

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TK BHINNEKA II TRIRENGGO BANTUL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KOKO-KOKO

INCREASING THE CHILDREN'S ROUGH MOTOR ABILITY OF TK BHINNEKA II TRIRENGGO BANTUL THROUGH THE TRADISIONAL GAMES OF KOKO-KOKO

Oleh : Tina Melia, Fakultas Ilmu Pendidikan/Universitas Negeri Yogyakarta

tina.melia@student.uny.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Bhinneka II, Trirenggo, Bantul melalui permainan tradisional *Koko-koko*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Subjek penelitian yang diambil adalah anak-anak kelompok B TK Bhinneka II Trirenggo yang berjumlah 14 anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak meningkat melalui permainan tradisional *Koko-koko*. Terbukti dengan data yang diperoleh pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dan data yang diperoleh pada siklus II mencapai peningkatan sebesar 80%, artinya telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti. Keterampilan motorik kasar anakpun semakin hari semakin meningkat karena stimulus dalam bentuk permainan tradisional *Koko-koko* yang diberikan selama penelitian mampu membuat perbaikan keterampilan motorik kasar anak. Kelincahan dan keseimbangan anak menjadi lebih baik .

Kata Kunci: motorik kasar, permainan tradisional, Koko-koko.

Abstract

The purpose of this study was to improve the gross motor skills of children in group B TK Bhinneka II, Trirenggo, Bantul through the traditional Koko-koko game. This research is a class action research. This research is collaborative between researcher and classroom teacher. The research subjects taken were children of group B TK Bhinneka II Trirenggo, amounting to 14 children consisting of 5 girls and 9 boys. The results of this study indicate that children's gross motor skills had improved through the traditional Koko-koko game. Evidenced by the data obtained in cycle I to cycle II experienced a significant increase and the data obtained in cycle II reached an increase of 80%, meaning that it had reached the success criteria set by researchers. Even the gross motor skills of the children are increasing day by day because the stimulus in the form of traditional Koko-koko games provided during the study is able to make improvements in the children's gross motor skills. Agility and balance of the child for the better.

Keywords: gross motor, traditional games, Koko-koko.

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) No 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan anak usia dini merupakan masa yang singkat namun sangat berarti bagi potensi dan aspek perkembangan setiap individu sehingga pendidikan sangatlah penting dimulai sedini mungkin. Menurut (*National Association for The Education of Young Children*) NAEYC anak usia

dini atau *early childhood* adalah anak yang berada pada usia nol hingga delapan tahun. Pada masa ini merupakan masa emas atau *the golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Potensi anak sangatlah penting dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik dan seni. Potensi anak harus dirangsang dengan baik agar dapat mengoptimalkan potensi pada tiap-tiap perkembangan anak tersebut, maka anak harus di fasilitasi dalam wadah yang tepat, yakni pendidikan yang tepat. Pendidikan ini tidak semata pendidikan formal saja, namun juga termasuk di dalamnya adalah pendidikan keluarga, pendidikan dalam masyarakat, dan tentunya pendidikan secara formal pada suatu lembaga pendidikan.

Pendidikan bagi anak usia dini telah mendapatkan perhatian yang besar dari pemerintah, sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, bab 1 pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini penting dilakukan sebagai dasar pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu cerdas, ceria, terampil, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Permendiknas Nomor 58, 2009:3). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58

Tahun 2009 menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan taman kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian (Permendiknas Nomor 58, 2009:4).

Frobel menjelaskan bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar. Dalam suasana bermain perhatian anak terhadap pembelajaran dapat lebih besar. Oleh karena itu, pendidikan yang diberikan lewat permainan akan lebih menarik dan menyenangkan hati anak sehingga hasilnya akan lebih baik.

Dunia anak adalah dunia bermain dan gembira. Maka wajar jika setiap saat anak suka dan selalu bermain. Bahkan sejak bayipun mereka memiliki naluri alamiah untuk bermain. Contohnya sejak bayi mereka mulai memainkan tangan dan kaki mereka, serta benda yang ada disekitar, seperti menggenggam tangan orang lain, mengikuti suara bunyi, mengulum tangan, dan lain-lain.

Soegeng Santoso berpendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak, untuk mencapai tujuan tertentu. Hurlock mengartikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Anggani Sudono mengatakan, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Piaget juga menjelaskan bahwa bermain atas tanggapan yang

diulang sekedar memberikan kesenangan fungsional. Sedangkan Bttel Leim, menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan lain kecuali yang ditetapkan oleh pemain sendiri dan tidak memiliki hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar, Kamtini (2005:47).

Bermain juga digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak. Segala aspek tentu dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini adalah aspek fisik motorik. Perkembangan fisik motorik anak terbagi menjadi dua macam, yaitu perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar.

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, krayon dan spidol, serta melipat (Desmita, 2013:97-99).

Motorik kasar merupakan aktivitas fisik atau jasmani dengan menggunakan otot-otot besar, seperti otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot punggung dan otot perut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak. Motorik kasar dilakukan dalam bentuk berjalan, berjinjit, melompat, meloncat, berlari, dan berguling (Desmita, 2013:97-99).

Perkembangan motorik kasar setiap anak berbeda-beda, ada anak yang perkembangan

motoriknya sangat baik, seperti atlet, namun ada juga yang memiliki keterbatasan fisik. Selain itu juga dipengaruhi oleh perbedaan jenis kelamin (gender). Sherman (1973) dalam Kamtini (2005:35) menyatakan bahwa anak perempuan pada usia *middle childhood* kelentukan fisiknya 5 % – 10 % lebih baik dari pada anak laki-laki, tetapi kemampuan fisik atlet seperti berlari, melompat, dan melempar lebih tinggi pada anak laki-laki dari pada perempuan.

Pertumbuhan anak diikuti oleh pertumbuhan otak, rangka, otot, sistem syaraf, dan perkembangan kepribadian. Sistem rangka dan otot sangat mempengaruhi kemampuan motorik anak dalam melakukan sebuah tugas.

Perlu diketahui bahwa motorik anak usia dini belum sempurna. Untuk itu dalam kegiatan anak senantiasa diusahakan agar perkembangan motorik anak dapat berkembang dengan wajar. Dalam pengembangan motorik ini menyajikan kegiatan yang melatih gerakan-gerakan sesuai dengan keadaan jasmani anak. Gerakan-gerakan tersebut dapat dilakukan dengan olahraga seperti senam, menari, menggambar, menulis, dan sebagainya, Kamtini (2005:35).

Tidak dipungkiri bahwa telah banyak guru maupun para orangtua menyadari pentingnya untuk meningkatkan kemampuan motorik pada diri anak. Namun apa kegiatan yang diberikan oleh guru dan para orangtua telah bervariasi? Di lapangan banyak ditemui kegiatan pengembangan motorik kasar yang diberikan hanya itu-itu saja. Kurang variatif, padahal dengan permainan tradisional dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik pada anak.

Mengapa dengan permainan tradisional? Karena dewasa ini tidak sedikit orangtua yang terlalu membiarkan anaknya mengenal *gadget*, mengenal permainan-permainan yang ada di ponsel pintar, anak lebih asyik menonton konten yang ada di Youtube dan tak sedikit anak yang sudah pandai berselancar di dunia maya. Miris ketika anak pada jaman sekarang sudah tidak mengetahui permainan-permainan tradisional yang seharusnya mereka tahu seperti permainan Jamuran, Congklak, Patil Lele, Bas-basan, *Koko-koko*, dan lain sebagainya.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata-tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016:2). Menurut Ismail dalam Hasanah dan Pratiwi (2016: 34) permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur.

Indonesia memiliki beragam suku, adat, dan bahasa. Sehingga tentu banyak permainan-permainan tradisional yang dimilikinya. Tapi dewasa ini, banyak anak-anak yang tidak mengetahui keberagaman permainan tradisional yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Maka permainan tradisional termasuk mainan dan tembang-tembang dolanan anak harus dilestarikan agar tidak punah keberadaanya. Selain sebagai warisan budaya, permainan tradisional ini juga bermanfaat untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini. Misalnya saja permainan tradisional *Koko-koko*.

Permainan tradisional *Koko-koko* adalah permainan yang membutuhkan gerakan fisik yang dapat mengasah kemampuan motorik anak. Permainan ini berasal dari daerah Jawa, khususnya di Yogyakarta. Permainan *Koko-koko* ini berasal dari kisah Koko adalah nama seekor ular banyu (ular air) yang sedang mencari minum karena haus. Ular tersebut berhadapan dengan sederetan anak, yang berdiri urut kebelakang. Anak yang berdiri paling depan berperan sebagai kakek atau nenek, dan dibelakangnya adalah anak-anaknya. Dalam tanya jawab dengan si ular, kakek atau nenek tersebut selalu memanggilnya *Koko-koko* (Dharmamulya, 2008:85).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Bhinneka II Trirenggo ini sama seperti dengan kebanyakan sekolah yang juga memiliki program kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Kegiatan tersebut adalah melalui kegiatan senam bersama yang dilakukan setiap hari jumat dengan senam yang selalu sama. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Bhinneka II Trirenggo dengan subjek observasi seluruh anak kelompok B yang berjumlah 14 anak, ditemukan adanya masalah tentang kemampuan motorik kasar. Ketika anak kelompok B bermain permainan tradisional *Koko-koko*, ditemukan 11 anak yang saat berlari masih kesulitan untuk mengubah arah dengan gesit atau lincah. Selain itu belum ada anak yang mampu bergerak cepat dengan seimbang tanpa terjatuh.

Masalah lain yang didapat saat observasi berlangsung adalah kurangnya variasi untuk mengembangkan motorik kasar anak dan kurangnya inisiatif untuk menggunakan permainan tradisional

dalam mengembangkan aspek motorik kasar pada anak. Hal ini terbukti bahwa kegiatan yang ada saat itu hanya senam yang dilakukan setiap hari jumat. Artinya hanya ada kegiatan motorik kasar setiap satu minggu sekali dengan senam yang sama.

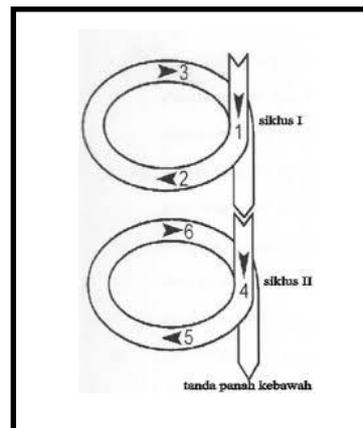
Berdasarkan pemaparan permasalahan dan teori di atas, dapat dipahami bahwa diperlukan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Untuk itu peneliti akan meneliti apakah permainan tradisional *Koko-koko* dapat digunakan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak, khususnya di TK Bhinneka II, Trirenggo, Bantul.

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Bhinneka II, Trirenggo, Bantul melalui permainan tradisional *Koko-koko*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau *action research classroom*. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu bentuk penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2015:1).

Desain PTK berbentuk siklus-siklus. Satu siklus terdiri dari empat fase, yaitu fase perencanaan, fase pelaksanaan, fase observasi/pemantauan, dan fase refleksi (Muhadi, 2011:69). Keempat fase tersebut terjadi dalam suatu spiral siklus seperti gambar berikut:



Gambar 1. Skema Siklus

Keterangan gambar:

- 1) Fase perencanaan. Pada siklus pertama, perencanaan tindakan dikemangkan berdasarkan hasil observasi awal. Dari masalah yang ada dan cara pemecahannya yang telah ditetapkan (Muhadi, 2011:70).
- 2) Fase tindakan. Fase ini adalah pelaksanaan kegiatan belajar yang telah direncanakan. Bersamaan dengan ini dilakukan observasi/pemantauan (Muhadi, 2011:70).
- 3) Fase observasi/pemantauan. Dalam fase ini dilakukan beberapa kegiatan seperti pengumpulan data-data yang diperlukan dan analisis terhadap data dan interpretasinya. Fase ini berlangsung selama pelaksanaan tindakan dan pada akhir tindakan (Muhadi, 2011:70).
- 4) Fase refleksi. Menurut Zuber-Skerrit dalam Muhadi (2011:70), fase ini terdiri dari refleksi kritis dan refleksi diri. Refleksi kritis adalah pemahaman secara mendalam atas temuan siklus tersebut, sedangkan refleksi diri adalah mengkaji kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama siklus berlangsung. Dengan demikian fase ini berisi kegiatan pemaknaan hasil analisis, pembahasan, penyimpulan, dan identifikasi tindakan lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Bhinneka II terbukti meningkat melalui media permainan tradisional *Koko-koko*. Hal ini dibuktikan dengan proses observasi langsung yang mana anak-anak terlihat antusias dalam mengikuti permainan. Selain itu, didukung juga dengan data-data yang didapat selama proses penelitian tindakan kelas mulai dari kondisi awal atau pratindakan, siklus I yang terdiri dari 3 pertemuan, dan siklus II yang juga terdiri dari 3 pertemuan. Berikut uraian peningkatan motorik kasar anak mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.

Pada kondisi awal atau pratindakan, peneliti bersama guru kelas selaku kolaborator melakukan observasi kemampuan motorik kasar anak khususnya aspek kelincahan dan keseimbangan. Observasi tersebut melalui media permainan tradisional *Koko-koko* yang belum pernah dilakukan oleh anak-anak kelompok B TK Bhinneka II. Untuk itu peneliti pertama kali memperkenalkan permainan tersebut dengan memberi tahu seperti apa permainannya, bagaimana jalan permainannya, bagaimana aturannya, dan lain sebagainya. Setelah memperkenalkan, peneliti bersama guru langsung mempraktekkan kepada anak-anak. Kegiatan ini digunakan untuk melihat bagaimana kondisi awal anak.

Pada kondisi awal, kemampuan motorik kasar aspek kelincahan, sebagian besar anak telah berada pada kondisi mulai berkembang, dimana mencapai tingkat presentase terbesar yaitu 79%. Selanjutnya ada pada kondisi berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak atau sebesar 21%. Sedangkan pada

kondisi awal aspek keseimbangan, rata-rata anak berada pada kondisi mulai berkembang sebanyak 9 anak atau sekitar 64% dari jumlah keseluruhan. Kemudian kondisi berkembang sesuai harapan sebanyak 4 anak atau 29% dan satu anak pada kondisi belum berkembang atau sebesar 7%. Berdasarkan data yang diperoleh saat observasi pra tindakan menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar aspek kelincahan dan keseimbangan kurang optimal. Terbukti dari perolehan presentase pada kriteria baik hanya mendapat 29% dan tidak adanya presentase anak yang memperoleh kriteria sangat baik.

Pada siklus I pertemuan 1 dalam aspek kelincahan, presentase terbesar masih sama yaitu pada kondisi mulai berkembang dimana memperoleh presentase sebesar 64%, sedangkan pada kondisi berkembang sesuai harapan terdapat presentase sebesar 29%, dan sisanya ada pada kondisi berkembang sesuai harapan yaitu sebesar 7% dari jumlah keseluruhan. Jika dibandingkan dengan hasil kelincahan di tahap pratindakan memang mengalami sedikit kenaikan. Pada aspek keseimbangan, diperoleh presentase terbesar yaitu pada kondisi mulai berkembang, dimana memperoleh presentase sebesar 71% dan sisanya berada pada kondisi berkembang sesuai harapan sebesar 29%. Dari hasil kelincahan dan keseimbangan, dapat dirata-rata kemampuan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan 1 yang memiliki kriteria sangat baik hanya ada 1 anak atau 7%. Hal ini meningkat jika dibanding pada kondisi awal pra tindakan. Kemudian pada kriteria baik dan cukup hasilnya sama dengan prakondisi yaitu ada 4 anak atau 29% dan 9 anak atau

(64%). Dan pada kriteria kurang dan kurang sekali sudah tidak ada.

Pada Siklus I pertemuan 2, diperoleh data yang menunjukkan rata-rata kelincahan anak masih berada pada kondisi mulai berkembang, dimana presentase mencapai 50% atau 7 anak. Pada kondisi berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 43%. Pada kondisi berkembang sangat baik, terdapat satu anak atau 7% dari jumlah keseluruhan. Dari data keseimbangan anak menunjukkan bahwa rata-rata berada pada kondisi mulai berkembang yaitu sebesar 57% dari jumlah keseluruhan. Pada kondisi berkembang sesuai harapan tercatat ada 6 anak atau 43%, hal ini meningkat 14% dari data disiklus I pertemuan 1. Dari hasil kelincahan dan keseimbangan, dapat dilihat bahwa kemampuan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan 2 ada separuh dari jumlah keseluruhan anak yang ada pada kriteria baik. Sedangkan 1 anak atau 7% pada kriteria sangat baik dan sisanya 6 anak atau 43% pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan peningkatan dari kondisi awal pra tindakan dan siklus I pertemuan 1.

Pada siklus I pertemuan 3, Data diatas menunjukkan sebagian besar kelincahan anak masih berada pada kondisi mulai berkembang, dimana presentase mencapai separuh dari jumlah keseluruhan, artinya mengalami penurunan dari data yang didapatkan sebelumnya. Pada kondisi berkembang sesuai harapan ada 5 anak atau 36% yang mana mengalami peningkatan pada saat pertemuan kedua. Pada kondisi berkembang sangat baik, terdapat 2 anak atau 14% dari jumlah keseluruhan. Keseluruhan dari data ini mengalami perubahan yang positif dari sebelumnya. Data diatas

menunjukkan rata-rata keseimbangan anak masih sama dengan pertemuan 2, dimana berada pada kondisi mulai berkembang dengan presentase 57% atau 8 anak. Pada kondisi berkembang sesuai harapan ada 6 anak atau 43%. Hasil data yang diperoleh dari pertemuan 2 dan pertemuan 3 adalah sama. Dari hasil data kelincahan dan keseimbangan, dapat dilihat bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar anak pada siklus I pertemuan 3 ada pada kriteria cukup, dimana mencapai presentase sebesar 50%. Selanjutnya yang mencapai kriteria baik ada 5 anak atau 36%, sedangkan anak yang memiliki kriteria sangat baik hanya 2 anak atau 14%, artinya data mengalami peningkatan dari pertemuan-pertemuan sebelumnya di siklus I.

Kesimpulan dari hasil observasi pada siklus I didapat data yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar khususnya pada aspek kelincahan dan keseimbangan, kriteria sangat baik pada pertemuan pertama dan kedua terdapat 1 anak atau 7% . Kemudian meningkat pada pertemuan 3 menjadi 2 anak atau 14%. Pada kriteria cukup di pertemuan 1 terdapat 4 anak atau 29%, kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 7 anak atau 50%. Namun pada pertemuan ketiga menurun menjadi 5 anak atau 36%. Pada kriteria cukup di pertemuan 1 terdapat 9 anak atau 64%, lalu pertemuan kedua ada 6 anak atau 43%, sedangkan di pertemuan ketiga ada 7 anak atau 50%, data ini menunjukkan masih naik turun dan belum stabil. Jika dilihat secara keseluruhan, data yang didapat memang belum mengalami peningkatan yang signifikan, namun perubahannya sudah cukup baik.

Pada siklus II pertemuan 1, Dari data observasi kelincihan anak pada pertemuan pertama di siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Dapat kita lihat bahwa rata-rata anak telah mencapai pada kondisi berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak atau sebesar 50%. Pada kondisi kedua yaitu mulai berkembang diperoleh data 5 anak atau 36%, dan pada kondisi berkembang sangat baik ada 2 anak atau sebesar 14%. Data diatas menunjukkan rata-rata keseimbangan anak berada pada kondisi berkembang sesuai harapan yaitu ada 9 anak atau sebesar 64% dari jumlah keseluruhan anak. Kemudian pada kondisi mulai berkembang ada 4 anak atau sebesar 29% dan sisanya 1 anak atau 7% pada kondisi berkembang sangat baik. Dari hasil data kelincihan dan keseimbangan, dapat dilihat bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar anak pada siklus II pertemuan 1 ada pada kriteria baik, dimana mencapai presentase sebesar 50% atau ada 7 anak. Selanjutnya yang mencapai kriteria cukup ada 4 anak atau 29%, sedangkan anak yang memiliki kriteria sangat baik hanya 3 anak atau 21%, artinya data mengalami peningkatan daripada pertemuan sebelumnya di siklus I.

Pada siklus II pertemuan 2, Data diatas menunjukan peningkatan daripada pertemuan pertama di siklus II, dimana kelincihan anak berada pada kondisi berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 57%. Pada kondisi berkembang sangat baik sebesar 14%, artinya sama dengan pertemuan sebelumnya, dan pada kondisi mulai berkembang menurun dari 36% menjadi 29%. Dari data diatas menunjukan bahwa sebagian besar anak berada pada kondisi berkembang sesuai harapan yaitu 10 anak atau sebesar 71%. Pada kondisi berkembang sangat

baik terdapat 1 anak atau sebesar 7%. Sedangkan sisanya 3 anak atau 21% berada pada kondisi mulai berkembang. Dari data hasil observasi motorik khususnya kelincihan dan keseimbangan, dapat dilihat bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar anak pada siklus II pertemuan 2 ada pada kriteria baik, dimana mencapai presentase sebesar 64% atau ada 9 anak. Selanjutnya yang mencapai kriteria sangat baik ada 3 anak atau 21%, sedangkan anak yang memiliki kriteria cukup hanya 2 anak atau 14%, artinya data mengalami peningkatan daripada pertemuan sebelumnya.

Pada siklus II pertemuan 3, Data diatas menunjukkan bahwa kelincihan anak pada kondisi berkembang sesuai harapan terdapat 12 anak atau 86% dan pada kondisi berkembang sangat baik terdapat 2 anak atau 14%. Data tersebut meningkat dari pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Data diatas menunjukkan bahwa keseimbangan anak kondisi tahap mulai berkembang hanya terdapat 1 anak atau 7%, sedangkan pada kondisi berkembang sangat baik juga ada 1 anak atau sebesar 7%, dan sisanya pada kondisi berkembang sesuai harapan yaitu terdapat 12 anak atau 86%. Artinya pada pertemuan ketiga di siklus II mengalami peningkatan daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Dari hasil data kelincihan dan keseimbangan, dapat dilihat bahwa rata-rata kemampuan motorik kasar anak pada siklus II pertemuan 3 ada pada kriteria baik, dimana mencapai presentase terbesar yaitu 71% atau sebanyak 11 anak. Selanjutnya yang mencapai kriteria sangat baik ada 3 anak atau 21%, sedangkan anak yang memiliki kriteria cukup, kurang, dan kurang sekali sudah tidak ada. Hal ini berarti data

mengalami peningkatan dari pertemuan-pertemuan sebelumnya termasuk data di siklus I.

Kesimpulan pada siklus II, bahwa kemampuan motorik kasar khususnya pada aspek kelincahan dan keseimbangan, kriteria sangat baik pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga terdapat 3 anak dengan presentase sebesar 7% . Pada kriteria baik di pertemuan 1 terdapat 7 anak atau 50%, kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 9 anak atau 64%, kemudian pada pertemuan ketiga meningkat lagi menjadi 11 anak atau 79%. Sedangkan pada kriteria cukup di pertemuan 1 terdapat 4 anak atau 29%, lalu pertemuan kedua menurun menjadi 2 anak atau 14%, sedangkan di pertemuan ketiga sudah tidak ada anak atau 0% yang berada pada kriteria cukup.

Jika dibandingkan dengan data yang diperoleh dari siklus I, data yang diperoleh dari siklus II ini mengalami peningkatan yang signifikan dan telah mencapai kriteria keberhasilan, yaitu mencapai kriteria baik dengan presentase 79% atau 11 anak.

Pembahasan

Dalam penelitian ini permainan tradisional *Koko-koko* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini karena permainan ini lebih dominan menggunakan kerja otot besar, seperti berlari, meraih, dan menghindar. Permainan tradisional *Koko-koko* dapat meningkatkan aspek kelincahan dan keseimbangan, seperti yang diungkapkan oleh Toho Cholik Mutohir dan Gusril (2004:50-51) bahwa kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain, semakin cepat waktu yang ditempuh untuk

mengejar ataupun kecepatan untuk menghindar, maka semakin tinggi kelincahannya. Sedangkan keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan dibagi menjadi dua bentuk yaitu: keseimbangan statis dan dinamis. Keseimbangan statis merujuk kepada menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada suatu tempat. Dalam permainan tradisional *Koko-koko* ini menggunakan keseimbangan dinamis yaitu keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat lain.

Permainan tradisional *Koko-koko* memiliki beberapa fungsi dan tujuan, yang utama yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Bhinneka II khususnya pada aspek kelincahan dan keseimbangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nakita dalam (Kamtini, 2005:55), manfaat bermain bagi anak terutama pada ranah fisik-motorik yaitu anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya. Dengan bergerak, ia akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik. Secara rinci tujuan pengembangan kemampuan motorik menurut Kamtini (2005:134) adalah mengembangkan kemampuan koordinasi motorik kasar, meningkatkan kesegaran jasmani, dan memperkenalkan sejak dini untuk hidup sehat. Sedangkan fungsi pengembangan motorik adalah untuk memacu pertumbuhan dan pengembangan jasmani, rohani, dan kesehatan anak, untuk membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak, untuk melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berpikir anak, dan untuk menumbuhkan

perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi (Kamtini, 2005:134).

Dari permainan tradisional *Koko-koko* sendiri juga memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah sebagai bentuk kegiatan olahraga yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar terkhusus aspek kelincahan dan keseimbangan, juga melatih kemampuan kerjasama, kekompakan, dan juga melatih keterampilan sosial anak. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Dharmamulya bahwa permainan tradisional *Koko-koko* bermanfaat untuk pengembangan motorik kasar, khususnya aspek kelincahan dan keseimbangan. Selain itu juga sebagai hiburan dan juga berperan untuk melatih anak berani bergaul dan sedikit melatih beradu kekuatan (Dharmamulya, 2008:87).

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Bhinneka II melalui permainan tradisional *Koko-koko*. Memilih menggunakan permainan tradisional karena peneliti juga membawa misi untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak ditengah jaman yang serba *gadget* ini. Selain itu juga sebagai media dalam melestarikan permainan tradisional khususnya permainan tradisional *Koko-koko* yang berasal dari daerah Yogyakarta. Sedangkan mengapa alasan memilih *Koko-koko* selain karena dapat meningkatkan kemampuan motorik aspek kelincahan dan keseimbangan, permainan ini sudah sangat jarang ditemui dikalangan anak-anak.

Pada penelitian ini, peneliti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak khususnya pada aspek kelincahan dan keseimbangan melalui permainan tradisional *Koko-koko*. Meskipun belum

maksimal secara keseluruhan, namun itu bukan menjadi masalah karena mengingat bahwa kemampuan dan karakteristik anak yang berbeda-beda.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *Koko-koko* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya pada aspek kelincahan dan keseimbangan anak kelompok B TK Bhinneka II. Dengan melakukan tindakan siklus I dan siklus II kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan.

Kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Bhinneka II terbukti meningkat setelah dilakukan tindakan dengan melaksanakan pembelajaran melalui permainan tradisional *Koko-koko*. Pembelajaran melalui permainan tradisional *Koko-koko* ini mampu menarik perhatian anak-anak, sehingga mereka menjadi senang dalam mengikuti pembelajaran guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Dalam penelitian tindakan siklus I diperoleh peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada kriteria sangat baik pada pertemuan pertama dan kedua terdapat 1 anak atau 7% . Kemudian meningkat pada pertemuan 3 menjadi 2 anak atau 14%. Pada kriteria cukup di pertemuan 1 terdapat 4 anak atau 29%, kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 7 anak atau 50%. Namun pada pertemuan ketiga menurun menjadi 5 anak atau 36%. Pada kriteria cukup di pertemuan 1 terdapat 9 anak atau 64%, lalu pertemuan kedua ada 6 anak atau 43%, sedangkan di pertemuan ketiga ada 7 anak atau 50%. Namun hasil yang didapat belum memenuhi

kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu mencapai 79% . Sedangkan dalam tindakan siklus II diperoleh peningkatan kemampuan motorik kasar anak kriteria sangat baik pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga terdapat 3 anak dengan presentase sebesar 7% . Pada kriteria baik di pertemuan 1 terdapat 7 anak atau 50%, kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 9 anak atau 64%, kemudian pada pertemuan ketiga meningkat lagi menjadi 11 anak atau 79%. Sedangkan pada kriteria cukup di pertemuan 1 terdapat 4 anak atau 29%, lalu pertemuan kedua menurun menjadi 2 anak atau 14%, sedangkan di pertemuan ketiga sudah tidak ada anak atau 0% yang berada pada kriteria cukup. Dengan demikian peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang baik dan telah mencapai kriteria keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., dkk. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdikbud. (2009). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 58 tahun 2009 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini*.
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang ri nomor 20, tahun 2003, tetang sistem pendidikan nasional*.
- Desmita. (2013). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dharmamulya, S, dkk. (2008). *Permainan tradisional jawa*. Yogyakarta: Kepel press.
- Hasanah, N.I. dan Pratiwi, H. (2016). *Pengembangan anak melalui permainan tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Ismail, A. (2006). *Education games “menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif”*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kamtini, Tanjung, H.W. (2005). *Bermain melalui gerak dan lagu di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen pendidikan nasional direktorat jendral pendidikan tinggi
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan peranannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Muhadi. (2011). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Shira Media.
- Mutohir, T.C. dan Gusril. (2004). *Perkembangan motorik pada masa anak-anak*. Jakarta: Depdiknas.