

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA USIA 4-5 TAHUN DI PAUD ANGGREK I BEKASI TIMUR

Putri Ayu Maryam
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Email: putriayumaryam@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD KB Anggrek I. Pada semester I Tahun Ajaran 2018-2019. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan MC. Taggart, dilakukan dengan dua siklus setiap siklus terdiri dari 5 kali pertemuan. Setiap langkah terdiri dari 4 langkah, yaitu: a) perencanaan, b) tindakan, c) observasi, d) refleksi.

Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengamati peningkatan perkembangan kriteria kemampuan motorik kasar anak mulai sebelum siklus sampai siklus ke II. Kriteria kemampuan motorik kasar anak ditetapkan 71% data pra siklus mendapatkan rata-rata 57%, kemudian data siklus I mendapatkan rata-rata persentase sebesar 70%, dan data siklus II diperoleh sebesar 85%. Dari hasil akhir siklus II anak memperoleh hasil tertinggi sebesar 97% diperoleh responden RF. Sedangkan yang memperoleh hasil terendah dengan perolehan presentase rata-rata 77% adalah AN. Kesimpulannya bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD KB Anggrek I.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Kasar, Permainan Tradisional, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD adalah lembaga pendidikan yang pertama, setelah lingkungan keluarga serta merupakan jembatan antara rumah atau keluarga dan sekolah dasar. Di PAUD anak mulai diberi pendidikan secara berencana dan sistematis. PAUD harus menjadi tempat yang menyenangkan bagi anak. Tempat yang harus memberikan perasaan aman dan nyaman yang mendorong keberanian untuk bereksplorasi, berkeaktifitas dan mencari pengalaman demi perkembangan kepribadian secara optimal.

Dunia anak adalah dunia bermain, jadi dalam mengembangkan perkembangannya agar anak tidak merasa terbebani anak diajak untuk bermain. Kegiatan Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar senang dan tanpa melihat hasil akhir. Kegiatan yang

dilakukan dengan suka rela, tidak dipaksa atau adanya tekanan pihak-pihak lain. Dengan aktivitas bermain anak menjadi senang, namun dilain pihak anak juga belajar. Belajar main dan belajar bagi anak-anak khususnya anak usia dini sangat penting karena dengan bermain sambil belajar akan meningkatkan berbagai macam potensinya.

Diera jaman sekarang, permainan tradisional tidak lagi banyak dimainkan. Karna banyak orang tua yang tidak mengenalkan permainan tradisional kepada anak. Sekolah pun tidak banyak yang mengenalkan permainan tradisional pada anak didiknya, itulah yang membuat anak semakin tidak mengetahui permainan tradisional. Anak jaman sekarang lebih sering memainkan mainan yang ada di dalam handphone atau laptop yang cenderung pasif. Sedangkan permainan tradisional bermain dengan cara

menggerakkan seluruh badan dan membuat motorik Kasar anak lebih berkembang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelompok A PAUD KB Angrek I, tujuan pembelajaran dalam mengembangkan motorik kasar belum dapat maksimal. Ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Terlihat ketika peneliti mengajak siswa untuk bermain melompat dan mengangkat 1 kaki dengan ice breaking ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam melompat, masih ada beberapa siswa yang melompat menggunakan kedua kakinya. Keseimbangan siswa dalam melakukan pendaratan saat melakukan loncat masih terlihat tidak seimbang dan akhirnya terjatuh. Saat mengangkat 1 kaki masih ada anak yang terkadang kehilangan keseimbangan dan akhirnya menapakkan kedua kakinya.

Elizabeth B Hurlock mendefinisikan perkembangan motorik berarti pengembangan pengendalian gerak jasm aniah melalui kegiatan pusat saraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi¹. Diane E. Papalia mendefinisikan Motorik kasar merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot besar². Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena dapat bermanfaat untuk melakukan aktifitas

sehari-hari, bila mempunyai kemampuan gerak yang kurang baik maka akan mengalami ketinggalan kemampuan gerak dari yang dimiliki orang lain. misalnya tidak dapat mengikuti aktivitas bermain bersama dengan teman seperti berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang, dan lain sebagainya, kegiatan ini memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh.

Sukirman Dharmamulyo dalam Eni Ernawati berpendapat bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat kehidupan sosial anak di kemudian hari³. Yang dimaksud unsur-unsur kebudayaan ialah permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaanya.

Menurut Direktorat Nilai Budaya dalam Euis Kurniati mengatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak⁴. Permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, kelincahan dan ketangkasan anak.

¹Elizabeth B Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak* (Alih bahasa; Meitasari Tjandrawa). Jakarta: Erlangga., hlm. 150

²Diane E Papalia dan Ruth Duskin Feldman. 2014. *Menyelami Perkembangan Manusia* (Alih bahasa;

Fitriana Wuri Herarti). Jakarta: Penerbit Salemba Humanika., hlm 139

³ Eni Ernawati dan Dian Ayu Zahrani. *Loc.Cit.*,

⁴ Euis Kuniati. *Ibid.*, hlm 3

Fad dalam Erni Ernawati berpendapat permainan tradisional di Indonesia memiliki arti yang dalam. Rasa cinta kepada orang tua, kepada lingkungan dan empati kepada teman. Sebagai cinta atau ungkapan kasih sayang, permainan tradisional terasa mengalir sehingga tanpa bantuan alatpun sentuhan itu muncul⁵

Dapartemen pendidikan dan kebudayaan mengatakan bahwa tujuan permainan tradisional sebagai hiburan, maka semua permainan itu adalah milik masyarakat pendukungnya⁶. Karna itu pula permainan bisa tersebar ke berbagai daerah karena permainan itu milik semua orang. Permainan akhirnya terlahir dengan berbagai versi sesuai dengan daerahnya masing-masing, terkadang nama penyebutannya berbeda namun cara mainnya dan polanya tetap sama.

Menurut Bambang Sujiono secara umum ada tiga tahap perkembangan keterampilan motorik anak pada usia dini, yaitu tahap kognitif, asosiatif dan *autonomous*⁷. Pada tahap kognitif, anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan suatu gerak tertentu. Pada tahapan ini, dengan kesaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa yang lalu.

Pada tahap asosiatif, anak banyak belajar dengan cara coba meralat olahan pada penampilan atau gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali dimasa mendatang. Tahap ini adalah perubahan strategi dari tahapan sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya. Fad dalam Erni Ernawati berpendapat permainan tradisional di Indonesia memiliki arti yang dalam. Rasa cinta kepada orang tua, kepada lingkungan dan empati kepada teman. Sebagai cinta atau ungkapan kasih sayang, permainan tradisional terasa mengalir sehingga tanpa bantuan alatpun sentuhan itu muncul⁸

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional

Model penelitian ini menunjuk pada Kemmis dan Taggart dalam Kunandar⁹. Perencanaan Kemmis & Mc Taggart menggunakan siklus sistem spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan awal setelah diperoleh gambaran umum

⁵ Eni Ernawati dan Dian Ayu Zahrani. *Loc.Cit.*,

⁶ Dapartemen Pendidikan dan kebudayaan. 1983. *Permainan Anak Anak Daerah Kalimantan Timur.*(Pemimpin proyek Haryati Soebadio)., hlm.1

⁷ Bambang Sujiono dkk *.Ibid.*, hlm. 1.4

⁸ Eni Ernawati dan Dian Ayu Zahrani. *Loc.Cit.*,

⁹ Kunandar. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru.* Jakarta: PT Rajawali Press., hlm 70

tentang kondisi, situasi kegiatan yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar diberikan untuk siswa oleh pendidik yang berada di kelompok A tersebut. Tahapan perencanaan meliputi:

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian yang memuat rangkaian-rangkaian kegiatan dalam satu hari yang akan dilakukan anak-anak terutama pada kegiatan permainan engklek
- b. Menyiapkan media yang dapat digunakan anak-anak dalam melakukan permainan tradisional engklek.
- c. Menyiapkan lembar observasi yang memuat aspek motorik kasar anak untuk melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh anak kelompok A usia 4-5 tahun PAUD KB Anggrek I.

2. Pelaksanaan

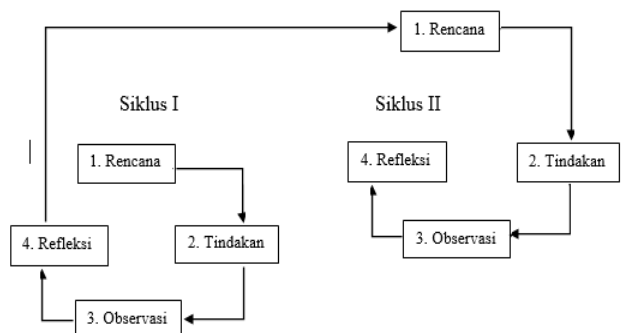
Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari rencana yang telah dilakukan untuk memperbaiki keadaan yang terjadi di kelompok A usia 4-5 tahun PAUD KB Anggrek I. pelaksanaan bersumber pada Rencana Kegiatan Harian yang sudah dibuat. Pada siklus pertama dilakukan pembelajaran sesuai perencanaan kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan proses

kegiatan yang berlangsung. Berdasarkan analisis untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan proses yang berlangsung kemudian dilakukan terus menerus hingga diperoleh peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional.

3. Refleksi

Sesudah melakukan tindakan, guru dan peneliti melakukan diskusi dan mengevaluasi tindakan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi dikaji dan direnungkan kembali kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Jika masih menemukan masalah atau hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai maka akan dilakukan langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya

Gambar. 1 Kemmis dan Mc Taggart¹⁰



Penelitian ini dilaksanakan di PAUD KB Anggrek I untuk anak usia 4-5 tahun atau Kelompok A. tempat penelitian ini dipilih berdasarkan permasalahan yang terjadi pada anak kelompok A di PAUD KB Anggrek I tentang kemampuan motorik kasar anak yang terbilang masih kurang. Penelitian ini melibatkan seluruh

¹⁰ E Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya., hlm 73

siswa kelompok A di PAUD KB Anggrek I yang dilakukan proses kegiatan melalui beberapa permainan tradisional.

1. Metode observasi

Teknik observasi merupakan teknik mentoring dengan melakukan observasi atau pengamatan terhadap sasaran pengukuran, dengan menggunakan lembar pegamatan yang telah disiapkan dengan membubuhkan tanda *check* (✓) atau kata “ya” jika hal yang diamati muncul. Data observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan yang berisi tentang kemampuan motorik kasar anak selama proses kegiatan berlangsung.

2. Metode dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan tujuan mengambil data-data yang ada di PAUD KB Anggrek I seperti mengambil foto saat proses kegiatan, data guru, struktur organisasi dan data anak.

Teknik observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan masing-masing anak. Teknik dokumentasi dilakukan untuk merekam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh anak dan guru sebagai bukti nyata penelitian. Kemudian data hasil observasi dan dokumentasi dianalisis untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik kasar anak. Untuk mengetahui peningkatan yang dicapai dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak dilakukan dengan membandingkan skor setiap anak dengan test sebelumnya.

Pada penelitian tindakan kelas ini analisis tindakan yang digunakan adalah:

$$\text{Prosentase (\%)} = F = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Dimana :

F = Presentase

$\sum X$ = Jumlah anak yang mencapai target

N = Jumlah seluruh anak

Anas Sudjino menyatakan data yang diperoleh diinterpretasikan kedalam empat bagian yaitu:

80% - 100% : kemampuan motorik kasar baik

60%-79% : kemampuan motorik kasar cukup

30%-59% : kemampuan motorik kasar kurang baik

0%-29% : kemampuan motorik kasar tidak baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan data pra siklus diperoleh sebelum peneliti melakukan siklus I dan siklus II, peneliti melakukan persiapan-persiapan pra siklus yaitu mengumpulkan data-data anak yang akan diteliti melalui observasi langsung. Hasil penelitian ini berupa hasil pra siklus. Hasil yang dilihat dari observasi ini adalah kemampuan motorik kasar anak belum sesuai dengan tahap perkembangan anak.

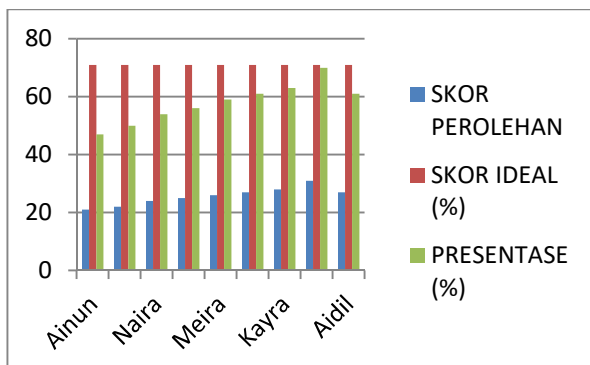
Peneliti melakukan pra siklus pada hari Kamis, 19 Juli 2018. Peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak selama kegiatan inti. Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak yang muncul. Peneliti

menggunakan lembar instrumen saat melakukan kegiatan pengamatan.

Pada tahap awal peneliti mencoba Permainan engklek, peneliti menjelaskan tentang cara bermain engklek dan juga alat dan bahan yang digunakan, yaitu gacuk. Saat anak melempar gacuk ke dalam kotak yang dekat sebagian anak dapat melempar tepat sasaran, namun saat kotak yang sedikit jauh beberapa anak kesulitan untuk membuat gacuk tepat sasaran. Dalam permainan engklek anak harus melompat menggunakan satu kaki dan berdiri dengan satu kaki. Pada tahap ini ada anak yang sudah bagus saat berdiri dengan satu kaki, ada yang masih kesulitan, kesulitan disini keseimbangan anak belum terlalu kuat mengakibatkan saat berdiri dengan satu kaki anak banyak bergerak dan merentangkan tangan agar keseimbangannya terjaga.

Perolehan kemampuan motorik kasar anak prasiklus terlihat dalam grafik gambar sebagai berikut:

Gambar 2 Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Prasiklus



Dari grafik di atas menunjukkan bahwa dari kemampuan motorik kasar tergolong kurang. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 25 jauh dari skor ideal 71. Sedangkan dari presentase keberhasilan yang dicapai adalah rata-rata 57 %.

1. Perencanaan

Perencanaan pengajaran dibuat sebelum adanya tindakan. Hal ini bertujuan untuk memperlancar dan mempermudah pelaksanaan penelitian dan proses belajar mengajar menjadi lancar. Adapun rencana pengajaran sebelum dilakukan tindakan adalah sebagai berikut :

- a) Menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).
- b) Mempersiapkan media pembelajaran yaitu alat dan bahan dokumentasi berupa kamera.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yang peneliti lakukan berdasarkan pertemuan adalah sebagai berikut :

a. Pertemuan 1

Pertemuan pertama dimulai pada hari Senin, 23 Juli 2018, Peneliti memulai kegiatan dengan bercakap-cakap bersama di dalam kelas. Peneliti memberikan kesepakatan yaitu anak mau bekerjasama bersama peneliti selama kegiatan berlangsung. Setelah memberikan kesepakatan bersama, peneliti menjelaskan bahwa kegiatan pada hari ini pukul 9:25 adalah bermain engklek yang akan dilakukan di luar kelas.

Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menjelaskan apa itu engklek, bagaimana

cara bermainnya dan juga contoh bermainnya. Beberapa anak bersemangat saat peneliti mengatakan akan bermain engklek seperti pada hari kamis (prasiklus) beberapa anak masih mengingat cara bermainnya. Saat permainan engklek anak belum dapat memasukkan gacuk pada kotak yang dituju, beberapa anak juga masih ada yang kesulitan saat akan mengambil gacuk, tangan harus menopang berat badan saat akan mengambil gacuk.

Dari hasil pertemuan pertama, permainan engklek untuk motorik kasar anak belum sempurna masih banyak yang belum dapat menyeimbangkan badannya saat mengangkat 1 kaki, banyak juga yang masih kesulitan untuk melempar gacuk sesuai dengan kotak yang dituju. Bahkan ada beberapa anak yang saat bermain melangkah tidak pada kotak selanjutnya melainkan langsung lurus tanpa arahan.

Selama kegiatan permainan tradisional dalam hal ini adalah engklek pada siklus I dilakukan, peneliti dan kolaborator mengamati dengan seksama untuk mengetahui apakah tindakan-tindakan yang diberikan sudah sesuai dengan yang telah

direncanakan. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh peneliti dalam proses pembelajaran. setelah dilakukan tindakan, peneliti pada saat pelaksanaan mengamati tentang motorik kasar anak didalam kegiatan permainan tradisional, peneliti dan kolaborator bersama-sama mengamati secara langsung perubahan yang terjadi pada anak selama pada saat kegiatan berlangsung di hari itu, dengan berpacu pada penilaian yang tersedia.

Pengamatan pada pertemuan pertama anak belum mampu untuk keseimbangan badannya dan masih kesulitan untuk melmeper gacuk sesuai dengan kotak yang dituju. Beberapa anak juga masih kesulitan untuk melakukan permainan sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan masih bermain dengan sesuka hati tanpa aturan.

Hambatan pada hari pertama anak masih malu malu untuk melakukan permainan engklek, beberapa anak juga terlihat masih ragu saat melakukan permainan. Dengan demikian pertemuan pertama berlanjut menjadi pertemuan kedua agar

mengetahui apakah meningkatkan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan metode permainan tradisional.

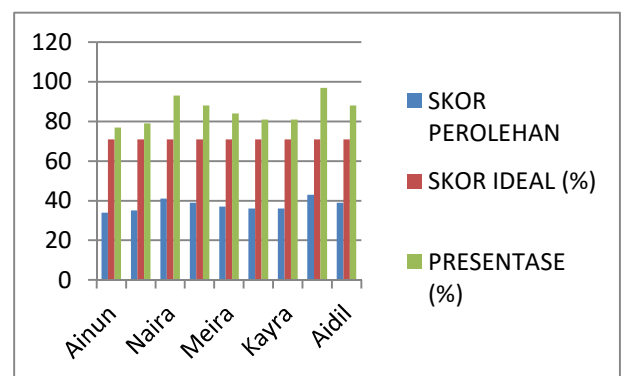
3. Pengamatan

Selama kegiatan permainan tradisional dalam hal ini adalah engklek pada siklus I dilakukan, peneliti dan kolaborator mengamati dengan seksama untuk mengetahui apakah tindakan-tindakan yang diberikan sudah sesuai dengan yang telah direncanakan. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh peneliti dalam proses pembelajaran. setelah dilakukan tindakan, peneliti pada saat pelaksanaan mengamati tentang motorik kasar anak didalam kegiatan permainan tradisional, peneliti dan kolaborator bersama-sama mengamati secara langsung perubahan yang terjadi pada anak selama pada saat kegiatan berlangsung di hari itu, dengan berpacu pada penilaian yang tersedia.

Pengamatan pada siklus I anak cukup mampu melakukan keluwesan gerak tubuh, seperti anak dapat berjongkok, berdiri setelah jongkok, Koordinasi mata dan tangan seperti anak dapat melempar gacuk sesuai kotak yang dituju. Disini kotak yang di tuju hanya sampai kotak nomor 5-6. Kotak jauh nomor 8 masih belum bisa di gapai dengan tepat. Melompat

menggunakan satu kaki cukup membuat anak kessulitan untuk keseimbangan, beberapa anak masih harus menyeimbangkan dirinya dengan merentangkan tangannya atau bahkan ada yang kakinya terkadang turun lalu naik kembali. merubah posisi tubuh dengan cepat dan tepat, ketajaman penglihatan, menggunakan kekuatan tubuh, melakukan gerak melompat, melompat lalu berlari, melakukan gerak melompat secara terkoordinasi. Adapula beberapa anak yang sudah mulai terlihat perkembangan motorik yang mulai berkembang dari awal prasiklus lalu siklus I.

Gambar 3 Skor Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun Siklus II



4. Refleksi

Pemberian tindakan yang dilakukan pada siklus II ini meliputi kegiatan Keluwesan gerak tubuh, berdiri setelah jongkok, koordinasi mata dan tangan, melompat menggunakan satu kaki, merubah posisi tubuh dengan cepat dan tepat, ketajaman penglihatan, menggunakan kekuatan tubuh,

melakukan gerak melompat, melompat lalu berlari, melakukan gerak melompat secara terkoordinasi. Semua anak antusias dalam melakukan kegiatan tersebut.

Dari perbandingan hasil dilakukan antara hasil siklus I dan hasil siklus II memperlihatkan bahwa adanya perubahan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun kearah yang lebih baik. Kegiatan permainan tradisional yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Tabel 1 Pemerolehan Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Siklus I		Siklus II	
		% Siswa	Skor	% Siswa	Skor
1	Ainun	61	27	77	34
2	Zahra	63	28	79	35
3	Naira	72	32	93	41
4	Wilda	77	34	88	39
5	Meira	68	30	84	37
6	Fatin	65	29	81	36
7	Kayra	65	29	81	36
8	Rifal	84	37	97	43
9	Aidil	75	33	88	39
Jumlah		630	279	768	340
Rata-Rata		70	31	85	37

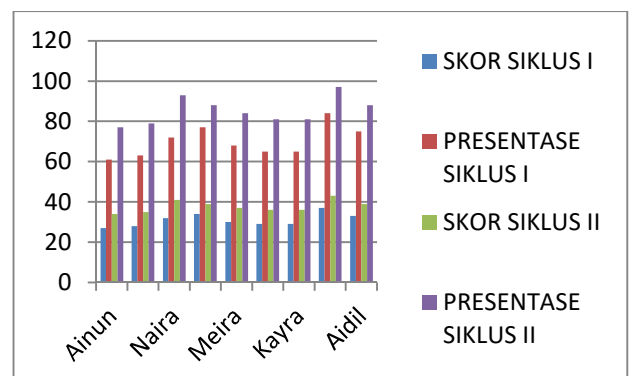
Berdasarkan pada data hasil siklus I dan siklus II, Perkembangan skor yang diperoleh sebagai berikut. Pada tahap siklus I jumlah siswa yang sudah berkembang dengan baik kemampuan motorik kasar anak dan meningkat sebesar 70% dari jumlah siswa 9 anak. Sedangkan

pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 85% dari jumlah siswa 9 anak.

Selanjutnya tentang perkembangan presentase anak juga terjadi peningkatan, yaitu dari score 31 pada tahap siklus I, menjadi 37 pada siklus II. Dengan demikian terjadi peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebanyak 6 point. Dari dapat siklus I dan siklus II dapat dikatakan bahwa penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Karena adanya peningkatan jumlah siswa yang mampu menggunakan otot otot besar atau motorik kasar dan peningkatan skor dari rata-rata score 31 menjadi 37. Sedangkan jumlah presentase siswa dari 70% meningkat menjadi 85%.

Berdasarkan data penelitian tersebut maka, penelitian dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD KB Anggrek I. Peningkatan terlihat pada grafik dibawah ini:

Gambar 4 Skor Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun Siklus I dan Siklus II

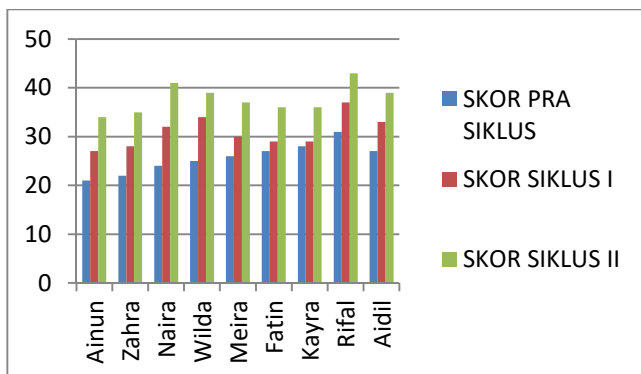


Tabel 2 Pemerolehan Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor	Skor
1	Ainun	21	27	34
2	Zahra	22	28	35
3	Naira	24	32	41
4	Wilda	25	34	39
5	Meira	26	30	37
6	Fatin	27	29	36
7	Kayra	28	29	36
8	Rifal	31	37	43
9	Aidil	27	33	39
Skor rata-rata		25	31	37
Presentase %		57%	70%	85%

Setelah dilakukan intervensi dalam penelitian yang dilakukan, maka diperoleh data dari observasi yang dilakukan. Skor yang diperoleh pada prasiklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Gambar 5 Pemerolehan Skor Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum dan Sesudah Tindakan



Tabel 3 Perbandingan rata-rata Skor Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum dan Sesudah Tindakan

No	Nama Siswa	Skor Prasiklus	Skor Sesudah Tindakan (Rata-Rata)	Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun
1	Ainun	21	34	13
2	Zahra	22	35	13
3	Naira	24	41	17
4	Wilda	25	39	14
5	Meira	26	37	11
6	Fatin	27	36	9
7	Kayra	28	36	8
8	Rifal	31	43	12
9	Aidil	27	39	12

Dari data observasi prasiklus, siklus I, dan siklus II didapat nilai rekapitulasi secara keseluruhan peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun sebagai berikut.

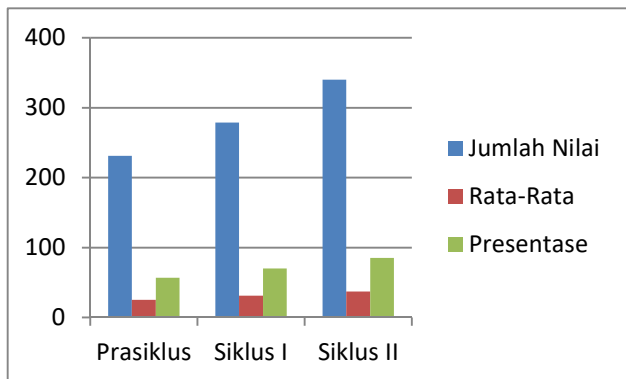
Tabel 4 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 4-5 Tahun

	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	231	279	340
Rata-Rata	25	31	37
Presentase	57	70	85

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada saat dilakukan intervensi maka didapat rekapitulasi data kemampuan motorik pada anak usia 4-5 tahun sebagai berikut : jumlah nilai prasiklus senilai 231 siklus I sebesar 279 dan siklus II sebesar 340. Adapun rata-rata yang diperoleh saat prasiklus sebesar 25, siklus I sebesar 31, siklus II sebesar 37. Sedangkan presentase prasiklus sebesar 57%, siklus I sebesar 70% dan siklus II sebesar 85%.

Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini:

Gambar 6 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun



Data prasiklus menunjukkan kemampuan motorik kasar tergolong kurang. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 25 dari skor ideal 71%. Adapun presentase yang dicapai adalah rata-rata 57%. Berdasarkan catatan lapangan diperoleh data bahwa kemampuan motorik kasar anak masih tergolong belum berkembang dikarenakan faktor-faktor seperti kurangnya mendapat stimulus, lebih banyaknya mengerjakan Lembar kerja siswa (LKS) di bandingkan sesuatu yang menggunakan otot otot besar.

Data Siklus I menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun tergolong sedang nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 31 dari skor ideal 71. Adapun presentase keberhasilannya yang dicapai adalah rata-rata 70%. Sedangkan dari data catatan lapangan yang diperoleh, bahwa kemampuan motorik kasar anak mulai berkembang akan tetapi belum maksimal akan hal tersebut ditunjukkan masih adanya beberapa anak yang belum mampu melakukan

gerakan gerakan yang akan merangsang motorik kasar anak.

Data yang didapat pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun tergolong tinggi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 37 dari skor ideal 71, adapun presentase keberhasilannya yang dicapai adalah rata-rata 85%. Dari catatan lapangan yang diperoleh menunjukkan peningkatan kemampuan yang sudah baik dan memenuhi target sebesar 71%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dari mulai prasiklus, siklus I dan siklus II disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A usia 4-5 tahun.

Hal dibuktikan sebelum tindakan terlihat bahwa kemampuan motorik kasar pada prasiklus hanya sebesar 57%, pada siklus I meningkat menjadi 70% kemudian siklus II sebesar 85% dari jumlah anak. Sedangkan untuk skor yang di dapat pada prasiklus 25, siklus I 31 dan siklus II 37. Sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan berhasil karena 71% dari jumlah anak kelompok A PAUD KB Anggrek I telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Sumatera Utara*. (Editor; Ahmad Yunus).

- Dapartemen Pendidikan dan kebudayaan. 1983. *Permainan Anak Anak Daerah Kalimantan Timur*. (Pemimpin proyek Haryati Soebadio).
- Dharmamulyo, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Ermawati, Eni dan Dian Ayu Zahrani. 2015. Jurnal "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Balap Karung Estafet Pada Kelompok B1 PAUD Supriyadi Semarang Tahun ajaran 2015/2016". Diunduh pada tanggal 18 April 2018 pukul 14:32 WIB dari <http://scholar.google.co.id/>
- M. Fadlillah dkk . 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak* (Alih bahasa; Meitasari Tjandrawa). Jakarta: Erlangga.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kunandar. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Kuniati, Euis. 2017. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Montolalu dkk. 2010. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa, E. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Papalia, Diane E dan Ruth Duskin Feldman. 2014. *Menyelami Perkembangan Manusia* (Alih bahasa; Fitriana Wuri Herarti). Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.