

UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KERA SARUNG

Herlina¹, Rizka Saputri^{2*}, Isya Siti Aisyatul Mahmudah³

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Bandung ^(1,2,3)

*Email: rizkaputri@umbandung.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk: 1) Bagaimana kondisi awal motorik kasar siswa sebelum menggunakan pembelajaran dengan metode permainan tradisional Kera Sarung?, 2) Bagaimana proses pembelajaran dengan metode permainan tradisional Kera Sarung terhadap kemampuan motorik kasar anak?, 3) Bagaimana hasil peningkatan kemampuan motorik kasar siswa setelah menggunakan permainan tradisional Kera Sarung?. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, di fokuskan pada kegiatan pengembangan motorik kasar anak dengan jumlah 10 Peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Perkembangan motorik kasar pada kelompok B di Kober Intisabi Nurul Yaqin dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional, meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 55,625%, 2) Pada Siklus I 66,250%, maka perkembangan meningkat sebesar 10,625%, dan 3) Pada Siklus II perkembangan sebesar 86,875%, jadi dari Siklus I menuju Siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 20,625%, sedangkan dari pratindakan menuju Siklus II mengalami peningkatan sebesar 31,25%. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I dan siklus II maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa permainan tradisional Kera Sarung dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Kata Kunci: Motorik Kasar, Permainan Tradisional, Sarung Kera

Abstract

The purpose of this study was conducted for: 1) How is the initial condition of student's gross motor skills before using learning with the tradisional game method of the sarong monkey, 2) How is the learning process using the tradisional monkey sarong game method on children's gross motor skills?, 3) How are the results of student's gross motor skills after using the tradisional game of the sarong monkey. The method user in this research classroom action research (PTK). This study consisted of two cycles, focused on gross motor development activities for children with a total of 10 students. It can be concluded that: 1) Gross motor development in group B in Kober Intisabi Nurul Yaqin can be improved through traditional games, increasing children's gross motor development can be seen from the results of observations before the action the average value obtained by children is 55,625%, 2) In the first cycle 66,250%, then the development increased by 10,625%, and 3) In the second cycle the development of 86,875%, so from cycle I to cycle II, child development has increased by 20,625%, while from preaction to cycle it has increased by 31,25%. Based on the results of the analysis in cycle I and cycle II, the researcher can conclude that the tradisional game of the sarong monkey can improve and develop gross motor skills in early childhood.

Key Words: Motor Skills, Tradisional Game, Kera Sarong

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0 hingga 6 tahun, pada masa ini anak sangat membutuhkan pendidikan yang dapat membantu pertumbuhan, khususnya kesiapan masuk sekolah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa orang menyebut fase ini sebagai *golden age* atau masa keemasan karena masa ini sangat menentukan. Masa ini juga merupakan masa yang paling potensial untuk belajar oleh karena itu pelaksanaan pendidikan anak usia dini harus berkualitas dan sesuai dengan perkembangan anak itu sendiri. Adapun pendidikan yang sesuai dengan untuk anak usia dini yaitu yang sudah dikenal dengan istilah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau RA atau TK. Pendidikan anak usia dini adalah usaha yang ditujukan kepada anak sejak 0-6 tahun dengan cara memberikan rangsangan untuk membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak sehingga mampu siap memasuki jenjang lebih lanjut (Undang-undang, 2016).

Secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yang dikemukakan oleh Suyadi & Ulfah ialah memberikan stimulus atau rangsangan bagi perkembangan potensi agar anak menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Suyadi & Ulfah, 2013). Pada usia ini sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak baik yang berkaitan dengan agama, fisik motorik, intelektual atau kognitif, sosial emosional maupun bahasanya. Berkenaan dengan beberapa aspek perkembangan anak, salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kehidupan anak selanjutnya adalah aspek perkembangan fisik motoriknya. Fisik secara bahasa diartikan sebagai jasmani, badan atau tubuh, sedangkan motorik diartikan dengan penggerak. Menurut Novan Ardy Wiyani perkembangan fisik motorik anak usia dini dapat diartikan sebagai “perubahan bentuk tubuh pada anak yang berpengaruh terhadap keterampilan gerak tubuhnya (Novan Ardy Wiyani, 2014).

Samsudin berpendapat bahwa motorik kasar adalah “kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini tergolong pada kemampuan gerak dasar. kemampuan tersebut diantaranya mendorong, menarik, melempar, menangkap, berlari, *skipping* dan meloncat (Samsudin, 2008). Bambang Sujiono mengemukakan bahwa “gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. perkembangan

motorik kasar lebih dulu dari pada motorik halusny, anak akan belajar berjalan terlebih dahulu baru ditahun sekolah anak mulai belajar mengontrol gerak jari-jari tangannya seperti belajar mewarnai, menulis dan lain-lain (Bambang Sujiono, 2005).

Menurut Santoso, bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Kamtini dan Tanjung, 2005). Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun, beredar secara lisan, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asalnya. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Danandjaja menyatakan permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota-anggota kolektif tertentu, yang berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Van Peursen mengatakan permainan tradisional merupakan sebuah manifestasi kebudayaan setiap orang dan kelompok yang mengarah pada segala perbuatan manusia (James Dananjadja, 1987).

Permainan tradisional memiliki manfaat dalam perkembangan anak, diantaranya: 1) secara fisik anak menjadi terampil, cekatan, tangkas, dan dinamis; 2) permainan berguna menumbuhkan kemampuan sosial pada anak; 3) mampu mengembangkan kemampuan dan potensi anak; 4) untuk mengembangkan emosi anak (Diana Mutiah, 2012). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Apapun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan cara bermain. Bagi Anak Usia Dini bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib di penuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu penulis mengambil judul dalam penelitian ini yang erat hubungannya dengan aktivitas yang di senangi anak, yaitu bermain dengan mengangkat dan berusaha meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan metode Permainan tradisional Kera Sarung.

Cara bermain Kera sarung adalah anak menyiapkan satu orang satu sarung, kemudian bermain berpasangan, satu orang memasukan sarungnya searah dengan perut anak, ini akan berperan sebagai seekor kera, kemudian teman yang di belakang menarik sarung temannya sambil memutar sarung tersebut dan ini akan berperan menjadi seorang pemburu, sehingga sarung yang di tarik berbentuk ekor kera. Anak yang menjadi kera berdiri tegak dengan posisi

seimbang. Setelah itu anak berlari sambil menirukan gerakan seperti halnya seekor kera, kemudian temannya mengejar dan menangkap ekor kera tersebut dan yang menjadi seekor kera harus tetap seimbang berdiri tidak boleh sampai terjatuh ketika ekor keranya berhasil di pegang oleh temannya. Permainan ini dilakukan secara bergiliran antara teman yang satu dan yang lainnya, sehingga semua anak yang bermain permainan tradisional Kera Sarung ini merasakan peran sebagai seekor kera dan sebagai seorang pemburu. Hal ini selain akan melatih kemampuan motorik kasar Anak Usia Dini dengan cara bermain yang menyenangkan juga sekaligus akan menambah wawasan tentang permainan tradisional yang ada di Indonesia dan juga meningkatkan sosial emosional anak.

Bermain bagi Anak Usia Dini sangatlah penting, sebab melalui bermainlah anak mengalami proses pembelajaran, artinya bermain sudah menjadi kebutuhan alamiah setiap anak yang harus di penuhi, apabila tidak terpenuhi, Begitu juga dengan metode yang penulis ambil pada penelitian ini yaitu permainan tradisional Kera Sarung ada beberapa keunggulan atau kelebihan diantaranya : 1) Permainan Motorik Kera sarung ini memiliki nilai manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik Anak Usia Dini. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi , Selain itu, dengan bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya; 2) Terdapat sejumlah nilai- nilai dalam bermain Kera Sarung diantaranya dapat mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Pada saat bermain anak secara langsung berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespon, memberi dan menerima , menolak, atau setuju atas ide dan perilaku anak yang lain. 3) Bermain motorik Kera Sarung mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dengan bermain Kera Sarung seorang anak juga mempunyai kesempatan untuk menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan, untuk mengetahui sifat- sifat objek; 4) Mengembangkan Kemampuan Afektif. Kemampuan afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap seseorang, kemampuan ini dapat dikembangkan dan dilatih melalui kegiatan bermain. Caranya yaitu, dengan melaksanakan dan mengikuti aturan-aturan permainan yang telah dibuat bersama, karena dalam setiap permainan pasti memiliki aturan, aturan yang akan diperkenalkan oleh guru sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan mainnya. Begitu juga dengan permainan tradisional Kera Sarung akan melatih kemampuan afektif anak secara tidak langsung; 5) Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak. Pada saat bermain anak akan menggunakan bahasa,

baik untuk berkomunikasi dengan temannya atau hanya sekedar menyatakan pikirannya. jadi dengan mengikuti permainan ini anak secara otomatis bahasa anak akan dapat berkembang dengan baik (Kurniawati Euis, 2009).

METODOLOGI

Penelitian ini termasuk kedalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari Prosedur tindakan kelas ini terbagi kedalam empat tahapan tindakan, yaitu : tahapan perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap pengamatan (*observing*), serta refleksi (*reflecting*) secara prosedural. Penelitian ini di laksanakan di Kober Intisabi Nurul Yaqin yang beralamat di Jl Setrawangi Raya No.17A RT 03/15 Kelurahan Babakan Surabaya Kecamatan Kiaracandong Kota Bandung. Dengan Kegiatan permainan tradisional Kera Sarung dilakukan di ruangan kelas B Kober Intisabi Nurul Yaqin. Teknik pengumpulan data merupakan prosedur bagaimana cara mendapatkan dan mengumpulkan data yang diinginkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk menghitung presentasi keberhasilan peningkatan kemampuan motorik kasar anak digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh anak}}{\text{Jumlah nilai tertinggi} \times \text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

Yaitu :

$$\text{Pi} = \frac{f \times 100\%}{N}$$

N

Keterangan :

Pi : hasil pengamatan

F : jumlah skor yang diperoleh anak

N : jumlah skor total (jumlah nilai tertinggi x jumlah indikator).

Untuk memperoleh nilai rata-rata peneliti menggunakan rumus

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah semua nilai anak

$\sum n$: Jumlah anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Peneliti melakukan pengamatan terhadap perkembangan motorik kasar anak pada permainan tradisional kera Sarung, dengan indikator mampu melompat, berlari, menjaga keseimbangan tubuh dan berpindah dari satu tempat ke tempat yang yang lain dan sebagai

langkah awal sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas.

Pengamatan awal yang dilakukan peneliti di Kober Intisabi Nurul Yaqin kelompok B bahwa ada beberapa anak yang motorik kasarnya belum berkembang dengan maksimal, dibuktikan dengan adanya 5 dari 10 orang anak yang ketika diajak bermain fisik terutama kegiatan bermain di luar seperti ketika bermain papan titian masih ada yang harus berpegangan tangan kepada guru, ketidakseimbangan badan ketika dari posisi berdiri tiba-tiba harus berhenti dengan badan tegak, dan ketika harus mengikuti aturan main dalam suatu permainan masih harus di arahkan berulang-ulang .Pada tahap ini peneliti mengamati perkembangan motorik kasar anak di Kelompok B Kober Intisabi Nurul Yaqin Kelurahan Babakan Surabaya Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung.

Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Permainan Tradisional Kera Sarung

Sebelum melaksanakan proses penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan observasi. Hasil dari observasi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang. Sebelum melaksanakan proses penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan observasi. Hasil dari observasi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak mulai berkembang. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar anak setelah melaksanakan kegiatan permainan tradisional. Hasil observasi siklus 1 bisa dilihat pada data di bawah ini :

Siklus I Tindakan 1

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar anak setelah melaksanakan kegiatan permainan tradisional. Hasil observasi siklus I Tindakan 1 bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus I Tindakan 1

No	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Ket
1	Azk	13	81,25%	BSB
2	Str	11	68,75%	BSh
3	Arh	10	62,5%	BSh
4	Btg	12	75%	BSB
5	Nsy	10	62,5%	BSh
6	Ltfh	10	62,5%	BSh

7	Khns	9	56,25%	MB
8	Whrd	10	62,5%	BSH
9	Aka	10	62,5%	BSH
10	Nvl	11	68,75%	BSH
Jumlah Nilai		-	662,50%	BSH
Rata – rata		-	66,25 %	BSH

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata anak 66,25 %. Dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel. 2 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Anak Pada Siklus 1 Tindakan I

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	1	81,25%	Berkembang Sangat Baik
60%-79%	8	65,625%	Berkembang Sesuai Harapan
40%-59%	1	56,25%	Mulai Berkembang
0%-39%	0	0	Belum Berkembang

Pada tabel di atas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak 81,25%, sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 8 orang anak 65,625%, anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 1 orang anak 56,25%, anak yang memperoleh kriteria belum berkembang tidak ada.

Siklus I Tindakan 2

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan RPPH. Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar anak setelah melakukan kegiatan permainan tradisional Kucing-Kucingan. Hasil observasi bisa dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel. 3 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus I Tindakan 2

No	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Ket
1	Azk	13	81,25%	BSB
2	Str	13	81,25%	BSB
3	Arh	10	62,5%	BSH
4	Btg	12	75%	BSB
5	Nsy	10	62,5%	BSH
6	Ltfh	10	62,5%	BSH
7	Khns	10	62,5%	BSH
8	Whrd	10	62,5%	BSH
9	Aka	10	62,5%	BSH
10	Nvl	11	68,75%	BSH
Jumlah Nilai		-	681,25%	BSH

Rata – rata	-	68,125%	BSH
-------------	---	---------	-----

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pada siklus I tindakan II diperoleh nilai rata 68,125% dengan kategori BSH untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel.4 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Anak Pada Siklus 1 Tindakan II

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Ket
80%-100%	3	81,25%	Berkembang Sangat Baik
60%-79%	7	65,625%	Berkembang Sesuai Harapan
40%-59%	0	56,25%	Mulai Berkembang
0%-39%	0	0	Belum Berkembang

Pada tabel di atas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik terdapat 3 orang , dan anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 orang, dan anak dengan kategori Mulai Berkembang dan Belum Berkembang tidak ada.

Siklus II Tindakan 1

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan RPPH. Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar anak setelah melakukan kegiatan permainan tradisional lompat tali. Hasil observasi siklus II Tindakan 1 bisa dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus II Tindakan 1

No	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Azk	13	81,25%	BSB
2	Str	13	81,25%	BSB
3	Arh	10	62,5%	BSH
4	Btg	12	75%	BSB
5	Nsy	12	75%	BSB
6	Ltfh	12	75%	BSB
7	Khns	12	75%	BSB
8	Whrd	10	62,5%	BSH
9	Aka	10	62,5%	BSH
10	Nvl	11	68,75%	BSH
	Jumlah Nilai	-	718,75%	BSH
	Rata – rata	-	71,875 %	BSH

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pada siklus II tindakan I diperoleh nilai rata-rata 71,875% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel. 6 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Anak Pada Siklus 1I Tindakan I

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	6	77,083%	Berkembang Sangat Baik
60%-79%	4	64,0625%	Berkembang Sesuai Harapan
40%-59%	0	0	Mulai Berkembang
0%-39%	0	0	Belum Berkembang

Pada tabel diatas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 6 orang dengan nilai 77,083%, sedangkan anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 4 orang dengan nilai 64,0625% dan yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang dan Belum Berkembang tidak ada.

Siklus II Tindakan 2

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan telah dilaksanakan sesuai dengan RPPH. Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak setelah melakukan kegiatan permainan tradisional Kera Sarung.berikut hasil observasi pada siklus II.

Tabel. 7 Rekapitulasi Hasil Observasi Tindakan Siklus II Tindakan 2

No	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Azk	16	100%	BSB
2	Str	16	100%	BSB
3	Arh	16	100%	BSB
4	Btg	16	100%	BSB
5	Nsy	13	81,25%	BSB
6	Ltfh	12	75%	BSh
7	Khns	12	75%	BSh
8	Whrd	13	81,25%	BSB
9	Aka	13	81,25%	BSB
10	Nvl	12	75%	BSh
Jumlah nilai		-	868,75%	BSh

Dari tabel di atas terlihat Siklus II diperoleh nilai rata-rata anak sebesar 86,875%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada perkembangan motorik kasar anak. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel. 8 Rangkuman Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Siklus II Tindakan II

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	7	91,9%	Berkembang Sangat Baik
60%-79%	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan

40%-59%	0	0	Mulai Berkembang
0%-39%	0	0	Belum Berkembang

Dari tabel di atas dapat dikatakan perkembangan motorik kasar anak tergolong sudah sangat baik. Dari 10 anak terdapat 7 orang anak yang memperoleh kriteria Berkembang sangat baik dan 3 orang anak memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan tidak terdapat kriteria anak dengan kategori Mulai Berkembang dan Belum Berkembang. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional Kera Sarung untuk meningkatkan motorik kasar anak telah menunjukkan keberhasilan. keberhasilan dapat ditunjukkan dengan tabel berikut ini:

Tabel. 9 Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik	0	1	9
Berkembang SesuaiHarapan	1	8	1
Mulai Berkembang	9	1	0
Belum Berkembang	0	0	0

Berdasarkan kenyataan dan bukti yang diperoleh, penelitian yang berlangsung tentang perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat, dengan anak yang melakukan gerakan sesuai indikator pra tindakan sebesar 55,625%, sedangkan pada siklus I 66,250%, dan pada siklus II 86,875%.

Tabel . 10 Perkembangan Motorik Kasar Anak

No	Kode Anak	Pra Tindakan	Siklus I Tindakan 1	Siklus I Tindakan 2	Siklus II Tindakan 1	Siklus II Tindakan 2	Keterangan
1	Azk	62,5%	81,25%	81,25%	81,25%	100%	Meningkat
2	Str	56,25%	68,75%	81,25%	81,25%	100%	Meningkat
3	Arh	56,25%	62,5%	62,25%	62,5%	100%	Meningkat
4	Btg	56,25%	75%	75%	75%	100%	Meningkat
5	Nsy	56,25%	62,5%	62,5%	75%	81,25%	Meningkat
6	Ltfh	50%	62,5%	62,5%	75%	75%	Meningkat
7	Khns	56,25%	56,25%	62,5%	75%	75%	Meningkat
8	Whrd	50%	62,5%	62,5%	62,5%	81,25%	Meningkat
9	Aka	56,25%	62,5%	62,5%	62,5%	81,25%	Meningkat
10	Nvl	56,25%	68,75%	68,75%	68,25%	75%	Meningkat
	Jumlah	556,25	662,50%	681,25%	718,75%	868,75	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya peningkatan perkembangan motorik kasar anak mulai dari pra tindakan (56%), Siklus 1 (67%), dan Siklus II (87%) untuk lebih jelasnya

dapat dilihat pada tabel berikut ini :

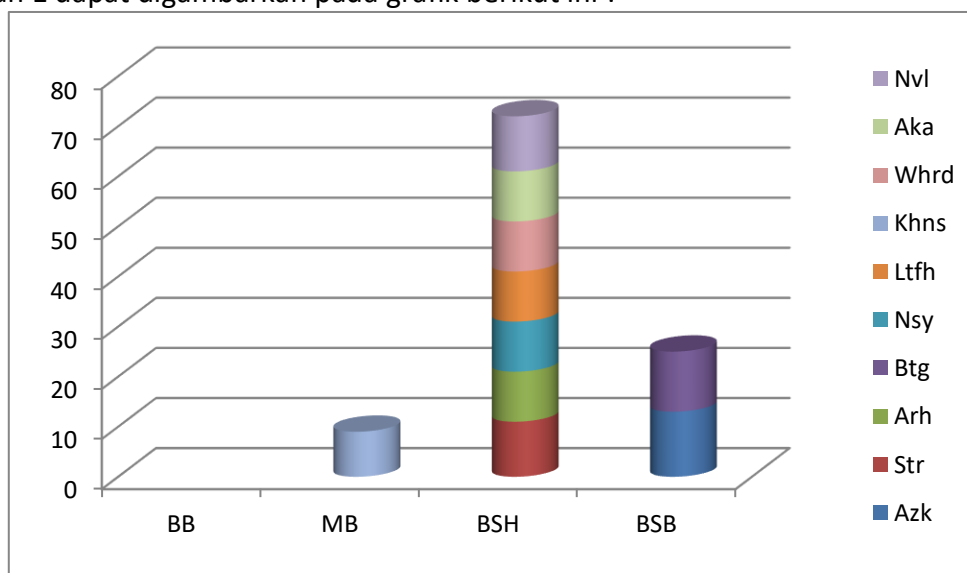
Tabel. 11 Hasil Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I Tindakan I	Siklus I Tindakan II	Siklus II Tindakan I	Siklus II Tindakan II
Rata-rata	55,625%	66,250%	68,125%	71,875%	86,875%

Analisis Data

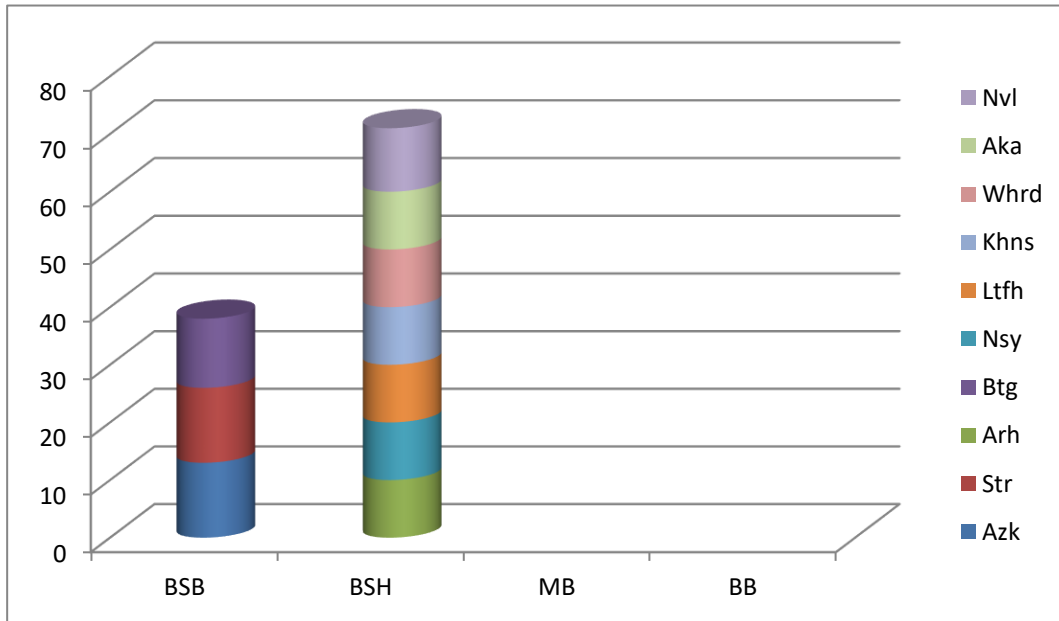
Kemampuan Motorik Kasar Anak Pada Permainan Tradisional Kera Sarung

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak 81,25%, sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 8 orang anak 65,625%, anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 1 orang anak 56,25%, anak yang memperoleh kriteria belum berkembang tidak ada. Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus I Tindakan 1 dapat digambarkan pada grafik berikut ini :



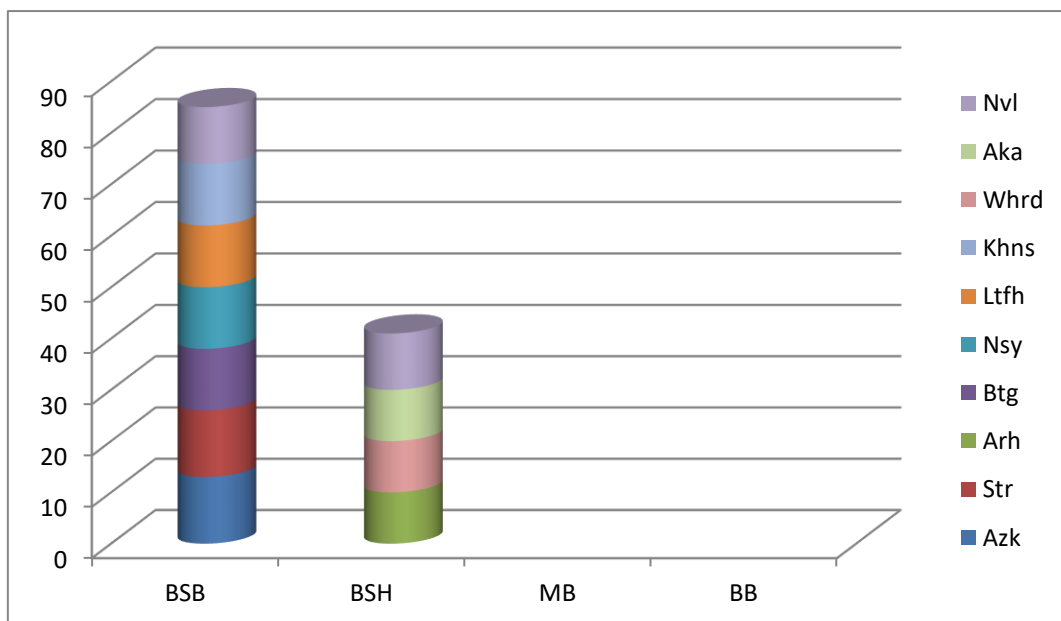
Gambar. 1 Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1 Tindakan I

Pada siklus I Tindakan 2 hasil penelitian bahwa anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik terdapat 3 orang , dan anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 orang, dan anak dengan kategori Mulai Berkembang dan Belum Berkembang tidak ada. Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus 1 tindakan 2 dapat digambarkan pada grafik di bawah ini :



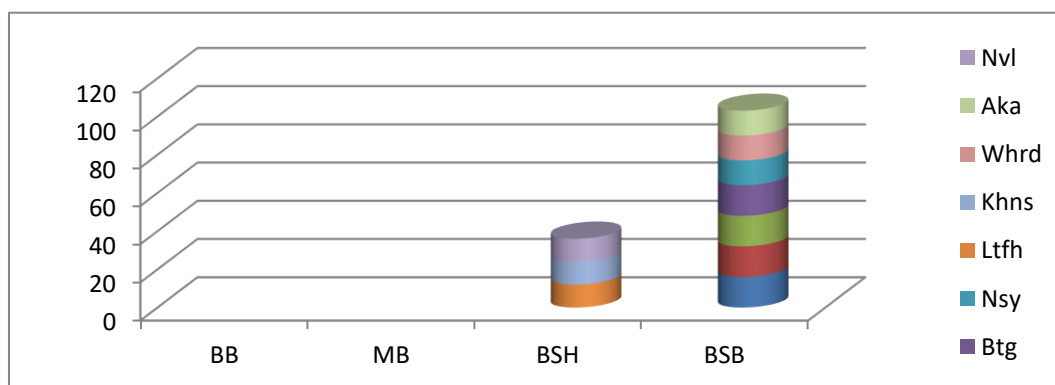
Gambar. 2 Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus 1 Tindakan II

Pada siklus II Tindakan 1 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik sebanyak 6 orang dengan nilai 77,083%, sedangkan anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 4 orang dengan nilai 64,0625% dan yang memperoleh kriteria Mulai Berkembang dan Belum Berkembang tidak ada. Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar anak pada siklus II tindakan I digambarkan pada grafik berikut ini :



Gambar.3 Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Tindakan 1

Pada siklus II Tindakan 2 terlihat dapat dikatakan perkembangan motorik kasar anak tergolong sudah sangat baik. Dari 10 anak terdapat 7 orang anak yang memperoleh kriteria Berkembang sangat baik dan 3 orang anak memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan, dan tidak terdapat kriteria anak dengan kategori Mulai Berkembang dan Belum Berkembang. Dari hasil observasi perkembangan motorik kasar pada siklus II maka, dapat digambarkan pada grafik berikut:



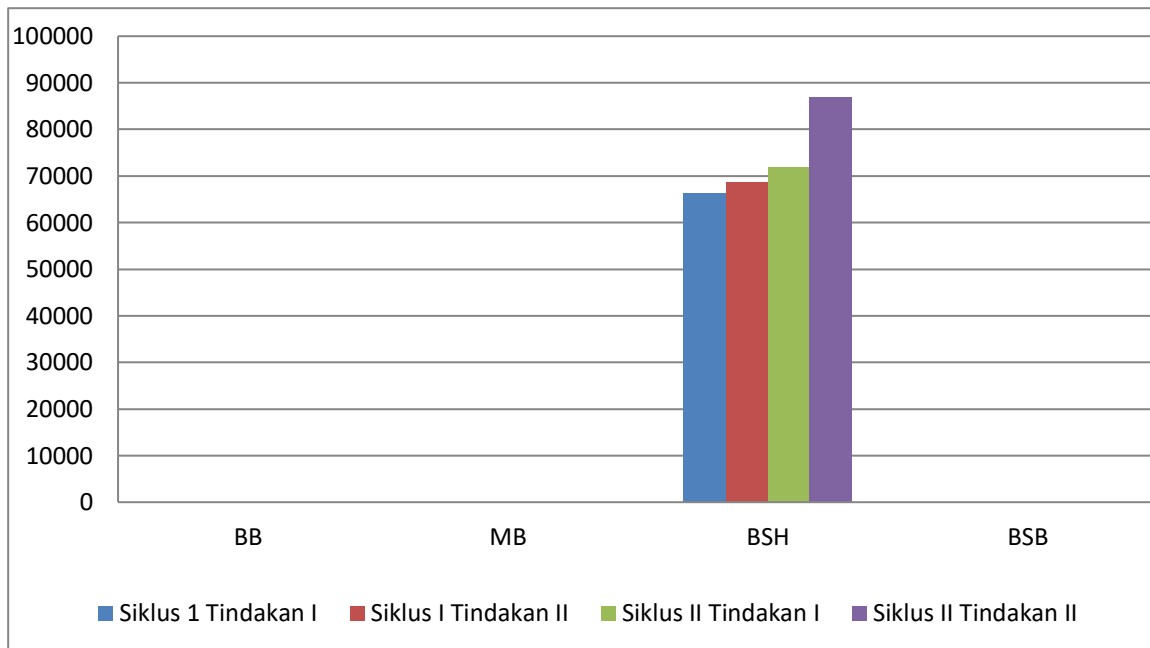
Gambar. 4 Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II Tindakan II

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional Kera Sarung untuk meningkatkan motorik kasar anak telah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan dapat ditunjukkan dengan tabel berikut ini:

Tabel. 12 Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik	0	1	9
Berkembang SesuaiHarapan	1	8	1
Mulai Berkembang	9	1	0
Belum Berkembang	0	0	0

Berdasarkan kenyataan dan bukti yang diperoleh, penelitian yang berlangsung tentang perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat, dengan anak yang melakukan gerakan sesuai indikator pra tindakan sebesar 556,25%, sedangkan pada siklus I 662,50%, dan pada siklus II 868,75. Untuk melihat kondisi peningkatan perkembangan motorik kasar anak pada pra tindakan, siklus I, siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini : Untuk lebih jelas tentang perkembangan motorik kasar anak dari awal hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar. 5 Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak

Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar anak. Hasil yang dicapai pada siklus II menjadi dasar peneliti dan guru untuk menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

SIMPULAN

Pembelajaran motorik kasar pada Anak Usia 5-6 melalui permainan tradisional kera sarung mengalami peningkatan dari kondisi sebelumnya. Kemampuan motorik kasar diawali adanya meningkatnya minat maupun daya anak dalam pembelajaran. Kera sarung merupakan salah satu metode bermain sambil belajar yang dapat memberikan stimulasi dan support dalam peningkatan kemampuan pengembangan motorik kasar anak. Peran efektif lembaga dalam mendukung penerapan metode ini sebagai wujud peningkatan semangat dan kualitas pembelajaran AUD pada umumnya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan antusiasme anak untuk mengikuti permainan Kera Sarung, serta hasil dari penilaian peneliti yang memuaskan dan sesuai dengan indikator yang diharapkan, dibuktikan dengan nilai hasil akhir dari 10 anak yang penulis teliti, terdapat 7 anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat baik atau 91,9 % dan 3 orang anak dengan kriteria penilaian Berkembang Sesuai Harapan atau 75 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Diana Mutiah, 2012, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dananjadja James. (1987). *Folklore Indonesia*, Jakarta: Gramedia.
- Euis Kurniawati. (2009). *Permainan Tradisional* :Jakarta.
- Sujiono Bambang, dkk. (2005). *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Tanjung H.W & Kamtini. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Undang-undang. (2016). *Sistem Pendidikan Nasional*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ulfah & Suyadi. (2013). *Konsep Dasar Paud*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wiyani Ardy Novan, 2014, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media.