



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
PADA ANAK KELOMPOK B RA AN-NUR TUNJUNGTIRTO
KECAMATAN SINGOSARI KABUPATEN MALANG**

Maulidah Rahmawati¹, Mohammad Afifulloh², Yorita Febry Lismanda³
Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Islam Malang
e-mail: maulidarahmawati@gmail.com¹, mohammad.afifulloh@unisma.ac.id²,
yorita.febry@unisma.ac.id³

Abstract

This research was focusing on the development on gross motor of children group B RA AN-NUR Tunjungtirto, Singosari due to the lack of physical stimulation of the child's gross motor. Fine motor activities are given more than the gross motor. Teachers only use books when stimulating child's gross motor, and found 10 out of 16 children have difficulty walking on a level board, jumping on one foot, and throwing the ball with both hands. The type of research design used in this research was Classroom Action Research (CAR) with the subject of research were 16 children group B RA AN-NUR Tunjungtirto, Singosari school year 2018/2019. The data in this research was obtained through interviews, observation, and documentations. This research was carried out with two cycles, first cycle and second cycle, and each of the cycle contains two meetings. The result of the research indicates that using traditional game, Egrang Batok, can enhance the child's gross motor development assessments of aspect 1, aspect 2, and aspect 3. As the result of increases can be seen at the following exposure, in the pre-cycle's action has been found 0% with the explanation that no child has met the predetermined standard of success. At the first cycle in the first meeting increased and reached 3 children or 18,75% of 16 children. The second meeting of the first cycle reached 9 children or was 56,25% of 16 children. Also an increase in second cycle in the first meeting reached 11 children or amounted to 68,75% of 16 children. As well as a second meeting of the second cycle reached 15 children or 93,75% of 16 children. This shows that using traditional Egrang Batok game can increase the child's gross motor skills from cycle to cycle in the children group B RA AN-NUR Tunjungtirto, Singosari. This research was suspended on second cycle for fulfilling the expected targets of 80% and learning indicators.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Motorik Kasar, Permainan Tradisional*

A. Pendahuluan

Anak Usia Dini (AUD) adalah investasi harapan bangsa di masa yang akan datang dimana pada masa ini dikenal dengan masa keemasan anak. Dalam perkembangan dan pertumbuhannya anak sangat membutuhkan perhatian besar dari orang tuanya yang tidak dapat diabaikan begitu saja. Penting halnya bagi orang dewasa

untuk memahami atau belajar mengerti tentang tumbuh kembang anak, karena hal tersebut merupakan langkah awal keberhasilan dalam dunia pendidikan. Lismanda (2017:89) menyatakan bahwa Idealnya mendidik anak dalam keluarga diberikan oleh kedua orang tua, meski sebenarnya ibu dan ayah memiliki peran yang berbeda, namun demikian dalam masalah mendidik anak kedua orang tua wajib menjalankannya bersama-sama. Karena anak membutuhkan contoh teladan dari kedua orang tua.

Dalam prosesnya anak-anak Raudhatul Athfal (RA) termasuk dalam golongan anak usia dini, hal ini dapat dilihat berdasarkan usia anak RA yang berada pada rentang usia 4-6 tahun. RA merupakan jenjang pendidikan anak usia dini yang termasuk dalam kategori bentuk pendidikan formal yang berada dibawah pengelolaan kementerian agama. RA setara dengan TK dimana kurikulumnya ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu proses tumbuh kembang jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan di tingkat selanjutnya.

Pada masa usia dini segala sesuatu yang diperoleh anak akan menjadi bekal untuk pendidikan di jenjang berikutnya. Menurut Permendiknas (2009:58) Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk upaya pendidikan yang berfokus pada arah pertumbuhan dan pengembangan, diantaranya yaitu perkembangan nilai moral dan agama (raligius), perkembangan fisik motorik (koordinasi motorik halus dan kasar), perkembangan kognitif (daya pikir, daya cipta), perkembangan bahasa dan komunikasi (daya imajinasi, keterampilan berbicara), serta sosio emosional (sikap dan emosi) yang disesuaikan dengan keunikan dan tahapan perkembangan anak, serta standart kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Setiap detik yang dilalui oleh anak usia dini akan memperlihatkan perubahan pada setiap prosesnya, termasuk perkembangan dalam aspek fisik motorik, yang perlu mendapat perhatian khusus dari orang dewasa. Perkembangan fisik motorik pada anak merupakan salah satu perkembangan yang penting untuk diperhatikan dan perlu mendapat stimulasi yang baik, karena setiap aktivitas yang dilakukan oleh anak akan melibatkan semua gerak fisik motoriknya, baik gerakan motorik kasar maupun motorik halus.

Motorik dapat diartikan sebagai perkembangan pengendalian jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan juga otak yang saling terkoordinasi. Sependapat dengan hal tersebut Saputra (2005:117) mengungkapkan bahwa “motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya”. Sedangkan yang dimaksud dengan kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar pada bagian-bagian tubuh anak yang biasanya memerlukan tenaga, hal ini disebabkan karena gerakan yang timbul akibat koordinasi otot-otot yang lebih besar Hurlock (2005:151) Motorik kasar digunakan saat anak melakukan aktivitas yang berhubungan dengan gerak (kinestetik) seperti berlari,

merangkak, berenang, melompat. Jika pada aspek motorik kasar ini kemampuan anak tidak berkembang secara optimal maka akan berdampak pada aspek perkembangan yang lain.

Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah melakukan tindakan pra siklus, peneliti telah menemukan beberapa masalah pada penelitian ini di antaranya adalah: 1) kemampuan motorik kasar anak hanya distimulasi dengan senam, 2) kegiatan motorik halus lebih banyak, 3) ditemukan 10 anak mengalami kesulitan saat berjalan diatas papan titian. Setelah dilakukan observasi menyeluruh dan melihat secara *real* kondisi yang ada di lapangan, seharusnya perkembangan ideal motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud 137 (2014) adalah sebagai berikut: 1) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, 2) melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, dan 3) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Bermain dalam dunia anak adalah merupakan hal yang wajib dan harus dilakukan, Melalui kegiatan bermain anak mampu melakukan kegiatan yang mencangkup seluruh komponen perkembangan, sehingga mampu mengoptimalkan fisik dan dapat bekerja dengan baik. selanjutnya, arti bermain untuk anak usia dini adalah mempelajari dan belajar banyak hal (Mulyasa, 2014:166). Permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak zaman dahulu adalah permainan tradisional, namun sejalan dengan arus globalisasi dan perkembangan teknologi pada masa kini yang menyuguhkan berbagai fasilitas dan macam-macam permainan elektronik (*game online, playstation*) yang dianggap lebih menarik, praktis, dan variatif membuat anak-anak lebih menyukai permainan modern dan mulai beralih meninggalkan permainan tradisional. Dari sekian banyak jenis permainan tradisional yang kita kenal saat ini hanya sedikit yang masih tetap dilestarikan. Padahal jika ditaksir dari segi manfaat, akan banyak sekali keuntungan yang diperoleh ketika anak memainkan permainan tradisional. Pendapat tersebut selaras dengan Sujarno (2014:2) yang mengatakan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat dalam menanamkan nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak seperti nilai kejujuran, sportivitas, keuletan, kesabaran, kreativitas, dan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan maka peneliti berupaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional menggunakan egrang batok. Adapun kelebihan atau manfaat dari permainan tradisional egrang batok dalam menstimulasi motorik kasar anak yaitu: 1) melatih kekuatan tangan dan kaki, 2) melatih kelincahan, ketepatan, dan kecepatan, 3) meningkatkan koordinasi mata, tangan, dan kaki. Serta 4) meningkatkan keseimbangan tubuh. Pada prosesnya nilai-nilai tersebut ditanamkan kepada anak melalui permainan yang menyenangkan dan tanpa adanya beban atau keharusan yang membatasi gerak anak untuk bermain.

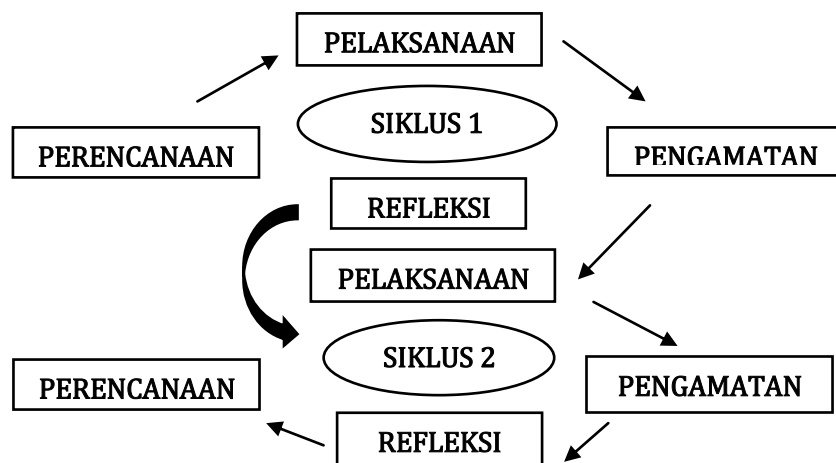
Berdasarkan pada latar belakang di atas maka peneliti menentukan fokus penelitian sebagai berikut: 1) Bagaimana pembelajaran fisik motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok pada anak kelompok B di RA An-nur Tunjungtirto Singosari Malang? 2) Bagaimana peningkatan kemampuan fisik motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok pada anak kelompok B di RA An-nur Tunjungtirto Singosari Malang?

Berdasarkan pada fokus penelitian tersebut maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan pembelajaran fisik motorik kasar melalui permainan tradisional erang batok pada anak kelompok B di RA An-nur Tunjungtirto Singosari Malang, 2) Mendeskripsikan peningkatan kemampuan fisik motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok pada anak kelompok B di RA An-nur Tunjungtirto Singosari Malang.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok, serta untuk mengetahui proses permainan tradisional egrang batok pada anak kelompok B Ra An-nur Tunjungtirto Singosari.

Penelitian PTK ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, antara peneliti dan guru pendamping. Arikunto (2006:17) menyatakan bahwa dalam penelitian kolaboratif pihak yang melakukan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan. Penelitian ini diadakan dalam dua kali siklus, jenis penelitian ini memiliki beberapa tahapan, diantaranya adalah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun gambaran dari tiap siklus pada tahap-tahap penelitian PTK ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas yang diadopsi dari Jhon Elliot

Dalam penelitian ini model analisis data yang digunakan adalah model interaktif, yang dimulai dari proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Data yang diperoleh dianalisa dengan analisis deskriptif persentase. Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini berupa presentase kesesuaian yaitu:

- a. 0-25 = Kurang
- b. 26-74 = Cukup
- c. 75-85 = Baik
- d. 86-100 = Sangat Baik

Tingkat keberhasilan dalam penelitian PTK ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arikunto, 2010:44) yang menyatakan bahwa tingkat keberhasilan akan tercapai apabila hasil aktivitas anak bermain egrang batok terjadi peningkatan atau perubahan ke arah positif. Kriteria keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah seluruh anak memperoleh nilai dengan kriteria baik.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian Pra Siklus

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas adalah melakukan observasi yang berupa tindakan pra siklus dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum penelitian dilaksanakan. Pada tindakan pra siklus, dapat dilihat hasil kemampuan motorik anak secara keseluruhan berada pada angka 84 dimana prosentase pada pengamatan pra siklus sebesar 43,75% dan masih jauh dari harapan peneliti. Dari 16 anak didapatkan hasil nilai dalam kemampuan aspek 1 mencapai angka 28 dari jumlah maksimal skor, kemampuan aspek 2 mencapai angka 31 dari jumlah maksimal skor, dan kemampuan aspek 3 mencapai 25 dari jumlah maksimal skor. Secara keseluruhan dapat dianalisis bahwa prosentse keberhasilan hanya 0%, dari hal ini dapat dinyatakan bahwa belum ada anak yang dapat memenuhi standart keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

2. Hasil Penelitian Siklus I

Pada tindakan siklus I pertemuan pertama hasil kemampuan motorik anak secara keseluruhan berada pada angka 102 dimana prosentase pada pengamatan siklus I pertemuan pertama sebesar 53,12% dan masih jauh dari harapan peneliti. Dari 16 anak didapatkan hasil nilai dalam kemampuan aspek 1 mencapai angka 34 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 53,12% dari 16 anak. Kemampuan aspek 2 mencapai angka 35 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 54,68% dari 16 anak, dan kemampuan aspek 3 mencapai 33 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 51,56% dari 16 anak. Secara keseluruhan dapat dianalisis bahwa prosentse keberhasilan hanya

18,75%, dari hal ini dapat dinyatakan bahwa belum ada anak yang dapat memenuhi standart keberhasilan yang telah ditetapkan. Sedangkan pada tindakan siklus I pertemuan kedua telah diperoleh hasil kemampuan motorik anak secara keseluruhan berada pada angka 127 dimana prosentase pada pengamatan siklus I pertemuan kedua sebesar 66,14% dan masih jauh dari harapan peneliti. Dari 16 anak didapatkan hasil nilai dalam kemampuan aspek 1 mencapai angka 42 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 65,62% dari 16 anak. Kemampuan aspek 2 mencapai angka 44 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 68,75% dari 16 anak, dan kemampuan aspek 3 mencapai 41 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 64,06% dari 16 anak. Secara keseluruhan dapat dianalisis bahwa prosentse keberhasilan hanya 56,25%, dari hal ini dapat dinyatakan bahwa belum ada anak yang dapat memenuhi standart keberhasilan yang telah ditetapkan. Adapun peningkatan penerapan permainan egrang batok untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada tindakan pra siklus dengan siklus I dapat diketahui dari tabel berikut ini.

Tabel 1. Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak pada Pengamatan Pra Siklus dan Siklus I

No	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Pengamatan Pra Siklus	Siklus I
1	Aspek 1	28	38
2	Aspek 2	31	39
3	Aspek 3	25	37
Total		84	114
Peningkatan		30	

3. Hasil Penelitian Siklus II

Pada tindakan siklus II pertemuan pertama hasil kemampuan motorik anak secara keseluruhan berada pada angka 150 dimana prosentase pada pengamatan siklus II pertemuan pertama sebesar 78,12% dan masih jauh dari harapan peneliti. Dari 16 anak didapatkan hasil nilai dalam kemampuan aspek 1 mencapai angka 54 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 84,37% dari 16 anak. Kemampuan aspek 2 mencapai angka 49 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 76,56% dari 16 anak, dan kemampuan aspek 3 mencapai 47 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 73,43% dari 16 anak. Secara keseluruhan dapat dianalisis bahwa prosentse keberhasilan telah mencapai 68,75%, dari hal ini dapat dinyatakan bahwa sebagian anak telah memenuhi standart keberhasilan yang telah ditetapkan. Sedangkan pada siklus II pertmaan kedua telah diperoleh hasil kemampuan motorik anak secara keseluruhan berada pada angka 175 dimana prosentase pada pengamatan siklus II pertemuan kedua sebesar 91,14% dan dianggap telah memenuhi harapan peneliti. Dari 16 anak didapatkan hasil nilai dalam

kemampuan aspek 1 mencapai angka 60 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 93,75% dari 16 anak. Kemampuan aspek 2 mencapai angka 56 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 87,5% dari 16 anak, dan kemampuan aspek 3 mencapai 59 dari jumlah maksimal skor atau sebanyak 92,18% dari 16 anak. Secara keseluruhan dapat dianalisis bahwa prosentse keberhasilan telah mencapai 93,75%. Jika diperhatikan dari perolehan hasil tersebut, maka penelitian ini sudah mencapai tingkat keberhasilan yang di tetapkan yaitu 80% dari seluruh jumlah anak. Maka kegiatan penelitian diberhentikan.

Dari hasil penelitian pada permainan tradisional egrang batok di kelompok B RA An-nur Tunjungtirto Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat diperoleh hasil yang signifikan. Berdasarkan tindakan pada siklus I dan siklus II telah menunjukkan bahwa permainan tradisional egrang batok dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Hal ini dapat diketahui dari hasil observasi, bahwa perkembangan motorik kasar anak meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I prosentase perkembangan motorik anak masih belum memenuhi capaian perkembangan atau indikator yang seharusnya, hal itu terlihat dari kesiapan fisik anak yang belum maksimal, sehingga anak kesulitan dalam bermain. pemberian contoh dan kesempatan anak dalam bermain masih kurang, pembatas jarak yang terlalu dekat, guru kurang mengkondisikan keadaan anak, dan guru kurang memberikan penghargaan. Berdasar kekurangan yang terdapat pada siklus I, peneliti membuat perencanaan yang lebih menarik dan menyenangkan pada siklus II. Hal ini dilakukan agar anak dapat menerima pembelajaran dengan maksimal.

Pada tindakan siklus II penilaian peningkatan motorik kasar anak dianggap telah memenuhi kriteria karena sudah mencapai target yang ditentukan peneliti dan memenuhi capaian perkembangan atau indikator motorik kasar. Anak terlihat lebih mampu dan menguasai permainan dengan kesempatan yang lebih banyak diberikan oleh guru ketika bermain. Anak berjalan dengan rintangan model zig-zag dan terlihat lebih antusias saat bermain. Saat selesai guru memberi hadiah dengan tujuan agar anak lebih semangat. Pada siklus II peningkatan permainan tradisional egrang batok sudah meningkat secara optimal. Adapun hasil peningkatan motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok dari tindakan siklus I dan siklus II dapat terlihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2. Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak pada Pengamatan Siklus I dan Siklus II

No	Komponen Keterampilan Motorik Kasar	Siklus I	Siklus II
1	Aspek 1	57	57
2	Aspek 2	50	52

3	Aspek 3	54	53
Total		114	162
Peningkatan		48	

4. Pembahasan

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan, pada pertengahan bulan Maret sampai April 2019 di Ra An-nur Tunjungtirto Singosari Kabupaten Malang pada tahun ajaran 2018/2019. Adapun subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 16 anak didik. Pada penelitian ini Aspek pengembangan yang diteliti adalah aspek motorik kasar (gerak) anak. Dalam memberikan pembelajaran kepada anak guru harus memahami bahwa anak usia dini membutuhkan bimbingan dan arahan agar keseluruhan aspek pengembangan anak dapat berkembang dengan optimal. Adapun salah satu cara yang dapat dijadikan bimbingan adalah dengan bermain. Bermain adalah dunia anak, setiap anak dilahirkan dengan potensi atau kemampuan yang berbeda-beda, mereka terlihat unik dengan gayanya masing-masing. Saat bermain anak akan menjadi dirinya sendiri, dan memposisikan dirinya sesuai kehendaknya. usia dini adalah periode awal masa pertumbuhan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan hidup manusia, dimana pada masa ini anak akan melewati berbagai periode penting yang ditandai dengan ciri khusus. Salah satunya yaitu periode keemasan, yang dimaksud dengan periode keemasan dalam hal ini adalah masa dimana semua potensi yang dimiliki oleh anak akan berkembang dengan pesat. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Mursid (2015: 121) mengatakan bahwa “usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*)”. Di masa ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang sangat hebat. Selain mengalami masa *golden age* anak juga mengalami masa kritis, yaitu masa keemasan yang tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya, dalam artian masa emas inilah yang akan menentukan perkembangan berikutnya sebagai tahap untuk perkembangan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak dan menentukan tahap perkembangan selanjutnya.

Dalam jajarannya perkembangan motorik merupakan salah satu dari ke 6 aspek yang harus di kenali bagaimana cara atau prosesnya bekerja pada tumbuh kembang anak. Pada umumnya kegiatan motorik anak dibagi menjadi 2 bagian diantaranya adalah motorik halus, yang meliputi koordinasi tangan dalam membuat hasil karya, dan motorik kasar atau gerakan tubuh. “Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu perkembangan mendasar yang dibutuhkan anak untuk proses tumbuh kembang selanjutnya, perkembangan motorik adalah kegiatan yang berhubungan dengan otot, otak, dan syaraf (Dwi, 2008:54)”. Anak usia 0-6 tahun sedang berada dalam periode emas perkembangan motoriknya, terutama motorik kasar. Oleh karena itu perhatian dari

orang tua sangatlah penting untuk melihat dan memahami proses tumbuh kembang anak tentang pengembangan motorik kasarnya, sebab keterampilan motorik kasar inilah yang akan membantu anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari dan merawat dirinya sendiri.

Motorik dapat diartikan sebagai perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan-kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan juga otak yang saling terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir sebelum perkembangan-perkembangan tersebut terjadi, maka anak akan tetap tidak berdaya sehingga butuh pertolongan orang lain. (Hurlock, 2005:151) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian-bagian tubuh anak yang biasanya memerlukan tenaga, hal ini disebabkan oleh gerakan yang timbul dari koordinasi otot-otot yang lebih besar.

Perkembangan fisik motorik merupakan ranah terpenting bagi anak pada masa pertumbuhan dan perkembangannya, karena itu adalah merupakan pondasi anak untuk bisa berdiri tegak di kemudian hari. Gerakan yang dilakukan oleh anak usia dini memang terlihat sederhana seperti berjalan, merangkak, mengangkat satu kaki. Namun dari hal sederhana tersebut anak akan terbiasa berlatih melenturkan otot-otot badan agar tidak kaku. Perkembangan yang dapat dilihat secara langsung pada masa anak-anak ditandai dengan berkembangnya keterampilan motorik, dari motorik halus ataupun kasar. Mengajak anak bermain adalah bentuk perhatian yang sederhana namun mengandung sebuah makna berharga bagi anak itu sendiri. Seperti permainan tradisional yang kini jarang digunakan, dan tidak diketahui oleh anak-anak. Permainan tradisional mengandung banyak manfaat dan nilai positif. Diantaranya memudahkan anak untuk berinteraksi dengan teman atau orang lain. dari sekian banyak permainan tradisional, peneliti mengusung permainan egrang batok karna selain mudah digunakan, bahan yang dipakai juga cukup menjangkau di lingkungan sekitar anak, yaitu batok kelapa dan tali. Cara memainkannya juga sangat mudah, cukup pegang tali dengan kedua tangan secara erat dan jepitkan tali diantara ruas ibu jari kaki dan jari telunjuk maka egrang batok sudah bisa digunakan untuk bermain.

Untuk mengetahui kemampuan awal pada anak-anak kelompok B Ra An-nur dalam kegiatan bermain atau praktek langsung egrang batok, peneliti mengadakan kegiatan pra siklus atau penelitian dengan memakai media egrang batok, dalam penelitian tersebut baik guru maupun peneliti tidak memberi contoh kepada anak-anak, bagaimana langkah atau cara bermain egrang batok dengan baik dan benar, sehingga anak-anak hanya asal memainkan, akan tetapi meski demikian terdapat satu atau dua anak yang sedikit bisa memainkan permainan tradisional egrang batok.

Mengetahui betapa penting dan perlunya pendidikan bagi anak, maka guru dan orangtua harus mampu memberikan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak

usia dini yang akan dijadikan sebagai bekal untuk proses pendidikan dan kehidupan selanjutnya. Selain itu guru harus memiliki keterampilan dan kemampuan, serta inovasi dalam memberikan pembelajaran kepada anak, karena guru bukan hanya sebagai fasilitator melainkan juga harus bisa menjadi motivator dan mediator bagi anak. Sejalan dengan hal tersebut penggunaan permainan egrang batok sangat tepat untuk dilakukan pada anak kelompok B Ra An-nur, karena permainan ini terbilang cukup mudah untuk digunakan bagi anak usia dini. Melalui permainan egrang batok peneliti berharap agar permainan egrang batok dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, dengan merasa bebas, tanpa tekanan dan kekangan anak akan belajar dengan senang hati tanpa harus diperintah.

Berdasarkan pada pengamatan peneliti sebelum melaksanakan tindakan pada anak kelompok B Ra An-nur Tunjungtirto, peneliti melihat bahwa perkembangan kemampuan motorik anak masih kurang. Hal ini disebabkan karena pola dan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik bagi anak, selain itu guru kurang kreatif dan bervariasi dalam membuat materi pembelajaran. Guru cenderung konvensional dan klasikal, guru sering menggunakan metode ceramah tanpa alat peraga edukatif sehingga anak hanya diam karena kurangnya pemahaman dan merasa tidak terlibat dalam proses pembelajaran, akibatnya anak menjadi kurang termotivasi dalam meningkatkan kreatifitas yang kemungkinan dimiliki oleh anak.

Melalui pengamatan yang dilakukan, peneliti mengetahui tentang kurangnya kemampuan motorik anak di kelompok B, dan ini menjadi acuan penting yang harus diperhatikan, dan perlu adanya perbaikan. Oleh karena itu peneliti bermaksud mengadakan tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak agar sesuai dengan aspek pengembangan motorik pada kisi-kisi yang telah ditentukan oleh peneliti melalui permainan tradisional egrang batok. Adapun proses penerapan permainan egrang batok untuk meningkatkan perkembangan kemampuan motorik anak adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengadakan tindakan pra siklus pada anak kelompok B dengan tujuan untuk memperoleh data awal mengenai perkembangan motorik anak
2. Pada siklus I peneliti menerapkan permainan egrang batok, adapun pada tahap awal peneliti dan guru memberikan contoh kepada anak tentang bagaimana cara bermain egrang batok serta langkah-langkahnya. Permainan egrang batok merupakan permainan yang terbuat dari bahan alam yaitu batok kelapa dan tali. Cara bermain egrang batok adalah dengan menapakkan kaki diatas batok kelapa, menjepit tali diantara ibu jari dan jari telunjuk kaki, dan memegang erat tali dengan kedua tangan. Setelah guru memberikan contoh dan anak mengerti apa maksud dan tujuan dari permainan tradisional egrang batok tersebut, maka guru memanggil anak satu per satu untuk menerapkannya. Masing-masing anak mempraktekkan seperti apa yang

dicontohkan oleh guru, apabila berkembang sangat baik maka mendapat bintang 4, bintang 3 apabila sesuai harapan dan tanpa bantuan atau bimbingan, bintang 2 mulai berkembang dengan sedikit bantuan, bintang 1 belum berkembang atau selalu dengan bantuan dari aal bermain sampai selesai.

3. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses kegiatan siklus I, semua anak terlihat antusias dan aktif, hasil yang didapat dari tindakan siklus I juga sangat menggembirakan. Selain semua anak aktif dalam permainan egrang batok, peningkatan perkembangan motorik melalui permainan tradisional egrang batok juga baik dan meningkat.
4. Namun pada siklus I peneliti menemukan kekurangan dari pembelajaran melalui permainan tradisional egrang batok, diantaranya yaitu masih banyak anak yang belum seimbang dalam berjalan menggunakan egrang batok sehingga membuat anak mudah terjatuh. Selain itu kekuatan pada koordinasi kedua tangan dan kaki juga masih kurang sehingga menyebabkan anak tidak dapat bergerak secara bebas. Untuk memantapkan hasil perkembangan motorik anak di kelompok B RA An-nur Tunjungtirto Singosari, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus II.
5. Pada siklus II, peneliti mencoba memperbaiki dan melakukan tindakan dengan inisiatif dalam praktek bermain egrang batok anak-anak diajak bermain dengan berbagai tepuk untuk melenturkan kekeuatan otot tangan dan duduk saling berhadapan agar lebih tertib dan fokus.

Dalam penerapan permainan tradisional terdapat manfaat bagi anak kelompok B RA An-nur ketika proses kegiatan berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujarno (dalam Ambaryani, 2014:2) yang menyatakan bahwa “permainan tradisional memiliki manfaat dalam menanamkan nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak seperti nilai kejujuran, sportivitas, keuletan, kesabaran, kreativitas, dan kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain atau teman sebayanya”. Agar dapat terlaksana nilai-nilai tersebut ditanamkan melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu bermain. Sejalan dengan hal tersebut Husna (2009) mengemukakan bahwa “manfaat yang diperoleh dari permainan egrang batok adalah: a) Anak menjadi kreatif, b) Digunakan sebagai terapi, c) Melatih insting dalam bertindak, d) Meningkatkan ketahanan fisik maupun mental, e) Melatih sportivitas anak, f) Memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan, g) Menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal”.

Hal tersebut terbukti benar sesuai dengan yang diterapkan oleh anak-anak dalam proses pembelajaran di kelompok B RA An-nur Tunjungtirto Singosari Malang. Anak menjadi terlihat lebih tertarik, semangat dan antusias, serta tidak mudah bosan. Dari data yang peneliti peroleh pada saat melakukan pengamatan dan tindakan di lapangan, peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti dengan kriteria penilaian yang sudah ditentukan. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui

bahwa anak kelompok B mulai tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media egrang batok. Karena melalui permainan tersebut anak-anak kelompok B dapat merasakan pembelajaran luar kelas yang sangat menyenangkan tanpa paksaan atau perintah dari guru, anak melakukan permainan dengan senang hati, bahkan ada sebagian yang karena antusiasnya sampai berebut dengan temannya. Selain pengembangan motorik anak, terdapat pengembangan lainnya yang muncul seperti pengembangan pada bidang kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama moral dan seni.

Melalui penerapan permainan tradisional egrang batok pada pengembangan motorik anak, dianggap memudahkan anak dalam mengenalkan konsep-konsep materi pembelajaran. Lebih khususnya pada materi pengembangan motorik anak. Selain itu setelah tindakan, guru mempunyai media fisik yang bisa dengan jelas dilihat, diperhatikan, dan diamati saat menerangkan pada anak tentang apa itu permainan tradisional dan macam-macamnya. Sehingga anak tidak lagi hanya membayangkan dan menerawang sebuah gambar atau abstrak. Kajian dalam penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan kemampuan motorik anak kelompok B Ra An-nur Tunjungtirto melalui penerapan permainan egrang batok dan berdasar pada hasil observasi dan tindakan yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dalam setiap siklus mulai dari siklus I sampai pada siklus II diperoleh hasil yang sangat memuaskan, yakni perkembangan yang signifikan pada komponen keterampilan motorik kasar anak dari siklus ke siklus.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pelaksanaan permainan tradisional egrang batok yang bertujuan meningkatkan perkembangan fisik motorik anak, pada siklus I ternyata mendapatkan respon yang cukup baik, dari 16 anak pada tindakan siklus I pertemuan pertama terdapat 3 anak yang mengalami peningkatan atau sebesar 18,75% dari tindakan sebelumnya (pra siklus) dan rata-rata dari jumlah total prosentase tiap aspek mencapai 53,12% yang sebelumnya 0% pada tindakan pra siklus rata-rata dari jumlah total prosentase tiap aspek mencapai 43,75%. Pada siklus I pertemuan kedua dari 16 anak yang mengalami peningkatan adalah 9 anak atau sebesar 56,25% rata-rata dari jumlah total prosentase tiap aspek mencapai 66,14%. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama peningkatan mencapai 11 anak atau sebesar 68,75% rata-rata dari jumlah total prosentase tiap aspek mencapai 78,12%. Serta pada pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan yang memuaskan yakni 15 anak atau sebesar 93,75% rata-rata dari jumlah total prosentase tiap aspek yang mencapai 91,14%. Hasil yang didapatkan pada tindakan pra siklus dan pelaksanaan tindakan siklus I jika dibandingkan sudah terlihat adanya peningkatan, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan siklus I. Sehingga perlu diadakannya

siklus II agar indikator keberhasilan bisa tercapai dan ternyata pada siklus II sudah terjadi peningkatan yang signifikan

Hasil penelitian dengan menggunakan permainan egrang batok dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik anak di kelompok B RA An-nur tahun ajaran 2018/2019. Peningkatan perkembangan motorik anak melalui permainan tradisional egrang batok terbukti dengan adanya hasil peningkatan perkembangan motorik anak yang dihitung dengan prosentase peningkatan jumlah anak yang diperoleh dengan kategori baik. Mulai dari pra siklus sampai siklus II hasil yang diperoleh selalu meningkat, dimana pada tiap-tiap siklus selalu menunjukkan peningkatan hasil yang sangat baik. Selain aspek perkembangan motorik kasar anak, terdapat aspek lainnya yang muncul dan itu diluar temuan peneliti.

Dengan adanya pembelajaran yang terfokus pada pengembangan motorik kasar, dan pentingnya motorik kasar diperhatikan sehingga mengalami peningkatan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Sujiono, 2007:1.5-1.8) yang menerangkan tentang pentingnya meningkatkan pengembangan motorik anak usia dini melalui peran kemampuan motorik untuk perkembangan fisiologis anak, peran kemampuan motorik untuk perkembangan sosial dan emosional anak, dan peran kemampuan motorik untuk kognitif anak. Yang mana dalam hal ini peneliti menggunakan permainan tradisional egrang batok, dengan adanya pembelajaran yang menerapkan permainan tradisional egrang batok hingga memperoleh peningkatan. Hasil penelitian tentang permainan tradisional egrang batok yang diindikasikan dari prosentase masing-masing aspek dalam perkembangan motorik pada kegiatan pra siklus sampai siklus II telah menunjukkan hasil peningkatan yang cukup berarti. Peneliti telah membuktikan bahwa melalui permainan tradisional egrang batok dapat meningkatkan perkembangan motorik anak di kelompok B RA An-nur Tunjungtirto Singosari Malang pada tahun ajaran 2018/2019.

D. SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil temuan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran fisik motorik melalui permainan tradisional egrang batok di kelompok B RA An-nur Tunjungtirto Singosari Malang terbukti efektif dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam pengembangan motorik kasar anak. Karena anak-anak secara langsung terlibat (mengalami dan merasakan) bagaimana permainan egrang batok tersebut pada masing-masing anak. Sehingga anak tidak mudah merasa bosan, sebaliknya anak antusias dalam bermain egrang batok sampai ada yang berebut dan tidak mau masuk kedalam kelas ketika jam pembelajaran telah usai. Dengan demikian pembelajaran fisik motorik anak melalui permainan tradisional egrang batok dinilai membawa dampak positif bagi hasil belajar anak, sehingga anak lebih termotivasi dan aktif.

Melalui permainan tradisional egrang batok dalam proses pembelajaran motorik kasar anak diperoleh hasil pembelajaran yang memuaskan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase dari pra siklus sampai dengan siklus II, yakni pada tindakan pra siklus perolehan nilai rata-rata sebesar 43,75%, meningkat pada siklus I menjadi 53,12%. Adapun peningkatan perkembangan motorik kasar anak pada pengamatan pra siklus dan siklus I adalah sebesar 30 atau sebanyak 15,625%. Pada siklus II menjadi 91,14%, dan peningkatan perkembangan motorik kasar anak pada pengamatan siklus I dan siklus II adalah sebesar 48 atau sebanyak 25%. Dari paparan ringkas tersebut jelas terlihat bahwa dengan menggunakan permainan tradisional egrang batok dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dari siklus ke siklus

DAFTAR RUJUKAN

- Ambaryani. (2014). *Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelompok B TK se-gugus IV Kecamatan Banjarsari Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/40733.pdf> diakses 10 april 2019.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Dwi, H. (2008). *Strategi Pengembangan Moral Anak Usia Dini*. Salatiga: Widyasari Press.
- Hurlock. (2005). *Metode Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: PT. Glora Aksara Pratama.
- Husna. (2009). *Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Lismanda, Febry, Y. (2017). Perkembangan Psikologi Anak Melalui Peran Ayah Dalam Keluarga. *Jurnal Victarina*. Vol 2 (2). Hal 89.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas. No 58. (2009). *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Saputra, Y. M. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono. (2007). *Metode Pengembangan Fisik (edisi revisi)*. Jakarta: Universitas Terbuka.