



MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI

Nurhayati¹

¹Universitas Tadulako

(nurhayatihamzah1973@gmail.com, 081341084961)

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima Januari 2020

Disetujui Februari 2020

Dipublikasikan Juni 2020

Keywords:

Motorik Kasar;

Permainan Tradisional,

Anak Usia Dini

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak yang belum berkembang. Sehingga dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan permainan tradisional. Desain penelitian model bersiklus (alur Kemmis dan Mc. Taggart), dan setiap siklus tersebut memiliki 4 pelaksanaan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setting dan subjeknya, anak kelompok B Taman Kanak-kanak Adelia Kecamatan Ampibabo berjumlah 15 anak. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi, pemberian tugas dan dokumentasi. Kuantitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang digunakan. Adapun hasil penelitiannya terbukti permainan tradisional dapat dalam meningkatkan motorik kasar anak dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 31% untuk kategori Berkembang Sangat Baik, Berkembang Sesuai Harapan dan Mulai Berkembang.

Abstract

The purpose of this study was to determine the gross motor skills of undeveloped children. So do Classroom Action Research using traditional games. The design of the cyclic research model (Kemmis and Mc. Taggart's flow), and each cycle has 4 implementations namely planning, implementing, observing, and reflecting. The setting and the subject, there are 15 children in group B of Adelia Kindergarten in Ampibabo District. Research data collection uses observation, assignment and documentation techniques. Descriptive quantitative is the type of research that is used. The results of his research prove that traditional games have an influence in increasing children's gross motor skills with an increase from cycle I to cycle II by 31% for the category of Very Good Developing, Developing in line with Expectations and Starting to Develop.

ISSN 2581-0383 (online)

ISSN 258- 0383 (cetak)

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan (observasi awal) selama peneliti menjadi guru di kelompok B TK Adelia Kecamatan Ampibabo Kabupaten Parigi Moutong menunjukkan kemampuan motorik kasar anak belum berkembang sesuai harapan. Hal ini disebabkan karena masih belum maksimalnya usaha peneliti dan kurang menariknya strategi pembelajaran serta tidak efektifnya upaya pengembangan anak dalam motorik kasar, misalnya anak belum mampu berlari sambil melompat dengan keseimbangan, meloncat dengan ketinggian 30-50 cm. Hal yang menyenangkan bagi anak untuk bermain karena termasuk dalam karakteristik mereka. Anak bisa bereksplorasi serta meningkatkan motorik kasar melalui bermain. Hal ini dapat dioptimalkan dengan rancangan permainan-permainan yang menarik. Permainan tradisional menjadi salah satu rancangan untuk dapat meningkatkan motorik kasar anak. Gerakan berjalan, berlari dan melompat menjadi unsur dalam permainan tradisional.

Kemampuan motorik kasar anak merupakan masalah yang harus dicarikan pemecahan. Hal ini karena kemampuan motorik kasar anak berkaitan dengan kemampuan lainnya yang dikembangkan di TK, seperti nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, fisik motorik dan seni. Upaya mengatasi masalah yang terjadi di atas, maka peneliti sudah memperbaiki proses

pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, dengan menggunakan permainan tradisional.

Menurut Shofyatun (2010:109) bahwa permainan tradisional adalah permainan tradisi rakyat suatu daerah, permainan ini bisa menjadi sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini". Salah satu yang utama, permainan ini mampu memberikan unsur pendidikan pada anak dengan biaya murah dan hasil yang memuaskan. Indonesia Negeri kaya akan berbagai jenis permainan tradisional yang dapat memfasilitasi proses tumbuh kembang anak. Banyak permainan tradisional dari berbagai daerah yang mempunyai manfaat dan fungsi untuk membantu perkembangan fisik, motorik, bahasa, sosial, emosional, seni hingga kecerdasan intelektual maupun kinestetik, logika matematika, dan lain-lain.

Menstimulasi pendidikan anak, seyogyanya guru tidak memaksakan keterampilan anak diluar kemampuannya. Anak TK memerlukan praktek kegiatan jasmani melalui kegiatan di luar kelas. Pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak dapat dibantu dengan kegiatan yang penuh gerakan di luar ruangan kelas.

Menurut Hurlock (2006:41), "Perkembangan motorik berlari perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, dan otot terkoordinasi.

Tanpa adanya perkembangan motorik, maka anak tetap tidak berdaya bagaikan bayi yang baru lahir. Bayi hanya bisa menangis dan tidak bisa melakukan hal yang lain. Perkembangan motorik dapat berjalan dengan baik, jika anak diberikan kesempatan melatih keterampilannya menggunakan tubuhnya sendiri. Berjalan, berlari, melompat, memegang, senam dan lainnya.

Egrang Batok Kelapa merupakan permainan dari Provinsi Sulawesi Selatan yang dimainkan oleh suku Bugis. *Majjeka* merupakan sebutan untuk permainan ini bagi Suku Bagi dari kata *jeka* yang artinya *jalan*. Bagi anak pedesaan dahulu kala sebutan Egrang Batok tidak begitu asing dengan permainan sederhana tersebut bahkan sangat mahir memainkannya. Namun pada zaman sekarang ini sangat jarang menemukan anak-anak bermain Egrang Batok, Akan tetapi saat ini, sangat jarang ditemui anak-anak yang memainkan Egrang Batok, sampai-sampai banyak anak yang sama sekali tidak mengetahui tentang Egrang Batok. Bahkan mungkin banyak anak yang tidak mengetahui bagaimana bentuk Egrang Batok. Begitu banyak manfaat bisa didapatkan dari Egrang Batok ini, seperti memberikan kesenangan pada anak, memacu kreativitas serta meningkatkan motorik halus maupun kasar anak. Selain itu, Egrang Batok membangun semangat mengajarkan untuk anak-anak dapat memanfaatkan bahan di sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa dengan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan tradisional seperti eggrang batok kelapa diharapkan dapat melatih kemampuan pada kaki anak. Maka jelasnya bahwa Permainan tradisional dapat meningkatkan perilaku sosial anak.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian model bersiklus (alur Kemmis dan Mc. Taggart), dan setiap siklus tersebut memiliki 4 pelaksanaan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Subjek Penelitian

Setting dan subjek penelitian yaitu di kelompok TK Adelia Kecamatan Ampibabo Kabupaten Parigi Moutong. Subjek adalah kelompok B dengan jumlah 15 anak dengan pembagian 6 laki-laki dan 9 di tahun ajaran 2018/2019. Pemilihan kriteria penilaian yang digunakan sebagai acuan standar dari Mendiknas (2010:11), sebagai berikut:

☆☆☆☆☆ : BSB
 ☆☆☆☆☆ : BSH
 ☆☆☆ : MB
 ☆ : BB

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, pemberian tugas dan dokumentasi. Data yang terkumpul diolah menggunakan tehnik persentase sesuai rumus dari Anas Sudjiono (2005:43), yaitu:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p =persentase

F =frekuensi data yang ingin ditampilkan

N =jumlah anak keseluruhan

100% = angka tetap/ pembulatan

HASIL

Berdasarkan hasil pengamatan pra tindakan, menunjukkan belum ada yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 7% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 18% Mulai Berkembang (MB), dan 75% Belum Berkembang (BB). Berdasarkan persentase yang diperoleh pada pengamatan pra tindakan persentase ketuntasan kategori BSB, BSH dan MB masih lebih kecil jika dibandingkan dengan kategori BB dalam 3 pengamatan yaitu kemampuan anak berjalan maju, kemampuan anak berjalan mundur, dan kemampuan anak melompat. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan pada tindakan siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I menunjukkan 7% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 13% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 18% Mulai Berkembang (MB), dan 62% Belum Berkembang (BB).

Berdasarkan persentase siklus I persentase ketuntasan kategori BSB, BSH, dan MB masih lebih kecil jika dibandingkan dengan kategori BB dalam 3 pengamatan yaitu kemampuan anak berjalan maju, kemampuan anak berjalan mundur, dan kemampuan anak melompat. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan pada tindakan siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II menunjukkan 33% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 45% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 15% Mulai Berkembang (MB), dan 7% Belum Berkembang (BB). Berdasarkan persentase yang diperoleh pada pengamatan siklus II persentase ketuntasan kategori BSB, BSH, dan MB lebih besar jika dibandingkan dengan kategori BB dalam 3 pengamatan yaitu kemampuan anak berjalan maju, kemampuan anak berjalan mundur, dan kemampuan anak melompat. Oleh karena itu, peneliti memutuskan tidak melakukan perbaikan pada tindakan siklus III.

PEMBAHASAN

Pra Tindakan

Pra tindakan dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak. Sehingga sebelum melakukan penelitian, peneliti menggunakan teori para ahli sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Sebagaimana menurut Susanto (2012:33), "Perkembangan fisik anak ditandai juga dengan berkembangnya perkembangan

motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar”. Sujiono, dkk (2011:1.4), ”Jika anak banyak bergerak maka akan semakin banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika ia makin terampil menguasai gerakan motoriknya”.

Peneliti melakukan penelitian di kelompok B TK Adelia Kecamatan Ampibabo. karena kemampuan motorik kasar anak belum berkembang sesuai harapan. Di mana hal ini diperkuat dengan data yang ditemukan oleh peneliti, yaitu kemampuan anak berjalan maju belum ada anak dalam kategori berkembang sangat baik karena anak belum mampu berjalan maju sejauh kurang lebih 3 meter menggunakan eggrang b, 1 anak (7%) dalam kategori berkembang sesuai harapan karena anak mampu berjalan maju 3 meter menggunakan eggrang, 2 anak (20%) dalam kategori mulai berkembang karena anak mampu berjalan maju 1 sampai 2 meter menggunakan eggrang dan 11 anak (73%) dalam kategori belum berkembang karena anak belum mampu berjalan maju menggunakan eggrang.

Kemampuan anak berjalan maju belum ada anak dalam kategori berkembang sangat baik karena belum ada anak yang mampu berjalan mundur sejauh kurang lebih 3 meter menggunakan eggrang, 1 anak (7%) dalam kategori berkembang sesuai harapan karena anak mampu berjalan mundur 3 meter menggunakan eggrang, 2 anak (20%) dalam kategori mulai berkembang karena anak

mampu berjalan mundur 1 sampai 2 meter menggunakan eggrang dan 11 anak (73%) dalam kategori belum berkembang karena anak belum mampu berjalan mundur menggunakan eggrang.

Kemampuan anak melompat belum ada anak dalam kategori berkembang sangat baik karena anak belum mampu melompat lebih dari 4 kali, 1 anak (7%) dalam kategori berkembang sesuai harapan karena anak mampu melompat 4 kali, 2 anak (13%) dalam kategori mulai berkembang karena anak mampu melompat 1 sampai 3 kali dan 12 anak (80%) dalam kategori belum berkembang karena anak belum mampu melompat.

Rekapitulasi pra tindakan menunjukkan belum ada yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik, 7% berkembang sesuai harapan, 18% mulai berkembang, dan 75% belum berkembang. Berdasarkan persentase yang diperoleh pada pengamatan pra tindakan persentase ketuntasan kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang masih lebih kecil jika dibandingkan dengan kategori belum berkembang dalam 3 pengamatan yaitu kemampuan anak berjalan maju dengan menggunakan eggrang batok kelapa, kemampuan anak berjalan mundur dengan menggunakan eggrang batok kelapa, dan kemampuan anak melompat dengan menggunakan eggrang batok kelapa. Oleh

karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan pada tindakan siklus I.

Berkaitan masalah di atas, maka dapat diketahui penyebab rendahnya kemampuan motorik kasar anak yaitu belum adanya upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motorik kasar anak dengan menggunakan alat permainan. Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran untuk melakukan tindakan siklus I dengan menetapkan permainan tradisional yang ternyata dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Tindakan Siklus I

Dengan demikian berdasarkan uraian di atas, maka dapat dianalisa bahwa anak yang belum menunjukkan hasil yang maksimal atau belum meningkat motorik kasarnya disebabkan karena anak tersebut masih memiliki rasa takut ketika akan memainkan eggrang batok kelapa. Berkaitan hal tersebut, maka peneliti dan teman sejawat melanjutkan pada tindakan siklus I.

Kemampuan anak berjalan maju dengan menggunakan eggrang batok kelapa terdapat 1 anak (7%) dalam kategori berkembang sangat baik karena anak sudah mampu berjalan maju sejauh kurang lebih 3 meter dengan menggunakan eggrang batok kelapa, 2 anak (13%) dalam kategori berkembang sesuai harapan karena anak mampu berjalan maju 3 meter dengan menggunakan eggrang batok kelapa, 3 anak (20%) dalam kategori mulai

berkembang karena anak mampu berjalan maju 1 sampai 2 meter dengan menggunakan eggrang batok kelapa dan 9 anak (60%) dalam kategori belum berkembang karena anak belum mampu berjalan maju dengan menggunakan eggrang batok kelapa.

Kemampuan anak berjalan maju dengan menggunakan eggrang batok kelapa terdapat 1 anak (7%) dalam kategori berkembang sangat baik karena anak sudah mampu berjalan mundur sejauh kurang lebih 3 meter dengan menggunakan eggrang batok kelapa, 2 anak (13%) dalam kategori berkembang sesuai harapan karena anak mampu berjalan mundur 3 meter dengan menggunakan eggrang batok kelapa, 3 anak (20%) dalam kategori mulai berkembang karena anak mampu berjalan mundur 1 sampai 2 meter dengan menggunakan eggrang batok kelapa dan 9 anak (60%) dalam kategori belum berkembang karena anak belum mampu berjalan mundur dengan menggunakan eggrang batok kelapa.

Kemampuan anak melompat dengan menggunakan eggrang batok kelapa terdapat 1 anak (7%) dalam kategori berkembang sangat baik karena anak sudah mampu melompat lebih dari 4 kali dengan menggunakan eggrang batok kelapa, 2 anak (13%) dalam kategori berkembang sesuai harapan karena anak mampu melompat 4 kali dengan menggunakan eggrang batok kelapa, 2 anak (13%) dalam kategori mulai berkembang karena anak mampu melompat 1 sampai 3 kali

dengan menggunakan eggrang batok kelapa dan 10 anak (67%) dalam kategori belum berkembang karena anak belum mampu melompat dengan menggunakan eggrang batok kelapa.

Rekapitulasi siklus I terdapat 7% kategori berkembang sangat baik, 13% berkembang sesuai harapan, 18% mulai berkembang, dan 62% belum berkembang. Berdasarkan persentase yang diperoleh pada pengamatan siklus I persentase ketuntasan kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang masih lebih kecil jika dibandingkan dengan kategori belum berkembang dalam 3 pengamatan yaitu kemampuan anak berjalan maju dengan menggunakan eggrang batok kelapa, kemampuan anak berjalan mundur dengan menggunakan eggrang batok kelapa, dan kemampuan anak melompat dengan menggunakan eggrang batok kelapa. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan pada tindakan siklus II.

Tindakan Siklus II

Menurut Shofyatun (2010:109) “Permainan tradisional adalah permainan tradisi rakyat suatu daerah, permainan ini bisa menjadi sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini”. Salah satu yang utama, permainan ini mampu memberikan unsur pendidikan pada anak dengan biaya murah dan hasil yang memuaskan. Indonesia Negeri kaya akan

berbagai jenis permainan tradisional yang dapat memfasilitasi proses tumbuh kembang anak. Banyak permainan tradisional dari berbagai daerah yang mempunyai manfaat dan fungsi untuk membantu perkembangan fisik, motorik, bahasa, sosial, emosional, seni hingga kecerdasan intelektual maupun kinestetik, logika matematika, dan lain-lain”.

Sesuai dengan pendapat di atas, maka hasil tindakan siklus II sudah menunjukkan hasil yang maksimal sesuai dengan harapan. Hal ini dapat terlihat pada rekapitulasi siklus II yang menunjukkan 33% kategori berkembang sangat baik, 45% berkembang sesuai harapan, 15% mulai berkembang, dan 7% belum berkembang. Berdasarkan persentase yang diperoleh pada pengamatan siklus II persentase ketuntasan kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang lebih besar jika dibandingkan dengan kategori belum berkembang. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk tidak melakukan perbaikan pada tindakan siklus III.

Berdasarkan temuan-temuan selama melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus II dikelompok B TK Adelia Kecamatan Ampibabo Kabupaten Parigi Moutong ditemukan berbagai kelemahan-kelemahan di mana anak masih cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran di kelas. Sebagai peneliti harus banyak memberikan motivasi kepada anak agar anak lebih aktif dalam menggunakan enggrang batok kelapa. Anak

yang sebelumnya tidak mempunyai keberanian atau masih malu perlu diberikan bimbingan dan memotivasi dengan cara memberikan pujian dan dukungan sehingga mereka menjadi berani dan aktif.

Ditemukan anak yang aktif namun guru mengalami kesulitan dalam mengarahkan anak tersebut karena sering mengganggu teman kelas yang cenderung mengacaukan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan temuan tersebut pada dasarnya anak-anak membutuhkan perhatian dan dorongan yang dapat menumbuhkan motivasi untuk peningkatan aktifitas belajar mereka. Guru harus selalu siap mengatasi masalah yang terjadi di kelas agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Setelah dianalisa dari semua kegiatan pada setiap siklus dapat dijelaskan bahwa anak yang tidak mengalami peningkatan motorik kasar yang disebabkan oleh faktor diri anak itu sendiri yang menyukai pembelajaran yang disampaikan oleh guru, selain itu juga faktor dari dalam diri anak yang telah memiliki rasa percaya diri ketika sedang memainkan eggrang batok kelapa. Meski demikian hasil analisis terhadap anak yang tidak mengalami peningkatan motorik kasar persentasenya sangat kecil, sehingga peneliti berdiskusi dengan teman sejawat untuk tidak melakukan siklus tiga karena dianggap sudah berhasil memperbaiki proses

pembelajaran dan meningkatkan motorik kasar anak dalam kemampuan anak berjalan maju dengan menggunakan eggrang batok kelapa, kemampuan anak berjalan mundur dengan menggunakan eggrang batok kelapa, dan kemampuan anak melompat dengan menggunakan eggrang batok kelapa melalui permainan tradisional dikelompok B TK Adelia Kecamatan Ampibabo Kabupaten Parigi Moutong.

Peneliti menyadari banyak menemukan kendala, baik yang bersumber dari kreativitas guru, sarana dan prasarana alat bantu, ataupun dari diri anak sendiri, serta semua hal yang mendukung proses pembelajaran. Namun semua hal itu tidak menjadi alasan ataupun halangan bagi peneliti dalam melakukan kegiatan perbaikan untuk meningkatkan profesionalisme guru itu sendiri dan motivasi sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai.

KESIMPULAN

Secara umum peningkatan terjadi dari siklus I untuk kategori BSB, BSH, dan MB hanya mencapai 38%, sehingga setelah dilakukan perbaikan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 93%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 31% untuk kategori BSB, BSH dan MB. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar anak di kelompok B di TK Adelia Kecamatan Ampibabo Kabupaten Parigi Moutong.

DAFTAR PUSTAKA

- Badrujaman, Aip dan Hidayat, Dede. Rahmat. 2010. *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas*. Jakarta: Trans Info Media.
- Hurlock, B. Elizabeth. 2006. *Perkembangan Anak Jilid I*. Edisi ke-6. Jakarta: Erlangga.
- Mendiknas. 2010. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Rahman, Shofyatun A. 2010. *Alat Permainan Edukatif untuk Program PAUD*. Palu: Tadulako University Press.
- Shofyatun. 2010. *Alat Permainan Edukatif untuk Program PAUD*, Palu :Tadulako Univeersity Press.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wisata Indonesia. 2014. *Sejarah Permainan Tradisional Egrang*. [Online].Tersedia:<http://gpswisataindonesia.blogspot.com/2014/01/sejarah-permainan-tradisional-egrang.html> [01 Februari 2020].