

BAB IV

HASIL PENELITIAN

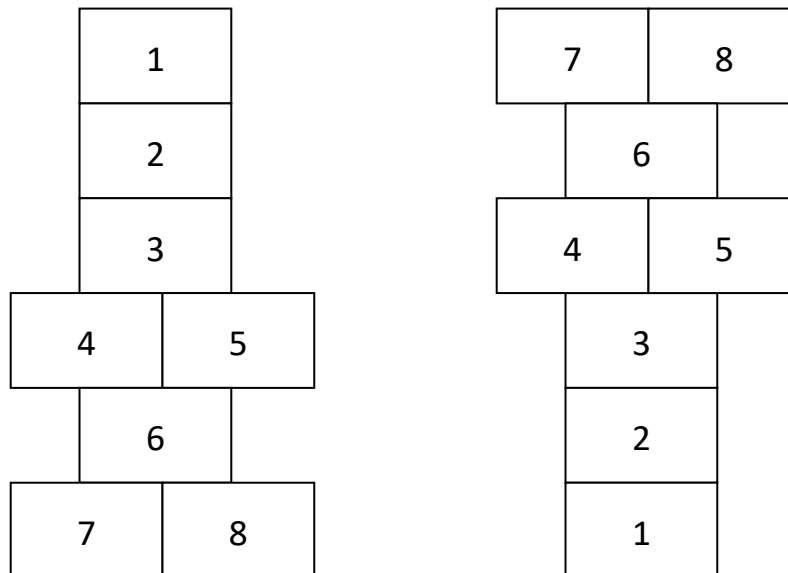
A. Deskripsi Data

Dari hasil penelitian dengan menggunakan metode dan instrumen yang telah penulis tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data –data yang diperoleh dari hasil observasi, interview dan dokumentasi pada subyek penelitian yang penulis laksanakan di TK Khazanah Kecamatan Gubeng Surabaya. Didalam deskripsi data penulis menggunakan metode deskriptif yang berarti metode pengambilan kesimpulan hasil observasi dan interview pada guru mengenai analisis motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Khazanah Kecamatan Gubeng Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis penelitian kualitatif, adapun alat pengumpul data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Yang dianalisis dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang di terapkan oleh guru dan motorik kasar anak kelas B usia 5-6 tahun di TK Khazanah Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian di TK Khazanah Surabaya dapat diuraikan bahwa penerapan dalam bermain untuk menganalisis motorik kasar anak.

Dari hasil observasi yang penulis lakukan bahwa untuk memulai permainan guru selalu menyiapkan alat dan bahan ketika memulai permainan. Hal yang disiapkan oleh guru saat bermain adalah lapangan bermain dan gacuk (potongan genting) dan fisik anak yang kuat dan tidak ada cedera di kaki. Dalam bermain tidak membutuhkan tempat yang luas namun yang dapat digunakan membuat

lapangan bermain. Lapangan bermain yang dibuat yaitu terdapat 8 kotak dan gacuk /gacuk adalah terbuat dari potongan pecahan genting.



Gambar 4.1 Lapangan bermain berbentuk baju

Dari hasil observasi yang penulis lakukan bahwa sebelum memulai permainan tentunya guru memberitahu aturan permainan dalam setiap permainan. Hal ini diperkuat oleh guru kelompok B TK Khazanah Surabaya untuk memulai permainan biasanya saya Pertama, yang harus guru lakukan adalah mengkondisikan anak terlebih dahulu kedua, anak berbaris dilapangan, ketiga, menjelaskan aturan permainan.

Dalam bermain yang diterapkan guru adalah bermain perseorangan yaitu anak secara individu bermain secara bergantian, anak berbaris membuat 2 barisan. Dan saat anak bermain anak lain memperhatikan dan memberi semangat kepada teman yang sedang bermain. Dalam bermain anak berdiri diatas satu kaki dan melempar gacuk dikotak 1, melompati kotak-kotak dengan menggunakan 1 kaki di kotak 1,2,3 dan 6 dan mendaratkan ke dua kaki di kotak 4,5 dan 7,8 dan

pada saat kotak 7, 8 anak berbalik badan dan melompati kotak yang telah ditentukan.

Dari hasil Observasi penulis lakukan bahwa guru selalu memberi semangat kepada anak ketika bermain tujuannya agar anak mau bermain dengan guru dan teman lain. Biasanya guru memberi semangat anak tujuannya agar anak mau bermain bersama. Kedekatan guru dan anak diperlukan agar anak senang dan gembira. Anak selalu senang dan antusias dalam bermain karena anak di ajak untuk keluar ruangan. Tentunya seorang guru hendaknya memiliki kedekatan emosional antara anak-anak. agar anak merasa nyaman dan kondusif dalam bermain.

Dari hasil observasi yang penulis lakukan di akhir kegiatan guru mengevaluasi kegiatan. Pada saat anak bermain guru mengevaluasikan kegiatannya,yaitu guru menanyakan kepada anak tentang dalam bermain. Hal yang perlu diperhatikan dalam bermain. Hasil observasi yang penulis lakukan karena guru hanya berfokus pada kegiatan inti yang lebih banyak waktu yang digunakan untuk pembelajaran.

Tabel 4.1. Hasil Observasi Analisis Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Khazanah Kecamatan Gubeng Surabaya

No.	Nama Anak	Indikator Analisis Motorik Kasar				Skor	Nilai Mutu
		Melempar benda mengenai sasaran ditentukan	Keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat	Membungkukkan badan ke depan	Memutar seluruh tubuh		
1	NA	3	2	2	2	9	MB
2	RM	1	2	1	3	7	MB
3	AA	1	3	2	3	9	MB
4	WB	2	4	3	2	11	BSH
5	AK	2	2	1	2	7	BB
6	AR	2	2	3	4	11	BSH
7	GI	3	2	3	1	9	MB
8	FE	2	1	2	2	7	MB
9	MD	3	4	3	3	13	BSH
10	MZR	2	3	2	1	8	MB
11	KM	2	3	2	2	9	MB
12	JS	3	3	3	4	13	BSH
13	RI	1	1	2	2	6	BB
14	AQ	2	1	2	3	8	MB
15	RS	2	2	4	3	11	BSH

Keterangan:

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

Setelah diketahui hasil observasi peneliti melakukan rubrik penilaian untuk menganalisis motorik kasar anak sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rubrik Penilaian Analisis Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Khazanah Surabaya

No.	Butir	Penilaian	Keterangan
1	Dapat melempar benda mengenai sasaran ditentukan	BSB	Anak mampu melempar benda mengenai sasaran ditentukan dengan baik dan benar secara mandiri
		BSH	Anak mampu melempar benda mengenai sasaran ditentukan dengan baik tetapi belum benar
		MB	Anak mulai berkembang melempar benda mengenai sasaran ditentukan dengan dibantu oleh guru
		BB	Anak belum berkembang melempar benda mengenai sasaran ditentukan dan masih perlu bantuan
2	Dapat keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat	BSB	Anak mampu keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat dengan baik dan benar secara mandiri
		BSH	Anak mampu keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat dengan baik tetapi belum benar
		MB	Anak mulai berkembang keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat dengan dibantu oleh guru
		BB	Anak belum berkembang keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat dan masih perlu bantuan
3	Dapat membungkukkan badan ke depan	BSB	Anak mampu membungkukkan badan ke depan dengan baik dan benar secara mandiri

		BSH	Anak mampu membungkukkan badan ke depan dengan baik tetapi belum benar
		MB	Anak mulai berkembang membungkukkan badan ke depan dengan dibantu oleh guru
		BB	Anak belum berkembang membungkukkan badan ke depan dan masih perlu bantuan
4	Dapat memutar seluruh tubuh	BSB	Anak mampu membungkukkan badan ke depan dengan baik dan benar secara mandiri
		BSH	Anak mampu membungkukkan badan ke depan dengan baik tetapi masih belum benar
		MB	Anak mulai berkembang membungkukkan badan ke depan tetapi masih dengan bantuan guru
		BB	Anak belum berkembang membungkukkan badan ke depan tetapi masih perlu dibantu

Berdasarkan data di atas analisis motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Khazanah Surabaya terdapat 15 anak: anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada 5 anak, anak yang mulai berkembang (MB) ada 8 anak dan anak yang belum berkembang (BB) ada 2 anak. Hasil observasi akhir menganalisis motorik kasar anak usia dini dalam bermain di TK Khazanah Surabaya diuraikan lebih rinci mengenai analisis motorik kasar anak di kelompok B Usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak sebagai berikut:

1. Analisis motorik kasar NA dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Berkembang Sesuai Harapan“ dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Mulai Berkembang” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “mulai berkembang” dan pada tahap memutarakan seluruh tubuh “Mulai Berkembang” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar NA melalui bermain yaitu “Mulai Berkembang”.
2. Analisis motorik kasar RM dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Belum Berkembang” dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Mulai Berkembang” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Belum Berkembang” dan pada tahap memutarakan seluruh tubuh “Berkembang Sesuai Harapan” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar RM melalui bermain yaitu “Mulai Berkembang”.
3. Analisis motorik kasar AA dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Belum Berkembang” pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Berkembang Sesuai Harapan” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Mulai Berkembang” dan pada tahap memutarakan seluruh tubuh “Berkembang Sesuai Harapan” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar AA melalui bermain yaitu “Mulai Berkembang”.
4. Analisis motorik kasar WB dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Berkembang Sangat Baik” dan pada

bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Berkembang Sesuai Harapan” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Mulai Berkembang” dan pada tahap memutar seluruh tubuh “Mulai Berkembang” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar WB dalam bermain yaitu “Berkembang Sesuai Harapan”.

5. Analisis motorik kasar AK dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang” dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Mulai Berkembang” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Belum Berkembang” dan pada tahap memutar seluruh tubuh “Mulai Berkembang” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar AK dalam bermain yaitu “Belum berkembang”.
6. Analisis motorik kasar AR dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang” dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Mulai Berkembang” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada tahap memutar seluruh tubuh “Berkembang Sangat Baik” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar AR dalam bermain yaitu “Berkembang Sesuai Harapan”.
7. Analisis motorik kasar GI dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Mulai Berkembang” selanjutnya pada tahap membungkukkan

badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada tahap memutarakan seluruh tubuh “Mulai Berkembang” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar GI dalam bermain yaitu “Mulai Berkembang”.

8. Analisis motorik kasar FE dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang” dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Belum Berkembang” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Mulai Berkembang” dan pada tahap memutarakan seluruh tubuh “Mulai Berkembang” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar FE dalam bermain yaitu “Mulai Berkembang”.
9. Analisis motorik kasar MD dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Berkembang Sangat Baik” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada tahap memutarakan seluruh tubuh “Berkembang Sesuai Harapan” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar MD dalam bermain yaitu “Berkembang Sesuai Harapan”.
10. Analisis motorik kasar MZR dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang” dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Berkembang Sesuai Harapan” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Mulai Berkembang” dan pada tahap memutarakan seluruh

tubuh “Belum Berkembang” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar MZR dalam bermain yaitu “Mulai Berkembang”.

11. Analisis motorik kasar KM dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang” dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Berkembang Sesuai Harapan” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Mulai Berkembang” dan pada tahap memutar seluruh tubuh “Mulai Berkembang” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar KM dalam bermain yaitu “Mulai Berkembang”.
12. Analisis motorik kasar JS dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Berkembang Sesuai Harapan” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan” dan pada tahap memutar seluruh tubuh “Berkembang Sangat Baik” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar JS dalam bermain yaitu “Berkembang Sesuai Harapan”.
13. Analisis motorik kasar RI dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Belum Berkembang” dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Belum Berkembang” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Mulai Berkembang” dan pada tahap memutar seluruh tubuh

“Mulai Berkembang” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar RI dalam bermain yaitu “Belum Berkembang”.

14. Analisis motorik kasar AQ dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang” dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Belum Berkembang” selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Mulai Berkembang“ dan pada tahap memutar seluruh tubuh “Berkembang Sesuai Harapan “ sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar AQ dalam bermain yaitu “Mulai Berkembang”.
15. Analisis motorik kasar RS dalam bermain pada tahap melempar benda mengenai sasaran yang telah ditentukan “Mulai Berkembang“ dan pada bagian keseimbangan tubuh dan mengangkat 1 kaki dengan cara melompat “Mulai Berkembang“ selanjutnya pada tahap membungkukkan badan ke depan “Berkembang Sesuai Harapan“ dan pada tahap memutar seluruh tubuh “Berkembang Sesuai Harapan” sehingga tingkat akhir pencapaian analisis motorik kasar RS dalam bermain yaitu “Berkembang Sesuai Harapan”.

Berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan dalam bentuk wawancara bahwa guru menciptakan hubungan yang baik serta melakukan pendekatan terhadap anak, untuk mengajak anak dalam bermain. Dalam bermain diterapkan anak setiap hari jum'at di kegiatan awal pembelajaran. Anak-anak berbaris diluar kelas, guru mengkondisikan anak saat bermain, guru menjelaskan cara bermain dan mempraktekan bermain , anak-anak satu persatu mencoba bermain

dan anak lain menyemangatnya. Adapun hasil wawancara dengan guru Kelompok B TK Khazanah Surabaya dalam Analisis Motorik kasar menggunakan dalam bermain sebagai berikut:

Pada saat penulis wawancara apakah guru membuat area permainan dengan mengikuti petunjuk gambar, nantinya kotak-kotak tersebut disebut tangga? Maka dari hasil wawancara menunjukkan bahwa guru membuat area permainan dengan membuat lapangan bermain. Dalam memulai permainan dibutuhkan alat dan bahan permainan yang dapat digunakan dalam permainan seperti halnya dalam bermain yang dibutuhkan dalam permainan ini yaitu lapangan untuk membuat lapangan bermain tidak diperlukan tempat yang luas namun yang dapat digunakan membuat lapangan bermain. Dari hasil observasi penulis bahwa Guru membuat lapangan bermain menggunakan kapur yang dilapisi cat putih di atas semen. Lapangan ini berbentuk baju. Agar anak tidak terlalu lama dalam bermain Hal ini senada dari hasil wawancara dengan guru TK Khazanah bahwa untuk memulai dalam bermain yang pertama disiapkan yaitu lapangan bermain serta alat dan bahan yang mendukung dalam bermain. Serta fisik anak yang kuat agar dapat bermain dengan baik dan tidak ada cedera di bagian kaki.

Pada saat penulis wawancara apakah guru menentukan giliran dengan cara hompimpa dan tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk? Maka dari hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menentukan giliran dengan cara hompimpa. Tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk. Dari hasil observasi bahwa untuk menentukan giliran bermain tidak dengan cara hompimpa yaitu dengan cara anak berbaris dan maju satu per satu

bermain setiap anak bermain persorangan. Dan membawa satu pecahan genting yang dilemparkan dikotak yang tersedia. Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan guru Kelompok B TK Khazanah bahwa untuk menentukan giliran bermain tidak dengan hompimpa namun anak berbaris, anak yang baris dipaling depan yang mulai bermain duluan hingga anak yang paling belakang. Agar anak dapat tertib dalam bermain dan sabar menunggu gilirannya. Dalam bermain bahwa guru tidak menentukan giliran dengan cara hompimpa, namun anak berbaris membentuk barisan, barisan paling depan akan bermain terlebih dahulu sehingga anak yang belum mendapat giliran maka memperhatikan dan memberi semangat anak yang sedang bermain.

Pada saat penulis wawancara apakah guru meminta anak dapat giliran pertama melemparkan gacuk yang paling awal. Jika gacuk mengenai garis atau keluar kotak maka gagal sehingga anak giliran nomor dua yang bermain? Maka dari hasil wawancara menunjukkan bahwa guru meminta anak agar dapat giliran pertama melemparkan gacuk yang paling awal. Dari hasil observasi penulis anak yang berbaris pertama melempar gacuk yang telah disediakan oleh guru pada kotak yang telah ditentukan yaitu kotak no 1 dan memulai bermain sebelum bermain guru mempraktekan cara bermain. Anak melempar gacuk yaitu kotak no 1 jika anak melempar tidak pada kotak no 1 anak mencoba melempar gacuknya hingga memasuki kotak no 1 . Hal ini dipertegas oleh hasil wawancara guru kelompok B TK Khazanah bahwa dalam bermain anak melempar gacuk ke kotak yang telah ditentukan jika anak tidak berhasil melempar gacuk ke kotak yang telah ditentukan anak mencoba melempar gacuk hingga masuk ke kotak yang

telah ditentukan. Dalam bermain anak akan melempar gacuk ke kotak yang telah ditentukan jika, gacuk tidak masuk dalam kotak yang telah ditentukan maka anak mencoba untuk melempar hingga kotak masuk ke kotak yang telah ditentukan.

Pada saat penulis wawancara apakah guru memberitahukan Jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak ke dua karena kotak yang ada gacuknya tidak boleh dimasuki. Cara melangkahnya adalah menggunakan satu kaki atau ingking dalam bahasa Jawa, kecuali kotak tertentu yang boleh menjatuhkan ke dua kakinya? Maka dari hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memberitahukan Jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak ke dua karena kotak yang ada gacuk nya tidak boleh dimasuki. Dari hasil observasi bahwa untuk bermain anak melangkah ke kotak nomor dua tidak boleh menginjak kotak nomor pertama yang ada gacuk nya dikarenakan kotak pertama tidak boleh diinjak. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara guru kelas B bahwa anak tidak boleh menginjak kotak nomor pertama yang ada gacuknya. Anak melewati kotak dengan cara melompati kotak yang ada gacuknya ini merupakan aturan permainan dalam bermain. Dalam bermain untuk anak tidak boleh menginjak kotak yang ada gacuknya. Anak melewati kotak itu dengan cara melompat ke kotak yang lain. Melompat dengan menggunakan kaki satu di kotak tertentu dan boleh mendarat dikotak tertentu.

Pada saat penulis wawancara apakah guru meminta anak ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Kemudian anak akan melempar ketangga keduadan bermain lagi sampai menyelesaikan semua tangga? Maka dari hasil wawancara menunjukkan bahwa guru meminta anak ketika sudah dekat dengan

kotak pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Dari hasil observasi bahwa saat anak bermain pada anak yang sudah dekat dengan kotak pertama anak mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Anak bermain melompati kotak dengan satu kaki. Dari hasil wawancara bahwa anak akan mengambil gacuknya lalu melompati kotak dan keluar permainan dan digantikan oleh teman yang lain untuk bermain.

Pada saat penulis wawancara apakah jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk di tangga, misalnya 4 maka tangga 4 akan menjadi sawahnya. Sawah ini sama sekali tidak boleh dimasuki oleh anak yang lain? Maka dari hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memberitahu jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Dari hasil observasi bahwa anak tidak membelakangi area permainan anak hanya bermain hanya 1x putaran saja tidak berulang-ulang. Anak hanya mendapatkan kesempatan 1x bermain oleh guru dan digantikan anak yang lain untuk bermain. Hal ini senada dengan wawancara guru kelompok B bahwa anak hanya bermain 1 x putaran untuk bermain dan digantikan dengan anak lain untuk bermain. Karena agar semua anak mendapat giliran bermain.

Pada saat penulis wawancara apakah guru menentukan siapa yang paling banyak memiliki sawah adalah pemenang? Maka dari hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menentukan siapa yang paling banyak memiliki sawah atau petak adalah pemenang. Dari hasil observasi dalam bermain ini tidak

ditentukan oleh guru yang paling memiliki sawah adalah pemenang. Dalam bermain yang di terapkan guru adalah dengan 1 kali anak mencoba bermain dalam 1 putaran. Dari hasil wawancara guru kelas B, bahwa anak hanya bermain 1 x putaran tidak berulang-ulang. Guru tidak menentukan anak yang memiliki sawah atau kotak dengan cara membelakangi lapangan bermain. Dan tidak menentukan anak yang kalah dan menang. Anak diberikan kesempatan hanya 1 x bermain dan mendapat giliran yang sama. Dalam bermain yang diterapkan guru bahwa guru tidak menentukan anak yang menang dan kalah atau memiliki banyak sawah atau kotak yang didapat anak dengan cara membelakangi lapangan bermain dan melempar gacuk, jika gacuk itu masuk ke kotak yang kita inginkan maka kotak itu akan menjadi kotaknya

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B TK Khazanah bahwa dalam bermain yang dilaksanakan di TK Khazanah Surabaya dalam bermain ini perseorangan yaitu anak bermain sendiri teman lain memperhatikan anak yang sedang bermain, dalam bermain hanya 1x putaran pemain digantikan anak yang lain sehingga peneliti bisa menganalisis motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Khazanah Surabaya.

B. Pembahasan

Dari hasil observasi peneliti untuk mengembangkan motorik kasar anak guru melakukan senam irama, bermain melempar dan menangkap bola, bermain dengan alat permainan diluar seperti (jungkitan-jungkitan, ayunan, dan perosotan) dan dalam bermain. Dari observasi yang peneliti peroleh dalam

mengamati motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Khazanah Surabaya hasil analisis motorik kasar anak belum berkembang secara maksimal dikarenakan beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak:

1. Kurangnya kegiatan fisik pada kegiatan awal pembelajaran.
2. Adanya perbedaan individu antara anak lainnya dikarenakan tingkat analisis motorik kasar anak berbeda-beda.
3. Waktu yang digunakan pada kegiatan awal terlalu sedikit.

Dari hasil observasi peneliti lakukan bahwa guru hanya memberikan waktu sedikit untuk menganalisis motorik kasar anak karena guru berfokus untuk kegiatan inti pembelajaran. sehingga untuk kegiatan awal untuk menganalisis motorik kasar anak belum maksimal.

Menurut pengamatan penulis dan hasil data yang telah dikumpulkan masih ada hal-hal yang perlu di perhatikan dalam menganalisis motorik kasar anak yaitu:

1. Pendekatan antara anak dan guru dalam proses pembelajaran ini dapat menimbulkan rasa nyaman, senang dan gembira saat anak bermain sehingga anak dapat melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru secara optimal.
2. Kegiatan yang dilakukan hendaknya dapat menarik anak untuk bermain bersama guru dan anak lainnya
3. Perlu adanya motivasi dari guru agar anak bersemangat.
4. Harus sesuai dengan tahap-tahapan perkembangan anak dengan memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak yang sesuai indikator.

Dalam bermain dapat melatih kemampuan fisik anak oleh karenanya otot kaki harus kuat. Dalam bermain juga dapat mengembangkan kognitif anak yaitu menghitung langkah dalam permainan. Dalam bermain dapat menganalisis motorik kasar anak yaitu pada saat anak berdiri menggunakan satu kaki dapat melatih keseimbangan anak, melompati kotak-kotak yang terdapat dalam permainan dengan menggunakan satu kaki dan dua kaki, melempar gacuk ke kotak yang ditentukan dan membungkukan badan saat mengambil gacuk yang telah ditentukan.

Berdasarkan teori Sumantri (2005:49) menunjukkan bahwa suatu analisis merupakan usaha meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun bisa dilihat dari anak melakukan gerakan tubuh yang ditunjukkan dari kelenturan dan kelincahan, kemampuan anak melakukan gerakan yang mengkoordinasikan mata dengan gerakan tangan kepala dan kaki, melakukan permainan fisik, terampil menggunakan tangan dan melakukan kegiatan kebersihan dengan baiknya kemampuan tersebut berarti kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sesuai perkembangan yang diharapkan kemampuan motorik telah tercapai pada anak usia 5-6 tahun.

Aspek motorik kasar berhubungan dengan kemampuan gerak diantaranya: kekuatan, koordinasi gerak, kecepatan, keseimbangan, kelincahan, fleksibilitas, daya tahan (*endurance*), dan ketepatan. Kekuatan merupakan Keterampilan otot untuk menimbulkan tenaga saat mengatasi beban yang harus dimiliki anak sejak dini. Koordinasi adalah kemampuan otot mengontrol gerak dengan tepat agar dapat mencapai suatu tugas yang memerlukan koordinasi gerak yaitu

kesempurnaan otot dan sistem syaraf. Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan serangkaian gerak secepat mungkin sebagai jawaban terhadap rangsangan. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat. Fleksibilitas adalah luas gerak suatu persendian atau beberapa persendian.

Menurut Samsudin (2008:64) motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena dapat bermanfaat untuk melakukan aktivitas sehari-hari, bila tidak mempunyai kemampuan gerak yang baik akan mengalami ketinggalan kemampuan dari yang dimiliki orang lain misalnya tidak dapat mengikuti aktivitas bermain bersama dengan teman seperti berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang, dan lain sebagainya, kegiatan ini memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh. Motorik kasar merupakan suatu aktivitas yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Samsudin (2008:65) bahwa motorik kasar merupakan gerak yang akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan intelektual dan keterampilan anak di masa kehidupan selanjutnya. Bagi anak usia dini aktivitas gerak fisik dan pengalaman yang diperoleh di dalamnya bukan hanya bermanfaat untuk perkembangan fisik, perkembangan fungsi organ-organ tubuh, perkembangan kemampuan gerak, melainkan juga bermanfaat untuk perkembangan intelektualnya.