



PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS DI TK CIFOR CERIA DEPOK TAHUN 2021**Oleh****Puji Yulianty¹⁾, Winda Yunica²⁾, & Ririn Tjahyaningsih³⁾****^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Bogor Raya****Email: ¹pujiyulianty@gmail.com, ²yunica.winda11@ipb-intl.ac.id & ³ririn.tj.29@ipb-intl.ac.id****Abstrak**

Permainan bagi anak-anak bukan hanya terkait dengan alat permainan, kawan bermain, tempat bermain atau lingkungan bermain. Anak dapat mengekspresikan diri dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang akan dialami ketika bermain. Keterampilan motorik kasar anak dapat dikembangkan salah satunya dengan permainan tradisional, misalnya kucing dan tikus. Permainan tradisional sangat penting diperkenalkan pada anak karena mereka dapat mengetahui permainan tempo dulu serta dapat memainkannya sendiri tanpa bantuan dari orang dewasa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus di TK B Cifor Ceria Kota Depok 2021. Subjek penelitian ini terdiri dari 10 orang anak. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart meliputi empat tahap yaitu (1) perencanaan (2) tindakan (3) observasi (4) refleksi. Penelitian ini terdiri dari 1 siklus, dengan dua kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument observasi, wawancara, dokumentasi, catatan lapangan dan diskusi. Hasil penelitian ini menyatakan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional, dibuktikan dengan skor rata-rata keterampilan motorik kasar awal anak 63,61% dan siklus I 79,33%. Temuan penelitian bahwa permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak TK B Cifor Ceria.

Kata Kunci: Keterampilan Motorik Kasar, Permainan Tradisional & Penelitian Tindakan**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang penting untuk diperhatikan karena masa ini merupakan landasan untuk masa dewasa. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia No.137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan berbagai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

0-6 tahun dalam enam bidang, salah satunya Fisik motorik. Perkembangan fisik anak usia 5-6 tahun sesuai dengan tingkat tingkat pencapaian perkembangan terbagi menjadi 2 yaitu motorik kasar dan halus. Capaian perkembangan motorik kasar anak yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan

koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, melakukan kegiatan kebersihan diri.

Data awal yang diperoleh peneliti bahwa terdapat permasalahan mengenai rendahnya keterampilan motorik kasar yaitu sebanyak 6 orang anak dari 10 orang anak. Rendahnya keterampilan motorik kasar meliputi: melompat satu kaki, melompat satu kaki secara bergantian, berdiri satu kaki ketika mengambil benda, melompat satu kaki dengan membawa benda, berlari lurus dengan membawa benda, berjalan lurus melewati garis, meniti papan tanpa jatuh, melompat dua kaki ke depan dan ke belakang, menggiring bola ke arah depan dan melompat dari rintangan. Pemahaman anak tentang



kebudayaan daerah masih kurang, khususnya permainan tradisional. Peneliti bersama kolaborator bekerjasama dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Sage menjelaskan “gross motor skill is movement that involve total body movement and multilimb movement, keterampilan motorik kasar adalah gerakan melibatkan semua anggota badan dan gerakan tungkai, salah satunya melalui permainan.

Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Taman Bermain Cifor Ceria Depok berdiri sejak tahun 2010, yang dibagi dalam 3 kelompok yaitu: Kelompok Bermain, TK A dan TK B. Letak Sekolah berada di Jalan Kapitan Pekapuran Cimanggis Depok dengan jumlah guru 3 dan jumlah murid 30 anak. Perkembangan motorik kasar anak di sekolah ini dirasa kurang, hal ini dilihat dari kegiatan yang diberikan oleh guru ketika memberikan pembelajaran di kelas, dimana kegiatan melalui permainan sangat kurang.

Keterampilan motorik kasar anak dapat dikembangkan salah satunya dengan permainan tradisional, misalnya kucing dan tikus. Permainan tradisional sangat penting diperkenalkan pada anak karena mereka dapat mengetahui permainan tempo dulu serta dapat memainkannya sendiri tanpa bantuan dari orang dewasa. Manfaat permainan tradisional sangat banyak, misalnya kesenangan, rasa gembira, menambah pengetahuan dan dapat mencoba hal baru. Selain itu, permainan tradisional sangat murah dan sederhana, biasanya menggunakan alat sederhana atau tanpa alat kita sudah bisa memainkannya.

Hurlock mengungkapkan bahwa perkembangan motorik berarti pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang saling terkoordinasi. Dari pengendalian tubuh di atas memberikan sumbangan bagi perkembangan motorik anak dalam melakukan kegiatan social dan kepribadian anak.

Sebaliknya anak secara aktif membangun

keterampilan mencapai tujuan dalam batas yang ditentukan oleh tubuh dan lingkungan alam sama-sama bekerjasama sebagai bagian dari sistem yang saling berhubungan. Semakin aktif dan kreatif semakin pula anak dapat mengembangkan perkembangan motorik, karena perkembangan motorik berhubungan dengan anak itu sendiri, lingkungan dan latihan yang berkelanjutan.

Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang melibatkan aktivitas otot besar, seperti berjalan, menggerakkan kaki koordinasi antara tangan dan mata. Menurut Santrock keterampilan motorik kasar merupakan perubahan kemampuan gerak yang berhubungan dengan otot besar, pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir sebagai berikut: (1) susunan saraf, (2) otot, (3) otak, (4) saraf tulang belakang. Kegiatan di sekolah yang bisa dilakukan misalnya berlari, melompat dari berbagai ketinggian 10-30 cm, melempar dan menangkap bola.

Permainan bagi anak-anak bukan hanya terkait dengan alat permainan, kawan bermain, tempat bermain atau lingkungan bermain. Karena melalui kegiatan permainan anak dapat mengekspresikan diri dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang akan dialami ketika bermain. Daeng dalam Ismail, permainan dapat dikatakan universal sifatnya, karena hidup pada semua masyarakat di dunia. Bermain dan permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya melalui kegiatan permainan, anak akan belajar hidup. Bermain merupakan kegiatan yang reflek yang dilakukan apalagi bagi anak, melalui bermain anak akan bereksplorasi dan belajar hal baru.

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan zaman dulu yang keberadaannya sampai sekarang masih ada. Walaupun biasanya permainan ini hanya dikenal oleh orang tua kita atau nenek dan kakek. Permainan tradisional saat ini lebih sering dimainkan di daerah pedesaan, karena dapat dimainkan menggunakan alat atau tidak,



murah meriah dan sederhana. Kepopulerannya semakin berkurang dengan adanya permainan zaman sekarang yang lebih modern. Anak lebih mudah dan dapat mengakses permainan modern melalui internet, handphone atau ipad. Ismail menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Pada permainan tradisional terdapat bentuk permainan yang sifatnya bertanding (game) dan ada pula yang bersifat lebih mengutamakan untuk kegiatan mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi atau kesenangan. Permainan tradisional Indonesia sangat beragam dan cara memainkannya tidak terlalu sulit, karena biasanya permainan tradisional sangat sederhana.

Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak Indonesia dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, bahkan ada yang hanya bermodal "awak waras" atau "badan sehat". Maksudnya, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut permainan. Permainan ini tidak hanya menggunakan alat yang sederhana tetapi juga menggunakan badan sudah dapat bermain.

Permainan tradisional yang dimainkan dalam penelitian ini adalah permainan kucing dan tikus. Permainan kucing dan tikus dipilih karena jenis permainan ini dapat dimainkan tanpa menggunakan alat. Anak adalah subyek dan objek permainan, karena harus berperan sebagai tikus, kucing dan pager. Permainan ini dapat dilakukan usia 4-7 tahun. Kedua hewan ini sudah dikenal oleh anak, jadi anak-anak dapat menirukan suara atau cara berlari kucing dan tikus.

Pertama-tama, tentukanlah anak yang akan menjadi kucing atau tikus melalui hompimpah, anak yang menang akan menjadi kucing dan yang kalah menjadi tikus, sedangkan sisanya akan menjadi pagar yaitu dengan membentuk sebuah lingkaran dengan bergandengan tangan. Kucing berdiri di luar lingkaran dan

tikus berdiri di dalam lingkaran. Guru memberikan aba-aba dengan berhitung 1,2,3 "mulai". Tugas si kucing adalah mengejar tikus baik di dalam atau di luar lingkaran, anak-anak yang sebagai pagar menghalau kucing agar tidak bisa masuk, bisa dengan cara pagar jongkok (yang artinya yang di luar lingkaran (kucing) tidak boleh/tidak bisa masuk ke dalam lingkaran. Ketika si tikus sudah tertangkap maka anak yang menjadi kucing dan tikus akan diganti dengan anak lainnya. Pujilah anak-anak jika mereka bersungguh-sungguh mau terlibat dan dapat menyelesaikan permainan secara sportif.

Permainan kucing dan tikus ini selain memberikan manfaat motorik bagi anak juga melatih anak untuk belajar bermain sportif, melatih keterampilan tubuh dalam berlari dan melompat terutama motorik kasar anak, memberikan kesenangan bagi anak-anak, dapat menyusun strategi dalam menghindari kejaran si kucing (lawan), mengembangkan kemampuan social dan emosi anak, melatih kerjasama dan koordinasi) yaitu koordinasi antara tangan, kaki dan pandangan, kerjasama, kejujuran, kelincahan dalam mengecoh lawan dengan berlari.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. Metode yang digunakan adalah model penelitian dari Kemmis & MC. Taggart, prosedur penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi serta kegiatan refleksi. Tahap perencanaan, guru merencanakan semua kegiatan yang akan dilakukan, menyiapkan alat yang digunakan, penilaian keterampilan motorik kasar anak. Pada tahap tindakan, guru melakukan kegiatan permainan sesuai dengan perencanaan.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila keberhasilan individu minimal

75%, dan kelas 80% dari jumlah keseluruhan anak yaitu 10 orang anak, artinya 8 dari 10 anak. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di Taman Bermain Cifor Ceria Depok berjumlah 10 orang anak, yang terdiri dari

4 laki-laki dan 6 perempuan. Sumber data dibagi menjadi 2 yaitu sumber data kualitatif



dan sumber kuantitatif. Sumber data kualitatif adalah peneliti yang berkolaborasi dengan guru yang akan merekam semua kegiatan anak selama proses pembelajaran melalui permainan tradisional kucing tikus. Sumber data kuantitatif adalah hasil skor keterampilan motorik kasar yang diperoleh setiap anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus yang meliputi aspek gerak locomotor yaitu berlari dan berjalan, nonlokomotor yaitu berdiri, memegang, membungkuk dan manipulative yaitu menangkap. Skor yang diperoleh setiap anak adalah hasil akhir yang diperoleh dari gabungan skor antara peneliti dan kolaborator yang akan dipaparkan pada akhir setiap siklus.

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur pengumpulan data yang berisi indikator keberhasilan tindakan penelitian. Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti dibantu oleh guru kelas sebagai kolaborator. Peneliti dan kolaborator bekerja sama dalam merencanakan sampai merefleksikan kegiatan, sehingga didapatkan data yang valid mengenai keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Berikut ini dipaparkan definisi konseptual dan operasional untuk menentukan kisi-kisi instrument dalam teknik pengumpulan data. Instrumen dikembangkan melalui definisi konseptual dan operasional yang ditulis berdasarkan kriteria yang ditulis berdasarkan kriteria yang diambil dari aspek: 1). Locomotor 2) non locomotor, 3) manipulative. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif Miles dan Huberman dengan cara 3 tahap analisis, yaitu: 1) Reduksi data, 2) Penyajian data, 3). Simpulan data. Sedangkan analisis kuantitatif dengan cara statistic deskriptif adalah untuk melihat rata-rata skor yang diperoleh dari Pra Tindakan dan Tindakan (siklus I), disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan

keterampilan motorik kasar anak TK B TK Cifor Ceria Depok dari mulai Pra siklus sampai Siklus I

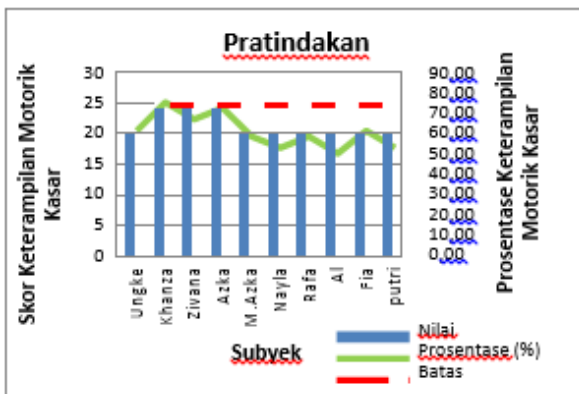
Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi pratindakan yang dilakukan pada bulan Mei tahun 2021, peneliti menemukan beberapa masalah tentang keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B di TK Cifor Ceria yang rendah. Peneliti merancang penelitian tindakan dengan meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 10 orang anak yang memiliki keterampilan motorik kasar rendah sebanyak 8 orang anak. Hasil Observasi awal untuk keterampilan motorik kasar sebagai berikut:

Tabel 1. Data Awal Keterampilan Motorik Kasar

No	Nama Anak	Nilai	Prosentase (%)
1	Ungke	60	80.00
2	Khanza	63	84.00
3	Zivana	58	77.33
4	Azka	55	73.33
5	M.Azka	65	86.67
6	Nayla	50	66.67
7	RAfa	57	76.00
8	Al	62	82.67
9	Fia	60	80.00
10	Putri	65	86.67
Jumlah		595	793.33
Rata-rata Kelas		59.5	79.33

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor maksimum yang diperoleh anak sebesar 86,67, skor minimum sebesar 50, skor rata-rata sebesar 59,5 dan rata-rata kelas sebesar 79,33%. Adapun skor pratindakan keterampilan motorik kasar jika disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Data Awal Keterampilan Motorik Kasar

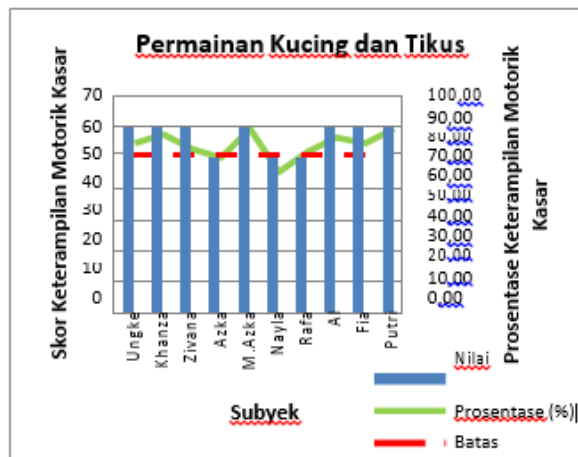
Dari grafik pratindakan di atas, dapat diketahui bahwa hanya ada 2 anak yang mencapai keberhasilan individu sebesar 75% yaitu BFK dan POI. Sedangkan 8 orang anak lainnya belum mencapai prosentase yang telah ditentukan. Keberhasilan klasikal yang diperoleh hanya sebesar 20% dari jumlah seorang anak. Sehingga diperlukan adanya tindakan berupa permainan tradisional Jawa dengan memberikan kucing dan tikus yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Data awal keterampilan motorik kasar telah diketahui, maka tindakan kegiatan permainan akan dilakukan.

Siklus I

Tindakan dilakukan selama 3 minggu yaitu mulai 15 Mei 2021 sampai 31 Mei 2021. Waktu pelaksanaan adalah 2 kali pertemuan. Observasi pada siklus I dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah diberi tindakan melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Adapun data observasi pada Siklus I adalah:

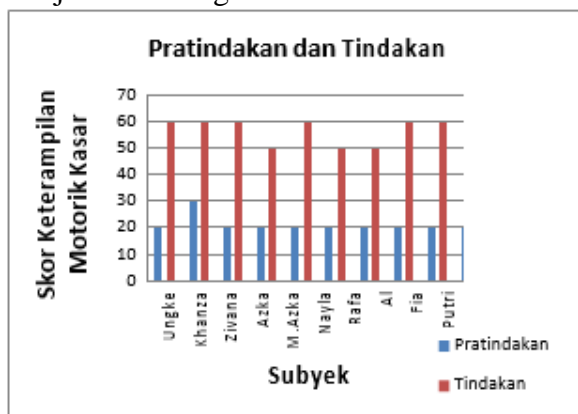
Data skor keterampilan motorik kasar pada permainan kucing dan tikus, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Berdasarkan tabel hasil skor keterampilan motorik kasar di atas, diketahui bahwa nilai-rata kelas sebesar 79,33%. Data skor keterampilan motorik kasar dalam permainan tikus dan kucing jika disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Siklus 1

Grafik di atas menggambarkan bahwa skor keterampilan motorik kasar yang diperoleh 10 anak dalam permainan kucing dan tikus cukup beragam. Skor maksimum sebesar 65, skor minimum sebesar 50, dan skor rata-rata sebesar 59,5. Keberhasilan klasikal sebesar 79,33% karena ada 9 anak yang mencapai skor di atas 75%. Selain meningkatnya keterampilan motorik kasar, anak juga mulai memahami dan mengerti dengan cara dan aturan bermainnya. Walaupun guru masih menjelaskan satu persatu pada anak yang selalu bertanya. Hasil skor memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar pada permainan kucing dan tikus. Hasil skor keterampilan motorik kasar yang mengalami peningkatan disajikan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 3. Pra Tindakan dan Tindakan

Grafik di atas menunjukkan bahwa skor dari pratindakan dan tindakan mengalami peningkatan. Rata-rata kelas dari pratindakan sampai ke tindakan permainan



kucing dan tikus meningkat dari 63,61% ke 79,33%, yaitu mengalami peningkatan sebesar 24,69%.

Berdasarkan pemerolehan data secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini telah membuktikan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak TK B Cifor Ceria. Hasil ini dibuktikan dari pemberian tindakan yang diberikan pada siklus I. Hasil pengamatan tindakan yang telah dilakukan terhadap 10 responden pada akhir siklus I dapat diketahui bahwa Hasil skor rata-rata kelas yang dicapai oleh anak pada pratindakan sebesar 63.61% Pada permainan kucing dan tikus perolehan rata-rata kelas siklus I 79,33%. Skor yang dicapai oleh semua anak sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu 75%. Dan setiap anak telah mencapai lebih dari 75%. Keberhasilan klasikal adalah keberhasilan yang dicapai oleh seluruh jumlah anak dalam satu kelas. Keberhasilan klasikal pada permainan kucing dan tikus siklus I sebesar 79,33% Jadi dapat disimpulkan, melalui permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B Taman Bermain Cifor Ceria Depok dengan kriteria keberhasilan sangat baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran melalui permainan diawali dengan: peneliti bersama kolaborator menentukan rencana pembelajaran dan membuat RKH, guru menjelaskan langkah setiap permainan, menyiapkan media yang akan digunakan, permainan kucing dan tikus tidak ada media, karena hanya anak yang menjadi subyek dan objek permainan. Guru menjelaskan aturan dan cara bermain serta menjelaskan setiap peran masing-masing anak pada permainan kucing dan tikus. Menyiapkan alat untuk pengumpulan data berupa lembar penilaian, catatan lapangan, catatan lapangan, dan dokumentasi Pelaksanaan

permainan tradisional kucing dan tikus efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok

B Cifor Ceria Depok, terlihat dari peningkatan skor yang telah diperoleh setiap anak dengan kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Crie Handani, Myrnawati. 2011. Metodologi Penelitian Untuk Pemula.
- [2] Daryanto. 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media.
- [3] Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud.
- [4] Latif M., Zukhairina., Rita Z., Muhammad A. 2013. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [5] Tim Program Pascasarjana. 2012. Buku Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi. Jakarta: Penerbit Pascasarjana.
- [6] Bee, Helen 2004. The Growing Child, An Applied Approach, second edition. Ney York: McGraw-Hill.
- [7] Arikunto, Suharsimi, 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [8] Departemen Pendidikan Nasional, 2002. Model Pengembangan Motorik Anak Balita. Jakarta; Ditjen Olahraga
- [9] Achroni, Keen, 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui permainan Tradisional. Jogjakarta
- [10] Anderson G. Lemos¹, Eric L. Avigo², José A. Barela, Physical Education in Kindergarten Promotes Fundamental Motor Skill Development (Pendidikan Jasmani di TK Guna Meningkatkan Pengembangan Keterampilan Motorik).



- [11] Firoozeh Sajedi, MD. Pediatric Neurorehabilitation Research Center University of Social Welfare and Rehabilitation Sciences, Tehran, Iran Hajar Barati University of Allameh Tabatabayi, Tehran, Iran.
- [12] Nafiseh Khalaj^{1, 2}, Saidon Amri, Mastery Of Gross Motor Skills Among Preschool Obese Children (Masa anak-anak adalah masa yang cocok untuk mengasah aktifitas fisiknya)
- [13] Tuti Andriani, 2012, Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Sosial Budaya Vol. 9 No 1 Januari- Juli. h. 127.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN