GHULAMUNA:
Journal of Early Childhood Education
Vol. 3 No. 1 (2025); ISSN (online): 3031-7797;
https://jurnal.inkadha.ac.id/index.php/ghulamuna/index

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL *BAMBOO DANCE*

Nismawati, RA Nurul Huda II Tambaksari Rubaru, email: nisma030302@gmail.com

Siful Arifin, Institut Kariman Wirayudha Sumenep Madura, email: saifuleman@gmail.com

Article history
Received:
12-03-2024

Received in revised form:
15-05-2025

Accepted:
25-07-2025

Keywords:
Kemampuan Motorik Kasar, Anak Usia Dini, Permainan Tadisional *Bamboo Dance*.

Abstract:
This research uses a quantitative approach with the type of classroom action research (PTK) model of Kurt Lewin, carried out collaboratively. The results of the study are that there is a gradual increase in children's gross motor physical abilities through the application of the traditional Bamboo Dance game method at RA Nurul Huda II Tambaksari Rubaru, where it is known that children's gross motor physical abilities with the BSH category during the pre-cycle reached 41%, in cycle I meeting 1 children with the BSH category reached 58%, cycle I meeting 2 children with the BSH and BSB categories reached 66%, and the percentage of cycle II values meeting 1 children with BSH and BSB categories reached 75%.

Abstrak:
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) model Kurt Lewin, dilaksanakan secara kolaboratif. Hasil penelitian yaitu terdapat peningkatan secara bertahap pada kemampuan fisik motorik kasar anak melalui penerapan metode permainan tradisional *Bamboo Dance* di RA Nurul Huda II Tambaksari Rubaru, di mana diketahui kemampuan fisik motorik kasar anak dengan kategori BSH saat pra siklus mencapai 41%, pada siklus I pertemuan 1 anak dengan kategori BSH mencapai 58%, siklus I pertemuan 2 anak dengan kategori BSH dan BSB mencapai 66%, dan presentase nilai siklus II pertemuan 1 anak dengan kataegori BSH dan BSB mencapai 75%.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu usaha pembimbingan dan pengedukasian yang difokuskan kepada anak usia baru lahir hingga berusia 6 tahun yang bertujuan memberikan sejumlah rangsangan pendidikan untuk mendukung pola tumbuh kembang anak, baik dari segi rohani maupun jasmani.

Pendidikan Raudhatul Athfal dalam undang-undang penyelenggaraan pendidikan anak usia dini pasal 1 nomor 19 yang mengatakan bahwa Raudhatul Athfal yang selanjutnya disingkat RA merupakan jenjang pendidikan anak usia dini dalam bentuk pendidikan formal, dibawah pengolaan kementerian agama yakni anak usia 6 (enam) tahun atau dibawahnya. Dan masih merupakan

naungan dari ke PAUD-an namun keunggulan Raudhatul Athfal disini yaitu dalam pengukuhan nilai spiritual pada diri anak lebih diutamakan.

Untuk mendukung tumbuh kembang, sistem pendidikan anak usia dini di indonesia memuat kurikulum didalamnya berisi 6 program pengembangan yang menjadi aspek perkembangan yang harus dipenuhi diantaranya, yaitu perkembangan moral dan nilai-nilai agama, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional dan kemandirian, dan perkembangan seni.

Program pengembangan ini juga yang kemudian diterapkan di lembaga Raudhatul Athfal Nurul Huda II karena di lembaga ini mengunakan kurikulum 2013 sebagai acuan pengaturan dan rencana belajar mengajarnya. Peneliti juga mengamati sebagian besar program pengembangan di atas memang sudah diterapkan guru dalam mendidik anak di kelas. Namun, peneliti mendapati ada sekitar 41% dari jumlah anak di kelompok A dengan kategori BSH sedangkan sisanya yaitu sekitar 59% dari jumlah anak yang masih belum bisa menggunakan keterampilan fisik motoriknya dengan baik.

Berdasarkan STPPA PAUD kurikulum 2013 nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini bahwa indikator tahap pencapaian perkembangan fisik motorik kasar Anak usia 4-5 tahun yaitu mampu menirukan gerakan keseimbangan, mampu melakukan gerakan menggantung dan melempar sesuatu secara terarah, mampu menangkap sesuatu secara tepat, mampu melakukan gerakan antisipasi, mampu menendang sesuatu secara terarah, dan mampu memanfaatkan alat permainan diluar kelas.

Berdasarkan teori yang dipaparkan di atas terdapat kesenjangan antara teori dengan kenyataan yaitu terdapat perbedaan antara indikator tingkat pencapaian yang dipaparkan oleh Permendikbud dengan hasil survei yang ditemukan peneliti dilapangan dan hasil diskusi peneliti dengan guru kelas, peneliti menemukan bahwa ada beberapa anak yang kurang dalam menggunakan keterampilan fisik motorik kasarnya. Hal ini dapat diketahui pada saat kegiatan senam, di mana ada beberapa anak yang belum bisa melakukan gerakan keseimbangan, beberapa anak juga terlihat terjatuh bahkan ada yang sampai terluka pada jam istirahat saat anak bermain lari-lari dan ayunan. Dikuatkan lagi pada hasil diskusi peneliti dengan guru kelas diketahui bahwa terdapat 1 anak dengan kategori belum berkembang (BB), dan 6 dari 12 anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), serta 5 dari 12 anak sudah masuk pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena serangkaian data yang ditemukan peneliti maka peneliti tertarik untuk meneliti problem yang muncul pada diri anak tersebut.

Setelah melakukan pengamatan lebih luas di lapangan, peneliti menemukan penyebab kurangnya keterampilan keseimbangan yang terjadi pada fisik motorik kasar anak kelompok A di RA Nurul Huda II yaitu disebabkan karena kurangnya pemberian kegiatan stimulasi pada fisik motorik kasar dari guru kepada anak. Saat proses pembelajaan guru hanya menekankan pada perkembangan kognitif, bahasa, seni dan spiritual anak, padahal perkembangan fisik motorik juga memiliki peran yang penting dalam menentukan kehidupan anak selanjutnya. Bahkan, dalam satu minggu pelaksanaan kegiatan fisik motorik hanya dilakukan pada hari jum'at saja dengan kegiatannya berupa senam bersama dengan anak tingkat MI.

Untuk anak usia dini yang setiap harinya tidak bisa terlepas dari bergerak, tentu kegiatan tersebut akan dirasa sangat kurang dan membosankan ditambah saat kegiatan senam fokus guru yang terbagi antara anak tingkat RA dan MI, jadi tidak hanya fokus membimbing anak RA tapi dituntut bisa juga meng-handle anak dari tingkat MI sehingga hal ini dirasa anak RA kurang

mendapatkan banyak perhatian dari guru. Selanjutnya dalam suatu tempo saat kegiatan istirahat anak RA berebutan sarana permainan di luar dengan anak MI seperti permainan perosotan dan ayunan, sehingga keleluasan anak dalam bermain dianggap kurang serta dianggap tidak cukup. Oleh karena beberapa problem yang sudah dipaparkan tersebut maka peneliti menggunakan permainan tradisioal *Bamboo Dance* dalam merealisasikan atau sebagai solusi dari kesenjangan atas problematika tersebut.

Bamboo Dance berasal dari bahasa Inggris dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai "tarian bambu" atau biasa dikenal dengan "*Rangku alu*" jika di indonesia. *Rangku alu* sendiri merupakan permainan tradisional berasal dari wilayah Manggarai, pulau Flores, provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT). Ciri khas dari permainan ini adalah alat permainannya menggunakan bambu, permainan ini biasanya digunakan sebagai pertunjukan pada perayaan di musim panen. Tidak banyak yang menyadari bahwa selain sebagai hiburan ternyata permainan *Bamboo Dance* ini juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana edukasi dalam pembentukan tumbuh kembang anak usia dini, terutama dalam melatih keterampilan fisik motorik yaitu dapat melatih ketelitian, kelincahan dan melatih ketepatan anak dalam bertindak.

Riset yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengukur sejauh mana permainan *Bamboo Dance* dapat bekerja secara efektif dalam meningkatkan keterampilan fisik motorik anak di RA Nurul Huda II. Peneliti nantinya dapat mengetahui seberapa berhasilnya permainan tradisional ini sebagai metode dalam meningkatkan keterampilan kemampuan motorik kasar anak.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian berupa aktivitas yang dilaksanakan dengan tujuan memodifikasi kualitas pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas, sehingga terjadi peningkatan dalam kualitas pembelajarannya.

Teknik Pengumpulan Data.

Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi ceklis pada lembar kerja jika terdapat suatu perkembangan anak yang muncul, dimana di dalamnya berisi indikator perkembangan fisik motorik kasar anak usia 4-5 tahun yang telah dirumuskan permendikbud dalam kurikulum 2013 No. 137 tahun 2013, tentang indikator standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) PAUD.

Dokumentasi diakukan untuk memperoleh data yang berada di RA Nurul Huda II seperti pengambilan foto pada saat anak bermain permainan tardisional *Bamboo Dance,* aktivitas kegiatan anak, data guru, dan lain sebagainya. Adapun alat yang digunakan yaitu berupa kamera yang berfungsi memberikan informasi secara jelas bagaimana kegiatan anak, peneliti, dan guru saat penelitian berlanngsung.

Teknik Analisis

Mengacu pada model penelitian tindakan (PTK) ini, peneliti harus menentukan teknis analisis yang tepat berdasarkan pada ketersediaan data yang ada dilapangan, hal ini bertujuan untuk memahami tindakan yang akan dilaksanakan serta untuk mendapatkan wawasan yang akurat tentang perubahan yang terjadi pada objek. Kemudian setelah seluruh data terkumpul maka data dikelompokkan berdasarkan hasil rekapitulasi dari keseluruhan data yang diperoleh. Oleh karena

itu maka peneliti mengunakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif akan digunakan peneliti untuk menganalisa data yang berwujud angka atau numerik.

Teknis analisis menggunakan rumus berikut untuk menghitung jumlah nilai yang diperoleh pada masing-masing anak.

$$Persentase = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \times 100\%$$

Keterangan :

Skor yang diperoleh = Hasil perkembangan anak per-individu

Skor maksimum = 100

Adapun skala skor pada masing-masing kategori dapat diklarifikasi dibawah ini:[1]

1. Skor kategori Belum berkembang (BB) = 0% - 25%
2. Skor kategori Mulai Berkembang (MB) = 26% - 50%
3. Skor kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 51% - 75%
4. Skor kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) = 76% - 100%.

Sedangkan untuk menghitung ketercapaian skor keseluruhan anak pada target yang akan dicapai oleh peneliti untuk menentukan penelitian akan dilanjutkan atau selesai menggunakan rumus sebagai berikut:[2]

$$Persentase = \frac{jumlah\ yang\ diperoleh}{banyak\ siswa} \times 100\%$$

Keterangan :
Jumlah yang diperoleh = Anak dengan kategori BSB dan BSB
Banyak siswa = 12 Anak.

[1] Hesti Wijayanti, *"Peningkatan kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangap Bola Besar Kelompok B TK Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo",* Skripsi : UNY, (Agustus 2014), hlm 39.
[2] Nurul Ngainin, "*Penggunaan Metode Demonstrasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III-C Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang"*, Jurnal Stitaf, No. 01, Vol. 02, (April, 2021), hlm 44.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal Pra Siklus

Sebelum penerapan tindakan dilakukan pengamatan awal pada tanggal 26 Desember 2024 dengan hasil pengamatan peneliti dilapangan dan hasil diskusi peneliti dengan guru kelompok A ditemukan terdapat 6 dari 12 anak yang masuk dalam kategori MB dengan skor 5%, 1 dari 12 anak memasuki kategori BB dengan skor 2,5% dan 5 dari 12 anak sudah BSH dengan skor 7,5%. Kemudian hasil pemerolehan siswa yang tuntas (anak kategori BSH) dikalikan seratus dibagi banyak anak maka diperoleh hasil 41%. Jadi, dapat diketahui bahwa terdapat 5 dari 12 anak atau setara dengan 41% dari jumlah anak dengan kategori BSH, sedangkan sisanya yaitu 7 dari 12 anak atau setara dengan 59% anak yang memiliki kemampuan motorik kasar anak yang rendah.

2. Penerapan Metode Permainan Tradisional Bamboo Dance

Adapun langkah-langkah memainkan permainan tradisional Rangku Alu seperti berikut ini:

a. Mensosialisasikan teknik bermain dengan cara memberi contoh penerapan kepada anak.
b. Mengelompokkan anak menjadi 2 tim di mana tim 1 disebut pemain dan tim 2 sebagai penjaga. Penentuan tim dilakukan secara kondisional, baik menggabungkan antara putra dan putri atau bisa dengan memisahkan keduanya.
c. Untuk menentukan pada putaran pertama siapa yang menjadi tim penjaga, guru (peneliti) menentukan dulu siapa yang menjadi tim penjaga menggunakan lotre atau hompimpa.
d. Permainan dianggap siap dimulai jika ada aba-aba dari guru (peneliti).

Cara Bermain

a. Sebelum memulai kumpulkan masing-masing tim lalu uji kesiapan anggotanya.
b. Tim yang mendapatkan bagian penjaga memegang bambu sambil berjongkok, dan tim yang mendapatkan bagian pemain berbaris di samping tim penjaga.
c. Tim penjaga memegang dua bilah bambu membentuk bidang persegi sambil menggerakkan bambu dengan irama gerakan secara buka-tutup.
d. Tim pemain berkesempatan melompati bambu sambil menghindari jepitan bambu.
e. Anggota pemain dianggap kalah jika kaki mengenai atau menginjak bambu. Kemudian dilanjutkan pada giliran anggota pemain yang lain.
f. Peraturan permainan harus disepakati bersama sebelum permainan dimulai.[3]

3. Hasil Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Permainan *Bamboo Dance*

a. Hasil Penelitian Siklus I

1) Perencanaan

Pertama, menentukan tema ajar menggunakan tema tanaman ciptaan Allah dengan sub tema tanaman pohon. Kedua, menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dibantu guru kolaborator yang berisi tentang rencana kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir dan penutup. Ketiga, mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi instrumen kemampuan motorik kasar anak. Keempat, menyiapkan media yang akan digunakan yaitu bambu dan laptop. Kelima, mempersiapkan alat dokumentasi seperti kamera.

2) Pelaksanaan Tindakan

[3] Joni Alpen, dkk, *"Belajar Gerak Dasar Melalui Permainan Tradisional", (Sumatra Barat: PT. Insan Cendekia, 2023),* hlm 83-84.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 01 juni 2024 dan pertemuan ke dua dilaksanakan pada tanggal 08 juni 2024. Perinciannya dijabarkan dibawah ini:

Pertemuan ke 1

Pada siklus I hari sabtu tanggal 01 juni 2024 dari jam 08:00 sampai jam 10:00 WIB. Pada pertemuan ini menggunakan tema tanaman ciptaan Allah, sub tema tanaman pohon dan sub-sub temanya adalah macam-macam dan bagian-bagian tanaman pohon, dengan diikuti oleh 12 siswa aktif dengan metode pembelajaran yaitu untuk meningkatkan keterampilan fisik motorik kasar anak kelompok A melalui permainan tradisonal *Bamboo Dance*.

Sebelum melaksanakan tindakan peneliti menyiapkan semua alat dan bahan yang akan digunakan selama proses penelitian berlangsung, lalu dilanjutkan kegiatan pembiasaan sehari-hari, dimulai dari berdo'a, membaca *Juz Amma* surat yang dibaca yaitu, *Al-Ikhlas, Al-Kautsar, Al-Falaq, An-Naas, Al-Asr, dan Al-Lahab*, membaca syahadat, membaca niat shalat sehari-hari, bermain tepuk, bernyanyi lagu "mars RA" dan lagu "tanamanku" kemudian melakukan kegiatan fisik motorik sesuai dengan instrumen kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun (STPPA).

Pada kegiatan awal sebelum bermain peneliti mengumpulkan semua anak membentuk lingkaran kecil sambil menceritakan kisah singkat tentang "pohon bambu" lalu mengenalkan macam-macam tanaman pohon disekitar dan mengenalkan bagian apa saja yang terdapat pada tanaman pohon pada umumnya, menggunakan media video dan gambar di laptop.

Memasuki kegiatan inti (bermain) peneliti mengenalkan permainan *Bamboo Dance* secara jelas kepada anak dan menjelaskan tentang aturan cara bermain permainan *Bamboo Dance* yang akan digunakan untuk meningkatkan keterampilan fisik motorik kasar anak kelompok A. Setelah dirasa sebagian anak sudah banyak yang mulai paham, selanjutnya peneliti membagi anak menjadi dua tim masing-masing tim terdiri dari 6 anggota dan masing-masing anggota diberi kesempatan oleh peneliti untuk bermain. Selama proses bermain saat pertama kali mencoba banyak anak yang masih belum bisa menggunakan dan menyeimbangkan tubuhnya dengan baik, namun seiring berjalannya waktu dan dengan beberapa kali percobaan anak sudah mulai bisa menyesuaikan dirinya dalam permainan, sehingga hal ini memberi kepuasan tersendiri pada peneliti.

Selanjutnya yaitu kegiatan akhir (penutup) di mana pada kegiatan ini peneliti mengajak anak-anak untuk bernyanyi sebagai penenang setelah lelahnya proses bermain sebelumnya lalu yang terakhir yaitu membaca do'a bersama-sama sebelum pulang.

Pertemuan ke 2

Pertemuan ke 2 siklus I dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 08 juli 2024 dari jam 08:00 sampai dengan jam 10:00 WIB dengan tema tanaman ciptaan Allah, sub tema tanaman pohon, sub-sub tema manfaat dan kegunaan tanaman pohon. Pertemuan ke 2 ini diikuti oleh 10 siswa aktif dengan pembelajaran yang diterapkan yaitu penerapan permainan tradisional *Bamboo Dance* untuk meningkatkan keterampilan fisik motorik kasar anak kelompok A.

Seperti pertemuan pertama sebelum melaksanakan tindakan peneliti menyiapkan semua alat dan bahan yang akan digunakan selama proses penelitian

berlangsung. Sebelum memasuki kegiatan bermain terlebih dahulu untuk melakukan kegiatan pembiasaan seperti yang dilakukan di pertemuan pertama yaitu membaca do'a sehari-hari, membaca *Juz Amma* (surat-surat pendek), menyanyikan lagu Mars Raudhatul Athfal, bermain tepuk tanaman. Selanjutnya yaitu penyampaian materi tentang "Manfaat dan kegunaan tanaman pohon" anak juga diajak untuk mendemonstrasikan jenis/bagian tanaman yang dimanfaatkan keluarga (ayah dan ibu) di rumah dan biasanya digunakan sebagai apa saja. Peneliti juga menampilkan gambar untuk diperlihatkan kepada anak agar pengetahuan anak tentang manfaat dan kegunaan pada bagian tanaman pohon lebih luas, seperti contoh permainan rangku alu (*Bamboo Dance*), kayu bakar, kancing kayu, lontong, gantungan dari kayu, permainan engrang, sodet kayu, kursi kayu, lemari kayu dan semacamnya. Kemudian tidak lupa juga anak diajak untuk melakukan gerakan sesuai instrumen kemampuan motorik kasar anak yang sudah disediakan peneliti diantaranya yaitu, menirukan gerakan keseimbangan, melakukan gerakan berlari dan melompat, melakukan gerakan menggantung, melakukan gerakan melempar sesuatu secara terarah, melakukan gerakan menangkap bola, melakukan gerakan antisipasi, melakukan gerakan menendang bola.

Selanjutnya memasuki kegiatan inti yaitu kegiatan bermain dengan celetukan dari salah seorang anak "ibu.. ibuu.. hari ini mau belajar bermain mainan bambu lagi ya bu?" "iya nak, sekarang kita bersama-sama mau bermain permainan bambu lagi" jawab peneliti, "asyik..hore...." disusul anak yang lainnya sambil teriak-teriak senang.[4]

Saat bermain beberapa anak terlihat sudah mulai fasih dari sebelumnya, selain itu ada sebagian anak yang meminta agar permainannya di berikan variasi, namun karena sebagian anak yang lainnya ada yang masih belum seimbang dan belum menguasai permainan dengan sepenuhnya maka peneliti belum bisa menaikkan level atau memberikan variasi sesuai permintaan anak, hal ini bertujuan agar menjaga kelas tetap kondusif dan lancar.

Selanjutnya yaitu kegiatan akhir (penutup) seperti biasa pada kegiatan ini peneliti mengajak anak-anak untuk bernyanyi sebagai penenang setelah lelahnya proses bermain, lalu yang terakhir yaitu membaca do'a bersama-sama sebelum pulang.

3) Observasi

Pertemuan ke 1

Hasil observasi bermain permainan tradisional *Bamboo Dance* pada anak usia dini di RA Nurul Huda II kelompok A setelah dilaksanakan tindakan siklus I pertemuan ke 1, yaitu sebagai tabel berikut:

Tabel 1.7
Perolehan Perkembangan Anak Siklus I Pertemuan 1

No.	Nama	Pra Siklus	Siklus I		Pra Siklus	Kategori Siklus I	
			Pert1	Pert2		Pert1	Pert2
1	Alvin	7,5	7,5		BSH	BSH	
2	Faradil	7,5	7,5		BSH	BSH	
3	Putri	2,5	3,75		BB	MB	
4	Dina	5	6,25		MB	BSH	

[4] Percakapan peneliti dengan anak, saat proses tindakan berlangsung.

5	Azriel	5	5		MB	MB	
6	Midi	5	5		MB	MB	
7	Filza	5	6,25		MB	BSH	
8	Ifa	5	5		MB	MB	
9	Iim	5	5		MB	MB	
10	Dinda 1	7,5	7,5		BSH	BSH	
11	Nofal	7,5	7,5		BSH	BSH	
12	Dinda 2	7,5	7,5		BSH	BSH	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan terhadap perkembangan anak, sekitar ada 3 orang anak yang mengalami peningkatan pada pertemuan satu siklus I ini, 1 anak dari kategori BB naik ke MB dengan skor 3,75 dan 2 orang anak dari kategori MB naik ke BSH dengan skor yang diperoleh sebanyak 6,25 pada masing-masing anak.

Tabel 1.8
Presentase Keseluruhan Yang Diperoleh Siklus I Pertemuan 1

No.	Kategori	Jumlah
1	Jumlah siswa	12
2	Siswa yang tuntas	7
3	Presentase	58%

$$Persentase = \frac{jumlah\ yang\ diperoleh}{banyak\ siswa} \times 100\% = \frac{7}{12} \times 100 = 58\%$$

Penjabaran di atas menunjukkan bahwa terdapat 7 anak yang memperoleh nilai BSH dan jumlah anak yang aktif sebanyak 12 anak. kemudian hasil pemerolehan siswa yang tuntas dikalikan seratus dibagi banyak anak maka diperoleh hasil 58%. Pada penerapan tindakan pada siklus I pertemuan ke 1 masih belum memenuhi pada target yang ingin peneliti capai, hal ini dapat dilihat pada hasil presentase keseluruhan anak yang diperoleh yaitu 58% sedangkan skor target yang ingin di capai masih relatif tinggi yaitu anak dengan kategori BSH dan BSB mencapai skor 75%. Maka dari itu dapat diputuskan bahwa penelitian ini masih perlu dilanjutkan pada pertemuan ke 2.

Pertemuan 2

Setelah dilakukan observasi pertama pada siklus I pertemuan ke 1, selanjutnya peneliti akan melakukan observasi pada penelitian yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan ke 2 masih dikelompok A, adapun data yang diperoleh telah diringkas oleh peneliti pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.9
Perolehan Perkembangan Anak Siklus I Pertemuan 2

No.	Nama	Pra Siklus	Siklus I		Pra Siklus	Kategori Siklus I	
			Pert1	Pert2		Pert1	Pert2
1	Alvin	7,5	7,5	8,75	BSH	BSH	BSB
2	Faradil	7,5	7,5	7,5	BSH	BSH	BSH

3	Putri	2,5	3,75	3,75	BB	MB	MB
4	Dina	5	6,25	6,25	MB	BSH	BSH
5	Azriel	5	5	5	MB	MB	MB
6	Midi	5	5	6,25	MB	MB	BSH
7	Filza	5	6,25	6,25	MB	BSH	BSH
8	Ifa	5	5	5	MB	MB	MB
9	Iim	5	5	5	MB	MB	MB
10	Dinda 1	7,5	7,5	7,5	BSH	BSH	BSH
11	Nofal	7,5	7,5	7,5	BSH	BSH	BSH
12	Dinda 2	7,5	7,5	7,5	BSH	BSH	BSH

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini di kelompok A, hal ini ditunjukkan melalui beberapa anak yang sebelumnya berada pada kategori MB sudah mulai beralih pada tingkat kategori BSH, dan juga ada beberapa anak yang BSH mulai beralih pada tingkat BSB. Terdapat peningkatan pada 2 orang anak, 1 anak dari BSH naik ke ke BSB dengan skor 8,75 dan 1 anak lagi dari tingkat kategori MB ke BSH dengan skor 6,25.

Tabel 2.0

Presentase Keseluruhan Yang Diperoleh Siklus I Pertemuan 2

No.	Kategori	Jumlah
1	Jumlah siswa	12
2	Siswa yang tuntas	8
3	Presentase	66%

$$Persentase = \frac{jumlah\ yang\ diperoleh}{banyak\ siswa} \times 100\% = \frac{8}{12} \times 100 = 66\%$$

4) Refleksi

Kegiatan refleksi ini yaitu untuk dijadikan sebagai saran dan masukan pada pelaksanaan siklus selanjutnya, yang bertujuan agar seluruh pelaksanaan tindakan pada siklus I baik dari perencanaan, hasil, maupun proses dapat memberikan perubahan positif terhadap pelaksaan tindakan pada siklus II.

Terdapat beberapa kendala yang muncul saat proses penelitian berlangsung sehingga hal ini dapat mempengaruhi tercapainya kemampuan motorik kasar anak secara ideal. Adapun kendala yang muncul di antaranya:

1. Terdapat beberapa anak yang masih belum bisa menyesuaikan dirinya terhadap permainan *Bamboo Dance*
2. Beberapa anak meremehkan kemampuan temannya.
3. Anak merasa bosan dan jenuh pada permainan.[5]

Berdasarkan hasil kendala yang telah dipaparkan, peneliti bersama guru kelas mendiskusikan tentang bagaimana solusi dari kendala tersebut, diantaranya yaitu:

1. Butuh beberapa percobaan anak dalam menggunakan permainan
2. Sebelum melaksanakan permainan guru (peneliti) memberikan pengarahan dan penjelasan mengenai pentingnya menghargai orang lain.

[5] Berdasarkan hasil diskusi peneliti dan guru kelas.

Memberikan variasi terhadap permainan, siklus I pada irama ketukan diiringi kata "satu-dua" setiap melakukan ketukan, pada siklus II irama ketukan diiringi lagu "Ampar-ampar pisang".

b. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

1) Menentukan tema ajar

Penelitian pada siklus ke II ini menggunakan tema yang sama dengan tema yang digunakan pada siklus I namun sub tema dan sub sub temanya yang bebeda, di mana tema pembelajaran yaitu tema tanaman ciptaan Allah dan sub tema tanaman hias dengan sub-sub tema nya yaitu macam-macam dan bagian-bagian tanaman hias.

2) Perencanaan pelaksanaan

Seperti sebelumnya, peneliti dan guru kolaborator menyusun ulang perencanaan pembelajaran, perencanaan dimulai dengan penyusunan rencana pembelajaran harian (RPPH) yang didalamya memuat kegiatan satu hari yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan tema yang dimuat yaitu tanaman ciptaan Allah dan sub tema tanaman hias.

3) Mempersiapkan instrumen penelitian

Instrumen yang disiapkan peneliti serupa dengan instrumen yang digunakan pada siklus I yaitu tentang kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun pada kelompok A di RA Nurul Huda II Tambaksari Rubaru.

4) Menyiapkan media yang akan digunakan

Tema yang disiapkan peneliti pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan sebelumnya hanya saja pada media yang digunakan pada materi yang disampaikan saja yang berbeda. Adapun medianya terdiri dari: bunga hias yang asli, laptop, dan bambu sebagai media pengembangan fisik motorik kasar anak.

5) Mempersiapkan alat dokumentasi

Alat dokumentasi yang dimaksud disini yaitu alat yang akan menyimpan semua proses selama penelitian berlangsung. Seperti, kamera, instrument observasi, dan daftar hadir (absensi siswa).[6]

b. Pelaksanaan Tindakan

Terdapat satu kali pertemuan yang dilakukan dalam penerapan tindakan siklus II yaitu pada tanggal 15 juni 2024, dengan penjabaran sebagai berikut:

Pertemuan ke 1

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, Peneliti akan melaksanakanmu tindakan siklus II pertemuan ke 1 pada hari sabtu tanggal 15 juni 2024 dari jam 08:00 sampai dengan jam 10:00 WIB. Tema yang digunakan pada pertemuan ini adalah tema tanaman ciptaan Allah dengan sub tema tanaman hias dan sub-sub temanya adalah macam-macam dan bagian-bagian tanaman hias. Terdapat sebanyak 12 siswa aktif yang mengikuti pertemuan ini di mana terdapat 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, masih

[6] Hesti Wijayanti, *"Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B Tk Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo",* Skripsi: UNY, Agustus 2014. hlm 44.

metode penerapan permainan yang sama yaitu permainan tradisional *Bamboo Dance* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A RA Nurul Huda II Tambaksari.

Sebelum melaksanakan tindakan peneliti menyiapkan semua alat dan bahan yang akan digunakan selama proses penelitian, seperti media ajar, media bermain, lembar observasi siswa, absensi siswa, alat dokumentasi dan sebagainya.

Kegiatan pembuka diawali dengan kegiatan pembiasaan sehari-hari dimulai dari berdo'a, membaca *Juz Amma*, membaca syahadat, membaca niat shalat sehari-hari, bermain tepuk, bernyanyi lagu Mars RA dan lagu "lihat kebunku", kemudian dilanjutkan dengan kegiatan fisik motorik sesuai dengan instrumen kemampuan motorik kasar anak usia dini yang sudah disediakan peneliti sebelumnya.

Sebelum memasuki kegiatan inti peneliti mengumpulkan anak melalui permainan *ice breaking* untuk memusatkan fokus anak agar mudah dalam menyampaikan materi, selanjutnya peneliti mengenalkan seputar macam-macam tanaman hias dan menunjukkan salah satu contoh tanaman hias yang telah dibawa peneliti, peneliti meminta anak menyebutkan tanaman hias apa saja yang dimiliki anak dirumah masing-masing. Peneliti juga menyampaikan tentang apa saja bagian dari tanaman hias melalui video pada laptop.

Kegiatan selanjutnya kegiatan inti yaitu anak bermain permainan *Bamboo Dance*, meski pada awalnya banyak anak yang merasa jenuh dan bosan karena permainannya hanya itu-itu saja namun peneliti mencoba menenangkan anak hingga berkali-kali membujuk halus dan menyemangati kembali dengan permainan *ice breaking* sederhana. Selain membujuk anak peneliti juga menyampaikan dalam permainan kali ini akan ada perbedaan dari permainan *Bamboo Dance* sebelumnya, dimana dalam permainan ini terdapat variasi terhadap irama yaitu ketukan bambu diiringi dengan lagu "ampar-ampar pisang", kemudiaan anak terlihat sudah mulai lupa dengan kegelisahannya dan mulai melanjutkan permainan tradisional *Bamboo Dance* dengan senang lagi.

Dilanjutkan pada kegiatan akhir yaitu penutup dengan menyanyikan lagu penenangan berupa lagu dengan judul "*bhajang a sakola*" dialanjutkan dengan berdo'a bersama-sama sebelum pulang.

c. Observasi

Pertemuan ke 1

Setelah penerapan tindakan siklus II pertemuan ke 1 pada hari sabtu tanggal 15 juni 2024 tentang peningkatan perkembangan anak kelompok A melaui permainan tradisional *Bamboo Dance* diperoleh data sebagai tabel dibawah ini:

Tabel 2.1

Perolehan Perkembangan Anak Siklus II Pertemuan 1

No.	Nama	Siklus I	Siklus II	Kategori Siklus I	Kategori Siklus II
		Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
1	Alvin	8,75	8,75	BSB	BSB
2	Faradil	7,5	7,5	BSH	BSH
3	Putri	3,75	3,75	MB	MB
4	Dina	6,25	6,25	BSH	BSH

5	Azriel	5	5	MB	MB
6	Midi	6,25	6,25	BSH	BSH
7	Filza	6,25	6,25	BSH	BSH
8	Ifa	5	5	MB	MB
9	Iim	5	6,25	MB	BSH
10	Dinda 1	7,5	8,75	BSH	BSB
11	Nofal	7,5	8,75	BSH	BSB
12	Dinda 2	7,5	7,5	BSH	BSH

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional *Bamboo Dance,* penjabarannya yaitu terdapat 3 orang anak yang berhasil mengalami peningkatan yaitu dari kategori MB menjadi BSH dan kategori BSH menjadi BSB, dimana terdapat 1 orang anak masuk BSH dengan skor 6,25 dan 2 orang anak masuk kategori BSB dengan skor yang diperoleh sebanyak 8,75.

Tabel 2.2
Presentase Keseluruhan Yang Diperoleh Siklus II Pertemuan 1

No.	Kategori	Jumlah
1	Jumlah siswa	12
2	Siswa yang tuntas	9
3	Presentase	75%

$$Persentase = \frac{jumlah\ yang\ diperoleh}{banyak\ siswa} \times 100\% = \frac{9}{12} \times 100 = 75\%$$

Skor akhir dari pemerolehan hasil presentasi anak yang tuntas terhitung sebanyak 75% dari jumlah anak yang tuntas memasuki kategori BSH dan BSB, dengan data anak dengan kategori BSH dan BSB sebanyak 9 orang dikalikan 100 dibagi jumlah anak sebanyak 12 orang, memperoleh data 75% dari jumlah anak atau setara dengan 9 dari 12 anak dengan kategori BSH dan BSB yang sudah mencapai skor yang ditargetkan peneliti.

d. Refleksi

Proses refleksi adalah proses kegiatan evaluasi dari setiap penerapan metode oleh peneliti kepada anak kelompok A RA Nurul Huda II yang keseluruhan proses diamati oleh peneliti dan guru, sehingga disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional *Bamboo Dance* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini telah menunjukkan keberhasilan, hal ini dapat ditunjukkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2.3
Hasil Akhir Jumlah Anak Yang Tuntas

No.	Kategori	Jumlah Anak		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	BB	1	0	0
2	MB	6	4	3
3	BSH	5	7	6
4	BSB	0	1	3
Jumlah tuntas BSH-BSB				

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah	5	8	9
Presentase	41%	66%	75%

Tabel di atas menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus II pertemuan 1 yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *Bamboo Dance* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dengan anak yang melakukan gerakan sesuai dengan indikator BSH pra tindakan sebanyak 5 anak dengan skor pemerolehan mencapai 41%, kemudian pada siklus I terdapat 8 anak yang berhasil mencapai kategori BSH dan BSB dengan skor nilai mencapai 66%, kemudian dilanjutkan pada siklus II sebanyak 9 orang anak berhasil mencapai kategori BSH dan BSB dengan skor penilaian mencapai 75%, kategori tersebut indikator ketercapaaian yang telah diacapai anak adalah Menirukan gerakan pesawat terbang, Melakukan gerakan menggantung atau bergelayut, Melakukan gerakan melompat dan berlari, Melempar sesuatu secara terarah, Menangkap bola, Melakukan gerakan antisipasi, Menendang sesuatu secara terarah, Memanfaatkan alat permainan diluar kelas.

Berdasarkan kenyataan data di atas dan sebagai bukti terdapat peningkatan secara bertahap pada perkembangan anak kelompok A RA Nurul Huda II Tambaksari melalui permainan tradisional *Bamboo Dance,* maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan dihentikan pada siklus II dan tidak perlu melanjutkan pada siklus III.

Pembahasan

1. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A di RA Nurul Huda II Sebelum Pelaksanaan Tindakan

Setelah sekian proses perencanaan, tindakan, evaluasi dan refleksi yang dilaksanakan selama 2 siklus sebelumnya dapat diperoleh data final yaitu peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *Bamboo Dance* di RA Nurul Huda II pada kelompok A Tambaksari Rubaru Sumenep sudah mencapai target yang diharapkan dibandingkan dengan kemampuan motorik kasar anak sebelum diterapakan tindakan.

Pada saat observasi awal sebelum dilaksanakan tindakan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun ditemukan bahwa sekitar 41% dari jumlah anak di kelompok A dengan kategori BSH sedangkan sisanya yaitu sekitar 59% dari jumlah anak masih belum bisa menggunakan keterampilan fisik motoriknya dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan pada tabel perolehan perkembangan anak pra-siklus bahwa terdapat 6 dari 12 anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang (MB) dengan skor 5,1 dari 12 anak memasuki kategori belum berkembang (BB) dengan skor 2,5 dan 5 dari 12 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH) dengan skor 7,5.

Dari persentase data di atas menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) hanya memperoleh skor 41% dari jumlah anak sedangkan sisanya yaitu 59% anak masih kurang dalam mengkoordinasikan kemampuan motorik kasarnya dengan baik. Oleh karena itu butuh sebuah metode untuk meminimalisir kurangnya kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok A melalui pemberian tindakan kegiatan berupa permainan yang melibatkan fisik motorik kasar anak secara langsung seperti permainan tradisional *Bamboo Dance*.

2. Implementasi Permainan Tradisional *Bamboo Dance* Dalam Meningkatkan Kemampuan motorik Kasar Anak di RA Nurul Huda II

Penerapan permainan tradisional Bamboo Dance untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A di RA Nurul Huda II dilaksanakan pada tanggal 01 Juni 2024 dengan metode penerapan permainan yang melibatkan penggunaan fisik dan motorik kasar sekaligus, seperti kelincahan, ketepatan meloncat dan mengayun.

Aturan bermain yaitu mengelompokkan siswa menjadi dua tim, di mana anak yang menggerakan bambu disebut tim penjaga dan anak yang melompati bambu disebut tim pemain dan masing-masing tim terdiri dari 4-8 orang (untuk anggota tim bisa disesuaikan dengan jumlah anak yang hadir) namun yang lebih efisien terdiri dari 4 anggota pada masing-masing tim. Empat orang membuat formasi sehingga bambu membentuk bidang persegi sambil menggerakkan tongkat bambu, alur gerakannya yaitu dua kali memukul tongkat bambu yang kanan dan yang kiri dan dua kali memukul ke lantai secara seragam dengan pemukul yang lain, sedangkan yang bermain mengelilingi bambu dengan cara melompati celah-celah bambu tanpa terjepit dan dilakukan secara bergiliran dengan anggota yang lainnya.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Adriani Tamo Ina Talu dan Fabianus Bosco dengan judul "Tari tradisional Manggarai Rangkuk Alu untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di TK Inviolata Ruteng" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap perkembangan fisik motorik anak melalui penggunaan tari tradisional manggarai *Rangkuk Alu*.[7]

3. Hasil Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Setelah Penerapan Metode Permainan Tradisional *Bamboo Dance* di RA Nurul Huda II

Penerapan permainan tradisional *Bamboo Dance* pada anak usia dini kelompok A bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, di mana ditemukan adanya keberhasilan berupa peningkatan pada indikator aspek perkembangan anak.

Penelitian ini berakhir pada siklus II pertemuan ke 1 dikarenakan pada siklus ini kemampuan anak sudah berhasil mencapai target keberhasilan dalam penelitian ini sebagaimana yang telah peneliti singgung pada indikator keberhasilan sebelumnya. Adapun data peningkatan kemampuan motorik kasar yang diperoleh anak sejak pra-siklus sampai dengan siklus II, akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.4
Persentase Hasil Nilai Aspek Yang Dicapai

No.	Nama	Pra-siklus	Siklus I		Siklus II
			Pert 1	Pert 2	Pertemuan 1
1	Alvin	7,5	7,5	8,75	8,75
2	Faradil	7,5	7,5	7,5	7,5
3	Putri	2,5	3,75	3,75	3,75
4	Dina	5	6,25	6,25	6,25
5	Azriel	5	5	5	5
6	Midi	5	5	6,25	6,25
7	Filza	5	6,25	6,25	6,25
8	Ifa	5	5	5	5
9	Iim	5	5	5	6,25

[7] Andriani Tamo Ina Talu, *"Tari Tradisional Manggarai Rangkuk Alu Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Inviolata Ruteng"*, Jurnal Lonto Leok, Vol.02, No.01 (Januari 2019), hlm 44.

10	Dinda 1	7,5	7,5	7,5	8,75
11	Nofal	7,5	7,5	7,5	8,75
12	Dinda 2	7,5	7,5	7,5	7,5

Kemudian untuk mengetahui indikator pencapaian anak pada setiap siklus disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2.5
Kategori Pencapaian Anak

No.	Nama	Pra-siklus	Kategori		
			Siklus I		Siklus II
			Pert 1	Pert 2	Pertemuan 1
1	Alvin	BSH	BSH	BSB	BSB
2	Faradil	BSH	BSH	BSH	BSH
3	Putri	BB	MB	MB	MB
4	Dina	MB	BSH	BSH	BSH
5	Azriel	MB	MB	MB	MB
6	Midi	MB	MB	BSH	BSH
7	Filza	MB	BSH	BSH	BSH
8	Ifa	MB	MB	MB	MB
9	Iim	MB	MB	MB	BSH
10	Dinda 1	BSH	BSH	BSH	BSB
11	Nofal	BSH	BSH	BSH	BSB
12	Dinda 2	BSH	BSH	BSH	BSH

Adapun data keseluruhan pemerolehan hasil persentase setiap siklus pada anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) sehingga pemerolehan hasil ini dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2.6
Hasil Persentase Keseluruhan Jumlah Anak Tuntas Kemampuan Motorik Kasar Pada Setiap Siklus Dan Pra-siklus

No.	Jumlah Anak				Kategori
	Pra Tindakan	Siklus I		Siklus II	
		Pert 1	Pert 2	Pert 1	
1	5	7	7	6	BSH
2	0	0	1	3	BSB
Jml.	**41%**	**58%**	**66%**	**75%**	**Persentase**

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa indikator anak yang mencapai kategori BSH dan BSB pada pra tindakan sebanyak 41%, dilanjutkan pada siklus I pertemuan ke 1 memperoleh skor presentase sebanyak 58%, dan pada siklus I pertemuan ke 2 dengan skor persentase sebanyak 66%. Dan kemudian siklus II pertemuan ke 1 sekaligus sebagai penerapan tindakan terakhir dengan pemerolehan skor persentase sebanyak 75%.

Berdasarkan pernyataan di atas tentang aspek kemampuan motorik kasar anak rentang usia 4-5 tahun pada kelompok A di RA Nurul Huda II desa Tambaksari kecamatan Rubaru kabupaten Sumenep diketahui terdapat peningkatan secara bertahap terhadap kemampuan motorik kasar anak. Dari observasi awal sebelum tindakan hanya sekitar 5 anak yang mencapai kategori BSH pada

pra tindakan sebanyak 5 anak, dilanjutkan pada siklus I pertemuan ke 1 memperoleh data anak dengan kategori BSH sebanyak 7 anak, dan pada siklus I pertemuan ke 2 memperoleh data dengan kategori BSH sebanyak 7 anak dan anak dengan kategori BSB sebanyak 1 anak. Dan kemudian siklus II pertemuan ke 1 sekaligus sebagai penerapan tindakan terakhir dengan pemerolehan data anak dengan kategori BSH sebanyak 6 anak dan anak dengan kategori BSB sebanyak 3 anak.

KESIMPULAN

Kemampuan motorik kasar anak kelompok A RA Nurul Huda II tergolong masih rendah, di mana diketahui terdapat 5 dari 12 anak atau setara dengan 41% dari jumlah anak yang memperoleh kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Hal ini disebabkan karena di sekolah guru kurang memberikan pelatihan yang melibatkan penggunaan fisik motorik kasar anak.

Penerapan permainan tradisional *Bamboo Dance* dengan alat permainan menggunakan bambu yang ditata sesuai aturan permainan dan kemudian dimainkan dengan cara mengayunkan bilah bambu untuk menjepit orang yang melompat di atasnya. Adapun ketukan bambu menggunakan konsep buka-tutup yang diiringi lagu "Ampar-ampar pisang" sehingga hal ini mampu memikat minat anak untuk melatih kemampuan motorik kasar karena jenis permainan yang tergolong sederhana dan dilakukan secara berkelompok, selain sederhana manfaat permainan ini dapat melatih keseimbangan, ketelitian, dan kelincahan anak.

Hasil pelaksanaan tindakan kelas melalui permainan tradisional *Bamboo Dance* dari pra-siklus sampai siklus II terdapat peningkatan yang bertahap yakni hasil pra-siklus anak dengan kategori BSH sebanyak 5 anak, pada siklus I pertemuan 1 anak dengan kategori BSH sebanyak 7 orang anak, pada siklus I pertemuan 2 anak dengan kategori BSH sebanyak 7 anak dan anak dengan kategori BSB sebanyak 1 anak, kemudian pada siklus II pertemuan 1 memperoleh data anak dengan kategori BSH sebanyak 6 anak dan anak dengan kategori BSB sebanyak 3 anak.

DAFTAR PUSTAKA

Wijayanti, Hesti, "*Peningkatan kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangap Bola Besar Kelompok B TK Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo"*, Skripsi : UNY, (Agustus 2014).

Ngainin, Nurul, *"Penggunaan Metode Demonstrasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III-C Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang",* Jurnal Stitaf, No. 01, Vol. 02, (April, 2021).

Joni Alpen, dkk, *"Belajar Gerak Dasar Melalui Permainan Tradisional"*, (Sumatra Barat: PT. Insan Cendekia, 2023).