

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK GUNUNG PADA ANAK KELOMPOK B TK PKK MINGGIRAN YOGYAKARTA**

### ***INCREASING OF GROSS MOTORIC SKILL ABILITY THROUGH A TRADITIONAL GAME “ ENKLEK GUNUNG “ ON GROUP B AT TK’S CHILDREN OF PKK MINGGIRAN YOGYAKARTA***

Oleh: Rita Nurhayati, paud fip uny  
ritanurhayati5@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *Engklek Gunung* pada anak kelompok B TK PKK Minggiran Yogyakarta. Kemampuan motorik kasar yang ditingkatkan meliputi keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK PKK Minggiran Yogyakarta dengan jumlah 18 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah 81%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat melalui permainan tradisional *Engklek Gunung*. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan yaitu terdapat 7 anak (38,9%) yang berada pada kriteria baik., pada Siklus I terdapat 11 anak (61,1%) yang berada pada kriteria baik, dan pada Siklus II terdapat 16 anak (89%) yang berada pada kriteria baik.

Kata kunci: *keterampilan motorik kasar, permainan tradisional “engklek gunung”*

#### **Abstract**

*This research aims to increase the hard motoric ability (activator) through a traditional game “Engklek Gunung” on group B at kindergarten’s children of PKK Minggiran Yogyakarta. Motoric skill include balance, strength and lively. This research includes as class action research. There are 18 children, consisting 9 boys and 9 girls as the subject of this research. Indicator succes in this research is 81%. The result of this research shows that the hard motoric ability is increasing through this traditional game. Previously, there are 7 children (38,9%) who includes in good criteria.then, in the first cycle, it becomes 11 children (61,1%) furthermore, it increases up to (89%) or 16 children who get in good criteria. It shows that the hard motoric ability is increasing from the first cycle until the second cycle.finally it is reaching the good indicator.*

*Keywords: gross motoric skill, traditional game “engklek gunung”*

#### **PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 7).

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun ([http: www. Naeyc.org](http://www.Naeyc.org)). Menurut

Berk, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Yuliani Nurani Sujiono, 2012: 6).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak usia sekitar 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini telah dipandang sebagai sesuatu yang sangat strategis dalam rangka menyiapkan generasi mendatang yang unggul dan tangguh. Usia dini

merupakan usia emas (*golden age*) dimana anak tersebut akan mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan. Pendidikan anak usia dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki setiap anak untuk dikembangkan secara optimal melalui cara yang menyenangkan, bergembira, penuh perhatian dan kasih sayang, sabar dan ikhlas (Harun, 2009: 48).

Corbin mengemukakan bahwa perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi (Sumantri, 2005: 48). Perkembangan fisik adalah situasi dimana kemampuan tubuh seseorang mengalami peningkatan dan performanya menjadi lebih kompleks. Ada dua bidang utama yaitu *fine motor skills* (keterampilan motorik halus) dan *Gross Motor Skill* (keterampilan motorik kasar).

Perkembangan fisik motorik akan mempengaruhi kehidupan anak baik secara langsung ataupun tidak langsung (Hurlock, 1978: 114). Hurlock menambahkan bahwa secara langsung, perkembangan fisik akan menentukan kemampuan dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan orang lain.

Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus (Slamet Suyanto, 2005: 49). Perkembangan motorik kasar berhubungan

dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul, dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggantung, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu.

Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar. Guru maupun pendidik dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar untuk anak usia dini melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Salah satu aktivitas yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu melalui aktivitas yang melibatkan kaki, tangan, dan keseluruhan anggota badan (Hurlock, 1978: 151).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot untuk melakukan suatu aktivitas tubuh. Aktivitas motorik kasar misalnya: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang, dan lain sebagainya, kegiatan ini memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, baik kelompok A maupun kelompok B. Berdasarkan wawancara peneliti di TK PKK Minggiran ini terdapat dua guru, yaitu guru kelompok A dan guru kelompok B. Sedangkan guru kelompok B merangkap sebagai kepala sekolah dan juga guru di kelompok B, jumlah murid pada kelompok B di TK PKK Minggiran sebanyak 18 anak yaitu perempuan 9 anak dan laki-laki 9 anak. Disini ada beberapa anak yang

motorik kasarnya berkembang dengan baik, dan ada juga yang belum berkembang dengan baik. Yang sudah berkembang dengan baik yaitu ada 7 anak sekitar 38,9% dan yang belum berkembang dengan baik ada 11 anak yaitu sekitar 61,1%. Metode pembelajaran yang digunakan di TK PKK Minggiran adalah pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* yaitu melibatkan murid dalam kelompok kecil, sedangkan pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Setelah peneliti mengobservasi di kelas B yaitu pada tanggal 29 Agustus 2016 ternyata mengalami kendala pada pengembangan motorik kasar anak, disini terlihat dari guru yang kurang memanfaatkan media yang ada di sekolah. Guru hanya menyediakan beberapa media yang dapat mengembangkan motorik kasar anak seperti hulahup, bakiak, *skipping*, *bowling*, bola dan juga keranjang. Tapi alat permainan tersebut tidak pernah digunakan oleh guru untuk media pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar anak. Jadi guru hanya menyediakan alat permainan yang bebas digunakan oleh anak ketika istirahat, dan guru tidak mengawasi ataupun memperhatikan anak-anak yang sedang bermain menggunakan alat permainan tersebut.

Selain itu guru kurang mengetahui seberapa jauh peningkatan motorik kasar yang dimiliki oleh anak tersebut. Guru juga belum pernah menerapkan permainan tradisional sebagai media meningkatkan motorik kasar pada anak kelompok B. Peneliti juga mengamati kurangnya kesadaran akan pentingnya peningkatan kemampuan motorik kasar, sehingga anak kurang mendapatkan perkembangan motorik kasar secara

*Meningkatkan Kemampuan Motorik .... (Rita Nurhayati) 67* maksimal. Hal ini terlihat dari cara guru yang belum mampu menerapkan beberapa macam permainan tradisional sebagai media dalam meningkatkan motorik kasar anak sehingga guru kurang dapat menarik perhatian anak dan terkesan membosankan (monoton). Terlihat dari kegiatan harian yang dilakukan setiap pembelajaran berlangsung yaitu hanya dilaksanakan didalam kelas, seperti mengisi Lembar Kerja Anak (LKA), mewarnai atau melukis, bermain Alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di dalam kelas, adapun kegiatan yang berada diluar kelas yaitu jalan-jalan di sekitar sekolah itupun hanya dilakukan seminggu sekali.

Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu dengan Permainan Tradisional *Engklek Gunung*, Menurut Rahmawati Ami (2009: 10), *engklek* atau *sondah* adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini di daerah Jawa Barat dan luar Jawa. Sedangkan menurut Sukirman Dharmamulya (2008: 145), permainan ini dinamakan juga *Engklek Gunung* atau *ingkling*. Dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Oleh sebab itu, permainan tradisional engklek ini akan diterapkan di TK PKK Minggiran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *Engklek Gunung* pada anak kelompok B TK PKK Minggiran Yogyakarta”

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan pengembangan model Kemmis dan Mc Taggart, yaitu model spiral yang artinya siklus pembelajaran yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, jadi semakin lama kemampuannya semakin meningkat, di mana dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi serta perbaikan rencana (Suharsimi Arikunto, 2006: 92).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai November pada Semester I Tahun Ajaran 2016/2017. Tempat penelitian dilaksanakan di Kelompok B TK PKK Minggiran Yogyakarta.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah semua anak Kelompok B TK PKK Minggiran Yogyakarta tahun 2016, yang terdiri dari 18 anak yang terdiri dari, 9 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

### **Prosedur Penelitian**

#### **1. Pra Tindakan**

Sebelum melakukan rencana tindakan terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa langkah pra tindakan agar dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan adapun langkah-langkah tersebut:

a) Peneliti berdiskusi dengan guru kelas di TK PKK Minggiran mengidentifikasi masalah

motorik kasar anak kemudian membuat kesepakatan untuk melakukan tindakan.

b) Berdiskusi dengan guru kelas mengenai cara melakukan tindakan.

#### **2. Siklus**

##### **a. Perencanaan**

1) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. RKH disusun oleh guru kelas B dan peneliti. RKH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

2) Peneliti mempersiapkan tempat yang akan digunakan sebagai tempat pelaksanaan penelitian.

3) Peneliti menyiapkan pedoman observasi untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

4) Peneliti berkoordinasi dengan guru kelas tentang penyampaian materi.

5) Peneliti mempersiapkan materi atau media pembelajaran yang akan digunakan dalam tindakan pembelajaran.

##### **b. Tindakan dan observasi**

1) Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti membangun komunikasi awal dengan siswa agar tidak tegang dalam mengikuti pembelajaran yang baru.

2) Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran atau rancangan harian yang akan dilakukan pada saat itu, yang salah satunya menggunakan media pembelajaran permainan

*Engklek*

*Gunung.*

3) Peneliti memberikan motivasi dan pujian kepada siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa.

c. Pengamatan

Peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dan catatan mengenai perkembangan siswa, yaitu mengenai motorik kasar anak. Peneliti mencatat dengan cermat apa yang terjadi selama proses pembelajaran agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan Siklus berikutnya.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan ketika peneliti sudah selesai melakukan tindakan. Peneliti melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran sehingga bisa diketahui keberhasilan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan. Dilakukan dengan menganalisis hasil observasi serta berdiskusi dengan guru kelas yang bersangkutan. Jika dalam siklus ini peneliti sudah yakin dengan tindakan yang diberikan dan sudah mengalami peningkatan mengenai kemampuan motorik kasar anak berdasarkan kriteria dalam perencanaan maka peneliti selesai, namun jika belum akan dilanjutkan ke Siklus 2.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 199-200), observasi atau sering disebut dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan

menggunakan seluruh indera. Dalam penelitian ini alat observasi yang digunakan adalah lembar observasi dapat dilakukan dengan cara:

- a) Observasi non sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan.
- b) Observasi sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan adalah observasi sistematis, yang dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Adapun aspek yang akan diamati yaitu aspek kekuatan, keseimbangan dan kelincahan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai awal dalam penelitian ini. Dokumentasi tersebut berupa data siswa yang mendukung penelitian. Dokumentasi dapat digunakan pula pada saat tindakan dilaksanakan untuk memperkuat hasil. Dokumentasi dapat berupa video dan dapat berupa foto-foto kegiatan. Lexy J. Moleong (1988: 217), mengungkapkan bahwa dokumentasi sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data yang digunakan untuk menguji, menafsirkan, dan untuk meramalkan

### **Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi serta dokumentasi sebagai instrumen pendukung.

1. Lembar observasi

Lembar observasi adalah catatan dengan sistematis atas fenomena-fenomena yang akan diteliti dalam proses pembelajaran. Dalam

observasi harus memiliki kisi-kisi terlebih dahulu

yaitu aspek apa saja yang akan diamati.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan instrumen yang memperkuat dalam penelitian. Dalam penelitian ini berupa data anak dan foto anak saat penelitian berlangsung.

## Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan ini adalah memperoleh bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, perubahan atau peningkatan seperti yang diharapkan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun data kualitatif dalam penelitian ini adalah data hasil observasi selama proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan *Engklek Gunung*. Sedangkan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui presentase kemampuan motorik kasar anak dengan media permainan *Engklek Gunung* menggunakan statistik. Kemampuan motorik kasar anak ditingkatkan melalui permainan *Engklek Gunung* dengan membandingkan hasil observasi sebelum tindakan dan sesudah tindakan, dengan demikian akan diketahui hasilnya.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak digunakan rumus seperti yang dikemukakan oleh Purwanto (2011: 116), sebagai berikut:

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

Keterangan:

N= jumlah siswa yang memiliki kemampuan motorik kasar baik

n= jumlah siswa keseluruhan

## Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu, berupa peningkatan pada kemampuan motorik kasar yang terjadi pada anak. Indikator keberhasilan pada penelitian ini berupa perubahan pada kemampuan motorik kasar anak khususnya pada kekuatan dan keseimbangan anak, sehingga meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan media pembelajaran permainan *Engklek Gunung* dapat tercapai. Indikator keberhasilan pada penelitian ini apabila sekurang-kurangnya 81% dari jumlah semua anak yaitu 18 anak dengan kategori baik.

Kriteria tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2005: 44), yang memiliki persentase sebagai berikut:

Jika memiliki kesesuaian 81-100 % : sangat baik

Jika memiliki kesesuaian 61-80 % : baik

Jika memiliki kesesuaian 41-60 % : cukup

Jika memiliki kesesuaian 21-40 % : kurang

Jika memiliki kesesuaian 0-20 % :kurang sekali

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan

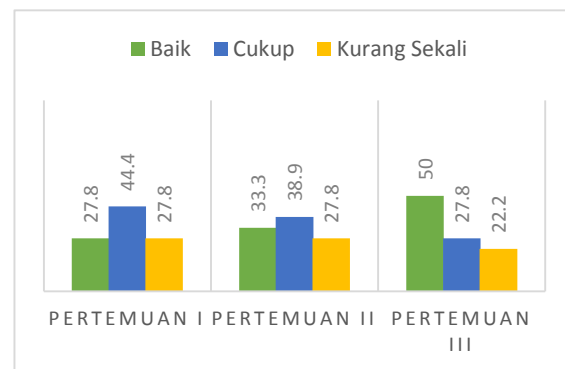
Kondisi awal anak sebelum dilakukan tindakan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak terbilang rendah seperti pada aspek keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Ini terlihat dari kurangnya antusias anak dalam pembelajaran khususnya pada motorik kasar. Ini dikarenakan guru yang kurang memperhatikan pembelajaran mengenai perkembangan motorik kasar anak, ini juga dapat dilihat dari kurangnya pemanfaatan alat

permainan edukatif yang ada di TK yang dapat meningkatkan kemampuan keterampilan motorik kasar anak. Untuk mengetahui peningkatan motorik kasar pada anak dalam aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincuhan, kegiatan awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian yaitu melakukan observasi terhadap anak pada proses pembelajaran mengenai keseimbangan, kekuatan dan kelincuhan. Tindakan awal ini sangat penting untuk meningkatkan hasil yang baik.

Tabel 1. Hasil Observasi Kondisi Awal Motorik Kasar Anak

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Sangat Baik	0	0
2.	Baik	7	38,9%
3.	Cukup	7	38,9%
4.	Kurang	0	0
5.	Kurang Sekali	4	22,2%
Jumlah		18	100%

Dari hasil keseimbangan, kekuatan dan kelincuhan anak, dapat dirata-rata kemampuan motorik kasar anak pada kondisi awal ini yang memiliki kriteria baik hanya 7 anak saja dengan presentase 38,9% dari jumlah keseluruhan anak. Berdasarkan data sebelum tindakan tersebut dapat dilihat kurang optimalnya kemampuan motorik kasar anak dalam aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincuhan. Terbukti dengan presentase siswa yang masih rendah dalam memperoleh kriteria baik. Hal tersebut kurangnya program yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.



Grafik 1. Peningkatan Motorik Kasar Siklus I

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat dilihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak khususnya dalam aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincuhan. Pada pertemuan I yang mendapat kriteria Baik ada 8 anak atau 44,4%, sedangkan pertemuan II masih dalam kriteria Baik sedikit meningkat menjadi 9 anak atau 50% dan pada pertemuan III kriteria Baik meningkat menjadi 11 anak atau 61,1%.

Sedangkan pada kriteria Cukup pertemuan I ada 6 anak atau 33,3% sedangkan pertemuan II dan III ada 5 anak atau 27,8. Dan pada kriteria Kurang Sekali pada pertemuan I dan II ada 4 anak atau 22,2% dan pertemuan III menjadi 2 anak atau 11,1%.

### Refleksi

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan guru kelas B melakukan evaluasi tentang hambatan dalam pelaksanaan penelitian pada Siklus I, adapun hasilnya yaitu sebagai berikut:

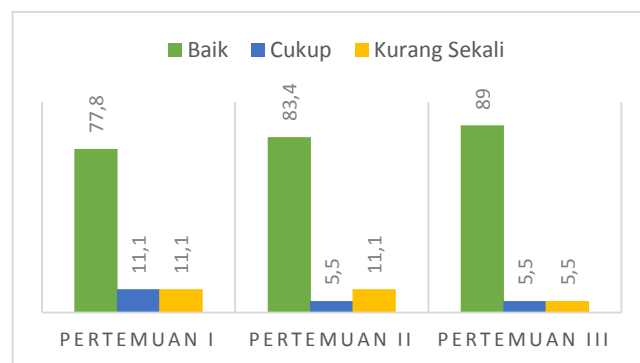
1. Sebagian anak masih belum mau mencoba bermain permainan *Engklek Gunung* dominan anak perempuan.
2. Ada anak yang mau mencoba bermain tetapi harus didampingi atau dipegang tangannya.

3. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak meningkat namun belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti.
4. Ada anak yang tidak bisa sama sekali melakukan *Engklek*.
5. Beberapa anak suka berebut ingin lebih dahulu untuk bermain *Engklek Gunung*.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I yaitu dengan kegiatan bermain *Engklek Gunung* sudah mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu ada 11 anak yang mendapat kriteria baik atau sekitar 61%. Sehingga diharapkan dengan melakukan kegiatan ulang di siklus II dan dilakukan perbaikan proses tindakan kelas siklus II akan dapat lebih berhasil dan meningkat sesuai dengan harapan. Adapun beberapa hal yang akan dilaksanakan dalam siklus II sebagai perbaikan adalah sebagai berikut:

1. Bermain *Engklek* secara berurutan sesuai dengan absen, agar lebih terkondisikan dan semua anak dapat mencoba bermain permainan *Engklek Gunung*.
2. Memberikan motivasi kepada anak yang mau mencoba tetapi kurang percaya diri, agar anak dapat melakukan *Engklek* sendiri.
3. anak yang menang atau dapat *Engklek* sampai finish akan diberikan *Reward* berupa permainan kecil “Becak-becakan” yaitu yang menang akan naik becak atau digendong oleh anak yang kalah, dan yang kalah akan menjadi becaknya atau yang menggendong anak yang menang.
4. Lebih mengutamakan anak yang belum bisa engklek sama sekali, yaitu dengan memberikan semangat dan pujian pada anak.

Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok, yaitu laki-laki dengan laki-laki dan perempuan dengan perempuan agar anak laki-laki dan perempuan tidak saling berebut untuk bermain engklek diurutan pertama.



Grafik 2. Peningkatan Motorik Kasar Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat dilihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Pada Siklus I pertemuan III anak yang memiliki kriteria baik berjumlah 11 anak atau 61,1%, kemudian meningkat pada Siklus II pertemuan I menjadi 14 anak atau 77,8%. Untuk Kriteria Cukup pada Siklus I pertemuan III berjumlah 5 anak atau 27,8% menurun menjadi 2 anak atau 11,1% pada siklus II pertemuan I. Dan untuk kriteria Kurang Sekali pada Siklus I pertemuan III dan siklus II pertemuan I dan pertemuan II tetap ada 2 anak atau 11,1% menurun. Untuk kriteria Baik dari pertemuan I sampai sampai III selalu meningkat dengan baik, baik di Siklus I maupun di Siklus II. Begitupun dengan kriteria Cukup dan Belum Baik, dari pertemuan I sampai III selalu mengalami penurunan baik di Siklus I maupun Siklus II.

### Refleksi

Proses pelaksanaan tindakan pada Siklus II berjalan dengan lancar dan baik, namun ada sedikit kendala pada pertemuan II yaitu



dikarenakan halaman sekolah becek sehingga peneliti melakukan permainan *Engklek Gunung* di dalam ruang kelas B. Tetapi masalah yang muncul teratasi dengan baik dan masih bisa melaksanakan penelitian dengan lancar. Kemampuan motorik kasar anak sudah mulai meningkat, ini terlihat dari peningkatan kemampuan pada grafik serta tercapainya indikator yang ditetapkan. Peneliti dengan dibantu oleh guru kelas B selaku kolaborator telah berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelas B.

Ada beberapa anak yaitu satu sampai tiga anak yang masih kurang dalam kemampuan motorik kasar dalam kegiatan ini, namun bagi peneliti ini tidak masalah karena ada 16 anak atau 89% sudah mendapat kriteria baik dari jumlah keseluruhan yaitu 18 anak. Karena pada siklus II ini peneliti memberikan *Reward* pada anak yaitu berupa permainan “Becak-becakan” jadi permainan kecil ini diselipkan untuk menyemangati anak agar anak bersemangat dalam melakukan engklek. Siapa yang menang atau dapat melakukan engklek sampai finish anak dinyatakan menang dan dapat menaiki becak tersebut. Dan yang menjadi becak-becakan adalah anak yang kalah atau anak yang tidak dapat melakukan engklek sampai finish. Oleh sebab itu pada Siklus II kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat sesuai indikator keberhasilan.

### **Pembahasan**

Dalam penelitian ini permainan *Engklek Gunung* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar karena permainan ini anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat

Decaprio (2013: 18) bahwa motorik kasar adalah gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh. Bermain *Engklek Gunung* sendiri dapat meningkatkan beberapa aspek yaitu salah satunya adalah keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Toho Cholik Mutohir dan Gusril (2004: 50-51) bahwa keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi, dan kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain.

Permainan *Engklek Gunung* dalam penelitian ini mempunyai fungsi dan tujuan. Fungsi dan tujuannya yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK PKK Minggiran Yogyakarta khususnya pada aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumantri (2005: 49) tujuan dan fungsi pengembangan motorik adalah upaya dalam meningkatkan penguasaan dalam keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dapat menggunakan permainan-permainan yang bervariasi, tetapi dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan permainan tradisional *Engklek Gunung* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK PKK Minggiran Yogyakarta karena permainan ini

sangat menarik dan diminati anak-anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slamet Suyanto (2005) yaitu bentuk permainan anak sangat bervariasi, baik antar daerah, antar etnis, dan antar bangsa.

Permainan *Engklek Gunung* bermanfaat baik bagi anak salah satunya yaitu dari permainan *Engklek Gunung* sama saja anak telah melakukan olahraga, meningkatkan keseimbangan, kekuatan dan kelincuhan tubuh, serta dapat mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. dari permainan *Engklek Gunung* anak dapat meningkatkan keterampilan sosialnya, yaitu terlihat ketika anak berkompetisi dengan temannya, komunikasi dan empati sesama teman. Selain itu juga dapat melatih kesabaran yaitu ketika anak bergantian bermain *Engklek Gunung*, dan permainan *Engklek Gunung* dapat dilakukan dimana saja tetapi lebih seru dan asyik jika di tempat terbuka. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Marnes Kliker (2015) yaitu bahwa bermain *Engklek Gunung* dapat membantu mengembangkan kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan *bodily* (kinestetik jasmani), kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis.

Tujuan dari penelitian ini yaitu ingin meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK PKK Minggiran Yogyakarta. Media yang digunakan adalah permainan tradisional *Engklek Gunung*. Dalam penelitian ini ingin meningkatkan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan tradisional *Engklek Gunung* agar dapat menarik perhatian anak dan ingin mengenalkan permainan tradisional untuk anak agar anak dapat mengenal

permainan tradisional sejak dini, dan kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat dengan baik.

Kemampuan motorik kasar anak terbukti meningkat terlihat dari ketika kegiatan berlangsung anak sangat antusias untuk segera bermain permainan *Engklek Gunung* dan ketika satu-persatu anak diminta untuk maju bermain engklek, anak sangat bersemangat dan anak-anak saling berebut untuk mencoba bermain engklek. Oleh karena itu peneliti menggunakan media permainan tradisional *Engklek Gunung* karena anak-anak sangat suka dan bersemangat melakukan kegiatan tersebut. Dengan diadakannya kegiatan bermain *Engklek Gunung* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK PKK Minggiran.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *Engklek Gunung* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama pada aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincuhan pada anak kelompok B TK PKK Minggiran Yogyakarta. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan yaitu terdapat 7 anak (38,9%) yang berada pada kriteria baik., pada Siklus I terdapat 11 anak (61,1%) yang berada pada kriteria baik, dan pada Siklus II terdapat 16 anak (89%) yang berada pada kriteria baik.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya dapat memanfaatkan alat permainan tradisional yang ada untuk digunakan sebagai media pembelajaran melalui permainan tradisional khususnya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK PKK Minggiran Yogyakarta.

### 2. Bagi Guru

Ketika penelitian selesai, guru harus tetap dapat menerapkan permainan-permainan tradisional untuk anak sebagai media pembelajaran khususnya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

### 3. Bagi Peneliti

Harus menggunakan lebih banyak variasi permainan *Engklek* pada anak, agar anak tidak bosan dalam bermain. Dan lebih banyak lagi memperkenalkan permainan-permainan tradisional kepada anak, tidak hanya permainan *Engklek Gunung* saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi teori pembelajaran motorik di sekolah*. Yogyakarta: Divapress.
- Hurlock Elizabeth B.. (1978). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga
- Harun, dkk. (2009). *Assesmen perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Lexy J. Moleong. (1988). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

*Meningkatkan Kemampuan Motorik .... (Rita Nurhayati) 76*

Marnes Kliker. (2015). *Manfaat permainan engklek (Jangka) untuk kecerdasan anak*. Diakses dari <http://www.marneskliker.com/2015/01/manfaat-permainan-engklek-untuk-kecerdasan-anak.html/m=1>. Pada tanggal 18 Juli 2016, Jam 20.30 WIB.

Purwanto. (2011). *Statistika untuk penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rahmawati Ami. (2009). *Permainan tradisional untuk anak usia dini 3-4 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses.

Slamet Suyanto. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: (Dit. PPTK & KPT).

Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

\_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka cipta.

\_\_\_\_\_. (2010). *Penelitian tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.

Suharsimi, dkk. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumantri. (2005). *Model pengembangan keterampilan motorik anak usia dini*. Jakarta: (Dit. PPTk & KPT)

Sukirman Dharmamulya, dkk. (2008). *Permainan tradisional jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Toho Cholik Mutohir dan Gusril. (2004). *Perkembangan motorik pada masa anak-anak*. Jakarta: Depdiknas

Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.

\_\_\_\_\_. (2012). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.