

# **PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BANTEN**

**RATU TUTI ALAWIYAH**

PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta  
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur. E-Mail: paud.ppsunj@gmail.com

***Abstract:** The aims of this research are to know the improving of gross motor skills in early childhood through traditional games of Banten. The research was conducted through action research in play group Aviciena Anyer 4-5 years old, The study is conducted using action research, and held on February to March 2012 second semester of 2011/2012 academic year. The procedures for this action research are following Kemmis and McTaggart's model consisting of four phases cycle which are: planning, action, observation, and reflection. Data analysis is carried using both quantitative and qualitative analysis. The result of the study show increasing of gross motor skills significantly by positive respons of traditional games of Banten. The 1<sup>st</sup> cycle, early childhood gross motor skills is 70,2 % and early childhood gross motor skills increasing 88,89%. In the 2<sup>nd</sup> cycle. The spirit of the child in following gross motor learning after through traditional games of Banten. Bebentengan and edom-edom tugel games to be a solution to improve gross motor skills of childhood.*

***Keywords:** Children, Gross Motor Skills, Traditional Games Of Banten*

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui membaiknya keterampilan motorik kasar pada anak usia dini melalui permainan tradisional Banten. Penelitian ini dilakukan melalui penelitian tindakan dalam kelompok bermain Aviciena Anyer berusia 4-5 tahun, Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan dan diselenggarakan pada tanggal Maret 2012 semester II 2011/2012 prosedur year. The akademik untuk penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut Kemmis dan McTaggart Model ini terdiri dari empat fase siklus yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan motorik kasar secara signifikan dengan respon positif dari permainan tradisional Banten. Siklus 1, anak usia dini keterampilan motorik kasar adalah 70,2 % dan anak usia dini keterampilan motorik kasar meningkat 88,89 %. Dalam cycle The semangat ke-2 anak dalam mengikuti pembelajaran motorik kasar setelah melalui permainan tradisional asli dari Banten. Bebentengan dan permainan Tugel Edom-Edom menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar dari masa kanak-kanak

**Kata Kunci:** Anak, Keterampilan Motorik Kasar, Permainan Tradisional Banten

Masa periode anak usia dini (AUD) adalah di mana anak berada dalam rentang usia 0-8 tahun atau yang sering disebut masa

keemasan. Pertama, anak sedang mengulang-ulang dan karenanya dengan senang hati mengulang aktivitas sampai ia terampil. Kedua, anak-anak bersifat pemberani

sehingga tidak ada rasa takut jika anak itu jatuh dan ketiga, anak belia mudah dan cepat belajar karena tubuh mereka sangat lentur dan keterampilan yang dimiliki baru sedikit sehingga keterampilan yang baru dikuasai tidak mengganggu keterampilan yang sudah ada.

Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh Yuhelmi, "Penelitian tindakan mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak Kelompok B TK Angkasa Lanud Padang Provinsi Sumatera Barat. Kenyataan di lapangan mengisyaratkan bahwa rendahnya keterampilan motorik kasar disebabkan oleh beberapa faktor yang melatarbelakangi terjadinya hal tersebut, antara lain beberapa lembaga-lembaga PAUD yang bertanggung jawab belum memahami pentingnya memperhatikan metode pengembangan motorik kasar anak, metode yang disampaikan guru tidak sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak. Hal ini menyebabkan anak kurang menyukai kegiatan keterampilan motorik kasar.

Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di kelompok bermain Aviciena Anyer mengenai peningkatan keterampilan motorik kasar melalui permainan tradisional Banten. Menurut Gallahue (Semiawan 2003:24) dalam jurnal, usia pra sekolah merupakan waktu yang paling optimal untuk perkembangan mendasar dari keterampilan motorik anak. Lutan (1988:118) menjelaskan keterampilan motorik kasar adalah semakin banyak otot-otot besar yang dilibatkan, semakin banyak energi dan usaha yang dikerahkan. Pendapat yang sama dinyatakan Papalia(2009:194) bahwa keterampilan motorik kasar adalah keterampilan fisik yang melibatkan otot besar. Sementara itu Santrok (2007:145) berpendapat bahwa keterampilan motorik kasar adalah meliputi kegiatan otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan

Uraian di atas keterampilan motorik kasar merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan otot-otot besar dengan menggunakan seluruh tubuh atau

sebagian tubuh mereka dengan benar, dengan memperhatikan tahapan belajar motorik, sehingga seseorang dapat melakukan gerakan yang diinginkannya, seperti gerakan koordinasi mata dan kaki serta gerakan koordinasi mata dan tangan.

Fitts and Posner's (Coker, 2004:98-99) ada tiga langkah untuk memperoleh keterampilan belajar gerak diantaranya sebagai berikut:Langkah pertama adalah tahap kognitif (*cognitive stage*), dalam tahap ini siswa dikenalkan keterampilan motorik yang baru untuk mengadakan percobaan dengan berbagai strategi.Langkah kedua adalah tahap asosiatif (*associative stage*).Pada tahap ini perubahan keterampilan motorik dapat dilihat dengan adanya peningkatan penampilan dan terjadi penurunan kesalahan gerak.Langkah yang ketiga digambarkan sebagai tahap otomatisasi (*Autonomous stage*). Pada tahap ini jangkauan penampilan pada tingkat tinggi dan telah menjadi otomatisasi gerakan yang dilakukan.

Lutan (1988:102) mendefinisikan bahwa belajar gerak adalah seperangkat proses yang bertalian dengan latihan atau pengalaman yang mengantarkan ke arah perubahan permanen dalam perilaku terampil.Pendapat yang hampir sama disampaikan Shumway dan Woollacott (2001:27) bahwa *motor learning has been described as a set of processes associated with practice or experience leading or relatively permanent changes in the capability for producing skilled action.*“Belajar gerak merupakan kumpulan dari proses–proses yang disatukan dengan praktek dan pengalaman yang mengarah kepada perubahan yang relative tetap di dalam kemampuan untuk menghasilkan keterampilan.”Perubahan tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Jika pengalaman merupakan guru terbaik, maka proses pembelajaran dipadukan dengan praktek serta pengalaman, sehingga kemampuan keterampilan motorik dapat berkembang secara optimal. Coker (2004:97) menjelaskan secara rinci bahwa belajar gerak adalah sebagai proses belajar yang di

dalamnya untuk mendapatkan dan menyempurnakan atau menghaluskan kemampuan gerak, serta memuat tentang variabel yang menghambat dan melancarkan, yang didapat dalam proses gerak tersebut berhubungan dengan kontrol gerak, yang difokuskan pada aspek syaraf, fisik dan tingkah laku dari gerak manusia tersebut.

Beberapa teori yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar gerak adalah proses belajar yang dilakukan oleh manusia melalui latihan, sebagai pengalamannya untuk mendapatkan suatu perubahan yang permanen dalam kemampuan motorik, dilakukan dengan melalui tiga tahapan yaitu tahap kognitif, tahap asosiatif dan tahap otomatisasi.

Berbicara tentang permainan tradisional. Dinata (2003:4) mengungkapkan permainan tradisional adalah memiliki unsur keterampilan fisik, kecepatan berfikir serta implementasinya terhadap nilai sosial dan budaya. Pendapat di atas dikuatkan oleh Sukirman Dharmamulya (1996) permainan tradisional merupakan jenis

permainan yang mengandung nilai-nilai budaya, pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Metakupan (1995:141) berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan sumber dari pada permainan modern sekarang ini, setelah melalui berbagai penyesuaian, maka permainan tradisional mengalami proses *metabolism*, akhirnya permainan tradisional dapat juga dijadikan sebagai alat untuk mencapai berbagai tujuan, dan tentunya juga untuk tujuan pendidikan. Bowers (1999:280) menjelaskan tentang permainan alami yang dilakukan anak-anak ditandai dengan eksplorasi, kreativitas sekaligus menguasai tantangan baru secara fisik.

Berbagai teori tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan menyenangkan yang memiliki nilai-nilai budaya, yang dapat memberikan dampak positif pada aspek perkembangan anak dan dapat mengembangkan potensi yang

dimiliki anak, sehingga anak dapat menyalurkan segala keinginannya untuk berimajinasi tanpa memikirkan hasil akhirnya. Seperti umumnya beberapa daerah di Indonesia, Banten juga memiliki berbagai jenis permainan tradisional, Ahyadi (2013:69-72) membagi permainan tradisional yang berkembang di Banten menjadi tiga jenis permainan, diantaranya: permainan kreatif, permainan ketangkasan dan permainan patriotik. Sedangkan Taufiqurrahman praktisi PAUD (wawancara: 3 Mei 2012) menjelaskan bahwa permainan tradisional Banten yang sering dimainkan di Banten bagian utara adalah permainan edom-edom tugel, hal ini terkait dengan bahasa yang digunakan dalam permainan tersebut (bahasa Jawa Banten).

Penelitian ini jenis permainan yang akan dikaji diantaranya: bebentengan dan edom-edom tugel. Menurut Ahyadi (2013:97) bebentengan adalah pola permainan melumpuhkan lawan dengan memegang benteng yang sudah tersedia, umbuk dalam permainan bebentengan ini medianya adalah

batu bata, dalam permainan bebentengan terdapat dua kelompok A dan B terdiri masing-masing minimal lima anak. Sedangkan Taufiqurrahman praktisi PAUD (wawancara: 3 Mei 2012) menjelaskan Permainan edom-edom tugel adalah permainan yang dilakukan dengan cara menyanyikan sebuah lagu dengan bahasa Jawa Banten sambil melakukan gerakan, permainan ini sering dimainkan oleh masyarakat Banten bagian utara. Lagu Edom-edom Tugel (*Edom-edom tugel, Tugele ning esor pager, Adu dempok leak- leok, Gel-igel-igel-igel 2 x, Edom-edom tugel, Melesat ning esor pager, Ditingali lagi ngigel, Gel-igel-igel-igel 2x*).

Dari dua jenis permainan tersebut dapat dituangkan melalui strategi pembelajaran motorik kasar diantaranya sebagai berikut; (a) menentukan tujuan kegiatan yaitu untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. (b) menggunakan metode bermain. (c) cara memainkan permainan bebentengan ini adalah dengan cara dimainkan dua kelompok besar yang saling mempertahankan benteng,

dengan memperhatikan sebagai berikut: (1) tempat kegiatan, misalnya: guru dapat memilih tempat kegiatan dilakukan di luar ruangan, (2) peralatan, keberhasilan pembelajaran tidak akan terwujud tanpa ditunjang oleh sarana dan prasarana dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar.; (3) proses kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran motorik kasar dengan menggunakan permainan bebentengan melalui beberapa tahapan. Sebagai berikut: kegiatan diawali dengan pemberian informasi tentang tujuan dan arahan yang akan dilakukan anak, memperhatikan kesipaan anak dalam belajar, mengenalkan permainan bebentengan dengan mencontohkan cara bermain, memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba berlatih dan langkah terakhir guru mengevaluasi hasil observasi di lapangan. Kegiatan diawali dengan pemberian informasi tentang makna edom-edom tugel (jarum patah), dilanjutkan dengan menyanyikan lagu edom-edom tugel, selanjutnya guru mencontohkan gerakan-gerakan dalam permainan tersebut. Anak

diberi kesempatan untuk mencoba menyanyikan syair lagu dan gerakan edom-edom tugel, yang telah dicontohkan guru. Guru melatih anak secara berulang-ulang, sehingga diharapkan anak dapat mengikuti lafal syair lagu. Kemudian seluruh pemain membuat lingkaran, sambil menyanyikan lagu edom-edom tugel. Pemain akan memulai dengan mengelilingi putaran sambil mengayunkan tangan, saat menyanyikan lagu pada bait ketiga dan ke-empat posisi tangan berada di pinggang, sambil beberapa anak maju, dan yang lainnya berada di tempat kemudian bergantian, dilanjutkan kembali dengan mengelilingi putaran sambil mengayunkan tangan.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada anak usia 4-5 tahun, tahun pelajaran 2011 -2012 di Kelompok Bermain Aviciena Anyer. Di Jalan Jaha KM 1 Mekarsari Anyer Serang Banten. Penelitian ini dimulai pada bulan Februari hingga bulan maret 2012. Alasan memilih Kelompok Bermain Aviciena Anyer sebagai

tempat penelitian adalah: salah satu lembaga yang memiliki halaman bermain anak seluas 300 m<sup>2</sup> dan merupakan lembaga terbuka bagi para peneliti yang akan mengembangkan program pembelajaran yang lebih baik, dengan demikian lembaga tersebut dapat diharapkan lebih maju.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan, dengan model dari Kemmis dan Mc Taggart. Metode penelitian tindakan menurut Arikunto (2008:3) adalah penelitian yang memiliki pengertian suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan ini menggunakan dua siklus, yang mana masing-masing siklus dilakukan enam kali pertemuan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kriteria keberhasilan tindakan ini berhasil, jika hasil tes keterampilan motorik anak telah mencapai skor 75 % atau berada pada kriteria baik.

Data didapatkan dengan melalui (1) pengamatan, peneliti mengobservasi melalui pengamatan dan pendengaran selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung; (2) tes, tes yang digunakan dalam bentuk pragaan, karena peneliti ingin mengetahui keterampilan seseorang; (3) dokumentasi, peneliti dapat menggunakan video dan kamera untuk merekam dan mengambil gambar kejadian-kejadian dalam proses pembelajaran. dan (4) catatan lapangan, ditulis dengan segera setelah suatu proses tindakan berlangsung, untuk menjaga objektivitas fakta yang ditemukan. Hal-hal yang ditulis adalah hal-hal yang bersentuhan secara langsung dengan fokus masalah, catatan ditulis dengan kata-kata yang singkat dan padat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada siklus 1 strategi atau metode pembelajaran yang dilakukan adalah memberikan pendekatan melalui proses belajar yang berbasis *Psychoeducational growth*

(perkembangan kemampuan mental) terhadap anak yang belum mencapai target penelitian, untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi anak. Karena pada tahap pra siklus keterampilan motorik kasar anak baru mencapai 56,37 %, nilai ini belum sesuai yang diharapkan. Temuan dalam penelitian ini perlu diatasi sedini mungkin, karena apabila kesulitan ini tidak ditanggulangi secara tuntas maka akan menetap sampai usia dewasa. Untuk mempermudah dalam penelitian maka peneliti menggunakan prosedur penelitian diantaranya:

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pada siklus 1 belum adanya peningkatan secara signifikan, maka peneliti melaksanakan penelitian pada siklus 2. Tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus 2 tidak terlalu jauh dengan tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus 1.

Dari hasil penelitian tindakan mulai dari hasil prasiklus, siklus 1 dan siklus 2, terlihat bahwa keterampilan motorik kasar terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini

ditandai hasil nilai rata-rata pra siklus sebesar 56.37 %, meningkat pada siklus 1 sebesar 70.28 % dan pada siklus 2 peningkatan secara signifikan sebesar 88.89 %. Berdasarkan data tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar anak yang meliputi aspek kordinasi mata dan kaki dan aspek kordinasi mata dan tangan yang menjadi tujuan sudah berhasil yakni mencapai kriteria baik.

#### **SIMPULAN**

Terdapat peningkatan keterampilan motorik kasar setelah menggunakan permainan tradisional Banten, Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di kelompok bermain Aviciena Anyer, melalui permainan bebentengan dan edom-edom tugel. Pada pra siklus keterampilan motorik kasar sebelum diberi tindakan nilai tertinggi 66.67% sedangkan nilai terendah 44.44%. jika diprosentasekan hasil keterampilan motorik kasar pada pra siklus dari dua puluh responden hanya mencapai

56.37%. pada siklus 1 setelah diberi tindakan melalui permainan bebentengan dan edom-edom tugel yang dilakukan selama enam kali pertemuan, sebesar 83.33% dan nilai terendah 55.56%. jika diprosentasikan hasil keterampilan motorik kasar pada siklus 1 dari dua puluh responden mencapai 70.28%. pada siklus 2 nilai tertinggi 100% dan nilai terendah 77.78%. jika diprosentasekan hasil keterampilan motorik kasar pada siklus 2 dari dua puluh responden mencapai 88.89% angka ini menunjukkan kriteria baik. Dari temuan dan hasil penelitian, ternyata permainan bebentengan dan edom-edom tugel mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Hal ini ditandai dengan strategi pengembangan motorik kasar yang menyenangkan.

#### SARAN

Bagi guru Kelompok Bermain Aviciena Anyer hendaknya dapat meningkatkan kemampuan dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai, khususnya untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Dalam hal ini anak

dikenalkan permainan tradisional. Bagi lembaga PAUD, diharapkan dapat menyediakan lingkungan yang tepat dan sesuai dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar, agar anak memiliki kesempatan dalam bereksplorasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahyadi, Yadi. *Dolanan Anak Tembang Tradisional Banten*, Banten: Bantenologi, 2013.
- Ardiwinata, Achmad Alatief, Suherman, dan Marta Dinata. *kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Tangerang: Cerdas jaya, 2006.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Coker, Cheryl A. *Motor learning and Control for Practitioner*. Library of Congres cataloging in Publication Data USA, 2004.
- Dinata, Marta. *Permainan Kecil dan Permainan Tradisional*. Lampung, Cerdas jaya, 2003.
- Feldman, Papalia, old. *Perkembangan manusia*, Penerjemah Brian Marswsndy, edisi 10.

- Jakarta: Salemba Humanika, 2009.
- Fridani, Lara *et.al.*, *Evaluasi Perkembangan Anak*. Jakarta: universitas Terbuka, 2010.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi keenam* terjemahan Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih, Jakarta: Erlangga, 1978.
- \_\_\_\_\_, *Psikologi Perkembangan jilid 8*. Jakarta: Erlangga, 1980.
- Hidayani, Rini. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka, 2008.
- Jamaris, Martini. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2010.
- \_\_\_\_\_, *Kesulitan Belajar*. Jakarta: Penamas Murni, 2009.
- John, Santrock W. *Perkembangan Masa Hidup*, jilid I edisi kelima, Alih Bahasa Ahmad Chusairi dan Juda damanik, Jakarta: Erlangga, 2002.
- Lutan, Rusli. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Ditjen Dikri., 1988.
- Metakupan J. *Materi Pokok Teori Bermain, modul 1-6*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Guru dan tanpa Teknis Bagian Proyek peningkatan Mutu Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD Setara D-II. Jakarta: 1995.
- Morrison, George S. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Edisi kelima, pengalih bahasa Suci Romadhona & Apri Widiastuti, Jakarta: PT Indeks, 2012.
- Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta. *Buku Pedoman penulisan Tesis dan Desertasi* Jakarta, 2012.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Santrock, Jhon W. *Perkembangan Anak*, Edisi kesebelas jilid 1, penterjemah Mila Rahmawati dan Ana Kuswanti, Jakarta: Erlangga 2007.
- Semiawan, Conny R. *Pengembangan Rambu-rambu Belajar Sambil Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Usia, 2003.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2005.
- Sujiono, Bambang dkk., *Buku Materi Pokok PGTK Metode Pengembangan Fisik Edisi Kesatu*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2005.
- Taufiqurrahman. *Praktisi PAUD*, Wawancara, 3 Mei 2012.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain Main dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo, 2001.
- Woollacott and Shumway. *Motor Control: Theory and Practical Applications* Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins, 2001.