

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) disusun berlandaskan hasil observasi catatan pengamatan semasa prosedur peningkatan motorik kasar menggunakan media permainan Egrang *coconut*.

1. Penggunaan Media Permainan Egrang *Coconut* Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Berlandaskan hasil penelitian tersebut, peneliti mencoba untuk mendeskripsikan penggunaan media permainan Egrang *coconut* dalam meningkatkan motorik kasar anak di TK Mambaul Ulum yang dilaksanakan dengan dua siklus. Masing-masing siklus meliputi 4 tahapan ialah perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Menjadi berikut:

a. Siklus I

Adapun tahap-tahap penggunaan media permainan enggrang *coconut* dalam meningkatkan motorik kasar anak yaitu:

Hari/Tgl/Bln/Thn	: Jum'at/10/Februari/2023
Waktu	: 1x30 Menit
Topic	: Menaiki Dan Menggenggam Tali Egrang
Metode	: Media Permainan Enggrang <i>Coconut</i>
Kegiatan	: Olahraga (Senam)
Fasilitator	: Baldatun Toyyibah Dan Maimuna
Kelas	: Tk Kelompok B
Sekolah	: TK Mambaul Ulum Tebul Timur

1) Perencanaan

Dalam proses perencanaan tindakan siklus I peneliti melaksanakan aktivitas ialah merancang pelaksanaan pembelajaran di proses ini aktivitas yang dilaksanakan oleh peneliti adalah:

- a) Membuat Rencana Proses Pembelajaran Harian (RPPH) untuk digunakan menjadi landasan dalam melakukan penelitian.
- b) Siapkan media, serta peralatan yang hendak digunakan
- c) Membuat daftar penelitian untuk program pelatihan guru yang mencakup ketangkasan saat menaiki Egrang dan koordinasi otot tangan
- d) Siapkan peralatan-peralatan media yang memadai seperti kamera buat merekam aktivitas pembelajaran
- e) Persiapkan buku analisis ruang buat mendapatkan informasi objektif yang tidak tercatat dari lembar observasi.

2) Tindakan

Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar anak dilakukan pada tanggal 10 februari 2023. Sebelum pembelajaran dimulai peneliti menyampaikan media dan alat yang akan digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Pada pertemuan siklus pertama ini peneliti menjelaskan terlebih dahulu bagaimana cara menaikan kaki ke batok kelapa dan menggenggam tali dengan benar dan tepat dihadapan anak dengan menggunakan media permainan Egrang *coconut*.

Materi yang disampaikan saat ini berjudul “cara menaniki dan menggenggam tali Egrang *coconut* dengan benar” dalam proses

kegiatan belajar mengajar tersebut ada media yang harus disiapkan yaitu Egrang *coconut* yang akan dipelajari sebelum proses kegiatan belajar mengajar di mulai terlebih dahulu guru mengajak anak untuk berolahraga sambil pemanasan agar anak tidak mengalami cedera saat permainan berlangsung. Selanjutnya peneliti meminta anak untuk beristirahat terlebih dahulu setelah olahraga selesai. Anak-anak TK dari kelompok B diminta berkumpul untuk diberi penjelasan terlebih dahulu apa yang akan dilakukan oleh peneliti dengan menyampaikan cara yang benar dan tepat untuk menaiki dan menggenggam tali Egrang *coconut* dengan benar agar anak tidak jatuh saat ada diatas Egrang. Selanjutnya anak bergantian untuk melakukan hal sama dengan yang lain yaitu mencoba menaiki dan menggenggam tali Egrang *coconut*. Peneliti memberikan penghargaan berupa motivasi dan pujian kepada anak yang bisa melakukannya dengan tepat dan benar, selama kegiatan berlangsung peneliti mengamati dan mendokumentasikan kegiatan tersebut.

Setelah selesai kegiatan, anak-anak dikondisikan kembali. Pada akhir kegiatan peneliti mengulang kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan selama kegiatan berlangsung sampai dengan selesai. Peneliti tetap memberikan motivasi kepada anak-anak yang masih belum melakukan kegiatan dengan baik.

3) Observasi

Selama kegiatan olahraga (senam) pembelajaran, peneliti sebagai guru pendamping yang menerapkan media permainan Egrang *coconut* untuk meningkatkan motorik kasar anak. Analisis

pengamatan pengelola kegiatan belajar mengajar tiap-tiap siklus dinilai oleh satu orang pengamat yaitu ustadzah Maimuna. Berdasarkan hasil proses dari pembelajaran siklus I diperoleh ketangkasan anak dalam berdiri di atas batok kelapa dan menggenggam erta tali Egrang dengan kriteria baik sekali, baik, cukup, kurang dan kurang sekali. Hasil rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 46% dengan kategori cukup.

4) Refleksi

Refleksi adapun dijelaskan pada penelitian ini yaitu penilaian kepada cara pembelajaran untuk tindakan dalam satu siklus. Aktivitas bahwa dilaksanakan kemudian dijadikan menjadi dasar pada pelaksanaan aktivitas pada siklus II. Peneliti mengevaluasi permasalahan yang merupakan permasalahan atas keadaan pada pelaksanaan terhadap siklus I.

Berlandaskan observasi serta penilaian tentang beberapa masalah yang ditemukan dari pembelajaran siklus I, yaitu:

- a) Peneliti tidak menjelaskan hal untuk memberikan materi sebagai akibat anakkurang memperhatikan sepenuhnya berkonsentrasi terdapat yang masih belum paham dengan berbicara sendiri maka dari itu anak kurang maksimum pada menempuh proses aktivitas belajar mengajar.
- b) Waktu yang belum dicocokkan dengan memerlukan waktu yang lama ketika anak maju kedepan
- c) Untuk anak yang maju ke depan untuk naik ke atas batok kelapa di depan temannya sedang terdapat anak yang kurang

memerhatikan, sehingga pada saat maju kedepan belum tepat dan benar saat menaiki Egrang.

Pada implementasi tindakan siklus I lagi teradapat kekurangan maka dari itu harus dilaksanakan tindakan pembaruan agar motorik anak bisa berjalan peningkatan secara berarti dengan peningkatan kemahiran motorik kasar anak dengan media permainan Egrang *coconut*. Pada tindakan siklus II peneliti menata ulang tahap-tahap pembaruan dalam melaksanakan proses aktivitas belajar mengajar pada siklus II. Tindakan pembaruan yang hendak dilakukan pada siklus II yaitu diantaranya:

- 1) Peneliti menjelaskan dengan jelas materi di hadapan anak usia dini untuk mendapatkan ketertarikan anak.
- 2) aktivitas belajar mengajar disediakan durasi 45 menit supaya seluruh anak tanpa terkecuali bisa maju ke depan.
- 3) Peneliti bisa mengasuh anak-anak terebih dulu misal menyusun barisan.

Berlandaskan hasil refleksi yang dilaksanakan pada tindakan siklus I bisa dikatakan bahwasanya peningkatan motorik kasar anak di TK Mambaul Ulum belum mendapat kesuksesan yang diinginkan. Karena sebab tersebut, aktivitas belajar mengajar harus diteruskan pada tindakan siklus II untuk usaha meningkatkan kesanggupan motorik kasar anak.

Pada tindakan siklus II yaitu peneliti wajib lebih signifikan pada menjelaskan materi yang akan dipelajari atau dilaksanakan dan peneliti juga harus kreatif dalam membangun semangat anak anak

sebelum proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, penentuan alokasi waktu serta mengkondisikan anak-anak dan mengatur barisan anak sebelum kegiatan berlangsung diharapkan mampu meningkatkan motorik kasar anak TK Mamabaul Ulum Tebul Timur.

b. Siklus II

Setelah siklus pertama dilakukan dan nilai hasil rata-rata keseluruhan masih belum memenuhi nilai kriteria minimum maka akan dilanjutkan pada siklus II, dimana siklus II ini merupakan lanjutan dari siklus I. langkah-langkah penerapan media permainan Egrang *coconut* dalam meningkatkan motorik kasar anak pada tindakan siklus II sebagai berikut:

Hari/Tgl/Bln/Thn	: Jum'at/17/Februari/2023
Waktu	: 1x45 Menit
Topic	: Berjalan menggunakan Egrang <i>coconut</i>
Metode	: Media Permainan Enggrang <i>Coconut</i>
Kegiatan	: Olahraga (Senam)
Fasilitator	: Baldatun Toyyibah Dan Maimuna
Kelas	: Tk Kelompok B
Sekolah	: TK Mambaul Ulum Tebul Timur

1) Perencanaan

Selama proses perencanaan tindakan siklus II. Peneliti melaksanakan aktivitas ialah merencanakan pelaksanaan pembelajaran,

di proses perencanaan ini aktivitas yang dilaksanakan peneliti adalah:

- a) Membuat Rencana Proses Pembelajaran Harian (RPPH) untuk digunakan menjadi landasan selama melakukan penelitian.
- b) Siapkan media serta peralatan yang akan digunakan
- c) Menyusun lembar observasi untuk aktivitas guru yang mencakup ketangkasan dan kelenturan otot
- d) Siapkan peralatan alat-alat seperti kamera buat merekam aktivitas pembelajaran
- e) Siapkan buku observasi lapangan buat mendapatkan informasi objektif yang tidak terekam dalam buku observasi

Peneliti observasi pula melaksanakan aktivitas lain di tahap peneraan, tindakan siklus II, ialah merencanakan pembaruan kepada beberapa masalah yang ditemui selama pelaksanaan tindakan siklus I. pembaruan yang dilaksanakan yaitu:

- a) Peneliti lebih ekspresif dalam menerangkan materi di depan anak usia dini sehingga lebih menarik perhatian anak-anak.
- b) Aktivitas belajar mengajar disediakan waktu 45 menit untuk memungkinkan semua anak bisa maju ke depan
- c) Peneliti mengkondisikan anak-anak mengatur barisan terlebih dahulu serta meminta pada anak yang maju kedepan supaya bisa melakukan kegiatan hari ini.

2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan pada tanggal 17 februari 2023. Sebelum proses kegiatan belajar mengajar dimulai terlebih

dahulu guru mengajak anak untuk berolahraga dengan beberapa lagu senam untuk anak usia dini, setelah selesai berolahraga anak-anak diminta untuk beristirahat. Selanjutnya anak-anak TK kelompok B diminta untuk berbaris di halaman, lalu diberi penjelasan terlebih dahulu apa yang akan dilakukan oleh peneliti peneliti menyampaikan bahwa butuh keseimbangan dan kelenturan otot saat berada di atas Egrang agar bisa berjalan dengan benar. Setelah peneliti menjelaskan, peneliti memanggil anak untuk maju kedepan untuk berjalan menggunakan Egrang *coconut*. Selanjutnya anak bergantian maju kedepan untuk melakukan hal sama yang seperti teman sebelumnya. Peneliti memberikan penghargaan berupa motivasi dan pujian kepada anak yang anak yang maju kedepan supaya lebih semangat lebih pada pertemuan yang akan datang. Selama kegiatan berlangsung peneliti mengamati dan mendokumentasikan kegiatan.

3) Observasi

Selama kegiatan olahraga (senam) pembelajaran, peneliti sebagai guru pendamping yang akan menerapkan media permainan Egrang *coconut* untuk meningkatkan motorik kasar anak. Analisis pengamatan pengelolaan proses kegiatan dengan mengajar tiap-tiap siklus diniai oleh orang pengamat yaitu ustadzah Maimuna. Berdasarkan hasil proses pembelajaran siklus II diperoleh keseimbangan dan kelenturan otot anak dalam berjalan menggunakan Egrang *coconut* dengan kriteria baik sekali, baik, cukup, kurang, kurang sekali. Hasil rata-rata pada pertemuan kedua sebesar 76% dengan kategori baik.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh proses kegiatan belajar mengajar baik tindakan siklus I dan siklus II sudah mendapatkan hasil yang memuaskan. Anak-anak mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dari awal sampai akhir dengan penuh semangat dan antusias. Anak-anak juga menyampaikan keinginannya untuk kembali melakukan kegiatan permainan Egrang *coconut* di pertemuan selanjutnya, namun masih ada beberapa anak yang belum memenuhi kriteria yang baik.

Pada saat dilakukan perbaikan pada siklus II, peningkatan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan dan sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil peningkatan motorik kasar anak yang masuk kriteria cukup telah mencapai telah mencapai lebih dari 49% dan untuk hasil peningkatan motorik kasar anak yang masuk kriteria baik sekali telah mencapai lebih dari 76% sehingga proses kegiatan belajar mengajar dihentikan.

2. Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Media Permainan Egrang Coconut

Untuk mengetahui peningkatan motorik kasar anak dengan menggunakan media permainan Egrang *coconut* di TK Mambaul Ulum. Peneliti menilai peningkatan motorik kasar tersebut berdasarkan aspek yang dinilai, antara lain ketangkasan dalam menyimak penjelasan guru, kelenturan dan koordinasi otot tangan dan kaki. Setiap indikator penilaian memiliki lima kriteria yaitu baik sekali untuk nilai (5), baik untuk nilai (4), cukup

untuk nilai (3), kurang untuk nilai (2), kurang sekali untuk nilai (1). Dari hasil analisis penilaian selama kegiatan belajar berlangsung dapat disimpulkan bahwa semakin baik dari siklus I sampai siklus II.

Hasil observasi pelaksanaan proses aktivitas belajar mengajar dalam pelaksanaan tindakan siklus I dalam

Table 4.1

Hasil Observasi Penggunaan Media Permainan Egrang Coconut Siklus I

Nomor	Nama Anak Didik	Naik Ke Atas Egrang <i>Coconut</i>					Memegang Tali Egrang <i>Coconut</i>					Berjalan Menggunakan Egrang <i>Coconut</i>					Skor	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	Abdullah Kafin	✓					✓							✓				3
2	Moh Akmalul Arkan			✓				✓				✓						6
3	Moh Khoirul Anam		✓				✓						✓					5
4	Moh Dimas Pratama	✓						✓				✓						4
5	Moh Ferdi Firdaus		✓				✓						✓					5
6	Yuda Setia Permata	✓					✓					✓						5
7	Syahrini Syarifah			✓					✓					✓				7
8	Putri Aulia Ramadhani		✓					✓				✓						5
9	Raisya Al Ula Ramadhani	✓					✓					✓						3
10	Denis Agung Saputra	✓					✓						✓					4
11	Reza Arza			✓					✓			✓						7
12	Moh Azka Rafasya		✓					✓					✓					6
13	Nuril Hariadi	✓					✓					✓						5
14	Halimatus Zahroh	✓						✓				✓						4
15	Aqil Nazla Wulandari		✓				✓					✓						4
Jumlah Total		7	5	3	0	0	8	5	2	0	0	9	4	2	0	0		73
Presentase (%)		46,6	33	20	0	0	53,3	33	13	0	0	60	26,6	13	0	0		48

Keterangan: 5 : Baik Sekali

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Kurang Sekali

Berlandaskan hasil kemampuan anak naik ke atas Egrang *coconut* saat pelaksanaan siklus I yang ada pada table 4.1, diketahui bahwa naik ke atas Egrang *coconut* tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik sekali, tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik, dan 3 anak atau 20% dari total anak yang memadati kriteria cukup, 5 anak atau 33% dari total anak yang memadati kriteria kurang, 7 anak atau 46% dari total anak yang memadati kriteria kurang sekali.

Memegang tali Egrang *coconut* dalam media permainan Egrang *coconut* tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik sekali, tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik, dan 2 anak atau 13% dari total anak yang memadati kriteria cukup, 5 anak atau 33% dari total anak yang memadati kriteria kurang, 8 anak atau 53% dari total anak yang memadati kriteria kurang sekali.

Berjalan menggunakan Egrang *coconut* dalam media permainan tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik sekali, tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik, dan 2 anak atau 13% dari total anak yang memadati kriteria cukup, 4 anak atau 26,6% dari total anak yang memadati kriteria kurang, 9 anak atau 60% dari total anak yang memadati kriteria kurang sekali.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa peningkatan motorik kasar anak mulai terlihat meskipun masih ada beberapa anak yang belum memenuhi kriteria baik dan masih membutuhkan bimbingan dan motivasi saat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Rata-rata prestasi anak pada tinakan siklus I adalah 48%. Proses kegiatan belajar mengajar perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya dengan tujuan dapat meningkatkan motorik kasar anak lebih maksimal lagi.

Catatan lapangan pada pertemuan siklus I yaitu anak yang bernama Raisya al ula ramadhani dan nuril hariadi sangat pasif, anak yang bernama raisa sangat pasif karena disebabkan oleh sikapnya yang pemalu dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar termasuk kepada teman-teman di sekitarnya, setelah peneliti melakukan pendekatan terhadap anak yang bernama raisa dan memberikan motivasi serta semangat bahwa dia harus lebih percaya diri dan berani. Sedangkan anak yang bernama nuril termasuk anak yang pasif dikarenakan anak kurang fokus pada saat peneliti menjelaskan materi di depan. Peneliti juga melakukan pendekatan kepada anak yang bernama nuril hariadi dengan diajak berkomunikasi dengan teman-temannya, sehingga membuat nuril bisa fokus mendengarkan apa yang dijelaskan oleh peneliti. Pada tindakan siklus I kemampuan motorik kasar anak mulai terlihat meskipun ada beberapa termasuk raisa al ula ramadhani dan nuril hariadi yang masih butuh bimbingan dan pendekatan. Salah satu anak yang terlihat sudah baik adalah anak yang bernama syahrini syarifah. Rini termasuk anak yang motorik kasarnya baik, hal ini dikarenakan anak yang paling bisa dan aktif diantara teman-temannya. Peneliti sering membagikan

anjuran serta menyemangati pada setiap anak agar semangat dalam berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Hasil observasi pelaksanaan proses aktivitas belajar mengajar pada pelaksanaan tindakan siklus I disajikan dalam table 4.2 berikut ini

Table 4.2

Hasil Observasi Penerapan Media Permainan Egrang Coconut Siklus II

Nomor	Nama Didik	Naik Ke Atas Egrang <i>Coconut</i>					Memegang Tali Egrang <i>Coconut</i>					Berjalan Menggunakan Egrang <i>Coconut</i>					Skor
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Abdullah Kafin		✓						✓					✓			6
2	Moh Akmalul Arkan			✓				✓						✓			6
3	Moh Khoirul Anam		✓							✓			✓				8
4	Moh Dimas Pratama			✓					✓						✓		10
5	Moh Ferdi Firdaus			✓				✓					✓				7
6	Yuda Setia Permata		✓					✓						✓			7
7	Syahrini Syarifah			✓					✓						✓		10
8	Putri Aulia Ramadhani			✓					✓					✓			9
9	Raisya Al Ula Ramadhani	✓						✓					✓				5
10	Denis Agung Saputra		✓						✓					✓			8
11	Reza Arza			✓						✓			✓				9
12	Moh Azka Rafasya			✓					✓					✓			9
13	Nuril Hariadi		✓					✓					✓				6
14	Halimatus Zahroh		✓						✓				✓				7
15	Aqil Nazla Wulandari			✓				✓						✓			8
Jumlah Total		1	6	8	0	0	0	6	7	2	0	0	6	7	2	0	115
Presentase (%)		6	40	53	0	0	0	40	46	13	0	0	40	46	13	0	76

Keterangan: 5 : Baik Sekali

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Kurang Sekali

Berlandaskan hasil kemampuan anak naik ke atas Egrang *coconut* saat pelaksanaan siklus II yang ada pada table 4.2, diketahui bahwa naik ke atas Egrang *coconut* tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik sekali, tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik, dan 8 anak atau 53% dari total anak yang memadati kriteria cukup, 6 anak atau 40% dari total anak yang memadati kriteria kurang, 1 anak atau 6% dari total anak yang memadati kriteria kurang sekali.

Memegang tali Egrang *coconut* dalam media permainan Egrang *coconut* tidak terdapat anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik sekali, terdapat 2 anak atau 13% dari total anak yang memadati kriteria baik, dan 7 anak atau 46% dari total anak yang memadati kriteria cukup, 6 anak atau 40% dari total anak yang memadati kriteria kurang, dan tidak terdapat anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria kurang sekali.

Berjalan menggunakan Egrang *coconut* dalam media permainan tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik sekali, terdapat 2 anak atau 13% dari total anak yang memadati kriteria baik, dan 7 anak atau 46% dari total anak yang memadati kriteria cukup,

6 anak atau 40% dari total anak yang memadati kriteria kurang, dan tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria kurang sekali.

Berlandaskan uraian di atas bisa dikenali bahwasanya peningkatan motorik kasar anak mulai pesat meskipun masih terdapat beberapa anak yang belum memadati kriteria baik serta masih memerlukan pengarahan dan menyemangati saat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Rata-rata prestasi anak pada tinakan siklus II adalah 76%. Dengan hal ini menjelaskan bahwa mendapatkan hasil yang sudah dicapai memadati kriteria kesuksesan yang telah ditetapkan.

Catatan lapangan pada pertemuan siklus II yaitu terdapat anak-anak yang cukup antusias dan bersemangat dalam proses kegiatan belajar mengajar, hanya ada sedikit hambatan anak yang bernama raisa ketika saat pembelajaran berlangsung, dia langsung menghampiri orang tuanya sehingga ketika diminta maju kedepan oleh peneliti raisya al ula ramadhani harus didampinngi oleh orang tuanya akan tetapi masih bisa melakukan dengan maksimal walaupun hanya masih didampinngi. Sedangkan anak yang bernama nuril hariadi sudah mulai fokus mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru pendidik dan mulai lebih semangat pada saat pembelajaran berlangsung. Raisa al ula ramadhani dan nuril hariadi untuk peningkatan motorik kasasnya sudah mulai berkembang dan masih butuh pendekatan supaya bisa meningkatkan aspek-aspek lainnya dengan baik.

Selain itu peningkatan motorik kasar anak dari siklus I ke siklus II terjadi ada anak yang bernama dimas. Moh Dimas pratama ini terrmasuk anak yang aktif selain rini, disamping itu dimas merupakan anak yang

memiliki sifat ingin tahu yang tinggi dan sangat semangat setiap mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam setiap proses kegiatan belajar mengajar berlangsung baik itu siklus I maupun siklus II peneliti selalu memberikan semangat dan motivasi untuk semua anak-anak di TK Mambaul Ulum agar semuanya menjadi anak yang shalih dan shalihah, tumbuh dan berkembang sesuai tahapan usia anak.

Table 4.3

Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Media Permainan Egrang

***Coconut* Pada Tindakan Siklus I Dan Tindakan Siklus II**

Nama Responden	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Skor
	Skor	Skor	
Abdullah Kafin	3	6	9
Moh Akmalul Arkan	6	6	12
Moh Khoirul Anam	5	8	13
Moh Dimas Pratama	4	10	14
Moh Ferdi Firdaus	5	7	12
Yuda Setia Permata	5	7	12
Syahrini Syarifah	7	10	17
Putri Aulia Ramadhani	5	9	14
Raisya Al Ula Ramadhani	3	5	8
Denis Agung Saputra	4	8	12
Reza Arza	7	9	16
Moh Azka Rafasya	6	9	15
Nuril Hariadi	5	6	11
Halimatus Zahroh	4	7	11
Aqil Nazla Wulandari	4	8	12
Total	73	115	188
Presentase %	46%	76%	125%

B. Pembahasan

1. Penggunaan atau cara memainkan media permainan egrang *coconut* dalam meningkatkan motorik kasar anak di TK Mambaul Ulum Tebul Timur

Sesuai dengan kajian teori oleh Keen Achori di dalam bukunya yaitu “Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. 2012.115”⁴⁶ tentang penggunaan media permainan egrang *coconut* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak secara optimal dan dapat mengemangkan semua aspek-aspek perkembangan termasuk perkembangan motorik, social emosional, dan bahasa. Dengan menggunakan media permainan egrang *coconut* dapat merangsang kecerdasan jamak, system panca indra, menyerap berbagai informasi, melatih kemampuan dan proses berpikir serta memahami berbagai peraturan yang ada. Cara memainkan media permainan egrang, diantaranya yaitu:

- a. Guru awalnya memberikan contoh cara memainkan egrang *coconut* dengan benar dan tepat.
- b. Anak usia dini mempersiapkan di baris strat, kedua kaki ditempatkan diatas masing-masing egrang *coconut*, dengan ibu jari dan telunjuk diatas jari kaki menghimpit tali. Serta tangan yang erat menahan tali.
- c. Anak usia dini mulai berjalan menggunakan egrang *coconut*.
- d. Dan yang pertama melewati garis yang sudah ditentukan menjadi pemenangnya.

⁴⁶ Keen Achori, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Jakarta: Buku Kita. 2012) 115

2. peningkatan motorik kasar anak dengan menggunakan media permainan Egrang *coconut* di TK Mambaul Ulum.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Bambang Sugiono, Metode Penggunaan Fisik 2017⁴⁷. Yang menerapkan pada pentingnya dalam meningkatkan kemampuan motorik pada anak usia dini lewat kegiatan senam serta peran motorik dalam mengembangkan fisik anak, motorik dalam kesanggupan social emosional, serta motorik dalam keterampilan untuk kognitif anak. Peneliti menilai peningkatan motorik kasar tersebut berlandaskan aspek yang dinilai, antaranya ketangkasan dalam menyimak penjelasan guru, kelenturan dan koordinasi otot tangan dan kaki. Serta peningkatan yang mulai dari koordinasi otot anak yang terlihat cukup baik, dan juga anak bisa menggunakan otot-otot besar pada saat menerapkan media permainan egrang *coconut*.

3. Kelebihan dan kekurangan media egrang *coconut* dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini di TK Mambaul Ulum

Sesuai dengan yang telah dipaparkan oleh mauidah rahmawati dkk, pada jurnalnya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA An-Nur Tunjungrito kecamatan Singosari Kabupaten Malang”⁴⁸ menjelaskan kelebihan dan kekurangan media egrang *coconut* diantaranya:

a. Kelebihan

- 1) Memperkuat tangan serta kaki,
- 2) Membimbing fleksibilitas, kelceakaan, kecepatan, serta ketelitian,

⁴⁷ Bambang Sugiono, *Metode Penggunaan Fisik*, (Tangerang selatan: penerbit universitas terbuka, 2017). 1.5-1.8

⁴⁸ Maulidah Rahmawati dkk, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA An-Nur Tunjungrito kecamatan Singosari Kabupaten Malang*, Dewantara:Vol 1, No 2, 2019

- 3) Menaikkan sistem kaki, tangan juga mata,
- 4) Meningkatkan keserasian anggota anak.

b. Kekurangan

- c. Pada anak yaitu dalam menaiki dan berjalan menggunakan media permainan egrang *coconut* masih belum seimbang sehingga membuat anak mudah terjatuh,
- d. Pada media pada saat Koordinasi antara kekuatan kaki dan kedua tangan masih kurang sehingga menyebabkan anak tidak bebas dan leluasa dalam bergerak

Berdasarkan hasil analisis data pengelolaan motorik kasar anak lewat media permainan Egrang *coconut* semakin meningkat dari siklus I sampai siklus II, berlandaskan hasil peningkatan motorik kasar anak saat pelaksanaan tindakan siklus I yang ada pada table 4.1 diketahui bahwa anak naik ke atas Egrang *coconut* tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik sekali, tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik, dan 3 anak atau 20% dari total anak yang memadati kriteria cukup, 5 anak atau 33% dari total anak yang memadati kriteria kurang, 7 anak atau 46% dari total anak yang memadati kriteria kurang sekali. Dalam Memegang tali Egrang *coconut* dalam media permainan Egrang *coconut* tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik sekali, tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik, dan 2 anak atau 13% dari total anak yang memadati kriteria cukup, 5 anak atau 33% dari total anak yang memadati kriteria kurang, 8 anak atau 53% dari total anak yang memadati kriteria kurang sekali. Dalam Berjalan menggunakan Egrang *coconut* dalam media permainan tidak ada anak atau

0% dari total anak yang memadati kriteria baik sekali, tidak ada anak atau 0% dari total anak yang memadati kriteria baik, dan 2 anak atau 13% dari total anak yang memadati kriteria cukup, 4 anak atau 26,6% dari total anak yang memadati kriteria kurang, 9 anak atau 60% dari total anak yang memadati kriteria kurang sekali.

Berdasarkan motorik kasar anak melalui media permainan Egrang *coconut* saat pelaksanaan tindakan siklus II yang ada pada table 4.2 diketahui bahwa kemampuan anak naik ke atas Egrang *coconut* tidak ada anak atau 0% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik sekali, tidak ada anak atau 0% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik, dan 8 anak atau 53% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria cukup, 6 anak atau 40% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang, 1 anak atau 6% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang sekali. Dalam Memegang tali Egrang *coconut* dalam media permainan Egrang *coconut* tidak ada anak atau 0% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik sekali, terdapat 2 anak atau 13% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik, dan 7 anak atau 46% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria cukup, 6 anak atau 40% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang, dan tidak ada anak atau 0% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang sekali. Dalam Berjalan menggunakan Egrang *coconut* dalam media permainan tidak ada anak atau 0% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik sekali, terdapat 2 anak atau 13% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik, dan 7 anak atau 46% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria cukup, 6 anak atau 40% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang, dan tidak ada anak atau 0% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang sekali

Akhirnya hasil dari tindakan siklus I dan tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

Table 4.4

Hasil nilai tindakan siklus I dan siklus II

keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah total	73	115
Presentase %	46%	76%

Teradapat tindakan siklus I lagi ada hambatan yang penyebab kenaikan motorik kasar anak melalui media permainan Egrang *coconut* belum memadati kriteria nilai minimum, maka dari itu diperlukan keadaan pembaruan tindakan pada tindakan siklus II ialah peneliti wajib lebih signifikan serta bersikap bernilai pada menjelaskan materi dalam sebuah permainan Egrang *coconut*, selain itu mengasuh anak sebelum proses aktivitas belajar mengajar berlangsung, mengatur barisan anak dan mengatur waktu yang dibutuhkan buat proses aktivitas belajar mengajar dimulai. Peneliti menyampaikan motivasi dalam bentuk pujian serta semangat supaya aktivitas belajar mengajar menjadi lebih kontributif serta anak lebih berkonsentrasi saat menjalani pembelajaran. Tentang tersebut diinginkan dapat meningkatkan motorik kasar anak melalui media permainan Egrang *coconut*, seesainya terjadi pembaruan tindakan hingga presentase peningkatan motorik kasar anak sudah naik secara relevan. Berlandaskan analisis diatas hasil proses aktivitas belajar mengajar di TK Mambaul Ulum Tebul Timur dikatakan meningkat dengan baik.