



Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B

A. Adprijadi

STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Jl. Pertamina KM 4, Sengkuang, Kecamatan Sintang, Kapuas Kanan Hulu, Kec. Sintang, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat 78614

Email: adprijadi@gmail.com

Received: 14 July 2016; Revised: 24 October 2017; Accepted: 8 January 2018

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Tunas Gading Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam III siklus, subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B TK Tunas Gading Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 16 anak yang terdiri atas 7 laki-laki dan 9 perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui unjuk kerja, Observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data di lakukan dengan menggunakan deskriptif kualitatif, data di analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa keterampilan motorik kasar anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional engklek. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan sebelum adanya tindakan meningkat dari 45, 8% dengan kategori kurang baik, menjadi 62,5% dengan kategori cukup pada siklus I, menjadi 77,08% dengan kategori baik pada siklus II, menjadi 95,83% dengan kategori baik pada siklus III.

Kata kunci: Kemampuan motorik kasar, permainan tradisional engklek, anak kelompok B

The Improvement of Gross Motor Skills Group B through the Engklek Traditional Game

Abstract

This study aims to improve the process and outcomes of learning as an effort to improve gross motor skills of children in group B at TK Tunas Gading Yogyakarta. This research is a classroom action research conducted in the third cycle, the subjects in this study is a protégé of group B TK Tunas Gading Yogyakarta academic year 2015/2016 the 16 children consisting of 7 men and 9 women. Data collected through the performance, observation and documentation. Data analysis techniques done by using descriptive qualitative, the data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results of this study bring addressing the gross motor skills of early childhood can be enhanced through the traditional hopscotch game. The increase in gross motor skills of children in its entirety before any action to increase from 45, 8% with unfavorable category, to 62.5% with the category enough in the first cycle, being 77.08% with both categories at the second cycle, being 95.83% with both categories in the third cycle.

Keywords: *gross motor skills, engklek traditional game, children of Group B*

How to Cite: Adprijadi, A. (2017). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Engklek pada anak kelompok B. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 187-198. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>

PENDAHULUAN

Anak merupakan sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan sangat pesat. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar dengan sesuatu yang baru.

Pendidikan anak usia dini berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 Ayat 10 dinyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Perkembangan motorik kasar anak Taman Kanak-kanak perlu mendapatkan perhatian oleh guru agar anak dapat menjalankan tugas perkembangannya dengan baik.

Perkembangan motorik kasar anak TK perlu mendapatkan perhatian oleh guru agar anak dapat menjalankan tugas perkembangannya dengan baik. Namun seringkali perkembangan motorik kasar yang berupa kemampuan melompat anak pra-sekolah diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua, pembimbing, atau guru sendiri. Hal ini dikarenakan belum pahamnya mereka bahwa perkembangan motorik kasar salah satu jenisnya adalah kegiatan melompat menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini.

Anak yang tumbuh kembangnya tanpa keterampilan fisik motorik akan menjadi *minder* atau tidak percaya diri untuk melakukan tugas-tugas fisik dan keterampilan lainnya. Keterampilan motorik yang memadai sistem syarafnya akan bekerja mengkoordinasikan seluruh gerak tubuh dan mengikuti ritme tertentu, sehingga anak akan menjadi pribadi yang terampil, lincah dan cekatan.

Menurut Rahyubi (2012, p. 208) pembelajaran motorik adalah suatu proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak. Setiap aktifitas yang dilakukan manusia tidak terlepas dari gerak, dalam proses pembelajaran motorik jika dilakukan dengan benar maka dapat menunjukkan suatu perubahan yang lebih baik.

Belajar gerak disebut juga belajar motorik atau '*motor learning*'. Schmidt (Sukoco, 2015, p. 419) mendefinisikan; *motor learn-ing is a set of processes associated with practice or experience leading to relatively permanent changes in the capability for responding*. Belajar motorik adalah seperangkat proses yang bertalian dengan latihan atau pengalaman yang mengantarkan ke arah perubahan permanen dalam perilaku terampil.

Lumintuarso (2013, p. 34) gerak dasar motorik kasar pada anak memacu kemampuan anak saat beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya. Samsudin (2008, p. 29) tujuan pengembangan motorik untuk memperkenalkan dan melatih gerak kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerak tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil.

Berdasarkan observasi awal sebelum peneliti melakukan tindakan diperoleh fakta bahwa guru di TK Tunas Gading Yogyakarta belum mengenalkan dan menggunakan permainan tradisional untuk membantu mengembangkan perkembangan motorik kasar anak didiknya dan guru sering menggunakan cara mengembangkam perkembangan anak didik bersifat monoton.

Dalam proses pembelajaran lebih suka menggunakan strategi pembelajaran yang biasa dengan hanya menggunakan media papan tulis. Karena strategi tersebut dianggap lebih mudah, praktis, efisien, dan dilaksanakan tanpa memerlukan persiapan yang matang. Dengan hanya menggunakan media papan tulis kurang menarik membuat siswa sulit memahami konsep yang dipelajari sehingga siswa merasa cepat bosan dan terpecahnya kosentrasinya dalam kegiatan belajarnya.

Meloncat merupakan suatu keterampilan yang seharusnya sudah dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun, dalam memperhalus kemampuan motorik anak serta untuk mengembangkan dan memaksimalkan gerak pada anak. Namun, pada kenyataannya ketika peneliti mengajak anak-anak kelompok B TK Tunas Gading untuk bermain engklek di luar kelas sebagian besar anak belum mampu mempertahankan posisi badan agar tetap tegap dan menjaga badannya agar tidak jatuh, anak belum memiliki tumpuan dan tolakan yang kuat sehingga tidak dapat meloncat tinggi dan jauh, dan anak belum mampu melakukan gerakan meloncat dengan cepat saat perpindahan tumpuan dan tolakan masih memerlukan jeda saat mendarat dan menolak.

Menurut Rahyubi (2012, p. 210) tujuan dari pembelajaran motorik adalah muncul salah satu produk dan hasil dari pembelajaran gerak, yaitu penguasaan keterampilan. Menurut Abdurrahman (2003, p. 157) strategi pengembangan motorik mencakup tiga bidang, keterampilan motorik kasar, pengembangan penghayatan dan kesadaran tubuh dan keterampilan motorik halus. Forman dan Hill (Astriya & Kuntoro, 2015, p. 133) yang mengatakan bahwa: "*constructive play is a preliminary stage in the development of skill, and skill is preliminary to creativity*". Bermain atau permainan konstruktif adalah tahap awal dalam pengembangan keterampilan, dan keterampilan adalah awal untuk kreativitas.

Robinson, Webster, Logan, Lucas, & Barber (2012, p. 80) *it is imperative that educators be mindful that children in a given classroom will demonstrate a range of motor skill abilities and will learn at different rates*. Sangat penting bahwa pendidik harus sadar bahwa anak-anak di kelas tertentu akan menunjukkan kisaran kemampuan keterampilan motorik dan akan belajar pada tingkat yang berbeda. Kurtz (2006, p. 16) *for most children, the development of motor skills occurs throughout childhood, and follows certain predictable steps or stages, also known as developmental milestones*. Bagi kebanyakan anak, pengembangan keterampilan motorik terjadi sepanjang masa, dan mengikuti langkah-langkah tertentu atau

tahapan dan dapat diprediksi, juga dikenal sebagai pencapaian perkembangan.

Permainan tradisional dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.

Menurut Rosdiani (2012, p. 108) permainan tradisional atau olahraga tradisional adalah jenis olah permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas masyarakat tertentu, diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Permainan engklek merupakan permainan yang tradisional yang masih bertahan sampai saat ini dan masih memiliki banyak penggemar, baik di kota maupun di desa. Permainan engklek dilakukan dengan berjalan melompat dengan satu kaki. Engklek dapat dimainkan pada pagi, siang, maupun sore hari. Permainan engklek juga dapat dilakukan di berbagai tempat, misalnya di halaman rumah, emper rumah, lapangan, halaman sekolah, dan lain sebagainya (Dharmamulja, 2004, p. 145).

Menurut Achroni (2012, p. 53), permainan engklek memiliki manfaat, manfaat permainan engklek tersebut antara lain: (1) Memberikan kegembiraan kepada anak. (2) Menyehatkan fisik anak. Karena, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat. (3) Melatih keseimbangan tubuh dan kekuatan tubuh (motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki. (4) Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan. (5) Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama. (6) Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka perlu dilakukan penelitian tindakan

mengenai “Peningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek pada anak kelompok B di TK Tunas Gading Yogyakarta”.

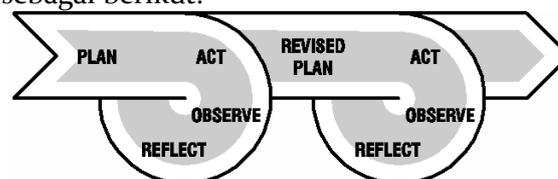
Tujuan dari penelitian ini untuk memperbaiki proses pembelajaran motorik kasar anak melalui pembelajaran permainan tradisional engklek pada anak kelompok B di TK Tunas Gading Yogyakarta, Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui proses pembelajaran dengan permainan tradisional engklek pada anak kelompok B di TK Tunas Gading Yogyakarta.

Manfaat teoritik yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pengembangan karya tulis ilmiah khususnya tentang peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, Sebagai dasar untuk selanjutnya dalam penelitian kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek. Manfaat praktiknya adalah: manfaat bagi guru Dapat dijadikan bahan masukan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK Tunas Gading Yogyakarta, manfaat bagi lembaga pendidikan dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif pada lembaga penyelenggara pendidikan dalam rangka peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan di TK Tunas Gading Yogyakarta ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti memilih model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri atas perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya jika dalam siklus sebelumnya belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus akan berakhir jika sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Banyaknya siklus yang akan diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Adapun penjelasan

untuk masing-masing tahap siklus adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Model Siklus Kemmis & Mc. Taggart (1988) (Wiriaatmadja, 2005, p. 66).

Keterangan:

Siklus I:

1. Perencanaan (*plan*)
2. Tindakan (*act*)
3. observasi (*observe*)
4. Refleksi (*reflect*)

Siklus II:

1. Perencanaan hasil revisi (*revision plan*)
2. Tindakan (*act*)
3. Observasi (*observe*)
4. Refleksi (*reflect*)

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan yaitu dimulai dari bulan Oktober sampai Desember 2015. Pelaksanaan tindakan terdiri atas tiga siklus yaitu siklus I dengan 3 kali pertemuan, siklus II terdiri atas 3 kali pertemuan, dan siklus III terdiri atas 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas B TK Tunas Gading yang beralamat di Jalan Petung Papringan, Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas B TK Tunas Gading yang berjumlah 16 anak terdiri atas 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Karakteristik anak kelompok B yaitu kemampuan motorik kasar masih rendah hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan kurang berorientasi pada kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar misalnya melalui permainan.

Penelitian ini dilakukan dengan PTK mengacu pada model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan refleksi tindakan.

Tahap perencanaan yang pertama adalah menentukan setting yang akan diteliti. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober hingga bulan Desember 2015. Penelitian bertempat di TK Tunas Gading Yogyakarta

yang beralamat di Jalan Petung Papringan Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta, kolaborator dalam penelitian ini yaitu Savitri Wulandari, S.Pd.AUD.

Berikutnya mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran fisik motorik khususnya motorik kasar di kelas kelompok B TK Tunas Gading Yogyakarta. Merumuskan masalah merupakan kegiatan berikutnya, perumusan masalah dilakukan untuk mencari solusi serta mengumpulkan data pendukung. Masalah tersebut terkait dengan keterampilan siswa dalam pembelajaran motorik kasar.

Berikutnya menyusun rencana kegiatan harian yaitu dengan menggunakan permainan tradisional engklek serta membuat skenario permainan yang dapat mewakili setiap tahapan dalam pembelajaran motorik kasar dalam upaya meningkatkan pembelajaran motorik kasar. Langkah berikutnya menyusun instrumen untuk mengamati proses pembelajaran yang terdiri atas lembar observasi guru dan lembar unjuk kerja anak.

Pelaksanaan kegiatan merupakan penerapan dari perencanaan pembelajaran yang telah dirancang dengan bentuk permainan tradisional engklek. Tahap pelaksanaan ini dilakukan oleh guru untuk menerapkan rencana proses pembelajaran yang sudah dibuat.

Data yang diperoleh pada siklus I akan direfleksikan kembali sebagai dasar untuk melakukan tindakan pada siklus II. Data yang diperoleh pada siklus II akan direfleksikan kembali sebagai dasar untuk melakukan tindakan pada siklus III. Pada siklus II dan III akan dilakukan pendataan untuk mencari perubahan peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek. Kegiatan ini dilakukan seterusnya sampai pada hasil yang dianggap mencukupi untuk digunakan sebagai kesimpulan.

Pelaksanaan observasi pada pelaksanaan tindakan untuk mengamati proses pembelajaran motorik kasar yang dilakukan oleh guru dan siswa dari sebelum pembelajaran, pada saat pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup serta kegiatan setelah pembelajaran. Pengamatan dilakukan pada saat pendahuluan, kegiatan inti, dan pendinginan. Peneliti melakukan pengisian lembar

observasi dan mendokumentasikan proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan kolaborator secara komprehensif menggunakan lembar observasi dan unjuk kerja.

Setelah selesai melakukan proses pembelajaran selanjutnya adalah merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan. Refleksi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator guna mengevaluasi proses pembelajaran dan menganalisis data yang diperoleh dari lembar observasi. Refleksi adalah upaya evaluasi diri yang secara kritis dilakukan oleh peneliti. Refleksi dilakukan untuk mengetahui apakah proses yang dilakukan sebelumnya sudah sesuai dengan harapan atau belum sesuai dengan keinginan. Apabila dalam penelitian ini belum sesuai harapan, maka perlu diupayakan adanya penyempurnaan yaitu dengan memberikan saran-saran dan tambahan untuk memperbaiki pembelajaran motorik kasar yang sudah dilakukan.

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian tindakan kelas, instrumen di validasi oleh ahli yaitu Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah unjuk kerja, observasi, dan dokumentasi.

Dalam penelitian tindakan kelas ini data dikumpulkan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengumpulkan data dengan cara dilakukan pengamatan terhadap kolaborator tentang kesesuaian antara rancangan rencana pembelajaran dengan pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti di lapangan, hal-hal penting lainnya, selanjutnya dicatat dalam lembar observasi guru berdasarkan instrumen aktivitas guru. (2) melakukan pengamatan terhadap aktivitas bermain engklek siswa tentang keadaan nyata di lapangan yang disesuaikan dengan instrumen aktivitas siswa. (3) mendokumentasikan dan merekam gambar yang terjadi di lapangan saat proses pembelajaran berlangsung. (4) mencatat hasil pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek.

Berikut penjelasan untuk masing-masing teknik yang digunakan: (1) Observasi, digunakan untuk memantau proses kegiatan pembelajaran melalui permainan engklek yang sedang berlangsung. Observasi

ini bertujuan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik di lapangan sejak sebelum melaksanakan tindakan, saat melaksanakan tindakan sampai akhir tindakan. Peran peneliti dalam kegiatan ini adalah sebagai pengamat jalannya pembelajaran. Sedangkan guru kelas (kolaborator) berperan melaksanakan pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

Dalam hal ini pengamat (peneliti) mengambil tempat di samping area permainan engklek, mengamati jalannya proses pembelajaran sambil mencatat segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain mengamati proses pembelajaran juga mengamati kerja guru dalam mengelola pembelajarandalam menerapkan permainan tradisional engklek.

Observasi dalam penelitian ini meliputi kemampuan motorik kasar anak dari aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Sedangkan observasi pada aktivitas guru difokuskan dalam menerapkan pembelajaran melalui permainan tradisional engklek. Pengamatan dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda *cek list* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. (2) Unjuk kerja, digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan motorik kasar siswa pada saat bermain engklek. Hasil unjuk kerja setiap siklus dianalisis untuk mengetahui keefektifan tindakan dengan mengacu pada kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

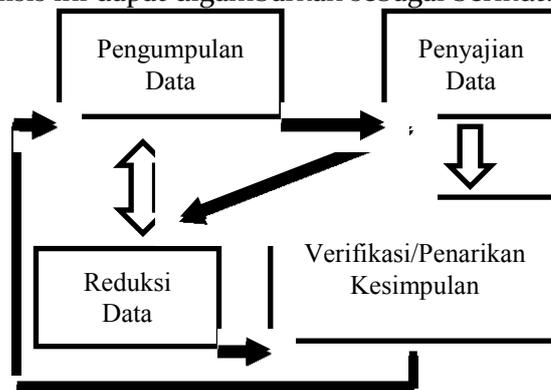
Unjuk kerja dalam penelitian ini menggunakan metode *participant observer*, *participant observer* merupakan suatu metode pengamatan dimana *observer* atau peneliti mempunyai hubungan interaksi yang baik dengan pihak yang diamati, ikut serta dalam berbagai kegiatan yang dilakukan oleh pihak yang diamati dan segera mencatatkan apa yang terjadi dalam catatan lapangannya. (3) dokumentasi, diperlukan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai data pendamping dan pelengkap.

Data penelitian ini dari berbagai sumber yang meliputi: (a) Peserta didik kelom-

pok B TK Tunas Gading Yogyakarta. (b) Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran melalui permainan tradisional engklek (c) Dokumen atau arsip, yang antara lain berupa RKH, foto kegiatan anak di lapangan, lembar unjuk kerja anak, dan lembar observasi guru.

Analisis data menggunakan dua cara sesuai dengan jenis datanya. Data kuantitatif dianalisis secara kuantitatif, sedangkan data kualitatif dianalisis secara kualitatif. Analisis data kuantitatif dalam PTK umumnya berupa angka-angka, seperti tes hasil belajar, distribusi frekuensi, persentase, skor dari hasil angket, dan seterusnya. Data kuantitatif dapat dianalisis secara deskriptif, antara lain dengan cara: menghitung jumlah, rata-rata, dan menghitung jumlah persen.

Pada umumnya analisis data kualitatif dalam PTK dapat dilakukan dengan tahap-tahap: menyeleksi, menyederhanakan, mengklasifikasi, memfokuskan, mengorganisasi, membuat abstraksi atas kesimpulan makna hasil analisis. Model analisis kualitatif yang terkenal adalah model Miles & Hubberman (Salirawati, 2011, p. 5) yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Model analisis ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Model Miles & Hubberman (Salirawati, 2011, p. 5)

Analisis data ini dilakukan untuk menganalisis proses dan hasil belajar anak pada saat kegiatan bermain engklek berdasarkan lembar penilaian pada kemampuan anak kelompok B TK Tunas Gading Yogyakarta. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak, maka digunakan skor dari hasil pra tindakan, siklus I,

siklus II, dan siklus III. Dengan menggunakan rumus penilaian Purwanto (2013, p. 67).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP: Nilai persen yang akan dicari atau diharapkan

R: Skor mentah yang diperoleh siswa

SM: Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100: Bilangan tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan penelitian kelas yaitu melakukan pengamatan. Pengamatan ini dilakukan melalui observasi yang dilaksanakan pada bulan Oktober pada kegiatan pembelajaran khususnya terhadap pembelajaran yang mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa kelompok B TK Tunas Gading Yogyakarta, observasi dilakukan ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

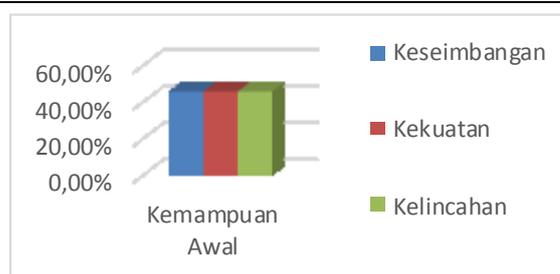
Dari proses pelaksanaan pembelajaran tersebut terlihat bahwa siswa lebih banyak kegiatan yang melibatkan kemampuan kognitif maupun motorik halus, terlihat bahwa siswa lebih sering duduk rapi di dalam kelas mengerjakan LKA. Pemberian kesempatan pada siswa dalam mengembangkan motorik kasar masih sangat kurang, serta model pembelajaran yang masih bersifat klasikal.

Dari hasil observasi studi awal terlihat bahwa kemampuan motorik kasar siswa sebelum dilakukan tindakan dapat diketahui kemampuan motorik kasar siswa pada keterampilan keseimbangan sebanyak 45,8 % termasuk pada kriteria kurang baik, keterampilan kekuatan sebanyak 45,8 % termasuk pada kriteria kurang baik, dan keterampilan kelincihan sebanyak 45,8 % termasuk pada kriteria kurang baik. Sehingga pada ketiga keterampilan keseimbangan, kekuatan dan kelincihan masih pada kriteria kurang baik. Rendahnya kemampuan motorik kasar siswa dikarenakan kurang adanya kesempatan siswa dalam bergerak, kegiatan pembelajaran yang klasikal, dan kurangnya modifikasi permainan yang melibatkan motorik kasar yang dapat dilakukan anak

usia 5-6 tahun. Dalam hal ini dapat dijelaskan dalam rekapitulasi kriteria perolehan anak pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Pra-Siklus

No.	Keterampilan motorik kasar	presentase	kriteria
1.	Keseimbangan	45,8%	Kurang baik
2.	Kekuatan	45,8%	Kurang baik
3.	Kelincihan	45,8%	Kurang baik



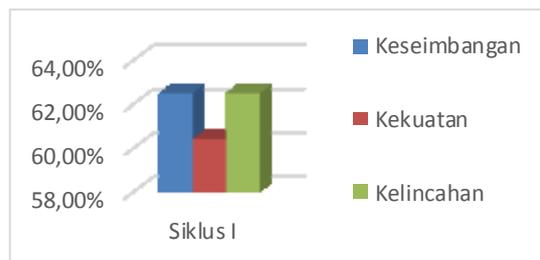
Gambar 3. Grafik Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Tindakan

Pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada saat pelaksanaan menekankan pada kemampuan motorik kasar yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincihan menggunakan permainan tradisional engklek.

Dari hasil observasi siklus I diperoleh kemampuan motorik kasar siswa pada keterampilan keseimbangan sebanyak 62,5% termasuk pada kriteria cukup, keterampilan kekuatan sebanyak 60,41% termasuk pada kriteria cukup, dan keterampilan kelincihan sebanyak 62,5% termasuk pada kriteria cukup. Sehingga pada ketiga keterampilan keseimbangan, kekuatan dan kelincihan masih pada kriteria cukup. Dalam hal ini dapat dijelaskan dalam rekapitulasi kriteria perolehan anak pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi kemampuan motorik kasar anak siklus I

No.	Keterampilan motorik kasar	presentase	kriteria
1.	Keseimbangan	62,5%	cukup
2.	Kekuatan	60,41%	cukup
3.	Kelincihan	62,5%	cukup



Gambar 4. Grafik Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih banyak kekurangan, maka dari itu sangat perlu dilakukan perbaikan, sehingga diharapkan pada tindakan siklus II akan lebih berhasil.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih banyak kekurangan, maka dari itu sangat perlu dilakukan perbaikan, sehingga diharapkan pada tindakan siklus II akan lebih berhasil. Peneliti dan kolaborator merencanakan beberapa langkah untuk perbaikan dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut: (1) Dengan melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melakukan permainan engklek dan lebih dispesifikkan meloncat di tempat sebanyak tiga kali. (2) Siswa diberi kesempatan untuk melakukan pemanasan dengan mencoba langsung pada area permainan engklek. (3) Rintangan keseluruhan dibuat menjadi satu ketinggian, hanya 3 cm, 5 cm, 7 cm, dan hanya 9 cm. (4) Guru menambah memberikan contoh mempraktekkan cara bermain engklek kepada anak, dengan melakukan penambahan sebanyak 2 kali atau 3 kali agar anak dapat melakukan dengan benar. (5) Guru mendampingi anak dan memberikan penjelasan kepada anak agar melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya jangan telalu terburu-buru dengan cara guru memberikan contoh kembali. Hal ini dilakukan agar anak pada saat melompat tidak kesembarangan arah. (6) Dalam memberi gambar kotak-kotak diperkecil dari ukuran semula sehingga anak tidak sulit untuk melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya. (7) Memberikan kesempatan kepada anak melakukan permainan engklek ini sebanyak 2 kali atau 3

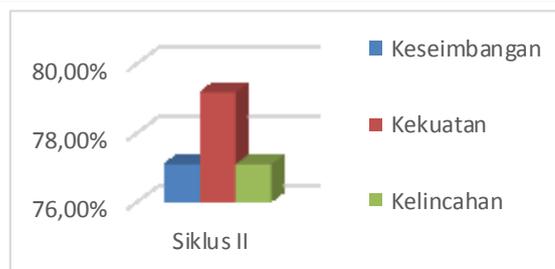
kali sehingga akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada saat pelaksanaan menekankan pada kemampuan motorik kasar yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan menggunakan permainan tradisional engklek.

Dari hasil observasi siklus II diperoleh kemampuan motorik kasar siswa pada keterampilan keseimbangan sebanyak 77,08% termasuk pada kriteria baik, keterampilan kekuatan sebanyak 79,16% termasuk pada kriteria baik, dan keterampilan kelincahan sebanyak 77,08% termasuk pada kriteria baik. Sehingga pada ketiga keterampilan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan pada kriteria baik. Dalam hal ini dapat dijelaskan dalam rekapitulasi kriteria perolehan anak pada Tabel 2.

Tabel 3. Rekapitulasi kemampuan motorik kasar anak siklus II

No.	Keterampilan motorik kasar	presentase	kriteria
1.	Keseimbangan	77,08%	Baik
2.	Kekuatan	79,16%	Baik
3.	Kelincahan	77,08%	Baik



Gambar 5. Grafik Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Siklus II

Berdasarkan dari hasil evaluasi untuk seluruh kegiatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek belum memuaskan dan terdapat beberapa kendala. Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh guru dan kolaborator, yang selanjutnya dapat digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya. Peneliti dan kolaborator sebagai observer membahas apa-apa saja yang menjadi kendala pada siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus II masih banyak kekurangan, maka dari itu sangat perlu dilaku-

kan perbaikan, sehingga diharapkan pada tindakan siklus III akan lebih berhasil.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II masih banyak kekurangan, maka dari itu sangat perlu dilakukan perbaikan, sehingga diharapkan pada tindakan siklus III akan lebih berhasil. Peneliti dan kolaborator merencanakan beberapa langkah untuk perbaikan dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus III.

Adapun langkah-langkah perbaikan yang dilakukan pada siklus III adalah sebagai berikut: (1) Melakukan pemanasan yang lebih spesifik langsung di area permainan sebelum melakukan permainan engklek dan lebih dispesifikkan melompat di tempat sebanyak empat kali. (2) Guru menambah memberikan contoh mempraktekkan cara bermain engklek kepada anak, dengan melakukan penambahan sebanyak 3 kali atau 4 kali disertai pemberian petunjuk dan arahan agar anak dapat melakukan dengan benar. (3) Guru mendampingi anak dan memberikan penjelasan kepada anak agar melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya jangan telalu terburu-buru dengan cara guru memberikan contoh kembali. Hal ini dilakukan agar anak pada saat melompat tidak kesembarangan arah.

Pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada saat pelaksanaan menekankan pada kemampuan motorik kasar yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan menggunakan permainan tradisional engklek.

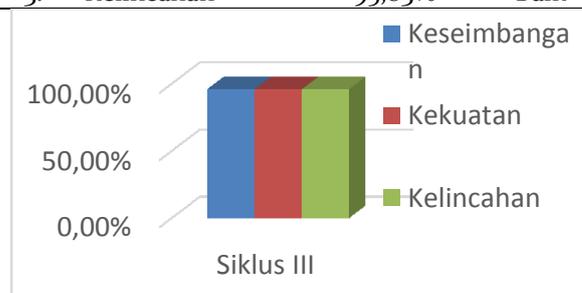
Dari hasil observasi siklus III diperoleh kemampuan motorik kasar siswa pada keterampilan keseimbangan sebanyak 95,83% termasuk pada kriteria baik, keterampilan kekuatan sebanyak 95,83% termasuk pada kriteria baik, dan keterampilan kelicahan sebanyak 95,83% termasuk pada kriteria baik. Sehingga pada ketiga keterampilan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan pada kriteria baik. Keseimbangan siswa dapat menyelesaikan permainan sunda engklek dengan pendaratan yang baik, tidak ada siswa yang jatuh dan posisi badan tegap, hanya 2 siswa yang posisi badannya belum tegap.

Kekuatan termasuk pada kriteria baik sebagian besar menumpu dan menolak serta

mampu menyelesaikan permainan. Kelincahan termasuk pada kriteria baik sebagian besar siswa sudah dapat bergerak cepat tanpa jeda waktu, hanya 2 siswa yang melompat dengan jeda waktu. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan kemampuan motorik kasar sudah mencapai 80%. Peneliti menghentikan penelitian pada siklus III karena sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan. Dalam hal ini dapat dijelaskan dalam rekapitulasi kriteria perolehan anak pada tabel 2.

Tabel 4. Rekapitulasi kemampuan motorik kasar anak siklus III

No.	Keterampilan motorik kasar	presentase	kriteria
1.	Keseimbangan	95,83%	Baik
2.	Kekuatan	95,83%	Baik
3.	Kelincahan	95,83%	Baik



Gambar 6. Grafik Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Siklus III

Refleksi pada Siklus III yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas pada akhir Siklus III. Pada refleksi Siklus III membahas mengenai proses pembelajaran yang terjadi saat melakukan tindakan. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran karena siswa merasa tertantang untuk dapat melompat tinggi melewati semua rintangan dari empat ketinggian yang berbeda. Siswa juga terlihat sangat senang saat kegiatan berlangsung karena teman-teman dan guru selalu memberi motivasi kepada siswa yang sedang melompat. Kegiatan melompat dalam bermain sunda engklek sudah mampu membelajarkan siswa pada aspek motorik khususnya motorik kasar. Kemampuan motorik kasar siswa sudah mengalami peningkatan dan termasuk pada kriteria baik. Pada Siklus III kemampuan motorik kasar siswa sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator

keberhasilan sehingga peneliti dirasa cukup dan penelitian dihentikan sampai Siklus III.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas 3 siklus, setiap siklus dilaksanakan selama 3 pertemuan. Setiap siklus terdiri tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus II merupakan langkah yang dilakukan dalam memperbaiki permasalahan yang muncul pada Siklus I.

Kegiatan pada tindakan siklus I diketahui ada beberapa kendala yang dihadapi anak dalam permainan engklek, sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus II tersebut yaitu: (1) Dengan melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum melakukan permainan engklek dan lebih dispesifikkan meloncat di tempat sebanyak tiga kali. (2) Siswa diberi kesempatan untuk melakukan pemanasan dengan mencoba langsung pada area permainan engklek. (3) Rintangan keseluruhan dibuat menjadi satu ketinggian, hanya 3 cm, 5 cm, 7 cm, dan 9 cm. (4) Guru menambah memberikan contoh mempraktekkan cara bermain engklek kepada anak, dengan melakukan penambahan sebanyak 2 kali atau 3 kali agar anak dapat melakukan dengan benar. (5) Guru mendampingi anak dan memberikan penjelasan kepada anak agar melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya jangan terlalu terburu-buru dengan cara guru memberikan contoh kembali. Hal ini dilakukan agar anak pada saat melompat tidak kesembarangan arah. (6) Dalam memberi gambar kotak-kotak diperkecil dari ukuran semula sehingga anak tidak sulit untuk melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya. (7) Memberikan kesempatan kepada anak melakukan permainan engklek ini sebanyak 2 kali atau 3 kali sehingga akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Siklus III merupakan langkah yang dilakukan dalam memperbaiki permasalahan yang muncul pada Siklus II sehingga hasil yang diperoleh setiap pertemuannya dapat meningkat sesuai dengan target yang diharapkan.

Kegiatan pada tindakan siklus II diketahui ada beberapa kendala yang dihadapi anak dalam permainan engklek, sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus III.

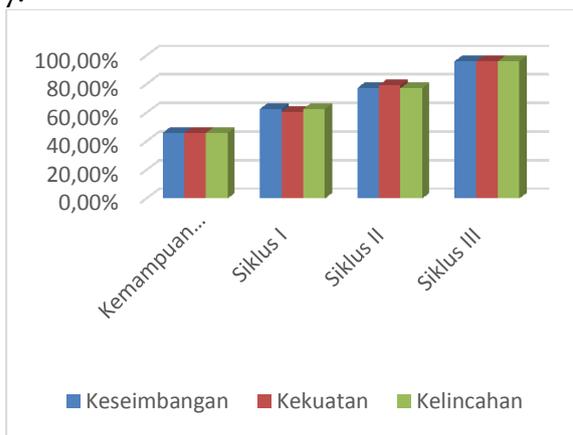
Perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus III tersebut yaitu: (1) Melakukan pemanasan yang lebih spesifik langsung di area permainan sebelum melakukan permainan engklek dan lebih dispesifikkan meloncat di tempat sebanyak empat kali. (2) Guru menambah memberikan contoh mempraktekkan cara bermain engklek kepada anak, dengan melakukan penambahan sebanyak 3 kali atau 4 kali disertai pemberian petunjuk dan arahan agar anak dapat melakukan dengan benar. (3) Guru mendampingi anak dan memberikan penjelasan kepada anak agar melompat ke kotak satu ke kotak selanjutnya jangan terlalu terburu-buru dengan cara guru memberikan contoh kembali. Hal ini dilakukan agar anak pada saat melompat tidak kesembarangan arah.

Data hasil penelitian tiap Siklus diperoleh melalui lembar unjuk kerja, observasi, dan dokumentasi. Data dari lembar unjuk kerja dapat digunakan untuk mengetahui peningkatan motorik kasar siswa. Kemampuan motorik kasar siswa dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan bermain permainan engklek. Permainan engklek adalah kegiatan meloncat dengan menggunakan rintangan yang akan melatih koordinasi gerak tubuh siswa agar dapat melompat tinggi ketika meloncat agar rintangan tidak jatuh, otot kaki dapat kuat dalam menolak dan menumpu, serta dapat melatih kelincahan siswa dalam merubah arah dengan cepat ketika meloncati rintangan pada area permainan. Selain itu, permainan engklek dapat mengontrol sosial dan emosionalnya karena siswa harus antri satu persatu dengan temannya untuk dapat bermain, siswa dapat saling memberi semangat agar dapat menyelesaikan permainan ketika temannya sedang bermain, permainan engklek juga dapat membangkitkan minat belajar siswa sehingga siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 3 siklus yang terdiri atas 9 kali pertemuan, aspek kemampuan motorik kasar yang diobservasi mengalami peningkatan yang signifikan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian

tindakan kelas hingga penelitian tindakan kelas Siklus III tahap akhir.

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebelum adanya tindakan pada kriteria keseimbangan meningkat dari kurang baik menjadi 62,5% pada siklus I dengan kategori cukup, menjadi 77,08% pada siklus II dengan kategori baik, menjadi 95,83% pada siklus III dengan kategori baik. Kekuatan meningkat dari 45,8% dengan kategori kurang baik menjadi 60,41% pada siklus I dengan kategori cukup, menjadi 79,16% pada siklus II dengan kategori baik, menjadi 95,83% pada siklus III dengan kategori baik. Kelincahan meningkat dari 45,8% dengan kategori kurang baik menjadi 62,5% pada siklus I dengan kategori cukup, menjadi 77,08% pada siklus II dengan kategori baik, menjadi 95,83% pada siklus III dengan kategori baik. Perubahan kemampuan motorik setiap siklus dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Grafik Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Setiap Siklus

Peningkatan perkembangan keterampilan motorik kasar siswa pada Kelompok B di TK Tunas Gading Yogyakarta setelah dilakukan penelitian tindakan kelas. Jika dipersentase kemampuan motorik kasar dari 45,8% dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan dapat meningkat mencapai 95,83% setelah dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, anak sangat antusias dalam melakukan permainan engklek hal ini terlihat ketika anak sedang melakukan apersepsi dan mengetahui akan melakukan permainan engklek anak gembira dan tidak sabar untuk melakukannya, siswa dapat memiliki tumpuan dan

tolakan yang kuat sehingga dapat meloncati rintangan yang tinggi dan jauh. Siswa dapat mempertahankan posisi badan agar tetap tegap dan menjaga badannya agar tidak jatuh karena siswa melakukan permainan ini secara rutin, dalam melakukan gerakan meloncat dengan cepat saat perpindahan, tumpuan dan tolakan seolah tidak ada jeda saat mendarat dan menolak siswa juga sudah mulai terlatih dengan diberikannya kesempatan dalam memainkan permainan ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses pembelajaran meningkat, dari sebelum peneliti melakukan tindakan guru belum menggunakan permainan tradisional engklek pada anak kelompok B TK Tunas Gading Yogyakarta. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya aktivitas guru pada tiap siklus.

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebelum adanya tindakan pada kriteria keseimbangan meningkat dari 45,8% dengan kategori kurang baik menjadi 62,5% pada siklus I dengan kategori cukup, menjadi 77,08% pada siklus II dengan kategori baik, menjadi 95,83% pada siklus III dengan kategori baik. Kekuatan meningkat dari 45,8% dengan kategori kurang baik menjadi 60,41% pada siklus I dengan kategori cukup, menjadi 79,16% pada siklus II dengan kategori baik, menjadi 95,83% pada siklus III dengan kategori baik. Kelincahan meningkat dari 45,8% dengan kategori kurang baik menjadi 62,5% pada siklus I dengan kategori cukup, menjadi 77,08% pada siklus II dengan kategori baik, menjadi 95,83% pada siklus III dengan kategori baik.

Dengan demikian anak sudah mampu mempertahankan posisi badan agar tetap tegap dan menjaga badannya agar tidak jatuh, anak sudah memiliki tumpuan dan tolakan yang kuat sehingga dapat meloncat tinggi dan jauh, dan anak sudah mampu melakukan gerakan meloncat dengan cepat saat perpindahan tumpuan dan tolakan seolah tidak ada jeda saat mendarat dan menolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Tunas Gading Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain engklek.

Saran

Guru hendaknya memberikan motivasi pada anak yang masih malu-malu untuk tampil ataupun melakukan permainan dan memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap siswa yang berhasil.

Guru hendaknya menciptakan suasana yang kondusif yaitu suasana yang melibatkan anak-anak dalam bermain bersama dengan teman yang lain agar dalam proses pembelajaran, anak-anak dapat termotivasi dan berinteraksi dengan teman-temannya.

Hendaknya materi yang di sampaikan sesuai dengan tingkat perkembangan serta konteks kehidupan anak agar lebih mudah untuk diingat dan dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan permainan engklek dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian yang berkaitan dengan aspek perkembangan anak selain aspek kemampuan motorik kasar, misalnya pada aspek sosial emosional siswa.

Kemampuan motorik kasar merupakan aspek yang sangat penting bagi siswa, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat penelitian mengenai kemampuan motorik kasar melalui permainan lain yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, M. (2003). Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

Astriya, B. R. I., & Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6329>

Dharmamulja, S. (2004). *Permainan*

tradisional Jawa. Yogyakarta: Kepel Press.

Kurtz, L. A. (2006). *Visual perception problems in children with AD/HD, autism, and other learning disabilities: a guide for parents and professionals*. Jessica Kingsley Publishers.

Lumintuarso, R. (2013). *Pembinaan multilateral bagi atlet pemula (Pedoman latihan dasar bagi atlet muda berbakat)*. Yogyakarta: UNY Pres.

Purwanto, M. N. (2013). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik: Deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.

Robinson, L. E., Webster, E. K., Logan, S. W., Lucas, W. A., & Barber, L. T. (2012). Teaching practices that promote motor skills in early childhood settings. *Early Childhood Education Journal*, 40(2), 79-86. <https://doi.org/10.1007/s10643-011-0496-3>

Rosdiani, D. (2012). *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai*. Bandung: Alfabeta.

Salirawati, D. (2011). Teknik analisis data dalam PTK. In *Makalah disajikan dalam Kegiatan Workshop Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka Lustrum ke-3, SMA N 1 Mlati, Sleman (Vol. 1)*. Yogyakarta.

Samsudin, S. (2008). *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media.

Sukoco, P. (2015). Pengaruh pemecahan masalah terhadap peningkatan hasil belajar senam artistik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.4205>

Wiriaatmadja, R. (2005). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.