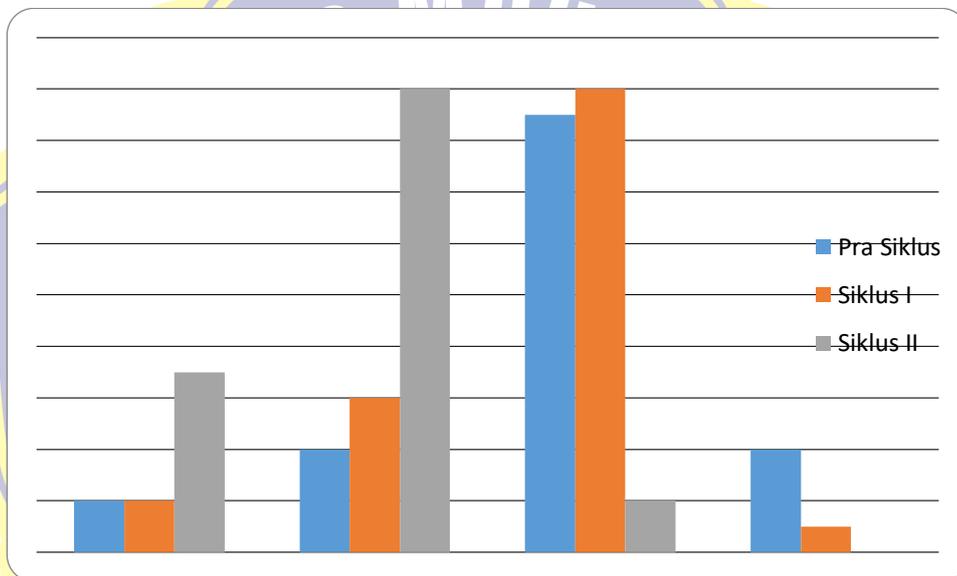
Tabel 4.9 Rentang Skor Kelincahan Anak Siklus II

Kriteria	Rentang Skor	Jumlah anak	Persentase
----------	--------------	-------------	------------

Sangat Baik	10-12	5	25%
Baik	7-9	13	65%
Kurang Baik	4-6	2	10%
Belum Baik	1-3	0	0%

Hasil tersebut juga dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

### Penilaian Perkembangan Anak



Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II pada Kelincahan Anak

Berdasarkan hasil observasi dari sebelum dilakukan tindakan ke siklus I dan II dapat dilihat perbandingan persentase hasil belajar pada tabel dan grafik diatas. Dari data yang diperoleh, dapat diketahui hasil pencapaian belajar anak dalam kelincahannya melalui aktivitas bermain halang rintang pada anak

kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan I Poncokusumo Malang mengalami peningkatan. Sebelum adanya suatu tindakan berkaitan dengan motorik kasar khususnya kelincahan anak pada kriteria belum baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 17 dari 27 anak atau 63,0 %, anak pada kriteria baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 7,4 %. Setelah diadakan tindakan pada siklus I kelincahan anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 1 dari 27 anak atau 7,40%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 18 dari 27 anak atau 66,7 %, anak pada kriteria baik sebanyak 6 dari 27 anak atau 22,2 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 7,4 %.

Pada siklus II kelincahan anak dengan kriteria belum baik sudah tidak ada lagi dari 27 anak atau 0%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik juga menurun menjadi 2 dari 27 anak atau 7,4 %, anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 18 dari 27 anak atau 66,7 %, dan anak pada kriteria sangat baik meningkat menjadi 7 dari 27 anak atau 25,9 %. Dengan kalkulasi peningkatan kelincahan anak sebesar 92,6% yaitu pada kriteria baik dan sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil pengamatan yang dilakukan sebelum tindakan, siklus I, hingga siklus II melalui aktivitas bermain halang rintang dapat meningkatkan kelincahan anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan I Poncokusumo Malang. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh pada siklus I dan II. Untuk itu peneliti menganggap bahwa hasil tindakan pada siklus II ini telah sesuai dengan hipotesis yang diajukan.

d) Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru kelas pada akhir siklus II. Dalam refleksi ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan tentang proses pembelajaran yang terjadi saat dilaksanakannya tindakan. Anak sangat antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dari awal sampai akhir kegiatan. Kegiatan aktivitas bermain halang rintang yang distimuluskan kepada anak sudah mampu memberikan kontribusi terhadap kelincuhan yang anak miliki, anak sudah mengalami peningkatan dan masuk dalam kriteria sangat baik. Pada siklus II kelincuhan anak sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian dirasa cukup dan dihentikan pada siklus II.

#### **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus dengan 3 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Setiap siklus pada penelitian ini terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Data diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Data dari lembar observasi tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak. Analisis data pada penelitian ini terjadi secara interaktif baik sebelum, saat, dan sesudah dilaksanakan penelitian ini. Sebelum penelitian dilakukan peneliti melakukan analisis yaitu dalam menentukan rumusan masalah yang muncul, kemudian analisis juga dilakukan saat pengambilan data awal anak.

Analisis awal sebelum dilakukan penelitian digunakan untuk mengetahui sejauh mana permasalahan dan kemampuan anak sehingga dapat dilakukan tindakan penelitian yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran serta dampak dari stimulasi yang telah diberikan pada anak menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan motorik kasar anak khususnya dalam hal ini kelincahan.

Menurut Mochamad Sajoto (1995:55) kelincahan adalah kemampuan merubah arah dengan cepat dan tepat, selagi tubuh bergerak dari satu tempat ke tempat lain, yaitu suatu kemampuan untuk merubah posisi badan secara tepat dan cepat. Data hasil observasi anak terkait dengan kelincahan anak sebelum dilaksanakan tindakan terlihat hanya beberapa anak yang memiliki kelincahan yang sangat baik dan baik. Adapun data hasil observasi terkait dengan kelincahan anak sebelum dilaksanakan tindakan menunjukkan bahwa anak pada kriteria belum baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 17 dari 27 anak atau 63,0 %, anak pada kriteria baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 7,4 %.

Mengacu pada hasil observasi awal tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar khususnya kelincahan masih belum berkembang dengan optimal dan perlu adanya suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Rendahnya kemampuan motorik kasar khususnya kelincahan dikarenakan proses pembelajaran hanya terpaku pada kemampuan-kemampuan kognitif anak sehingga kemampuan motorik anak kurang distimulasi. Selama ini aktivitas

motorik kasar anak khususnya kelincuhan anak kelompok B lebih banyak dilakukan secara terintegrasi dengan kemampuan dasar lainnya. Anak cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran yang disusun untuk mengembangkan kelincuhan karena kegiatan pembelajaran tersebut belum bervariasi. Bentuk kegiatan pembelajaran tersebut adalah berlari pada jarak tertentu tanpa ada variasi permainan didalamnya.

Melihat dari permasalahan tersebut maka diperlukan suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak serta dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menggali pengalaman-pengalaman baru secara langsung dan pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kelincuhan tersebut adalah melalui aktivitas bermain halang rintang.

Menurut Mochamad Djumidar (2004:38) halang rintang merupakan kegiatan jasmani yang berbentuk gerak lari atau berlari melalui rintangan.

Selanjutnya, menurut Mochamad Djumidar (2003:38) manfaat halang rintang adalah a) meningkatkan daya tahan, b) meningkatkan kekuatan, c) meningkatkan kecepatan, d) meningkatkan kelincuhan, e) meningkatkan kelentukan. Aktivitas bermain halang rintang akan mendorong kebutuhan anak secara aktif berinteraksi dan terlibat dengan lingkungan fisiknya. Melalui aktivitas bermain halang rintang anak berkesempatan untuk memperkaya gerakan-gerakannya seperti berbagai gerakan dengan tangan, kaki, kepala, atau bagian tubuh lain yang melibatkan otot besar maupun otot kecil anak sehingga memungkinkan anak secara penuh mengembangkan kemampuan fisik motoriknya khususnya dalam hal ini kelincuhan anak.

Bentuk aktivitas bermain halang rintang yang bervariasi akan membuat anak merasa tertarik dan senang serta anak mampu menguasai keterampilan khususnya kelincahan anak secara optimal dan bermakna bagi anak. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu senang bermain maka apabila kegiatan tertentu yang dilakukan sambil bermain akan menjadikan anak belajar sesuai taraf perkembangannya, karena pada usia ini anak masih suka bermain (Montolalu dkk, 2006). Oleh karena itu metode ini tepat untuk digunakan, karena metode bermain akan memberikan kesempatan pada siswa untuk menerima dan merespon stimulus yang diberikan guru sesuai dengan tahap perkembangannya.

Aktivitas bermain halang rintang ini juga tidak terlepas dari jalur prinsip pendidikan anak usia dini. Aktivitas bermain halang rintang menciptakan nuansa baru terhadap proses pembelajaran pada anak. Selain itu melalui aktivitas bermain halang rintang mampu menjadikan anak memiliki pengalaman bermain yang bervariasi yang akan membantu anak nantinya dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

Secara umum pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada setiap akhir tindakan dilakukan diskusi antara peneliti dan guru kelas terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini dihentikan pada siklus akhir II karena pada akhir siklus II hasil kemampuan anak telah sesuai dengan indikator keberhasilan tepatnya mengalami peningkatan sebesar 92,6%.

Setelah data yang diperoleh dikumpulkan dan diolah maka data tersebut disajikan dan dari data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan. Berdasarkan hasil

observasi dan refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran siklus I, siklus II diperoleh peningkatan pada indikator yang diamati. Peningkatan jumlah anak yang memiliki kelincuhan pada setiap siklusnya dapat dilihat dari kemampuan anak sebelum tindakan yaitu pada kriteria belum baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 17 dari 27 anak atau 63,0 %, anak pada kriteria baik sebanyak 4 dari 27 anak atau 14,8 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 7,4 %.

Setelah diadakan tindakan pada siklus I kelincuhan anak mengalami peningkatan yaitu anak pada kriteria belum baik sebanyak 1 dari 27 anak atau 7,40%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik sebanyak 18 dari 27 anak atau 66,7 %, anak pada kriteria baik sebanyak 6 dari 27 anak atau 22,2 %, dan anak pada kriteria sangat baik sebanyak 2 dari 27 anak atau 7,4 %. Pada siklus II kelincuhan anak dengan kriteria belum baik sudah tidak ada lagi dari 27 anak atau 0%, selanjutnya anak dengan kriteria kurang baik juga menurun menjadi 2 dari 27 anak atau 7,4 %, anak pada kriteria baik meningkat sebanyak 18 dari 27 anak atau 66,7 %, dan anak pada kriteria sangat baik meningkat menjadi 7 dari 27 anak atau 25,9 %. Dengan kalkulasi peningkatan kelincuhan anak sebesar 92,6% yaitu pada kriteria baik dan sangat baik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisa data yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain halang rintang dengan modifikasi *zigzag run*, *shuttle run*, *boomerang run* dapat meningkatkan kelincuhan anak.

Hasil penelitian sesuai dengan pendapat dari Wira Indra Satya (2006:19), bahwa cara melatih kelincuhan dapat dilakukan dengan metode lari bolak-balik maupun gerakan meloncat. Berlari cepat dengan *zig-zag* juga dapat meningkatkan

kecepatan (*speed*) dan kelincahan (*agility*) (Wira Indra Satya, 006:95). Sejalan dengan pemikiran tersebut kegiatan lain yang dapat digunakan untuk melatih kelincahan adalah boomerang run (Andi Suntonda, 2007). Gerakan-gerakan di atas merupakan bentuk aktivitas dalam bermain halang rintang yang dapat dibuktikan dalam penelitian ini

