**JURNAL SKRIPSI**

****

**OLEH**

**DESI SAFITRI**

**1449040023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DENDE-DENDE PADA ANAK**

**KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK ALMIRA**

**KOTA MAKASSAR**

**Desi Safitri, Herman S.Pd, M. Pd dan Dr. Arifin Manggau, S. Pd, M.Pd.**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, UNM

Keperluan korespondensi, E-Mail: Safitridesi816@gmail.com

**ABSTRAK**

**Desi Safitri**. 2018. “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional dende-dende pada anak kelompok B di Taman-Kanak Kanak Almira Kota Makassar”. Skripsi ini dibimbing oleh Herman S.Pd, M. Pd dan Dr. Arifin Manggau, S. Pd, M.Pd. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar.

Masalah dalam penelitian ini adalah peningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dende-dende. Adapun rumusan masalah adalah bagaimana cara meeningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dende-dende pada anak ke lompok B di Taman Kanak-Kanak Almira Kota Makassar?. Tujuan penelitian untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dende-dende pada anak. Subjek penelitian 14 anak didik terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan dan 1 orang guru. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dengan jenis penelitian tindakan kelas. Tindakan yang diberikan berupa penerapan permainan tradiosional dende-dende dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar. Rencana tindakan disesuaikan dengan kemampuan yang akan capai anak pada saat penelitian dan jika Siklus I belum memenuhi indikator keseluruhan maka akan di lanjutkan ke siklus selanjutnya dan 1 siklus akan di bagi menjadi 2 pertemuan jika indikator yang akan di tingkatkan belum berkembang sesuai harapan pada pertemuan 1, teknik pengambilan data melalui observasi dan dokumentasi kemudian hasilnya diolah secara kualitatif. Dengan melihat hasil pertemuan I siklus I berada pada kategori belum berkembang, dan selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan berkembang sesuai harapan dalam hal gerakan lokomotor (melempar gacuk dengan tepat dan melompat satu kotak ke kotak yang lain), gerakan non lokomotor (berdiri menggunakan satu kaki) dan gerakan manipuatif (anak menguasai gerakan melempar, melompat dan berdiri dengan satu kaki). Dan ini terbukti bahwa penerapan permainan tradisional dende-dende dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Kata kunci kemampuan motorik kasar anak dan permainan tradisional dende-dende

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia dini yang berumur 4-6 tahun.

Anak yang pada usia dininya mendapat rangsangan yang cukup dalam mengembangkan kedua belah otak kiri dan otak kanannya akan mendapatkan kesiapan yang menyeluruh untuk belajar dengan sukses pada saat memasuki pendidikan selanjutnya.

Lembaga PAUD harus menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti moral, agama, kognitif, seni, bahasa, sosial, emosi dan fisik motorik.

Fadlillah dan Khorida (2013:47) dalam undang- undang sistem pendidikan nasional No. 20/2003 pasal 28 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah: “anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun,menurut kajian rumpun ilmu paud dan penyelenggaraannya dibeberapa negara, pendidikan anak usia dini dilaksanakan sejak 0-8 tahun”.

Perkembangan aspek motorik sangat erat kaitannya dengan masalah perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkordinasi dengan baik. Oleh karena itu, biasanya setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya, masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas, anak cenderung menunjukan gerakan-gerakan motorik yang cukup gesit, dan lincah, oleh karena itu usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, main bola dan atlet.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti mulai Tanggal 16 sampai dengan 19 April 2018 yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Almira Kota Makassar ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih dikatakan kurang dalam hal melempar, melompat dan berdiri dengan satu kaki

Dari uraian di atas mengidentifikasikan bahwa masih banyak anak didik yang kemampuan motorik kasarnya masih kurang berkembang dalam melakukan kegiatan melempar, melompat dan anak belum mampu berdiri menggunakan satu kaki. Hal ini ditandai dengan anak tidak terlalu sering bermain lempar-lempar, dan lompatan anak tidak terlalu tinggi, pada saat disuruh berdiri dengan satu kaki anak langsung jatuh. Dalam hal ini diperlukan pengkajian lebih jauh dan upaya apa saja yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak terkhususnya anak didik kelompok B di TK yang sudah dipaparkan di atas sebagai salah satu wadah peningkatan bagi anak terutama dalam keluarga dan sekolah.

Salah satu bentuk permainan yang bisa diterapkan dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik yang kurang dalam pembahasan sebelumnya yaitu dengan bermain permainan tradisional dende-dende. Permainan dende-dende merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang dapat memberi manfaat bagi anak untuk meningkatan kemampuan anak khususnya kemampuan melempar, melompat dan berdiri dengan satu kaki berlari, dan permainan ini biasa dimainkan minimal 2 orang sampai 5 orang bisa juga lebih tergantung kesepakatan para pemain dan akan dibagi menjadi 2 regu yag beranggotakan beberapa anak, disitulah terjalin kerja sama antar regu, ironisnya permainan tradisional ini mulai ditinggalkan karena tergantikan oleh permainan permainan yang lebih modern, sehingga secara tidak langsung secara perlahan-lahan turut mengikis pola kebudayaan bangsa yang seharusnya dilestarikan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dende-dende di Taman Kanak-Kanak Almira Kota Makassar.

KAJIAN PUSTAKA

1. Kajian pustaka

1. Kemampuan fisik motorik

Menurut Elisabeth (Mansur, 2011) perkembangan fisik sangat penting di pelajari, karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Secara langsung, perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Secara tidak langsung pertumbuhan dan perkembangan fisiknya akan mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan bagaimana dia memandang orang lain.

Samsudin (2008) motorik adalah terjemahan dari kata motor, yang menurut Galahue (Samsudin, 2008) motorik adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak, dengan kata lain gerak adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.

Sedangkan menurut Muhibin (Samsudin, 2008) menyebutkan motorik dengan istilah motor menurutnya motor diartikan sebagai istilah yang menunjukan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot dan juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga.

Secara singkat motor juga dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi/rangsangan terhadap kegiatan-kegiatan organ fisik, karena motorik menyebabkan terjadinya suatu gerak maka setiap penggunaan kata motorik selalu dikatakan dengan gerak dan di dalam penggunaan sehari-hari sering tidak dibedakan antara motorik dengan gerak, namun yang harus selalu diperhatikan adalah bahwa gerak yang dimaksudkan di sini bukan hanya semata-mata berhubungan dengan gerak seperti yang kita lihat sehari-hari, yakni geraknya anggota tubuh ( tangan, kaki, lengan, dan tungkai) melalui alat berat tubuh otot dan rangka, tetapi gerak yang di dalamnya melibatkan fungsi motorik seperti, otak, saraf, otot, dan rangka.

Berbeda dengan Zulkifli (Samsudin, 2008) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh, dalam perkembangan motorik terdapat 3 unsur yang menentukannya yaitu: otot, saraf dan otak, ketika unsur ini melaksanakan perannya masing-masing secara interaksi positif, artinya unsur yang satu saling berkaitan , saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya. Anak yang otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil mengerakan tubuhnya.

Dari beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa motorik adalah suatu perbuatan yang berkaitan dengan gerak yang melibatkan kerja sama antara otak, saraf ,otot dan rangka yang menghasilkan gerakan.

Perkembangan motorik anak usia dini mencakup motorik halus dan motorik kasar.

1. Motorik halus

Mansur (2011) motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, merangkai, mengancingkan baju, menggunting, dan sebagainya.

Sofiani,dkk(2016)mengungkapkan perkembangan motorik halus adalah meningkatkan, mengkoordinasikan gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan motorik halus, seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis, dan lain-lain.

Upton (2012) mengemukakan bahwa keterampilan motorik halus melibatkan otot- otot kecil yang memungkinkan fungsi-fungsi seperti menggenggam dan mamanipulasi objek-objek kecil, fungsi-fungsi seperti menulis, menggambar, mengenakan pakaian. Keterampilan- keterampilan ini melibatkan kekuatan, pengendalian motorik halus dan kecekatan.

Dari beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa motorik halus adalah kegiatan yang tidak terlalu membutuhkan kekuatan fisik seperti merobek, meremas, menulis, menggambar, mewarnai, menggunting, mengancing baju, dan lain-lain.

1. Motorik Kasar

Laura E. Berk ( Sofiani, dkk. 2016) motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras, semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya maka gaya geraknya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat, dengan membesar dan menguatnya otot tersebut keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks, adapun aktivitas gerak motorik kasar adalah melempar, melompat, dan berdiri dengan satu kaki dan lain-lain.

1. Sedangkan pengertian motorik kasar menurut Samsudin (2008) adalah aktivitas anak yang dilakukan dengan menggunakan otot-otot besar meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau mengangkat tubuh ke atas seperti melompat, berjalan, berlari dan meloncat dan meluncur.
2. Kemampuan non lokomotor dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai kemampuan lokomotor terdiri dari menekuk dan memegang, mendorong, dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, menggocok, melingkar, melambungkan berdiri dan lain-lain.
3. Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek, kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi obyek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata kaki dan mata tangan yang mana koordinasi ini cukup penting untuk proses berjalan dalam ruang gerak, bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari gerakan (mendorong, melempar, memukul, menendang) gerakan menerima menangkap) objek adalah kemampuan penting untuk yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola plastik dengan gerakan memantul- mantulkan bola atau menggiring bola.

Menurut Sanjaya, (2008) mengemukakan pada usia 5 tahun rentang konsentrasi seorang anak menjadi agak lama, kemampuan mereka untuk berpikir dan memecahkan masalah juga semakin berkembang, anak dapat memusatkan diri pada tugas-tugas dan berusaha untuk memenuhi standar mereka sendiri, secara fisik pada usia ini fisik anak sangat lentur dan tertarik pada senam dan olahraga yang teratur, mereka mengembangkan kemampuan motorik yang lebih baik, mereka banyak melakukan kegiatan fisik yang berat seperti berlari, loncat tali, dan memanjat, kegiatan-kegiatan seperti memakai baju, menggunting, menggambar, dan menulis lebih mudah dilakukan.

Dari beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah aktivitas gerak fisik yang memerlukan koordinasi anggota tubuh dengan menggunakan kinerja otot-otot besarnya misalnya berjalan, melompat, merangkak, dan mengayunkan tangan.

1. Manfaat motorik kasar

Untuk mengembangkan kemampuan dasar anak dapat dilihat dari kemampuan motorik kasarnya, maka sebagai guru sepatutnya membantu meningkatkan kemampuan mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat, dan terampil.

1. Aspek-aspek motorik kasar

Sebagai bagian dari aktivitas motorik, peningkatan motrik kasar sangat tergantung pada aspek-aspek kebugaran jasmani yang dimiliki anak, menurut Corbin (Suhaedah:2014) aspek-aspek yang berhubungan dengan kesehatan dan kebugaran jasmani yang dapat diberikan di taman kanak-kanak yaitu sebagai berikut:

1. Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan, kekuatan merupakan hasil kerja otot berupa kemampuan untuk mengangkat atau memindahkan beban, menahan, contohnya mengangkat meja, memindahkan dan menggeserkannya.

1. Daya Tahan

Daya tahan adalah tubuh diberikan dalam bentuk kekuatan lari perlahan atau jalan cepat dengan jarak agak jauh, seperti lompat tali, lari naik tangga, dorong mendorong, tarik- menarik yang dilakukan dengan berulang-ulang dalam waktu yang relatif lama.

3) Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk mengubah posisi dan arah dalam waktu yang singkat. Contoh bermain kejar- kejaran dan menyentuh lawan kemudian bergantian dikejar.

1. Koordinasi

Koordinasi merupakan kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan perseptual pola-pola gerak. Contoh dalam permainan menangkap kantong biji yang dilempar.

1. Ketepatan

Ketepatan adalah kegiatan yang dapat dilakukan pada anak taman kanak-kanak misalnya melempar batu datar kesasaran atau memasukkan sampai ke tempat yang disediakan. Kesegaran jasmani sangat diperlukan oleh induvidu untuk dapat melakukan tugas dan pekerjaan secara optimal. Pada usia dini kesegaran jasmani sangat diperlukan untuk menyelesaikan tugas belajar dan bermain yang merupakan bagian dari aktivitas mereka.

1. Indikator kesempurna,an capaian perkembangan fisik-motorik kasar anak usia 5-6 yaitu sebagai berikut:
2. kemampuan lokomotor (Anak mampu melempar gacuk dan melompat dari kotak satu ke kotak yang lain).
3. kemampuan non lokomotor (Anak mampu berdiri dengan satu kaki)
4. kemampuan manipulatif (anak sudah menguasai gerakan melempar, melompat dan berdiri dengan satu kaki).
5. **Permainan Tradisional**
6. Pengertian permainan tradisional

Mulyani (2016:46) istilah permainan berasal dari kata dasar ”main” yang mendapat imbuhan “per-an”, dalam kamus besar bahasa indonesia:

Main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak), dengan demikian permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di permainkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh- sungguh, biasa saja.

Mutiah (2012: 91) Pengertian bermain adalah:

Kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri, bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Sedangkan Misbach (2016) berpendapat bahwa permainan adalah situasi bermain yang berkaitan dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk kegiatan bertujuan. Santrock (1995: 272) Permainan ialah “suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri”.

Dari beberapa pengertian permainan di atas bisa disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan hati yang memiliki tujuan tertentu.

Mutiah (2012:115) Permainan mempunyai arti:

Sebagai sarana mengsosialisasikan diri anak artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat, permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak, anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.

Danandjaja (Mantasiah, dkk: 2017) permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu yang berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.

Sedangkan pengertian permainan tradisional menurut AT Cheska (Mantasiah, dkk: 2017) bahwa permainan tradisional adalah penanda sebuah etnis dalam masyarakat kontemporer.

Kurniati (2016: 2) permainan tradisional merupakan:

Suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya.

Berbeda dengan Yunus (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari zaman yang sangat tua yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua dan muda, laki-laki, perempuan, kaya, miskin, rakyat bangsawan dan tiada bedanya.

Subagiyo (2016) juga berpendapat bahwa permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan oleh anaka-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya.

Syamsidah (2015: 2 ) permainan tradisional adalah “permainan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya, permainan ini bersifat hiburan yang dapat dilakuakan sendiri, kelompok, satu lawan satu dan kelompok lawan kelompok”.

Dari beberapa pendapat di atas bisa disimpulkann bahwa permainan tradisional adalah aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan nilai kehidupan masyarakat yang dilakukan secara turun temurun dari generasi ke generasi, muda maupun tua yang bertujuan untuk memberikan kesenangan bagi yang terlibat dalam permainan.

1. Permainan tradisional dende-dende

Mulyani (2016) permainan dende-dende adalah permainan lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya, permainan yang mempunyai nama lain sunda manda ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan 2-5 orang bisa juga lebih.

Pengertian permainan dende-dende menurut Permadi (Suhaedah, 2014) yaitu suatu permianan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonsia misalnya di Makassar dikenal dengan nama (*dende-dende*).

Dari beberapa pendapat di atas bisa diambil kesimpulan bahwa permainan dende-dende adalah permainan lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya dan biasanya nama permainan ini disetiap daerah di Indonesia berbeda-beda.

1. Alat yang digunakan

Menurut Mulyani (2016) alat yang digunakan dalam permainan ini adalah pecahan genting, pecahan keramik, atau batu yang berbentuk datar dan sebagainya.

Tempat bermain

1. Menurut Mulyani (2016) permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, sangat pas jika dimainkan di halaman rumah atau lapangan.
2. Pemain

Menurut Mulyani (2016) pemain biasanya berjumlah 2-5 orang tetapi bisa juga lebih tergantung kesepakatan anak-anak yang akan bermain engklek.

1. Langkah-langkah atau cara bermain permainan dende-dende

Mulyani (2016) ada beberapa poin cara memainkan permainan engklek ini yaitu:

1. Para pemain menggambar bidang dende-dende

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | |  | |
|  | | |
|  | |  | | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |

Gambar 2.1.Gambar bidang dende-dende (sumber: Mulyani: 2016)

1. Pemain melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang main terlebih dahulu
2. Pemain menyiapkan gacuk (pecahan genting, keramik, dan batu yang datar)
3. Pemain melompat dengan satu kaki disetiap kotak-kotak bidang yang telah digambar.
4. Pemain melempar kesalah satu petak, petak yang gacuk di dalamnya tidak boleh diinjak atau ditempati oleh pemain lain.
5. Pemain melemparkan gacuk di kotak atau petak yang telah disediakan, jika gacuknya keluar garis maka pemain dinyatakan gugur dan digantikan oleh pemain selanjutnya.
6. Pemain melakukan satu putaran sampai di puncak dan mengambil gacuk dengan membelakanginya sambil menutup mata dan jika menyentuh garis, maka ia dikatakn kalah dan digantikan oleh pemain selanjutnya.
7. Apabila pemain berhasil mengambil gacuk di puncak, maka ia akan lanjut ke tahap mencari sawah..Pemain lanjut ke tahap mencari “sawah” dengan cara menjagling gacuk dengan telapak tangan sebanyak 5 kali tanpa jatuh dalam posisi berjongkok membelakangi bidang engklek dan pemain masih berada dalam posisi yang sama melempar ke bidang engklek, apa bila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

g. Manfaat permainan tradisional dende-dende

Permainan tradisional dende-dende dapat melatih kemampuan fisik anak terutama kemampuan fisik mtorik kasar anak, sebab anak harus melompat melewati kotak yang sudah di gambar sebelumnya, oleh karenanya otot kaki haruslah kuat, selain itu permainan engklek juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialoisasi dengan anak sebayanya, selain juga mengajarkan kebersamaan, kreatifitas anak juga dapat dilihat dari petak-petak yang dibuat untuk permainan, benda-benda sekitar juga dapat dimanfaatkan anak dengan baik. misalnya pecahan genting, pecahan keramik, ranting kayu, untuk menggambar petak di atas tanah dan lain-lain.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau status gejalanya. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas *(claassroom action*). Maka Penelitian ini berfokuskan pada dua aspek yaitu:

1. Kemampuan motorik kasar adalah aktivitas gerak fisik yang memerlukan koordinasi anggota tubuh dengan menggunakan kinerja otot-otot besarnya seperti kemampuan lokomotor (melempar gacuk dan melompat dari kotak satu ke kotak lain), kemampuan non lokomotor (berdiri dengan satu kaki) dan kemampuan manipulatif (mengusai gerakan melempar, melompat dan berdiri dengan satu kaki).
2. Permainan tradisional dende-dende adalah permainan lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya, permainan yang mempunyai nama lain sunda manda ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan 2-5 orang bisa juga lebih.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Almira Kota Makassar karena letak taman kanak-kanak yang strategis dan tidak terlalu jauh dari tempat tinggal si peneliti dan jumlah kelas di sana ada 2 yang terdiri dari satu kelas A dan satu kelas B, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran yang sudah ditentukan. Subjek penelitian ini adalah salah 1(satu) guru dan anak kelompok B yang berjumlah 14 orang yang terdiri dari 7 anak laki laki. dan 7 anak perempuan.

1. Waktu dan tempat pembelajaran ini di laksanakan pada tahun 2018 dan dihitung satu siklus dilakukan sesuai peningkatan kemampuan anak.
2. Pertemuan I dan II di rencanakan akan di laksanakan pada bulan Juli 2018.

Pertemuan III dan IV direncanakan akan di laksanakan pada bulan Juli 2018.

Penelitian ini akan diterapkan pada anak didik kelas B usia (5- 6 tahun) di Taman Kanak-Kanak Almira Kota Makassar.

Rancangan penelitian disesuaikan dengan skenario tindakan yang telah direncanakan, kemudian dilaksanakan dalam situasi yang aktual, pada saat yang sama kegiatan disertai dengan kegiatan observasi dan interpentasi serta diikuti dengan kegiatan refleksi. Arikunto (Suhaedah, 2014: 28) mengemukan bahwa: “tindakan dilakukan dalam siklus, yang akan di sesuaikan dengan peningkatan yang terjadi pada anak yang akan di teliti dan siklus ini akan di sesuaikan dengan keadaan dengan kata lain siklus tidak terbatas sampai kemampuan yang akan diteliti akan meningkat.

Setiap siklus bisa di laksanakn 1 pertemuan atau 2 pertemuan akan tetapi jika semua indikator belum terpenuhi dalam satu pertemuan dalam 1 siklus maka akan di lanjutkan ke pertemuan ke 2, gambaran umum yang dilakukan pada setiap siklus adalah : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tekhnik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dumentasi.

1. Observasi

Observasi akan dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi anak saat bermain permainan tradisional dende-dende dalam pengembangan kegiatan motorik kasar, disini peneliti mencatat semua data-data pada saat anak bermain permainan dende-dende yang berkaitan dengan indikator motorik kasar yang akan di kembangkan di Taman Kanak-Kanak Almira Kota Makassar.

1. Dokumentasi

Dengan menggunakan tekhnik dokumentasi dapat dimaksudkan untuk memperoleh data saat pelaksanaan permainan tradisional dende-denede misalnya melalui: vidio, foto-foto dan lain-lain, agar calon peneliti bisa mengetahui seberapa jauh perkembangan motorik kasar anak saat pelaksanan permainan tradisional dende-dende dan untuk mengetahui jumlah anak yang berpartisipasi dan jumlah saat praktek berlangsung di Taman Kanak-Kanak Almira Kota Makassar.

Data yang diperoleh dianalisis dengan cara menggunakan analisis kualitatif, sehingga data-data yang didapat pada saat observasi akan dianalisis dengan cara kualitatif untuk mendiskripsikan hasil penelitian yang diperoleh, dengan demikian hasil penelitian dapat dipaparkan secara kualitatif sehingga diharapkan dapat menjelaskan tentang permasalahan yang dikaji tentang peningkatan kemampuan anak dalam motorik kasar melalui permainan tradisional dende-dende pada anak didik kelompok B di Taman Kanak-Kanak Almira Kota Makassar.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diuraian beberapa hal terkait dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dende-dende pada anak didik pada kelompok B di taman kanak-kanak almira kota Makassar telah dilaksanakan pada 2 tahapan siklus sehingga dapat di kertahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dende-dende dapat berhasil karena sebagian anak didik masuk kategori berkembang sangat baik dan tidak ada lagi anak didik yang dikatakan kurang atau belum berkembang.

Hasil penelitian menunjukan peningkatan karena Pertemuan 2 siklus I, anak mampu meningkatkan kemampuan lokomotor (melempar gacuk dan melompat dari kotak satu ke kotak lain) kemamuan non lokomotor (berdiri dengan satu kaki) dan kemampuan manipulatif (menguasai gerakan melempar, , melompat dan berdiri dengan satu kaki) menunjukan 6-7 orang sudah dikatakan sudah mulai berkembang dan sebagian juga masih dikatakan kurang/belum berkembang, namun pada Petemuan 2 Siklus II hasil observasi menunjukan sekitar 12 orang anak didik dari dari 14 orang anak didik sudah menandakan bahwa kemampuan lokomotor (melempar gacuk dan melompat dari kotak satu ke kotak lain) kemamuan non lokomotor (berdiri dengan satu kaki) dan kemampuan manipulatif (menguasai gerakan melempar, melompat dan berdiri dengan satu kaki) sudah bisa dikatakan berkembang sangat baik dan tidak adalagi anak didik yang dikatakan kurang/belum berkembang.

Peningkatan kemampuan motorik kasar bisa dilakukan dengan berbagai cara termasuk bermain permainan tradisional dende-dende yang di mana permainan dende-dende Menurut pendapat Mulyani (2016) adalah permainan lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah atau di bidang yang datar, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya, permainan yang mempunyai nama lain Sunda Manda ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan 2-5 orang bisa juga lebih. Dan permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar karena terdapat gerakan-gerakan yang mampu meningkatkan motorik kasar seperti melompat, melempar dan berdiri dengan satu kaki dengan seimbang. Penerapan Kegiatan Bermain Permainan dende-dende di Taman Kanak-Kanak Almira Kota Makassar berlangsung dengan cukup baik karena anak sangat antusias pada saat anak mempraktekan bermain permainan tradisionl dende-dende. Hal tersebut terbukti dari pencapaian indikatr-indikator kemampuan motorik kasar anak yang ditingkatkan yaitu: kemampuan lokomotor (melempar gacuk dan melompat dari kotak satu ke kotak lain) kemamuan non lokomotor (berdiri dengan satu kaki). Dan Guru guru di Taman Kanak-Kanak Almira Kota Makassar sangat turut aktif dan berpartisipasi pada saat penelitian berlangsung sehingga permainan tradisional dende-dende bisa diterapkan dan dapat mencapai tujuan yang telah diinginkan yaitu meningkatnya kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dende-dende.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* + - 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional dende-dende di Taman Kanak-Kanak Almira Kota Makassar dengan melihat rata-rata hasil belajar pada siklus I berada pada kategori kurang mengalami peningkatan pada siklus II dengan berada pada kategori BSH (berkembang sesuai harapan ), aktivitas belajar anak juga mengalami peningkatan antara lain yang ditandai dengan kemampuan anak melempar benda gacuk dengan tepat, melompat setinggi minimal 20 cm, berdiri dengan satu kaki kurang lebih 1 menit serta penerapan permainan tradisional dende-demde dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara lebih optimal dan maksimal.

* + - 1. **Saran**

Saran yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Disarankan kepada guru taman kanak-kanak dapat memanfaatkan permainan tradisional dende-dende untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak didiknya.
2. Disarankan kepada guru taman kanak-kanak agar perlu menguasai metode pembelajaran dengan menggunakan alat bantu belajar sebagai salah satu pilihan dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak.
3. Disarankan kepada guru taman kanak-kanak bahwa dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan maka dibutuhkan fasilitas sarana dan prasarana yang dapat mendukung permainan itu sendiri.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2007*. Pene;litian tindakan kelas di taman kanak-kanak*. jakaarta. Bumi Aksara.

Aqib, dkk.2011.*Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB DAN TK*. Bandung: CV Vrama Widya.

Elfiah, Rifda. 2017.*Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*. jakarta:PT. Rajagrafindo persada.

El-kuluqo, Ishana. 2015.*Manajemen Paud Pendidikan Taman Kehidupan Anak.*Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Fadlillah dan Khorida. 2013.*Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Konsep Aplikasihnya dalam Pahud.* Yogyakarta: AR Ruzz Media.

Mansur. 2011. Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mantasiah,dkk. 2017. *MeningkatkanMultiple Inteligences Anak Melalui Permainan Tradisional Bugis Makassar(*Online),<http://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/viewFile/4085/244s> di akses 10 april 2018).

Kurniashi, Imash. 2012.*Kumhpuhhlan Permainan Intraktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak.*Yogyahkarta: Cakrawala.

Kurniati, Evis. 2016.*Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak.* Jakarta: Prenada Media Group.

Mutia, Diana. 2010.*Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia.* Yogyakarta: Diva Press.

Najib, dkk.2016. *Manajemen Strategik Pendidikan Karaktehr bagi anak usia dini.*Yogkarta: Gava Media

Putra dan Dwilestari. 2012.*Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: PT Praja Grafindo Persada.

Santrock, J.W. 1995. *Life Span Development:Perkembangan Masa Hidup, Edisi 5,Jilid 1.*Di terjemakan oleh Cusauri dan Danamik. Surabaya: Erlangga.

Sanjaya Wina.2008.*Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Prenada Media Grup.

Shamsudin.2008.*Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Prenada Media Group. Sofiani, dkk.2016.*Bahan Ajar Psikologi Perkembangan*. Makassar: Tidak di terbitkan

Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Suyadi, Rolo. 2010.*Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi.

Syamsidah.2015. *100 Permainan Paud di tk*. Yogyakarta: Diva Kids.

Wiyani,N.A.2015.*Manajemen Paud Bermutu, Konsep dan Praktik Mmt di KB, TK/RA.* Yogyakarta: Gava Media.