BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra tindakan

Kegiatan tahap pra tindakan penelitian permainan *engklek* untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di PPT Madani Surabaya secara dasar dilakukan saat kegiatan pembelajaran.

a. Pelaksanaan Pra tindakan

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 4 Maret 2019 dengan tema Binatang Sub tema Ayam, Berikut deskripsi kegiatan yang dilaksanakan:

1. Kegiatan awal (30 menit)

   Anak-anak berbaris rapi di depan kelas, kemudian setelah bel dibunyikan anak-anak masuk kedalam kelas dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran, dilanjutkan dengan bernyayi dan berbaris memanjang seperti kereta api, kemudian anak-anak berbaris membentuk lingkaran besar dan saling berhadapan untuk memudahkan guru mengabsen seluruh siswa yang hadir.

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

   Pada kegiatan inti guru masuk pada materi senam sederhana, yang mewajibkan anak mengikuti gerakan yang di contohkan guru di depan kelas, khususnya gerakan berdiri seimbang, melompat seimbang dan melempar benda Bagi anak yang sudah melalui penilaian pengamatan

menggambar dan mewarnai gambar ayam yang ada di papan dalam buku tugas dan di beri penilaian oleh guru.

3. Penutup (30 menit)

Sebelum menyanyikan lagu pulang, guru mengulang kegiatan yang hari dilakukan pada hari ini. Guru menjelaskan bahwa banyak anak yang belum bisa mengikuti gerakan-gerakan yang di contohkan di depan, Guru bernyanyi bersama anak-anak duduk membentuk lingkaran mengulas kembali kegiatan yang dilakukan pada hari ini. Kemudian mengkondisikaan untuk siapa yang menjadi pemimpin do'a, setelah berdo'a kemudian anak-anak mengucap salam dan berbaris untuk bersalaman bergantian dan pulang.

b. Pengamatan Tahap Pra tindakan

Pada tahap pra tindakan, pertama guru memberi contoh gerakan senam sederhana yaitu berdiri satu kaki, melompati petak dan melempar gacu untuk menunjukan bahwa keterampilan motorik kasar anak yang nyata berdasarkan kemampuan memperhatikan dan mengingat gerakan-gerakan yang di contohkan oleh guru di depan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Pra tindakan Kemampuan Motorik Kasar anak usia 3-4 Tahun di PPT Madani Surabaya

No	Nama	*Pra tindakan*			Nilai	Rata"	%
		Berdiri Seimbang	Melompat Seimbang	Melempar			
1	Rakai	2	1	2	5	1.667	41.67
2	Daffa	2	1	3	6	2	50
3	Bhanu	3	1	1	5	1.667	41.67
4	Arsha	3	3	1	7	2.333	58.33
5	Ganesha	2	2	1	5	1.667	41.67
6	Isco	2	3	3	8	2.667	66.67
7	Rayhan	2	3	4	9	3	75
8	Yusuf	1	1	1	3	1	25
9	Febri	1	1	1	3	1	25
10	Alvino	2	2	3	7	2.333	58.33

11	Albi	1	1	1	3	1	25
12	Rino	1	2	3	6	2	50
13	Edra	1	2	1	4	1.333	33.33
14	Raisha	2	2	1	5	1.667	41.67
15	Felisha	1	1	2	4	1.333	33.33
		26	26	28	80	26.67	44.44

Pada tahap *pra tindakan* hasil penilaian yang diperoleh dari melakukan kegiatan senam sederhana yaitu : Seperti pada tabel yang terlihat pada kriteria (Berdiri Seimbang) Anak dengan kategori Berkembang dengan baik 0 anak atau (0%) berkembang sesuai harapan 2 anak atau (13%), mulai berkembang ada 7 anak atau (47%) dan dalam kategori belum berkembang ada 6 anak atau (40%).

Dalam kriteria (Melompat Seimbang) terdapat 0 anak atau (0%) kategori berkembang sangat baik dalam melintasi karpet busa, kemudian kategori berkembang sesuai harapan ada 3 anak atau (20%), mulai berkembang ada 5 anak atau (33%) dan katergori belum berkembang ada 7 anak atau (47%).

Dalam Kriteria (Melempar) Ada 1 anak atau (7%) yang menunjukkan perkembangan yang sangat baik dalam melempar benda, 2 anak atau (13%) yang masuk kategori berkembang sesuai harapan, mulai berkembang 8 anak atau (53%) dan 4 anak (27%) masih belum berkembang.

A. Hasil Penelitian

2. Tahap Siklus I

A. Siklus I Pertemuan 1

1. Perencanaan Siklus I Pertemuan 1 dan 2

Pada tahap perencanaan siklus I tanggal 7 Maret 2019, Peneliti melakukan kegiatan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Harian yang bekerjasama dengan guru kelas untuk penulis dapat menyesuaikan materi pembelajaran di PPT Madani Surabaya.

a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).
b. Menyiapkan media permainan *engklek*
c. Menyiapkan lembar pengamatan
d. Alat untuk mendokumentasikan kegiatan
e. Berkordinasi dengan guru

2. Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1

Pada siklus I pertemuan 1 keterampilan motorik kasar anak masih belum mengalami banyak perubahan dari tahap pra tindakan. Namun pada tahap ini anak sudah mendapatkan gambaran tentang permainan *engklek,* aturan dan cara bermain *engklek*.

a. Kegiatan awal (30 menit)

Anak-anak berbaris rapi di depan kelas, kemudian setelah bel dibunyikan anak-anak masuk kedalam kelas dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran, dilanjutkan dengan bernyayi dan berbaris memanjang seperti kereta api, kemudian anak-anak berbaris membentuk lingkaran besar dan saling berhadapan untuk memudahkan guru mengabsen seluruh siswa yang hadir. Saat tahap pra tindakan anak-anak masih sangat awam dan belum tahu tentang permainan *engklek*, pada siklus I pertemuan 1 guru menjelaskan asal mula permainan *engklek*, jenis permainan

engklek di Indonesia, aturan dan langkah-langkah bermain *engklek* dengan menunjukkan papan bermain.

b. Kegiatan Inti (60 Menit)

Anak dipanggil satu persatu untuk mencoba bermain dan teman lainnya duduk membentuk lingkaran sambil menyemangati teman yang sedang bermain Anak-anak berdiri membentuk barisan menghadap guru di depan kemudian langsung mencoba bermain permainan *engklek*, kemudian anak di berikan *gacu* untuk dilemparkan ke dalam petak permainan. Bagi siswa yang sudah melalui penilaian pengamatan melanjutkan dengan memasang puzzle bergambar sapi kemudian mewarnai gambar sapi di buku tugas dan di beri penilaian oleh guru.

c. Penutup (30 menit)

Guru bernyanyi bersama anak-anak duduk membentuk lingkaran mengulas kembali kegiatan yang dilakukan pada hari ini. Kemudian mengkondisikaan untuk siapa yang menjadi pemimpin do'a, setelah berdo'a kemudian anak-anak mengucap salam dan berbaris untuk bersalaman bergantian dan pulang.

B. Siklus I Pertemuan 2

1. Pelaksanaan siklus I pertemuan 2

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 Maret 2019 dengan tema Binatang Sub tema Minum Susu Sapi, Berikut deskripsi

kegiatan yang dilaksanakan oleh anak-anak usia 3-4 tahun di PPT Madani Surabaya:

a. Kegiatan awal (30 menit)

Anak-anak berbaris rapi di depan kelas, kemudian setelah bel dibunyikan anak-anak masuk kedalam kelas dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran, dilanjutkan dengan bernyayi dan berbaris memanjang seperti kereta api, kemudian anak-anak berbaris membentuk lingkaran besar dan saling berhadapan untuk memudahkan guru mengabsen seluruh siswa yang hadir. Saat tahap pra tindakan anak-anak masih sangat awam dan belum tahu tentang permainan *engklek*, pada siklus I pertemuan 2, guru menjelaskan asal mula permainan *engklek*, jenis permainan *engklek* di Indonesia, aturan dan langkah-langkah bermain *engklek* dengan menunjukkan papan bermain.

b. Kegiatan Inti (60 Menit)

Anak dipanggil satu persatu untuk mencoba bermain dan teman lainnya duduk membentuk lingkaran sambil menyemangati teman yang sedang bermain Anak-anak berdiri membentuk barisan menghadap guru di depan kemudian langsung mencoba bermain permainan *engklek*, kemudian anak di berikan *gacu* untuk dilemparkan ke dalam petak permainan. Bagi siswa yang sudah melalui penilaian pengamatan, duduk berkumpul membentuk lingkaran dan minum susu sapi bersama.

c. Penutup (30 menit)

Guru bernyanyi bersama anak-anak yang sudah duduk membentuk lingkaran mengulas kembali kegiatan yang dilakukan pada hari ini. Kemudian mengkondisikaan untuk siapa yang menjadi pemimpin do'a, setelah berdo'a kemudian anak-anak mengucap salam dan berbaris untuk bersalaman bergantian dan pulang.

2. Pengamatan Siklus I Pertemuan 2

Pada siklus I pertemuan 1 keterampilan motorik kasar anak masih belum mengalami banyak perubahan dari tahap pra tindakan. Namun pada tahap ini anak sudah mendapatkan gambaran tentang permainan *engklek*, aturan dan cara bermain *engklek*.

Tabel 4.2
Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan 2 Kemampuan Motorik Kasar anak usia 3-4 Tahun di PPT Madani Surabaya

No	Nama	Siklus I Pertemuan 2			Nilai	Rata"	%
		Berdiri seimbang	Melompat seimbang	Melempar			
1	Rakai	3	3	3	9	3	75
2	Daffa	4	2	3	9	3	75
3	Bhanu	4	4	3	11	3.667	91.67
4	Arsha	3	4	4	11	3.667	91.67
5	Ganesha	3	3	3	9	3	75
6	Isco	3	3	4	10	3.333	83.33
7	Rayhan	4	4	3	11	3.667	91.67
8	Yusuf	2	3	4	9	3	75
9	Febri	2	3	1	6	2	50
10	Alvino	3	1	4	8	2.667	66.67
11	Albi	4	4	3	11	3.667	91.67
12	Rino	2	3	4	9	3	75
13	Edra	3	4	2	9	3	75
14	Raisha	3	4	2	9	3	75
15	Felisha	3	3	3	9	3	75
		46	48	46	140	46.7	77.78

Pada Siklus I Pertemuan 2 keterampilan motorik kasar anak mulai terlatih dalam bermain permainan *engklek*, sedikit berubah

dari tahap sebelumnya. Seperti pada tabel yang terlihat pada kriteria (Berdiri Seimbang) Anak dengan kategori Berkembang dengan baik 4 anak atau (27%) berkembang sesuai harapan 8 anak atau (53%), mulai berkembang ada 3 anak atau (20%) dan dalam kategori belum berkembang ada 0 anak atau (0%).

Dalam kriteria (Melompat Seimbang) terdapat 6 anak atau (40%) kategori berkembang sangat baik, kemudian kategori berkembang sesuai harapan ada 7 anak atau (47%), mulai berkembang ada 1 anak atau (7%) dan katergori belum berkembang ada 1 anak atau (7%).

Dalam Kriteria (Melempar) Ada 5 anak atau (33%) yang menunjukkan perkembangan yang sangat baik, 7 anak atau (47%) yang masuk kategori berkembang sesuai harapan, mulai berkembang 2 anak atau (13%) dan 1 anak (7%) masih belum berkembang.

Tabel 4.3
Lembar penilaian Guru sebagai Observer

No	Aktifitas guru yang diamati	Ya	Tidak
1	Mengarahkan anak untuk memperhatikan materi	√	
2	Menyampaikan materi	√	
3	Menyampaikan tujuan secara lugas	√	
4	Memberikan kesempatan anak untuk bertanya	√	
5	Memberikan contoh bermain	√	
6	Membimbing anak saat bermain	√	
7	Memotivasi anak	√	
8	Mengevaluasi anak	√	
9	Kreatif	√	
10	Adil pada anak saat bermain	√	

3. Refleksi Siklus I pertemuan 1 dan 2

Pada tahap refleksi akan terlihat perubahan yang terjadi pada pertemuan pertama dan kedua saat melakukan penelitian siklus 1. Refleksi sendiri digunakan untuk melihat rentang yang terjadi pada Pertemuan 1 dan 2. berdasarkan hasil diskusi bersama guru sebagai observer dan penulisdiperoleh hasil refleksi berikut:

a. Permainan *engklek* masih terlihat awam untuk dimainkan siswa, sehingga gerakannya pun masih terlihat kaku
b. Beberapa anak bermain dengan buru-buru dan tidak teratur
c. Pada pertemuan ke 2 anak antusias bermain karena mulai paham dengan aturan permainan.
d. Alas bermain terbuat dari kayu sehingga sedikit licin saat ada siswa yang menggunakan kaos kaki terpeleset.

Hasil pengamatan siklus I ini belum menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan permasalahan tersebut guru observer dan peneliti berdiskusi dan memiliki pemecahan masalah sebagai berikut:

a. Sebelum memulai kegiatan inti guru akan memberikan waktu pemanasan terutama pada bagian kaki lebih lama.
b. Pada saat mulai permainan guru memanggil sesuai absen dan memberikan aba-aba dengan menghitung “1”, “2” dan “3”.
c. Guru memberikan stiker bintang pada anak yang bermain dengan baik dan tertib.

d. Guru menyarankan agar bermain tanpa menggunakan kaos kaki agar tidak terpeleset.

Dari hasil perbandingan yang belum sesuai indikator keberhasilan maka peneliti merencanakan kembali penelitian siklus II disertai perbaikan dari hasil refleksi yang telah dibuat.

3. Tahap Siklus II

A. Siklus II Pertemuan 1

1. Perencanaan siklus II Pertemuan 1 dan 2

Pada tahap perencanaan siklus II, Peneliti melakukan kegiatan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang bekerjasama dengan guru kelas.

a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dan Mingguan (RPPH dan RPPM). Observer dan guru sepakat untuk menggunakan RPPH dan RPPM tema dan subtema sesuai pembelajaran biasa, hanya ada tambahan untuk pemanasan di kegiatan awal.
b. Menyiapkan media permainan *engklek* untuk penelitian
c. Menyiapkan stiker bintang sebagai *reward* untuk anak.
d. Menyiapkan lembar pengamatan
e. Alat untuk mendokumentasikan kegiatan

2. Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 1

Pertemuan pada Siklus II ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 Maret 2019 dengan tema Tanaman Sub tema sayuran, Berikut deskripsi kegiatan yang dilaksanakan:

a. Kegiatan awal (30 menit)

Anak-anak berbaris rapi di depan kelas, kemudian setelah bel dibunyikan anak-anak masuk kedalam kelas dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran, dilanjutkan dengan bernyayi dan berbaris memanjang seperti kereta api, kemudian anak-anak berbaris membentuk lingkaran besar dan saling berhadapan untuk memudahkan guru mengabsen seluruh siswa yang hadir. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap dan menjelaskan tentang sayur dan macam-macamnya yang berhubungan dengan tema lalu membahas tentang permainan *engklek* dan menjelaskan sedikit permainan dan solusi yang di dapatkan dari refleksi tahap I .

b. Kegiatan Inti (60 Menit)

Anak-anak berdiri membentuk barisan menghadap guru di depan kemudian langsung mencoba bermain permainan *engklek*, kemudian anak di berikan *gacu* untuk dilemparkan ke dalam petak permainan. Bagi siswa yang sudah melalui penilaian pengamatan melanjutkan dengan bertanya jawab tentang sayur kemudian guru memberi contoh menggambar sayur wortel, brokoli dan tomat di depan kelas dan anak-anak mulai meniru gambar pada buku gambar dan mewarnainya terakhir guru akan memberi penilaian .

c. Penutup (30 menit)

Guru bernyanyi bersama anak-anak mengulas kembali kegiatan yang dilakukan pada hari ini. Kemudian mengkondisikaan untuk siapa yang menjadi pemimpin do'a, setelah berdo'a kemudian guru-guru mengucap salam dan berbaris untuk bersalaman bergantian dan pulang.

B. Siklus II Pertemuan 2

1. Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 1

Pertemuan pada Siklus II ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 Maret 2019 dengan tema Tanaman Sub tema sayuran, Berikut deskripsi kegiatan yang dilaksanakan:

a. Kegiatan awal (30 menit)

Anak-anak berbaris rapi di depan kelas, kemudian setelah bel dibunyikan anak-anak masuk kedalam kelas dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran, dilanjutkan dengan bernyayi dan berbaris memanjang seperti kereta api, kemudian anak-anak berbaris membentuk lingkaran besar dan saling berhadapan untuk memudahkan guru mengabsen seluruh siswa yang hadir. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap dan menjelaskan tentang sayur dan macam-macamnya yang berhubungan dengan tema lalu membahas tentang permainan *engklek* dan menjelaskan sedikit permainan dan solusi yang di dapatkan dari refleksi tahap I .

b. Kegiatan Inti (60 Menit)

Anak-anak berdiri membentuk barisan menghadap guru di depan kemudian langsung mencoba bermain permainan *engklek*, kemudian anak di berikan *gacu* untuk dilemparkan ke dalam petak permainan. Bagi siswa yang sudah melalui penilaian pengamatan, melanjutkan dengan duduk membentuk lingkaran makan bersama sayur sup dengan sayur wortel, brokoli dan tomat di depan kelas dan anak-anak mulai meniru gambar pada buku gambar dan mewarnainya terakhir guru akan memberi penilaian .

c. Penutup (30 menit)

Guru bernyanyi bersama anak-anak mengulas kembali kegiatan yang dilakukan pada hari ini. Kemudian mengkondisikaan untuk siapa yang menjadi pemimpin do'a, setelah berdo'a kemudian guru-guru mengucap salam dan berbaris untuk bersalaman bergantian dan pulang.

2. Pengamatan Siklus II Pertemuan 2

Berikut adalah hasil pengamatan yang di lakukan pada siklus II Pertemuan 2, dari hasil refleksi sebelumnya peneliti akan mengamati anak dan bagian gerakan yang belum bisa dilakukan anak sehingga peneliti bisa memberikan motivasi dan bermain bersama dengan anak sehingga anak nyaman melakukan permainan.

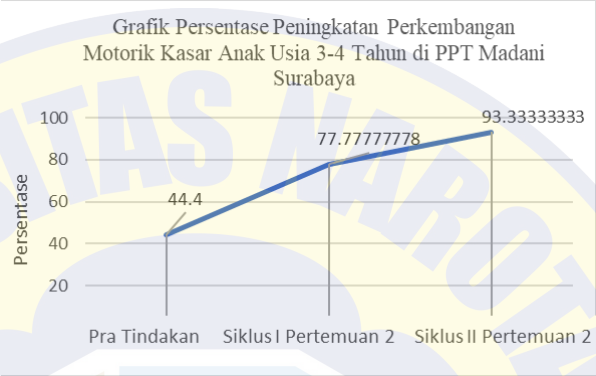
Tabel 4.4
Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan 2 Kemampuan Motorik Kasar anak usia 3-4 Tahun di PPT Madani Surabaya

No	Nama	Siklus II Pertemuan2			Nilai	Rata"	%
		Berdiri Seimbang	Melompat Seimbang	Melempar			
1	Rakai	4	4	4	12	4	100
2	Daffa	4	3	4	11	3.667	91.67
3	Bhanu	4	4	4	12	4	100
4	Arsha	4	4	4	12	4	100
5	Ganesha	4	4	4	12	4	100
6	Isco	4	4	4	12	4	100
7	Rayhan	4	4	4	12	4	100
8	Yusuf	2	3	4	9	3	75
9	Febri	4	4	2	10	3.333	83.33
10	Alvino	4	2	4	10	3.333	83.33
11	Albi	4	4	4	12	4	100
12	Rino	3	4	4	11	3.667	91.67
13	Edra	4	4	3	11	3.667	91.67
14	Raisha	4	4	2	10	3.333	83.33
15	Felisha	4	4	4	12	4	100
		57	56	55	168	56	93.33

Pada Siklus II Pertemuan 2 Keterampilan motorik kasar anak mulai terlatih dalam bermain permainan *engklek*, sedikit berubah dari tahap sebelumnya. Seperti pada tabel yang terlihat pada kriteria (Berdiri Seimbang) Anak dengan kategori Berkembang dengan baik 4 anak atau (27%) berkembang sesuai harapan 8 anak atau (53%), mulai berkembang ada 3 anak atau (20%) dan dalam kategori belum berkembang ada 0 anak atau (0%).

Dalam kriteria (Melompat Seimbang) terdapat 6 anak atau (40%) kategori berkembang sangat baik, kemudian kategori berkembang sesuai harapan ada 7 anak atau (47%), mulai berkembang ada 1 anak atau (7%) dan katergori belum berkembang ada 1 anak atau (7%).

Dalam Kriteria (Melempar) Ada 5 anak atau (33%) yang menunjukkan perkembangan yang sangat baik, 7 anak atau (47%) yang masuk kategori berkembang sesuai harapan, mulai berkembang 2 anak atau (13%) dan 1 anak (7%) masih belum berkembang.



Gambar 4.1 Grafik Tahap Pra tindakan, Siklus I dan Siklus II.

Dari grafik yang terlihat persentase peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di PPT Madani Surabaya adalah sebagai berikut: pada tahap pra tindakan anak yang berhasil memahami aturan permainan *engklek* yakni 1 dari 15 anak , pada tahap siklus I pertemuan 1 adalah sebanyak 2 anak yang mampu mengikuti gerakan permainan *engklek*, pada siklus I pertemuan 2 ada 5 anak kemudian pada siklus II pertemuan 1 ada 12 anak dan terakhir pada siklus II pertemuan 2 ada 14 anak yang mampu melakukan dengan sangat baik sehingga dapat dibuat grafik yang menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun di PPT Madani Surabaya melalui permainan *engklek*

3. Refleksi Siklus II

Pada tahap siklus II ini pelaksanaan perencanaan pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Keterampilan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di PPT Madani Surabaya juga terlihat meningkat dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Sehingga observer dan penulis sepakat untuk cukup mengambil data dari siklus II.

B. Pembahasan

Menurut Tedjasaputra (2001:11) berpendapat bahwa bermain mengajak anak berekplorasi terhadap komampuan motoriknya secara tidak langsung dan membuat anak tertarik dan menikmati permainan dalam sebuah kegiatan. Hal tersebut sependapat dengan Hurlock (1996:120) menyatakan bahwa keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya untuk memperoleh perasaan senang. Penelitian yang dilaksanakan di PPT Madani Surabaya ini bertujuan untuk meneliti peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun yang masih rendah melalui *treatment* permainan *engklek*, jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas dengan siklus yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahap tindakan kelas ada 3 yaitu Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.

Menurut Hurlock (1978:154), “salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik antara lain rangsangan, dorongan dan kesempatan yang diberikan kepada anak. Oleh karena itu, peneliti dan observer mendiskusikan untuk

memberikan *treatment* permainan *engklek* sebagai stimulasi tambahan". Menurut Dharmamulya (2005:145) "Permainan *engklek* dapat meningkatkan keterampilan seperti olahraga pada umumnya".

Sebelum melakukan penelitian anak diberikan contoh oleh guru untuk mengikuti langkah-langkah dan aturan permainan. Anak-anak terlihat sangat senang dan antusias melakukan gerakan berdiri seimbang saat berada di garis start kemudian melempar gaco dan mulai melompat dengan satu kaki disetiap petak, anak-anak juga bermain sangat tertib dan rapi.

Pada tahap pra tindakan anak-anak masih canggung dan kaku saat melakukan gerakan, karena permainan *engklek* ini merupakan permainan yang baru diperkenalkan, persentase nilai rata-rata kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *engklek* masih belum terlihat yakni nilai total 80 dari nilai tertinggi 180 dengan rata-rata nilai 26,7 dari 60 dan persentase hanya 44,4% dari persentase tertinggi 100% dengan indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80% atau 12 anak dari 15 anak.

Dewi (2005:4) mengungkapkan bahwa perkembangan motorik kasar anak sangat bergantung pada kematangan fisik otot dan syaraf. Anak yang belum mencapai kriteria berkembang dengan baik di sebabkan factor yang berbeda-beda setiap masing anak. Pada Munawaroh (2007:8) menjelaskan permainan tradisional *engklek* dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan, utamanya adalah

perkembangan fisik motori anak. Sehingga penulis melanjutkan penelitian dengan optimis dan percaya diri.

Peneliti melanjutkan pada tahap siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai total 99 dengan rata-rata 33 dan persentase 55% hanya 2 anak yang dapat melakukan permainan *engklek* sesuai arahan guru, siklus I pertemuan 2 hasilnya meningkat, nilai total yang semula 99 menjadi 140 dengan rata-rata 46,7 dan persentase 77,78% 5 anak sudah terlihat nyaman dan *luwes* melompat pada bidang petak. Hasil pada tahap siklus I kemudian di refleksikan dan di analisis menjadi sebuah data grafik dan masih belum memenuhi indikator pencapaian perkembangan motorik kasar anak yang di harapkan oleh peneliti, ada beberapa kekurangan yang terlihat seperti:Permainan *engklek* masih terlihat awam untuk dimainkan siswa, sehingga gerakannya pun masih terlihat kaku, Beberapa anak bermain dengan buru-buru dan tidak teratur, Pada pertemuan ke 2 anak antusias bermain karena mulai paham dengan aturan permainan *engklek* dan Alas bermain terbuat dari kayu sehingga sedikit licin saat ada siswa yang menggunakan kaos kaki terpeleset.

Grafik menunjukkan bahwa Tahap siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan oleh penulis seperti tujuan awal, kemudian dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I dengan perencanaan yaitu: Sebelum memulai kegiatan inti guru akan memberikan waktu pemanasan terutama pada bagian kaki lebih lama, pada saat mulai permainan guru memanggil sesuai absen dan memberikan aba-aba dengan menghitung “1”, “2” dan

“3”, guru memberikan stiker bintang pada anak yang bermain dengan baik dan tertib terakhir guru menyarankan agar bermain tanpa menggunakan kaos kaki agar tidak terpeleset.

Setelah melaksanakan Penelitian permaian *engklek* pada siklus II pertemuan 1 hasil menunjukkan peningkatan nilai total yang diperoleh 150 dengan rata-rata 50 dan persentase 83,3%, sudah memenuhi indikator yang diharapkan peneliti yakni 12 anak mampu melakukan dengan sangat baik 80%. Karena perencanaan pertemuan siklus II terdapat dua kali maka dilanjutkan kembali ke siklus II pertemuan 2 hasilnya pun maksimal dari harapan peneliti terhadap pemberian permainan *engklek* di PPT Madani Surabaya, dengan nilai total 168 dan rata-rata 56 serta persentase 93,3% sebanyak 14 anak bermain sangat ceria dan terbiasa melakukannya. Karena siklus II sudah cukup memenuhi indikator pencapaian yang diharapkan, maka penulis melanjutkan ke tahap akhir yaitu *Siklus II* untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah melalui *treatment* permainan *engklek* yang diberikan dan membandingkannya dengan pra tindakan di awal penelitian. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motorik kasar anak usia 3-4 tahun dapat dikembangkan melalui permainan *engklek* di PPT Madani Surabaya dapat dibuktikan dengan data antara pra tindakan dan Siklus II yaitu rentang perbandingan nilai sebesar 88 dengan persentase 48,8%.