

PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL JAWA

NI KADEK ARIS RAHMADANI

PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta

Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur, E-mail: niarraohniarra@gmail.com

Abstract: *The purpose of this research is to increase gross motor skills in group B TK Pertiwi Trenggalek through traditional Java games. Gross motor skills that will be assessed are aspects of locomotor movements include running and walking, nonlocomotor movement include standing, holding and bending, and manipulative movement include catch and roller. The research used action research method according Kemmis and Taggart made two cycle consisting of 16 sessions. The cycle consists of planning, action, observation, and reflection. Before the research begin, pre-action research conducted to find out the results of the initial percentage of gross motor skills. The data collected result early gross motor skills, first cycle and second cycle. The final results of the research that gross motor skills of children in group B increased, which began pre-action gained 25%, the kucing dan tikus game first cycle of 58.33% and roda gelinding game, the first cycle of 50% and the games second cycle reaches 100%.*

Keywords: *Gross Motor Skill, Tradisional Java Game, Action Research.*

Abstrak: Tujuan penelitian untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional Jawa dan mengetahui peningkatan keterampilan motorik kasar kelompok B di TK Pertiwi Trenggalek melalui permainan tradisional Jawa. Keterampilan motorik kasar yang akan dinilai adalah aspek gerak lokomotor meliputi berlari dan berjalan, aspek gerak nonlokomotor meliputi berdiri, memegang dan membungkuk, serta aspek gerak manipulatif meliputi menangkap dan menggelindingkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart dengan dua siklus yang terdiri dari 16 pertemuan. Siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum penelitian dilakukan, diadakan penelitian pratindakan untuk mengetahui hasil prosentase keterampilan awal motorik kasar. Data yang diperoleh dari penelitian pratindakan, siklus I, siklus II. Hasil akhir dari penelitian memaparkan bahwa keterampilan motorik kasar anak kelompok B meningkat, yaitu mulai pratindakan memperoleh 25%, permainan kucing dan tikus siklus I sebesar 58,33% dan permainan roda gelinding, siklus I sebesar 50% dan pada kedua permainan siklus II mencapai 100%.

Kata kunci: **Keterampilan Motorik Kasar, Permainan Tradisional Jawa, Penelitian Tindakan**

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan langkah awal anak yang sebaiknya mampu mencapai tingkat perkembangan anak, karena perkembangannya berlangsung secara berkesinambungan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Perkembangan antara anak satu dengan lainnya sangat berbeda karena dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Jadi setiap anak akan mengalami pola perkembangan yang sama. Adanya layanan PAUD dengan program TK, peran dan partisipasi anak dalam kegiatan tersebut akan meningkatkan segala aspek perkembangan anak baik melalui kegiatan pembelajaran (calistung) dan juga kegiatan bermain dan permainan di sekolah. Hasil observasi yang telah dilakukan pada kelompok B di TK Pertiwi Kabupaten Trenggalek selama satu minggu yaitu pada tanggal 12-16 Agustus 2013, menunjukkan bahwa dari 12 orang anak yang memiliki keterampilan motorik kasar rendah sebanyak 9 orang anak, yaitu sebesar 75%. Keterampilan motorik tersebut meliputi adanya anak yang

belum dapat melakukan kegiatan seperti melompat satu kaki, melompat dengan satu kaki secara bergantian (kanan kiri), berdiri dengan satu kaki ketika mengambil benda, melompat satu kaki dengan membawa benda (engklek berjalan), berlari lurus dengan membawa benda (contohnya: bola, botol), berjalan lurus digaris, meniti papan tanpa terjatuh, membalikkan badan, melompat dua kaki ke depan dan belakang tanpa terjatuh, berlari zig zag ketika menggiring bola, menggiring bola ke arah depan dan meloncat dari rintangan 30 cm. Selain itu, proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered*, partisipasi dan keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran masih kurang, interaksi anak dan guru saling berhadapan. Pemahaman anak tentang kebudayaan daerah masih kurang, salah satunya dalam mengenal berbagai permainan tradisional Jawa khususnya daerah Trenggalek.

Permainan tradisional Jawa yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar, misalnya permainan jamuran, boi-boian,

engklek, bethengan, gobak sodor, kucing dan tikus, ular naga, lempar bola, roda gelinding atau pathil lele. Setiap daerah di Indonesia memiliki nama permainan yang berbeda-beda tetapi cara memainkannya hampir sama. Selain itu, permainan tradisional sangat murah dan sederhana, biasanya menggunakan alat-alat sederhana dari lingkungan sekitar yang mudah didapat atau tanpa menggunakan alat kita sudah bisa memainkannya.

Penelitian relevan yang berhubungan dengan keterampilan motorik kasar yaitu tentang *Differance Children Gross Motor Skills between Two Types of Preschools* (Chow and Lobo, 2013). Penelitian ini berfokus pada tujuan pendidikan yang mempengaruhi tipe prasekolah (umum vs privat) dalam perkembangan keterampilan motorik laki-laki dan perempuan usia 3 sampai 6,5 tahun. Para pendidik memberikan beberapa tes yang menjadi dasar keterampilan motorik. Analisis yang dilakukan untuk melihat usia anak yang menunjukkan keterampilan lokomotor anak yang

berasal dari prasekolah privat lebih baik dari pada pra sekolah umum.

Penelitian relevan berikutnya berjudul *Matery Of Gross Motor Skills in Preschool and Early Elementary School Obese Children* (Nafiseh dan Saidon, 2014). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menentukan kebutuhan keterampilan motorik kasar di prasekolah dan SD awal pada anak yang gemuk dan menunjukkan perbedaan antara kedua kelompok. Metode yang digunakan adalah analisis dua jalur (ANOVA) dan deskriptif. Kriteria statistik menunjukkan signifikan. Hasilnya penelitian yang dilakukan menunjukkan perbedaan signifikan antara pelaksanaan keterampilan motorik kasar pada anak gemuk di prasekolah dan SD awal. Simpulannya adalah keahlian keterampilan motorik kasar anak gemuk rendah jika dibandingkan dengan temannya yang bertubuh normal.

Peneliti bersama kolaborator bekerja sama dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional Jawa. Permainan yang akan dipilih dalam peneli-

tian ini adalah permainan kucing dan tikus dan roda gelinding. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka tujuan penelitian adalah memaparkan proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional Jawa dan mengetahui bahwa melalui permainan tradisional Jawa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada kelompok B di TK Pertiwi Trenggalek

Keterampilan Motorik Kasar

Perkembangan motorik berarti pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang saling terkoordinasi (Hurlock, 1997). Keterampilan gerak, meliputi: gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Gerak lokomotor dapat dikatakan bahwa keterampilan gerak lokomotor meliputi gerak tubuh yang berpindah tempat.

“Locomotor movement (fundamental movement) is the ability to move the whole body from one place to another. This is demonstrated by crawling, creeping, walking,

running, jumping, hopping, skipping and climbing” (Jackman, 2012)

Gerak lokomotor adalah kemampuan untuk memindahkan tubuh dari tempat satu ke tempat lainnya. Contohnya, berguling, merayap, berjalan, berlari, melompat, meloncat dan memanjat. Keterampilan gerak lokomotor membantu kesadaran anak akan konsep ruang. Pica memaparkan gerak manipulatif sebagai berikut:

“gross motor movements involving force imparted or received from objects ... (or) gross motor skill in which an objects is usually involved (manipulated). This demonstrated by pulling, pushing, lifting, striking, throwing, kicking and ball catching” (Jackman, 2012).

Setiap aspek keterampilan motorik kasar membutuhkan pengorganisasian gerakan otot, baik dalam aspek tempat dan waktu. Sebagai indikator dari kemahiran maka keterampilan diartikan sebagai kompetensi yang diperagakan oleh seseorang dalam menjalankan suatu

tugas yang berkaitan dengan pencapaian suatu tujuan. Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan motorik yang menempatkan sedikit penekanan pada kecermatan dan secara khusus menghasilkan gerakan dari semua anggota badan (Coker, 2004).

Berbagai pengertian keterampilan motorik kasar dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan sebagian atau semua anggota badan yang membutuhkan pengorganisasian otot-otot besar disertai dengan pengerahan tenaga banyak untuk mencapai suatu tujuan keterampilan yang meliputi gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif.

Permainan Tradisional Jawa

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya (Ismail, 2006). 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. Permainan tradisional adalah kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Pontjopoetro, 2002). 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 “badan sehat”. Maksudnya, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut permainan. Permainan ini tidak hanya menggunakan alat yang sederhana tetapi juga bisa menggunakan badan sudah dapat bermain.

Berbagai pengertian permainan tradisional tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang memiliki unsur-unsur budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat sesuai dengan aturan dan norma adat

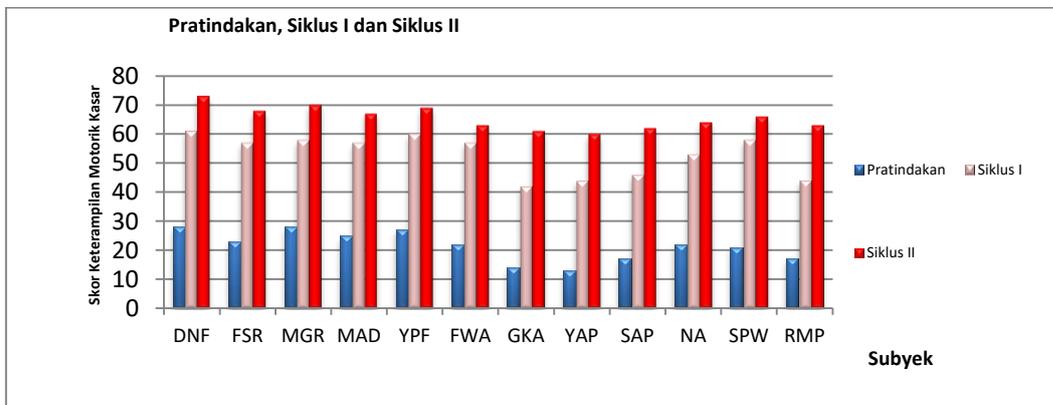
kebiasaan yang diwarisi dan dipelihara secara turun temurun baik menggunakan alat atau tanpa alat dalam permainannya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan dengan model Kemmis & Mc. Taggart, yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi serta kegiatan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi data dan penilaian pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah memahami proses pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar dan mengetahui peningkatan keterampilan motorik kasar kelompok B di TK Pertiwi Trenggalek melalui permainan tradisional Jawa. Terdapat peningkatan yang diperoleh anak pada permainan kucing dan tikus serta roda gelinding mulai dari pratindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat grafik di bawah ini:

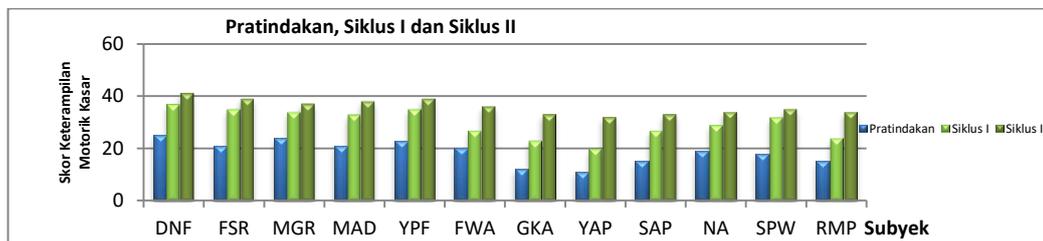


Grafik 1. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Pratindakan, Siklus I dan II Permainan Kucing dan Tikus

Grafik di atas menggambarkan rentang peningkatan keterampilan motorik kasar dengan permainan kucing dan tikus yang tindakan dilakukan pada kegiatan pra tindakan, siklus I dan siklus II. Pada pra tindakan skor nilai rata-rata yang peroleh adalah 30, sedangkan pada siklus I setelah diberi tindakan meningkat menjadi 60, dan pada siklus II skor maksimal diperoleh 75. Skor yang diperoleh dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan. Tindakan yang

diberikan melalui permainan kucing dan tikus dapat menstimulai kemampuan motorik kasar anak dengan baik, sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat.

Grafik yang kedua menggambarkan rentang peningkatan keterampilan motorik kasar dengan permainan roda gelinding yang dilakukan pada kegiatan pra tindakan, siklus I dan siklus II.



Grafik 2. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Pratindakan, Siklus I dan II Permainan Roda Gelinding

Pada pra tindakan skor nilai rata-rata yang peroleh adalah 25, sedangkan pada siklus I setelah diberi tindakan meningkat menjadi 37, dan pada siklus II skor maksimal diperoleh 41. Skor yang diperoleh dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II

terjadi peningkatan. Tindakan yang diberikan melalui roda gelinding dan tikus dapat menstimulai kemampuan motorik kasar anak dengan baik, sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat.

Hasil penelitian pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat disimpulkan bahwa dari keterampilan motorik kasar anak meningkat

sangat baik melalui permainan tradisional Jawa. Peningkatan pada permainan kucing dan tikus prosentase pada rata-rata pra tindakan sebesar 59,49%, siklus I 70,63% dan siklus II 87,74%. Sedangkan pada permainan roda gelinding siklus I 70,63%, siklus II 85,51%. Peningkatan pada kedua permainan sangat baik, karena anak-anak lebih antusias dan tertarik terhadap permainan yang baru diberikan, terutama pada permainan kucing dan tikus. Selain meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, juga mengajarkan anak untuk bekerja sama, kejujuran, serta memberikan kesenangan pada anak. Sehingga setiap anak mencapai skor yang telah disepakati antara kolaborator dan peneliti serta nilai yang telah dicapai oleh anak termasuk pada kategori sangat baik

Hasil data penelitian kualitatif penelitian yang ditemukan dalam peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional Jawa, sebagai berikut: (1) reduksi data, (2) penyajian data; dan (3) kesimpulan. Data-data yang ditemukan dalam penelitian akan

dideskripsikan. Reduksi data dibuat menjadi suatu peta konsep yang berisi temuan untuk mempermudah dalam menjabarkan hasil penelitian. Fokus penelitian dalam keterampilan motorik kasar anak pada permainan kucing dan tikus seperti berlari, berjalan, berdiri, membungkuk dan menangkap, sedangkan pada permainan roda gelinding seperti berlari, berdiri, membungkuk, memegang dan menggelindingkan.

Permainan dapat dikatakan universal sifatnya, karena hidup pada semua masyarakat di dunia. Menurut Daeng, bermain dan permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak (Ismail, 2006). Melalui kegiatan permainan, anak akan belajar hidup. Permainan yang dilakukan oleh anak tidak harus permainan yang modern dan mahal tetapi permainan yang lebih mengutamakan manfaat pendidikan (*education*) untuk anak secara langsung. Melalui bermain dan permainan anak bisa berimajinasi dan berkreasi sesuai dengan apa yang anak temukan di lingkungan sekitar.

Teori tentang alasan mengapa anak suka bermain yaitu teori psikoanalitik menerangkan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi (Suyanto, 2005). Bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosialnya dan memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa tanpa adanya tekanan batin. Teori perkembangan kognitif menerangkan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman dan objek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkan menggunakan berbagai kemampuan berfikir dan memecahkan masalah. Dalam teori perkembangan kognitif dimana kekuatan untuk perkembangan kognitif ini terutama datang dari masa anak-anak. Anak-anak dapat belajar dan bereksplorasi dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, salah satunya dengan permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang memiliki unsur-unsur budaya yang tumbuh dan berkembang dalam

masyarakat sesuai dengan aturan dan norma adat kebiasaan yang diwarisi dan dipelihara secara turun temurun baik menggunakan alat atau tanpa alat dalam permainannya. Pengenalan permainan tradisional kepada anak harus dilakukan secara perlahan, karena tidak setiap anak mengenal permainan-permainan tradisional yang ada di daerahnya. Dari segi materi yang dikeluarkan untuk bermain, permainan tradisional ini sangat murah bahkan tidak mengeluarkan biaya. Karena alat dan bahan yang digunakan ada di sekitar kita, misalnya pelepah daun pisang, kayu, atau pecahan genting. Dalam permainan tradisional ini tanpa alat sama sekali sudah bisa bermain, misalnya permainan kucing dan tikus atau jamur, hanya anak yang menjadi subyek dan obyek permainan.

SIMPULAN

Keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Pertiwi Trenggalek meningkat dengan sangat baik dengan menggunakan permainan tradisional Jawa, yaitu

permainan kucing dan tikus dan roda gelinding. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata persentase kelas yang diperoleh pada permainan kucing dan tikus pratindakan sebesar 59,49%, siklus I 70,78 % dan siklus II 87,74%. Untuk keberhasilan kelas pra tindakan sebesar 25% meningkat ke siklus I 58,33% dan siklus II 100%. Sedangkan pada permainan roda gelinding pra tindakan sebesar 59,49%, siklus I 70,63 dan siklus II 85,51%. Untuk keberhasilan kelas permainan roda gelinding pratindakan 25%, meningkat pada siklus I sebesar 50% dan meningkat 50% ke siklus II menjadi 100% dari seluruh anak. Peningkatan yang terjadi di atas menandakan bahwa dengan permainan tradisional Jawa yang telah dilakukan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok B TK Pertiwi Trenggalek.

DAFTAR PUSTAKA

- Coker, Cheryl A. *Motor Learning and Control for Practitioners*. New York: McGraw-Hill, 2004.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 1, Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga, 1997.
- Ismail, Andang. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Cetakan ke III. Jogjakarta: Pilar Media, 2006.
- Jackman, Hilda L. *Early Education Curriculum Fifth Edition*. Belmont: Wadsworth, 2012.
- Pontjopoetro, dkk. *Permainan Anak, Tradisional dan Aktivitas Ritmik (Modul 3)*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT, 2002.
- Suyanto, Slamet. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2000.