

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK B
TK ABA NGABEAN 2 TEMPEL SLEMAN
YOGYAKARTA**

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan




Oleh
Suwasti
NIM 10111247021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2015**

PERSETUJUAN

Artikel Jurnal Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA NGABEAN 2 TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA“ yang disusun oleh Suwasti NIM 10111247021, ini telah dikoreksi dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I,


Nelva Rolina, M. Si.
NIP. 19800718 200501 2 001

Yogyakarta, April 2015
Pembimbing II,


Joko Pamungkas, M. Pd.
NIP. 19770821 200501 1 001



PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA NGABEAN 2 TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA

IMPROVING THE GROSS MOTOR ABILITY THROUGH TRADITIONAL GAMES FOR CHILDREN GROUP B OF TK ABA NGABEAN 2 TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA

Oleh: Suwasti, PPSD/PGPAUD
Suwasti_paud@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini semua anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Jumlah siswa sebanyak 20 anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional. Hal ini dibuktikan dari kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan mencapai skor 61 (38,13%) kategori Belum Berkembang (BB). Pada tindakan Siklus I dapat mencapai skor 100,5 (62,81%) kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan dari sebelum tindakan ke tindakan Siklus I mencapai skor 39,5 (24,69%). Pada tindakan Siklus II mencapai skor 141 (88,13%) kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan skor dari tindakan Siklus I ke tindakan Siklus II mencapai skor 40,5 (25,31%). Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu: (1) untuk mengoptimalkan kemampuan melompat, guru menjelaskan langkah-langkah permainan secara berurutan dan mendemonstrasikan gerakan serta memberikan kesempatan anak menirukan sebanyak dua kali, (2) untuk mengoptimalkan kemampuan lari, maka setiap anak yang "mentas" guru memberi tanda dengan kain hijau dilengan anak, agar dapat membedakan anak yang "mentas", sehingga arah yang dituju oleh anak yang "dadi" menjadi lebih jelas dan terarah, dan (3) untuk mengoptimalkan kemampuan lari ke arah yang dituju, maka wilayah permainan jemok'an ajak-ajakan diberi pembatas bendera, dan membagi anak menjadi dua kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 10 anak.

Kata kunci: kemampuan motorik kasar, permainan tradisional, anak kelompok B

Abstract

This study aims to improve gross motor ability through traditional games for children in group B of TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. This kind of research using action research classroom. Subjects in this research all children on group B of TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. The number of students are 20 children. Collecting data in this study using the method of observation and documentation. Instrumen of research using observation sheet. Data Analysis in this research using quantitative descriptive. The results showed that the gross motor ability for children group B of TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta can be improved through traditional games. This is evidenced from the gross motor ability of children before the action reaches a score of 61 (38,13%) with yet developing category. In the first cycle of action can achieve a score of 100,5 (62,81%) with developing accordance hope category. The increase from prior actions to Cycle I action to achieve a score of 39.5 (24.69%). In the second cycle the action reaches a score of 141 (88,13%) with developing very good category. Increase in scores of Cycle I action to Cycle II action to achieve a score of 40,5 (25,31%). The steps are performed in this research, namely: (1) to optimize the jumping ability, the teacher had to explains the steps sequentially game and demonstrate about movement and provide opportunities for children followed as much as two times, (2) to optimize the ability to run, then each child that "mentas" the teacher gave a sign with a green cloth on hand of children, in order to distinguish children who "mentas", so that the direction in which the child who "dadi" becomes more clear and focused, and (3) to optimize the ability to run to the intended direction, then the region jemok'an ajak-ajakan game to gived lined flag, and divide the children into two groups and each group consisted of 10 children.

Keywords: gross motor ability, traditional games, children group B

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik adalah suatu proses kematangan motorik atau gerak yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya. Pada usia taman kanak-kanak perkembangan motoriknya sangat pesat baik motorik kasar maupun motorik halus. Kemampuan motorik tubuh berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot (Bambang Sujiono, dkk., 2007: 1.3). Pada umumnya anak usia 4-5 tahun anak mampu menggerakkan anggota tubuhnya untuk melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi baik untuk kekuatan, kerjasama maupun kelincihan. Pada kenyataannya tidak semua anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal ini bisa terjadi karena berbagai faktor yang mempengaruhi antara lain faktor kesehatan anak, status gizi, dan stimulan orang dewasa.

Perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun (Depdiknas, 2007: 7) dijelaskan bahwa kemampuan tersebut meliputi: (1) melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, (2) meniti balok titian, (3) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, (4) menyimpulkan tali sepatu, dan (5) menyikat gigi tanpa bantuan. Uraian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di atas merupakan idealisme yang seharusnya dapat dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun. Kenyataannya anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 belum optimal perkembangan motorik kasar.

Pembelajaran perkembangan fisik motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 belum berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pada umumnya guru dalam pembelajaran fisik motorik kasar masih monoton dan kurang memperhatikan model pembelajaran di luar kelas. Kegiatan fisik motorik kasar yang dilakukan seperti berlari dan melompat kurang bervariasi dan anak merasa bosan serta kurang bersemangat. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik atau pengembangan motorik kasar kurang terpenuhi dan kurang terprogram. Selain itu dalam menentukan waktu pembelajaran motorik kasar, dilakukan pada

kegiatan akhir dalam kondisi anak lelah setelah waktu istirahat bermain dengan teman-temannya. Hal ini menjadikan anak kurang konsentrasi dan kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan, diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta masih rendah dan belum sesuai karakteristik perkembangan motorik kasar usia Taman Kanak-kanak serta gerakannya belum terarah dan kurang percaya diri. Contohnya bila disuruh mengikuti gerakan senam atau olahraga pagi, terlihat masih banyak anak yang belum baik dalam melakukan gerakan senam atau terlihat kaku. Padahal guru memberi contoh dengan ikut bergerak dan membimbing anak. Selain itu pengembangan motorik pada anak, yang dilakukan selama ini masih dominan berupa pengembangan motorik halus.

Salah satu metode stimulasi yang perlu dilakukan untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik anak yaitu dengan permainan. Dengan permainan anak akan merasa senang dan tertarik, maka perlu diterapkan permainan yang tepat dan salah satunya dilakukan dengan permainan tradisional. Mayesty (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 86) menyatakan bahwa bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia ini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukan di manapun mereka memiliki kesempatan.

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, bernyanyi (Slamet Suyanto, 2005: 133). Pembelajaran diwujudkan sedemikian rupa, sehingga dapat membuat anak aktif, senang dan bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar bermain dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan baik dengan bermain sendiri maupun dengan bimbingan guru. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang (Yuliani

Nurani Sujiono, 2009: 87). Ditegaskan oleh juga oleh Morison (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 88) bahwa bermain sangat penting dalam kehidupan anak usia dini. Dengan bermain anak akan bebas mengekspresikan ide dan gagasannya dalam berbagai variasi tindakan untuk menambah pengalaman dan pengetahuannya dengan gembira dan menyenangkan. Bermain dinilai sebagai suatu cara bagi anak untuk meniru perilaku orang dewasa dan berusaha untuk menguasainya agar mencapai kematangan. Kegiatan bermain dapat membantu perkembangan kognitif, emosi, fisik dan literasi serta dalam perkembangan sosialnya.

Atas dasar hal-hal tersebut di atas melalui kegiatan bermain dengan menggunakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Ada permainan yang sifatnya bertanding dan ada juga yang diutamakan utamakan untuk mengisi waktu luang sebagai bentuk rekreasi (Indah Fajarwati Abdul, 2010).

Selain itu, kelebihan dari permainan tradisional seperti gerak fisik sangat ditekankan. Berkesempatan memainkan permainan tradisional amat baik untuk meyalurkan energi anak yang berlebih karena sejak usia 5-6 tahun anak memang harus banyak bergerak. Permainan tradisional semacam gerak fisik juga bisa merangsang perkembangan koordinasi mata dengan anggota badan lainnya. Variasi bentuk permainan dapat lebih meningkatkan kemampuan motorik dan koordinasi tubuh anak (Sahabat Nestle, 2013).

Berdasarkan kelebihan tersebut di atas, maka metode pembelajaran dengan permainan tradisional untuk anak TK sangatlah perlu diterapkan, karena anak-anak akan lebih mudah belajar jika dirinya merasa senang. Dengan keadaan tersebut maka apapun yang diajarkan guru pada anak, akan bisa diterima dengan baik dan anak tidak lekas bosan. Permainan tradisional menuntut gerakan fisik, sehingga hal ini sangat bagus buat kesehatan, keseimbangan, dan perkembangan otak anak. Hal ini tentu diharapkan

dengan bermain menggunakan permainan tradisional menjadikan anak lebih tertarik dan lebih mudah mengikuti kegiatan dalam upaya meningkatkan motorik kasar.

Kondisi seperti di atas tentu saja tidak dibiarkan terus dan perlu adanya peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak, maka penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional. Adapun permainan tradisional yang akan digunakan yaitu permainan *Jamuran* dan permainan *Jemok'an Ajak-ajakan*. Permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang digemari anak-anak dan juga diharapkan dapat memberikan variasi dalam kegiatan bermain pada anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Berdasarkan pengamatan di atas, maka peneliti mengangkat hal tersebut dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya kemampuan melompat dan kemampuan lari melalui permainan tradisional.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*action research classroom*). Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. (Suharsimi Arikunto, 2007: 3). Fokus penelitian ini adalah terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang dibuat oleh peneliti, kemudian diuji cobakan dan dievaluasikan apakah tindakan alternatif tersebut dapat memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi.

Desain Penelitian

Dalam penelitian menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 1994: 53), yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini semua anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta, yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, dengan rentang usia 5-6 tahun.

Proses Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan kelas akan direndanakan dalam suatu siklus tindakan. Pada setiap tindakan yang dilaksanakan berlangsung mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Materi atau kegiatan pembelajarannya dilaksanakan dalam bentuk permainan tradisional.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Pengamatan yang dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung bersama dengan kolaborator. Kolaborator mencatat semua hasil kegiatan yang dicapai anak dalam lembar observasi yang disediakan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini dilakukan dengan mempelajari arsip dari sekolah tentang keadaan subjek penelitian.

Instrumen Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen lembar pengamatan. Adapun kisi-kisi instrumen peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B diuraikan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Peningkatan Motorik Kasar Anak Kelompok B

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Jumlah Butir
Peningkatan motorik kasar anak kelompok B	Kemampuan melompat	Kemampuan melangkahkakan kaki secara bergantian dan bertumpu pada ujung kaki	1
	Kemampuan lari	Kemampuan berlari dan berbalik arah dengan cara melangkahkakan kaki secara bergantian dan berhenti sesuai arah yang dituju.	1

Berdasarkan kisi-kisi instrumen observasi upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak kelompok B TK ABA Ngabean 2, maka kriteria penilaian sesuai dengan pedoman penilaian pedoman pembelajaran di TK (Depdiknas, 2010: 11), sebagai berikut:

Tabel 2. Rubrik Penilaian tentang Kemampuan Melompat dan Kemampuan Lari

Aspek Perkembangan	Aspek yang Diamati	Indikator	Skor	Deskripsi
Motorik Kasar	Kemampuan melompat	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak mampu melangkahkakan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah tempat dengan bertumpu pada ujung kaki
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak mampu melangkahkakan kaki secara bergantian pada saat bergerak berpindah tempat, tetapi belum bertumpu pada ujung kaki
		Mulai Berkembang (MB)	2	Anak mampu melangkahkakan satu kaki ke depan dan belum dilakukan secara bergantian.
		Belum Berkembang (BB)	1	Anak tidak mau bergerak melompat merubah arah/posisi
Kemampuan lari	Kemampuan lari	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Anak memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, berhenti sesuai arah yang dituju
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Anak memulai berlari, berbalik menuju arah yang dituju, tetapi belum berhenti sesuai arah yang dituju
		Mulai Berkembang (MB)	2	Anak memulai berlari, tetapi belum berbalik menuju arah yang dituju, dan belum berhenti sesuai arah yang dituju
		Belum Berkembang (BB)	1	Anak tidak mau berlari mengikuti arah yang dituju.

Teknik Analisis Data

Suwarsih Madya (2006: 75) menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian tindakan diwakili oleh momen refleksi putaran penelitian tindakan. Sedangkan refleksi yang dilaksanakan dapat memberi wawasan otentik yang akan membantu menafsirkan datanya. Adapun analisis data yang akan digunakan adalah secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, yaitu pengolahan data yang diperoleh melalui observasi.

Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman mencapai 80%. Kriteria berupa presentase kesesuaian (Suharsimi Arikunto, 2010: 44), yaitu:

1. Kategori baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) apabila hasil penilaian kemampuan motorik kasar yang dicapai anak antara 76 – 100%.
2. Kategori cukup (Berkembang Sesuai Harapan/BSB) apabila hasil penilaian kemampuan motorik kasar yang dicapai anak antara 56 – 75%.
3. Kategori kurang (Mulai Berkembang/MB) apabila hasil penilaian kemampuan motorik kasar yang dicapai anak antara 41 – 55%.
4. Kategori belum baik (Belum berkembang/BB) apabila hasil penilaian kemampuan motorik kasar yang dicapai anak antara 0 – 40%.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian ini, peningkatan setiap indikator yang dicapai anak kelompok dihitung menggunakan rumus (Anas Sudjiono, 1994: 188) sebagai berikut:

$$Persentase (\%) = \frac{N}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

N : Jumlah anak yang mendapat skor 4 (Berkembang Sangat Baik/BSB)

n : Jumlah anak keseluruhan

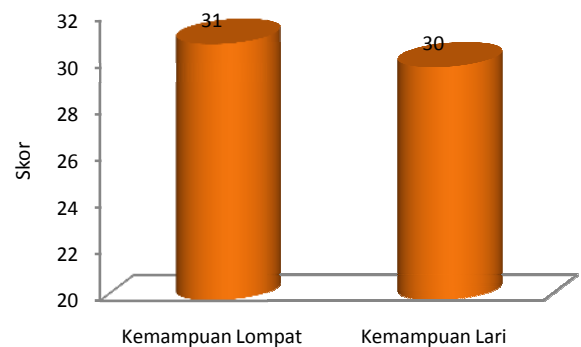
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Sebelum Tindakan

Berdasarkan pengamatan diketahui bahwa kemampuan awal motorik kasar anak belum optimal. Hasil pengamatan sebelum tindakan ditunjukkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Sebelum Tindakan

No	Indikator	Skor	Persentase (%)	Total Skor	Kategori
1	Kemampuan Lompat	31	38,75	61 (38,13%)	Belum Berkembang (BB)
2	Kemampuan Lari	30	37,5		

Secara keseluruhan kemampuan motorik kasar anak mencapai skor 61 (38,13%). Dengan skor yang dicapai sebelum tindakan tersebut, maka kemampuan motorik kasar anak kelompok B sebelum tindakan dikategorikan Belum Berkembang (BB) secara optimal. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional, yaitu permainan *jamuran* dan *jemok'an ajak-ajakan*. Kemampuan motorik kasar anak kelompok B sebelum tindakan juga disajikan melalui gambar berikut ini:



Gambar 1. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Sebelum Tindakan

Tindakan Siklus I

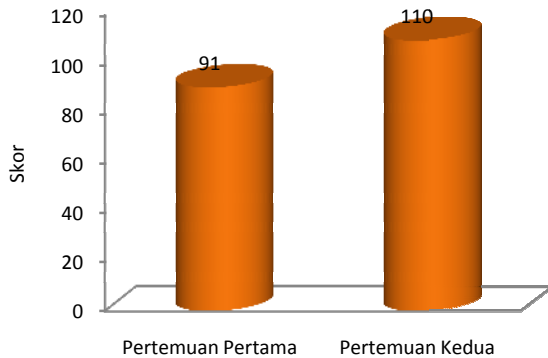
Observasi tindakan Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan dan kemudian dihitung rata-rata sebagai hasil yang dicapai dalam satu Siklus I. Kemampuan motorik kasar yang dicapai anak kelompok B disajikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok pada Tindakan Siklus I

No	Siklus I	Skor	Persentase (%)	Skor Rata-rata Siklus I	Persentase (%) Rata-rata	Kategori
1	Pertemuan Pertama	91	56,88	100,5	62,81%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
2	Pertemuan Kedua	110	68,75			

Berdasarkan uraian tabel di atas, kemampuan motorik kasar anak kelompok B pada tindakan Siklus I dapat dideskripsikan bahwa skor pada pertemuan pertama mencapai 91 (56,88%) dan skor pertemuan kedua mencapai 110 (68,75%). Skor kemampuan motorik kasar pada tindakan Siklus I mencapai 100,5 (62,81%).

Dengan skor yang dicapai pada tindakan Siklus I tersebut, dapat ditegaskan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemampuan motorik kasar anak kelompok B tindakan Siklus I juga disajikan melalui gambar berikut ini:



Gambar 3. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tindakan Siklus I

Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan diskusi dan hasil evaluasi, bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B dari sebelum tindakan ke tindakan Siklus I. Skor kemampuan motor kasar sebelum tindakan mencapai 61 (38,13%) dan pada Siklus I mencapai 100,5 (62,81%). Peningkatan skor mencapai 39,5 (24,69%). Dari kemampuan motorik yang dicapai pada tindakan Siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Hal ini dikarenakan adanya beberapa kendala yang muncul pada pelaksanaan tindakan Siklus I, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Gerakan melompat pada saat melakukan permainan *jamuran* dan *jemok'an ajak-ajakan*, sebagian besar anak menunjukkan belum optimalnya koordinasi mata dan kaki pada saat akan melompat untuk menduduki kursi mendahului dari teman yang lain. Anak belum menunjukkan kemampuan melakukan gerakan dengan mengangkat satu kaki dengan cepat, dan cenderung hanya berbalik badan dan menghindar melompat dengan dua kaki.
2. Pada saat berlari anak tidak melihat arah yang dituju, sehingga tidak tepat ke arah yang dituju dan berhenti di luar garis permainan tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa belum optimalnya kemampuan berlari anak yang ditunjukkan oleh kurangnya kemampuan

memindahkan tubuh dari titik awal ke titik yang dituju.

3. Wilayah permainan *jemok'an ajak-ajakan* tidak diberi pembatas, sehingga masih banyak anak yang berlari keluar dari batas yang sudah ditentukan. Selain itu, jumlah anak dalam satu permainan dirasa terlalu banyak, sehingga mengganggu konsentrasi pada saat permainan berlangsung.

Berdasarkan uraian tentang kendala yang muncul pada pelaksanaan tindakan Siklus I, maka diperlukan perbaikan-perbaikan tindakan pada Siklus II, agar peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B dapat berkembang lebih baik lagi. Perbaikan-perbaikan tersebut, meliputi:

1. Untuk mengoptimalkan kemampuan melompat pada saat melakukan permainan *jamuran* dan *jemok'an ajak-ajakan*, maka guru menjelaskan langkah-langkah permainan secara urut dan mendemonstrasikan gerakan melompat yang benar serta memberikan kesempatan sebanyak dua kali pada anak untuk meniru gerakan yang dicontohkan guru.
2. Untuk mengoptimalkan kemampuan lari, yaitu kemampuan berlari ke arah yang dituju, maka setiap anak yang "mentas" guru memberi tanda dengan kain hijau dilengan anak, agar dapat membedakan anak yang "mentas", sehingga arah yang dituju oleh anak yang "dadi" menjadi lebih jelas dan terarah.
3. Untuk mengoptimalkan kemampuan lari ke arah yang dituju, maka wilayah permainan *jemok'an ajak-ajakan* diberi pembatas bendera. Untuk mengoptimalkan kemampuan lompat dan lari dalam permainan *jemok'an ajak-ajakan* dan *jamuran*, maka guru membagi anak menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 10 anak. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi anak pada saat permainan berlangsung.

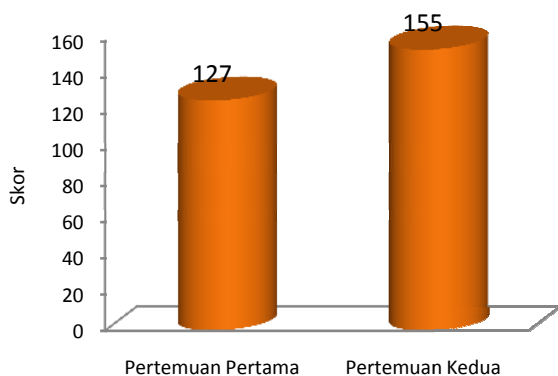
Tindakan Siklus II

Tindakan Siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan dan kemudian dihitung rata-rata sebagai hasil yang dicapai dalam satu Siklus II. Kemampuan motorik kasar yang dicapai anak kelompok B disajikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 5. Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok pada

Tindakan Siklus II						
No	Siklus II	Skor	Persentase (%)	Skor Rata-rata Siklus I	Persentase (%) Rata-rata	Kategori
1	Pertemuan Pertama	127	79,38	141	88,13	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	Pertemuan Kedua	155	96,88			

Skor kemampuan motorik kasar pada tindakan Siklus II mencapai 141 (88,13%). Dengan skor yang dicapai pada tindakan Siklus II tersebut, dapat ditegaskan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B dikategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemampuan motorik kasar anak kelompok B tindakan Siklus II juga disajikan melalui gambar berikut ini:



Gambar 3. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tindakan Siklus II

Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh permainan tradisional jamur dan jemok'an ajak-ajakan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Sleman Yogyakarta mengalami peningkatan yang signifikan. Anak-anak dalam mengikuti permainan terlihat antusias dan bergembira dari awal sampai akhir. Dengan perbaikan yang telah dilakukan, akhirnya pembelajaran pada siklus II sudah mencapai peningkatan atau perbaikan yang sangat signifikan.

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan skor 28 (17,5%). Rata-rata skor pada Siklus II mencapai 141 (88,13%), sehingga dapat ditegaskan bahwa pada Siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80% dari

kriteria kesesuaian kemampuan motorik kasar. Oleh karena pelaksanaan tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B sudah mencapai keberhasilan yang ditetapkan, maka tindakan dihentikan pada siklus II.

Analisis Data

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini menyebutkan bahwa melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Hasil peningkatan diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B

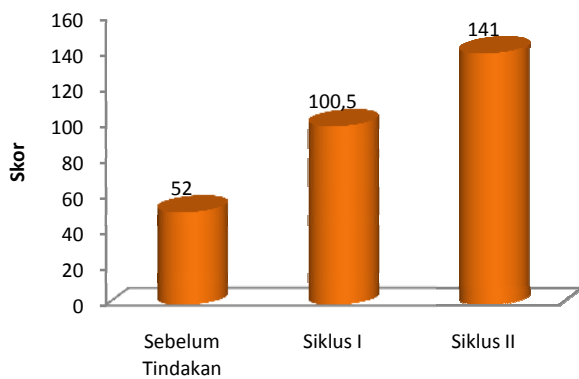
No	Pencapaian	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Sebelum Tindakan	61	38,13	Belum Berkembang (BB)
2	Tindakan Siklus I	100,5	62,81	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	Tindakan Siklus II	141	88,13	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B pada tabel di atas, anak dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan mencapai skor 61 (38,13%) termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB).
2. Kemampuan motorik kasar anak kelompok B pada tindakan Siklus I dapat mencapai 100,5 (62,81%) termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan dari sebelum tindakan ke tindakan Siklus II mencapai skor 39,5 (24,69%).
3. Kemampuan motorik kasar anak kelompok B pada tindakan Siklus II mencapai skor 141 (88,13%) termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan skor dari tindakan Siklus I ke tindakan Siklus II mencapai skor 40,5 (25,31%).

Peningkatan keberhasilan tindakan apabila kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman mencapai 80%. Hasil penelitian pada akhir tindakan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar

anak kelompok B mencapai skor 141 atau mencapai persentase 88,13%. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta, dapat diterima. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok juga disajikan melalui grafik berikut ini:



Gambar 4. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B dari Sebelum Tindakan, Tindakan Siklus I dan Tindakan Siklus II

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa permainan tradisional jamuran dan jemok'an ajak-ajakan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan motorik kasar dari sebelum tindakan ke tindakan Siklus II mencapai skor 39,5 (24,69%) dan peningkatan skor dari tindakan Siklus I ke tindakan Siklus II mencapai skor 40,5 (25,31%). Dapat ditegaskan bahwa permainan tradisional mengandung unsur-unsur gerak mampu membantu anak mengoptimalkan gerakan melompat dan lari, seperti yang dicapai dalam indikator penelitian ini.

Pendapat di atas seperti ditegaskan oleh Mayke S. Tedja Saputra (2001: 48) bahwa manfaat permainan terhadap perkembangan anak, yaitu: (1) anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain, dan (2) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa,

dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut. Kondisi tersebut salah satunya upaya mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Contohnya, berjalan, berlari, berlompat, dan sebagainya. Seperti ditegaskan oleh Zulaeha Hidayati (2010: 61) bahwa motorik kasar anak adalah kemampuan gerak anak yang dilakukan oleh otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh anak. Misal duduk, berlari, melompat, meloncat, melempar dan lain-lain. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh proses kematangan dalam diri anak karena proses kematangan setiap anak berbeda-beda.

Dalam penelitian ini indikator kemampuan motorik kasar anak kelompok B ditunjukkan melalui kemampuan lompat dan kemampuan lari. Menurut Haywood (1993: 103) lari merupakan sebuah kemampuan gerak yang lebih tinggi daripada berjalan, tetapi beberapa ciri penting dari kedua gerakan tersebut hampir sama. Sedangkan gerakan melompat menurut Ahadin (2010: 4) merupakan suatu gerakan untuk berpindah tempat. Gerakan lompat merupakan gerak lokomotor, di mana gerakan berputar merupakan gerak manipulatif, sedangkan untuk menjaga keseimbangan merupakan stabilitas. Kedua gerakan ini merupakan unsur-unsur yang terkandung dalam kemampuan motorik kasar, yaitu unsur daya tahan dan *power*.

Selain pemilihan metode permainan di atas, pentingnya upaya guru dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar pada anak. Pembelajaran motorik kasar anak berjalan dengan lancar dan mendapat hasil yang sesuai harapan merupakan tujuan setiap guru. Untuk itu guru harus dapat memberi motivasi kepada anak untuk mengikuti gerakan-gerakan yang dilakukan guru dengan semangat dan gembira. Selain itu guru perlu memilih tujuan yang akan dicapai dan menentukan gerakan, kemampuan yang perlu dikuasai anak.

Seperti yang ditegaskan oleh Bambang Sujiono, dkk., (2007: 2.4) dalam pembelajaran motorik anak yang perlu diperhatikan adalah: (1) Menyediakan peralatan atau lingkungan yang memungkinkan anak melatih kemampuan motoriknya. (2) Memperlakukan anak dengan sama, tidak membandingkan anak satu dengan yang lainnya karena kemampuan anak berbeda-beda. (3) Memperkenalkan beberapa jenis kemampuan motorik. Misal berbagai jenis olahraga pada anak. (4) Meningkatkan kesabaran guru karena setiap anak memiliki jangka waktu sendiri dalam menguasai kemampuan. (5) Aktivitas fisik yang diberikan ke anak harus bervariasi, yaitu aktivitas fisik untuk bermain dan bergembira sambil menggerakkan badan. (6) Berilah anak-anak aktivitas fisik yang memungkinkan anak menikmati dan dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai perkembangannya. (7) Saat melakukan aktivitas fisik yang menempatkan anak bersama temannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional. Hal ini dibuktikan kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan mencapai skor 61 (38,13%) kategori Belum Berkembang (BB). Pada tindakan Siklus I dapat mencapai skor 100,5 (62,81%) kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan dari sebelum tindakan ke tindakan Siklus I mencapai skor 39,5 (24,69%). Pada tindakan Siklus II mencapai skor 141 (88,13%) kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan skor dari tindakan Siklus I ke tindakan Siklus II mencapai skor 40,5 (25,31%).

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu: (1) untuk mengoptimalkan kemampuan melompat, guru menjelaskan langkah-langkah permainan secara berurutan dan mendemonstrasikan gerakan serta memberikan kesempatan anak menirukan sebanyak dua kali, (2) untuk mengoptimalkan kemampuan lari, maka

setiap anak yang “mentas” guru memberi tanda dengan kain hijau dilengan anak, agar dapat membedakan anak yang “mentas”, sehingga arah yang dituju oleh anak yang “dadi” menjadi lebih jelas dan terarah, dan (3) untuk mengoptimalkan kemampuan lari ke arah yang dituju, maka wilayah permainan *jemok'an ajak-ajakan* diberi pembatas bendera, membagi anak menjadi dua kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 10 anak.

Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Taman Kanak-kanak (TK)

Permainan tradisional *Jamuran* dan *Jemok'an Ajak-ajakan* yang dilakukan, terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK ABA Ngabean 2 Tempel Sleman Yogyakarta. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang perlu digunakan oleh para guru untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Penggunaan permainan tersebut merupakan permainan yang disukai oleh anak-anak.

2. Bagi Pihak Taman Kanak-kanak (TK)

Sebaiknya lebih memperhatikan penggunaan dan penyediaan sarana dan prasarana, serta sumber daya, sehingga pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak dapat terfasilitasi dengan baik dan dapat berlangsung dengan lancar. Artinya tidak ada hambatan secara teknis dalam melaksanakan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadin. (2010). *Manajemen Perkembangan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. Banda Aceh: FKIP Universitas Syiah Kuala.
- Anas Sudjiono. (1994). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bambang Sujiono, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2010). *Kurikulum TK Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan

Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan TK dan SD.

- _____. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Haywood KM. (1993). *Lifespan Motor Development*. 2nd edition. New jersey: Human Kinetics Publishers.
- Indah Fajarwati Abdul. (2010). *Menjadi Cerdas dengan Permainan Tradisional*. Diakses melalui: gurupaud.blogspot.com/2010/09/menjadi-cerdas-da-ceria-dengan.html?m=1 pada tanggal 15 Juni 2014 Jam 1540 WIB.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sahabat Nestle. (2013). *Ragam Permainan Tradisional Pembakar Energi*. Diakses melalui: <https://www.sahabatnestle.co.id/content/view/ragam-permainan-tradisional-pembakar-energi.html> pada tanggal 16 Juni 2014 Jam 18.30 WIB.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.
- Suharsimi Arikunto. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwarsih Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IKIP Yogyakarta.
- _____. (2006). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Jakarta: Alfabeta.
- Yuliana Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Zulaeha Hidayati. (2010). *Anak Saya Tidak Nakal Kok*. Jakarta: PT. Bintang Pustaka.