

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL DI TAMAN KANAK-KANAK
SAHABAT ANUGERAH KABUPATEN GOWA**

Andi Humairah
Prodi PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
andihumairah20@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan motorik kasar anak. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak di Taman Kanak-kanak Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-kanak Sahabat Anugrah yang terdiri dari 19 anak dan 1 guru. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi dan analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa dengan kategori “Berkembang Sesuai Harapan”. Pada siklus I pertemuan I menunjukkan hanya 26% anak yang mampu melaksanakan permainan tradisional dengan baik dan pada pertemuan II juga menunjukkan hanya 26% anak yang mampu

melaksanakan kegiatan dengan baik. Sedangkan pada siklus II pertemuan I menunjukkan 74% anak telah mampu melaksanakan kegiatan dengan baik dan pada pertemuan II menunjukkan 89% anak telah mampu melaksanakan kegiatan dengan baik, dengan demikian hasil pencapaian sudah dianggap maksimal dan berhenti pada siklus II.

Kata Kunci : Motorik Kasar, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, serta seni untuk siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan suatu lembaga pendidikan formal untuk anak sebelum memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya. Lembaga ini dianggap penting untuk mengembangkan potensi anak secara optimal.

Kemampuan motorik kasar anak adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Pembinaan pengembangan motorik disini

merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan aspek motorik secara optimal dan dapat merangsang perkembangan otak peserta didik. Pengembangan aspek motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol dan melakukan koordinasi gerak tubuh, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat dan terampil.

Pembelajaran pada taman kanak-kanak harus berbasis bermain sambil belajar, karena pada dasarnya anak pada fase usia dini mendapat pengalaman dan dapat belajar dari kegiatan bermain. Menurut Mutia (2012) 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.

Berasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 januari hingga tanggal 10 januari 2018 di Taman Kanak-kanak Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa di temukan bahwa perkembangan motorik kasar anak masih kurang, faktanya anak belum dapat mengontrol gerak tubuh atau mengkoordinasikan seluruh anggota tubuhnya secara terampil karena kurangnya latihan fisik dalam berlari, melompat, berjalan, menendang, dan melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan, hal ini ditemukan setelah dilakukan

percobaan penerapan permainan tradisional kepada anak didik yang dimana anak secara umum mengalami kesulitan seperti hal yang telah dipaparkan tadi, hal tersebut juga dikarenakan anak lebih banyak melakukan kegiatan menulis, sehingga aspek motorik halus anak yang lebih codong berkembang ketimbang motorik kasar anak.

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa yang beralamatkan di Jalan Poros Patallasang Perumahan Mega Rezki Blok T. peneliti melakukan penelitian di Taman Kanak-kanak Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa karena tempat tersebut sesuai permasalahan penelitian di mana kemampuan motorik kasar anak di kelompok B masih kurang. Serta situasi dan kondisi

sekolah tersebut juga menunjang untuk diterapkan permainan tradisional.

KAJIAN PUSTAKA

1. Motorik Kasar

Menurut Andriani (Indrijati dkk, 2017), pengembangan fisik akan memengaruhi bagaimana anak memandang dirinya, mempersepsikan dirinya dan membandingkan dirinya dengan orang lain. Pada akhirnya, hal tersebut dapat terlihat dari penyesuaian dirinya terhadap keberadaan orang lain.

Menurut Suyadi (2010), Perkembangan fisik motorik adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi, gerak tersebut berasal dari perkembangan reflex dan kegiatan yang telah ada sejak lahir. Sedangkan menurut Zulkifli (2012), motorik adalah segala sesuatu yang

ada hubungannya dengan gerak-gerak tubuh. Dalam perkembangan motorik, unsur-unsur yang menentukan adalah otot, saraf dan otak. Masing-masing unsure tersebut melaksanakan perannya secara interaksi positif.

Sebagai kesimpulan Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga, melompat dan meloncat.

2. Permainan Tradisional

Istilah bermain berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “ber-an”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak.

Catron dan Allen (Sujiono, 2013: 135) mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Larasati (Karmila, 2017) menyatakan permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada kultur dan budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu.

Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini. Beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa,

senandung/nyanyian/*kekawihan*, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis.

Jenis-jenis permainan yang digunakan ialah :

Gasing

Gasing atau panggal adalah mainan yang bisa berputar pada poros dan berkesetimbangan pada suatu titik. Sebagian besar gasing dibuat dari kayu, walaupun sering dibuat dari plastik, atau bahan-bahan lain. Kayu diukir dan dibentuk hingga menjadi bagian badan gasing. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah gasing dan tali. Tali digunakan sebagai alat untuk memutar gasing. Untuk melakukan permainan gasing, membutuhkan area yang cukup luas. Tidak ada aturan baku dalam menentukan jumlah pemain. Biasanya terdiri atas 3-6 orang atau lebih, sesuai dengan kesepakatan bersama.

Lompat Tali

Lompat tali atau main karet menjadi permainan favorit anak-anak ketika pulang sekolah dan menjelang sore hari. Permainan lompat tali ini, biasa diikuti oleh anak laki-laki maupun perempuan. Tali yang digunakan untuk permainan ini berasal dari karet gelang yang disusun atau dianyam.

Engklek

Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada petak-petak datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 pemain. Adapun alat yang digunakan dalam permainan ini adalah

pecahan keramik, atau batu yang berbentuk datar.

Tikus Kucing

Permainan kucing dan tikus mempunyai aturan yang sederhana. Permainan ini biasanya dimainkan anak-anak ketika waktu luang, waktu istirahat, atau sepulang sekolah di halaman atau di lapangan. Kelompok anak membuat lingkaran besar dan saling bergandengan tangan. Dua orang anak bertindak sebagai pemain, satu anak sebagai kucing yang berusaha mendapatkan tikus dan tikus berusaha menghindari kucing.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Kualitatif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

Karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Wina Sanjaya (2013) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perilaku tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Sahabat Anugrah di Kabupaten Gowa. TK Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa.

Adapun yang menjadisubjek dalam penelitian ini adalah anak didik TK Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa, pada kelompok B dengan jumlah anak didik 19 orang serta ditambah dengan satu orang guru.

Desain penelitian yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas yaitu model dari Hopkins. Menurut Hopkins (Wina Sanjaya, 2013:53), pelaksanaan penelitian tindakan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, mengadakan reflek, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, dan mengadakan refleksi.

Adapun teknik pengumpulan data kualitatif ini yaitu mengenai kondisu atau aktivitas anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara observasi dan dokumentasi.

Data yang terkumpul dari penelitian ini dianalisis dengan

menggunakan analisis data secara deskriptif melalui suatu lembar pengamatan yang telah diberi beberapa simbol yang melambangkan pencapaian kemampuan yang diperoleh anak didik dalam pembelajaran. Contoh simbol yang digunakan yaitu:

- 1) BB (Belum Berkembang)
*/Bintang 1
- 2) MB (Mulai Berkembang)
**/Bintang 2
- 3) BSH (Berkembangan Sesuai Harapan) ***/Bintang 3
- 4) BSB (Berkembang Sangat Baik)
****/Bintang 4

Indikator keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah anak didik telah berhasil mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan jika anak hanya

bias mencapai skala mulai berkembang (MB) kurang dari 80% dari jumlah anak, maka permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasarnya pada anak dianggap tidak berhasil.

HASIL

Dari hasil observasi pada pertemuan pertama hingga pertemuan kedua ditemukan kelemahan yang mengakibatkan banyak anak tidak mampu mengikuti kegiatan karena kurangnya kemampuan motorik kasar yang dimilikinya. Masih banyak anak yang berada dalam kategori belum berkembang (BB) dan masih berkembang (MB) karena hanya beberapa anak yang mengetahui permainan tradisional serta anak masih kurang dalam pemahaman tentang aturan dalam bermain. Selain itu hanya

beberapa anak yang antusias terhadap permainan tradisional yang telah dijelaskan oleh guru karena kebanyakan dari anak-anak lebih memilih bermain dengan permainan yang ada di sekolah akan tetapi setelah melihat contoh cara bermain oleh guru barulah semua anak-anak antusias memainkannya.

Pada pertemuan ketiga dan keempat peningkatan kemampuan mototrik kasar anak melalui permainan tradisional berangsur-angsur meningkat. pada pertemuan ini sudah tidak terdapat anak dalam kategori belum berkembang (BB) sedangkan anak dalam kategori mulai berkembang (MB) berkurang. Selain itu anak yang telah mampu melakukan permainan tradisional dengan baik walaupun masih terdapat anak yang memerlukan bantuan guru.

Peningkatan cara mengajar guru sangat meningkat dengan signifikan. Hal ini dapat dilihat bahwa pada siklus I pertemuan I, kriteria baik hanya terdapat pada 1 aspek (guru memberikan contoh cara bermain permainan tradisional kepada anak), cukup terdapat 2 aspek (guru memberikan penjelasan tentang permainan tradisional dan guru menjelaskan manfaat dari permainan tradisional) sedangkan pada pertemuan II, kriteria baik terdapat pada 2 aspek (guru memberikan penjelasan tentang permainan tradisional dan guru memberikan contoh cara bermain permainan tradisional kepada anak) cukup terdapat 2 aspek (guru menjelaskan manfaat dari permainan tradisional). Pada siklus II pertemuan I kriteria baik terdapat pada 2 aspek (guru memberikan penjelasan tentang

permainan tradisional dan guru memberikan contoh cara bermain permainan tradisional), cukup terdapat 1 aspek (guru menjelaskan manfaat dari permainan tradisional) sedangkan pada pertemuan II kriteria baik terdapat pada 3 aspek (guru memberikan penjelasan tentang permainan tradisional, guru memberikan contoh cara bermain).

KESIMPULAN

kemampuan motorik kasar anak di kelompok B Taman Kanak-kanak Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa telah mengalami peningkatan melalui permainan tradisional. Keberhasilan tersebut dilakukan dengan permainan tradisional gasing, lompat tali, engklek, dan tikus dan kucing. Hal ini dapat dilihat dari siklus I dan Siklus II di mana keadaan saat masih melakukan observasi masih

banyak anak yang perkembangan motorik kasar kurang. Dalam siklus I pertemuan I dan II memiliki keadaan yang sama yaitu 26% anak yang mampu melakukan kegiatan dengan baik sedangkan dalam siklus II pertemuan I menunjukkan 74% dan pertemuan II 89% anak yang mampu melakukan kegiatan dengan baik.

SARAN

Dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Guru hendaknya memberikan pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga menarik minat belajar anak. 79
 - b. Guru harus menyediakan media pembelajaran permainan

- tradisional kepada anak guna untuk melestarikan budaya lokal.
- c. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas proses pembelajaran agar anak lebih tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi Anak
 - a. Anak hendaknya lebih giat dalam mengikuti proses pembelajaran disekolah.
 - b. Anak sebaiknya dapat menggunakan sarana dan prasarana yang telah disediakan.
3. Bagi Kepala Sekolah Sekolah harus lebih meningkatkan sarana prasarana agar dapat digunakan anak sehingga dapat menunjang peningkatan proses pembelajaran yang ada, dan guru dapat lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, Johni. (2013). *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : Kencana.
- Hidayanti, Maria. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume, 7 Edisi 1:195-198.
- Hakim , Arif Rohman. (2016). Pengaruh Motorik Kasar Anak Tunagrahita Terhadap Motorik Halus. *Jurnal Ilmiah Penjas*. Issn : 2442-3874 Vol. 2 No. 2:122.
- Indrijati, Herdiana. (2017). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini (Sebuah Bunga Rampai)*. Jakarta: Kencana.
- Iswantiningtyas, Veny. (2015). Kemampuan Mototik Kasar Anak Usiaa Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal PINUS*. Vol. 1. No. 3:249.
- Karmila, Mila. (2012). Upaya Guru Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Geger Sunten. *Jurnal Sosial Budaya*. Vol. 9 No. 1:41-46.
- Khasanah, Dkk. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Volume 1 No. 1:94-95.
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Peranannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Latif Mukhtar dkk., (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Malik, Isam Abdul (2016). Pengaruh Jenis Bermain dan Gaya Kognitif Terhadap Keterampilan Sosial. *Desertasi*. Jakarta:Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Mutiah, Diana. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Peraturan Pemerintah Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Putri, Siti Ayu Risna. (2017). Peranan Motivasi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Rokania*. Vol. II (No. 1/2017): 122-123.

Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Liter.

Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Grup

Soetjiningsih, Christiana Hari. (2014). *Perkembangan Anak sejak pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta: Prenada.

Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Index

Susanto, Ahmad. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Semuas Aspeknya)*. Jakarta : Kencana.

Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.

Upton, Penney. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.