



## **Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Tradisional Akdende-Dende Pada TK. Yafqaeda Kota Makassar**

**Hasmawaty**

PGPAUD Universitas Negeri Makassar

Email : [hasmahisham79@gmail.com](mailto:hasmahisham79@gmail.com)

**Abstrak.** Pelaksanaan kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui aktivitas bermain di TK. Yafqaeda Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar belum optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan motorik kasar anak didik Kelompok B TK.Yafqaeda Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar melalui permainan tradisional Akdende-dende. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas, yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, observasi, dan refleksi. Pengamatan dilakukan terhadap kemampuan motorik kasar anak yang mencakup gerakan lokomotor, kemampuan non lokomotor atau keseimbangan tubuh, dan gerakan manipulatif. Indikator pencapaian perkembangan yang akan dicapai adalah anak melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah. Kegiatan dilakukan selama 8 (delapan) kali pertemuan, terdiri atas 4 (empat) kali pertemuan pada siklus pertama dan 4 kali pertemuan pada siklus kedua. Subyek penelitian adalah 12 anak didik kelompok B yang terdiri atas 5 (lima) orang anak laki-laki dan 7 (tujuh) orang anak perempuan. Pengambilan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi (pengambilan gambar dan rekaman). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif (reduksi data, display data, dan verifikasi data). Hasil kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan bermain tradisional akdende-dende selama lima kali pertemuan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak baik kemampuan lokomotor, non lokomotor (keseimbangan tubuh) dan kemampuan manipulatif.

**Kata Kunci :** Permainan tradisional Akdende-dende, motorik kasar, gerakan lokomotor, gerakan non lokomotor dan gerakan manipulatif.

**Abstract.** Implementation of rough motor learning activities through play activities in kindergarten. Yafqaeda Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar is not yet optimal. The purpose of this study is to find out how the increase in gross motor skills of students Group B TK.Yafqaeda Kecamatan Biringkanaya Makassar City through the traditional game Akdende-dende. The type of research is classroom action research, which consists of the planning stage, the implementation of learning activities, observation, and reflection. Observations were made for the abusive motor abilities of a child that included locomotor movements, non-locomotor abilities or body balance, and manipulative movements. Indicator of the achievement of the development that will be achieved is the child perform various coordinated movements in a controlled, balanced and agile. The activities were conducted for 8 (eight) meetings, consisting of 4 (four) meetings in the first cycle and 4 meetings in the second cycle. The subjects were 12 students of group B consisting of 5 (five) boys and 7 (seven) girls. Data collection is done through observation and documentation (shooting and recording). The data obtained were analyzed using descriptive analysis (data reduction, data display, and data verification).

The results of the learning activities show that traditional akdende-dende play activities for five meetings can improve the gross motor skills of the child, both locomotor, non locomotor (body equilibrium) and manipulative ability.

Keywords: Traditional games Akdende-dende, gross motor, locomotor movement, non locomotor movement and manipulative movement.

## PENDAHULUAN.

Pemberian stimulasi pada anak usia dini sangat penting bagi perkembangan anak pada masa selanjutnya. Hal ini disebabkan karena masa usia dini merupakan masa peka bagi anak dalam menerima rangsangan atau stimulus dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan anak sangat berperan besar dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi anak. Salah satu perkembangan yang harus distimulasi adalah kemampuan motorik kasar. Kemampuan motorik kasar ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam menggerakkan bagian tubuhnya yang besar, seperti tangan dan kaki. Berjalan, berlari, melompat, keseimbangan tubuh dan koordinasi gerak adalah bentuk-bentuk perkembangan motorik kasar pada anak.

Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan lebih luwes dalam bergaul dengan teman-temannya. Hal ini tentu saja akan berpengaruh pada kepercayaan diri anak saat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Gerakannya menjadi lebih terkoordinasi sehingga anak semakin terampil dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari yang dihadapinya. Namun, masih ada orang tua yang belum mengetahui pentingnya mens 1 si kemampuan motorik kasar pada anak. S...-...n besar orang tua lebih memilih menyediakan fasilitas bermain di rumah bagi anaknya. Faktor keamanan menjadi salah satu alasan sebagian besar orang tua melarang anaknya melakukan aktivitas yang bisa melatih kemampuan motorik kasar anak di luar rumah.

Kondisi serupa juga terjadi di beberapa sekolah khususnya di kota-kota besar, termasuk pada TK. Yafqaeda yang terletak di Kompleks Perumahan Gelora Pajjaiang Indah Sudiang, Kecamatan Biringkanaya. Pembelajaran lebih difokuskan pada pengembangan kemampuan kognitif anak, misalnya kemampuan menulis, membaca dan berhitung. Proses pembelajaran yang diberikan kepada anak didik juga lebih banyak

menstimulasi kemampuan motorik halus anak, misalnya kegiatan mewarnai, membuat kolase, meronce, menggunting, melipat dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena sekolah terletak di tengah kota sehingga tidak ada lagi lahan yang cukup untuk bermain. Tuntutan orang tua kepada sekolah agar guru-guru lebih fokus untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berhitung juga menjadi salah satu penyebab sehingga guru tidak lagi memiliki waktu yang cukup untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak.

Pengembangan motorik kasar anak tidak harus dilakukan pada area bermain yang luas. Meskipun area bermain di luar ruangan (*outdoor*) pada TK. Yafqaeda tidak terlalu luas dan sarana bermain yang masih minim, namun guru bisa memaksimalkan pemanfaatan area bermain yang ada dengan memberikan permainan yang tidak membutuhkan lapangan yang luas. Salah satunya adalah melalui permainan tradisional Sulawesi Selatan. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia yang kini sudah mulai terlupakan.

Permainan tradisional yang dipilih untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak didik kelompok B pada TK Yafqaeda adalah permainan tradisional asal daerah Sulawesi Selatan, yaitu bermain Akdende-dende. Dasar pemilihan permainan ini adalah dengan mempertimbangkan keefektifan dan keefesienan permainan ini. Keefektifan terkait dengan tercapainya tujuan pengembangan kemampuan motorik kasar anak, karena melalui permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Kemampuan lokomotor mencakup kemampuan anak berjalan dengan membawa beban, melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, dan melompat dengan dua kaki melewati rintangan. Kemampuan non lokomotor atau keseimbangan tubuh seperti berdiri dengan satu kaki mengambil alat pakkambak pada tanah, dan kemampuan

manipulatif yaitu melempar dan melambungkan benda pada kotak yang dituju dengan benar. Sedangkan keefisienan permainan ini terkait dengan kemudahan dalam memainkannya dan memperoleh alat permainan, dapat dimainkan pada area bermain yang luas maupun sempit, atau dengan kata lain dapat memaksimalkan area bermain yang ada. Selain itu alat permainan ini hanya membutuhkan sebidang tanah atau lantai untuk membuat kotak permainan dan batu pipih yang berfungsi sebagai pakkambak atau gacuk.

Kemampuan motorik adalah kapasitas individu yang berhubungan dengan kinerja dalam melakukan berbagai keterampilan yang didapatkannya sejak masa kanak-kanak. Kemampuan ini menjadi pondasi untuk melakukan berbagai tugas. Kemampuan untuk melakukan sesuatu dipelajari melalui berbagai praktek dan sangat bergantung pada kemampuan yang mendasarinya, seperti keseimbangan (Sage, 1984).

Richard Decaprio (2013), juga mengemukakan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh. Motorik kasar pada anak dipengaruhi oleh kematangan dirinya. Kemampuan ini berkaitan dengan kematangan fisik yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh baik sebagian atau seluruh anggota tubuh. Contoh gerakan-gerakan fisik tersebut antara lain berjalan, berlari, melompat dan sebagainya.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Gallahue (1989), bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan. Gallahue membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori yaitu :

- a) Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat lain, seperti berjalan, berlari, melompat dan meluncur.
- b) Kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak di tempat. Contoh gerakan kemampuan non lokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan menarik,

berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian.

- c) Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh kegiatan manipulatif adalah gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap objek dan memantulkan atau menggiring bola.

Dari berbagai teori yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kecakapan dalam melakukan berbagai gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan, baik gerakan sebagian maupun seluruh anggota tubuh yang terdiri dari gerakan lokomotorik, non-lokomotorik dan gerakan manipulatif.

Motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti: berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang. Dengan demikian yang dimaksud motorik kasar dalam laporan ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti mata, tangan dan aktivitas otot kaki, dalam menyeimbangkan badan dan kekuatan kaki pada saat bermain Akdende-dende.

Bermain ditinjau dari konteks budaya masyarakat tradisional dan modern didefinisikan sebagai keadaan pengalaman di mana kemampuan para pemain bertindak sesuai dengan persyaratan untuk tindakan di lingkungannya. Walaupun permainan tradisional hanya mempergunakan alat sederhana tapi mempunyai nilai-nilai budaya dan pendidikan yang sangat tinggi yang menjadi ajaran turun temurun dari nenek moyang.

Permainan rakyat dapat dimaknai sebagai sesuatu yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan kebiasaan (tradisi) yang turun temurun dalam masyarakat pendukungnya dan dapat memberikan rasa puas atau kesenangan bagi pelakunya. Adapun keutamaan dari permainan anak-anak dalam konteks tradisional (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983) antara lain :

- a) Permainan rakyat mengandung nilai-nilai budaya dan merupakan wujud kebudayaan di bidang permainan.
- b) Permainan anak-anak merupakan cermin dari nilai budaya, khususnya merupakan transformasi nilai kepada anak-anak/generasi muda
- c) Permainan anak-anak merupakan media pendidikan keterampilan yang mengarah kepada pembinaan mental dan fisik.
- d) Permainan anak-anak adalah perwujudan dari simbol-simbol antara lain sistem budaya, sistem sosial, sistem mata pencaharian, sistem religi dan lain lain.
- e) Permainan anak-anak berfungsi sebagai hiburan yang mengasyikkan di waktu-waktu senggang atau sebagai sarana sosialisasi bagi anak-anak.

Dalam bahasa Bugis-Makassar *Akdende-Dende*, terdiri dari dua kata, yaitu *Ak*, dan *Dende-Dende*, *Ak* berarti melakukan dan *Dende-Dende* berarti lompat-lompat. Jadi *Akdende-dende* adalah permainan yang dimainkan dengan cara melompat-lompat dengan menggunakan satu kaki. *Akdende-dende* atau *engklek* secara aturan dan teknik bermain sangat mudah untuk dimainkan, mulai dari anak pra sekolah sampai anak remaja bisa memainkannya. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal.

Salah satu manfaat yang diharapkan dari kegiatan bermain pada anak adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar secara optimal. Kemampuan ini berkaitan dengan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruhnya (Achroni, 2012). Contoh aktivitas motorik kasar adalah berjalan, berlari, melompat, mengayunkan tangan, melambungkan benda dan sebagainya.

Peningkatan kemampuan motorik kasar anak akan sangat bergantung pada jenis kegiatan bermain yang ditawarkan oleh guru di sekolah maupun orang tua di rumah. Dalam pembelajaran di TK, pemilihan kegiatan bermain didasarkan atas kompetensi dasar yang harus dimiliki anak. Pemilihan kegiatan bermain *Akdende-dende* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, atas pertimbangan guru bahwa permainan ini lebih banyak melibatkan kemampuan fisik anak. Pengembangan kemampuan fisik yang dimaksudkan adalah sekaligus menjadi indikator

pencapaian keberhasilan pembelajaran motorik kasar melalui bermain *Akdende-dende*. Kemampuan tersebut adalah :

- 1) Anak dapat berjalan maju sejauh 3 meter dan melemparkan benda (pakkambak permainan) pada kotak yang dituju dengan tepat.
- 2) Anak dapat melompat dengan satu kaki
- 3) Anak dapat melompat melewati rintangan dengan satu kaki
- 4) Anak dapat melompat melewati rintangan dengan dua kaki
- 5) Anak dapat berdiri dengan satu kaki dengan mengambil benda (pakkambak permainan) di tanah.

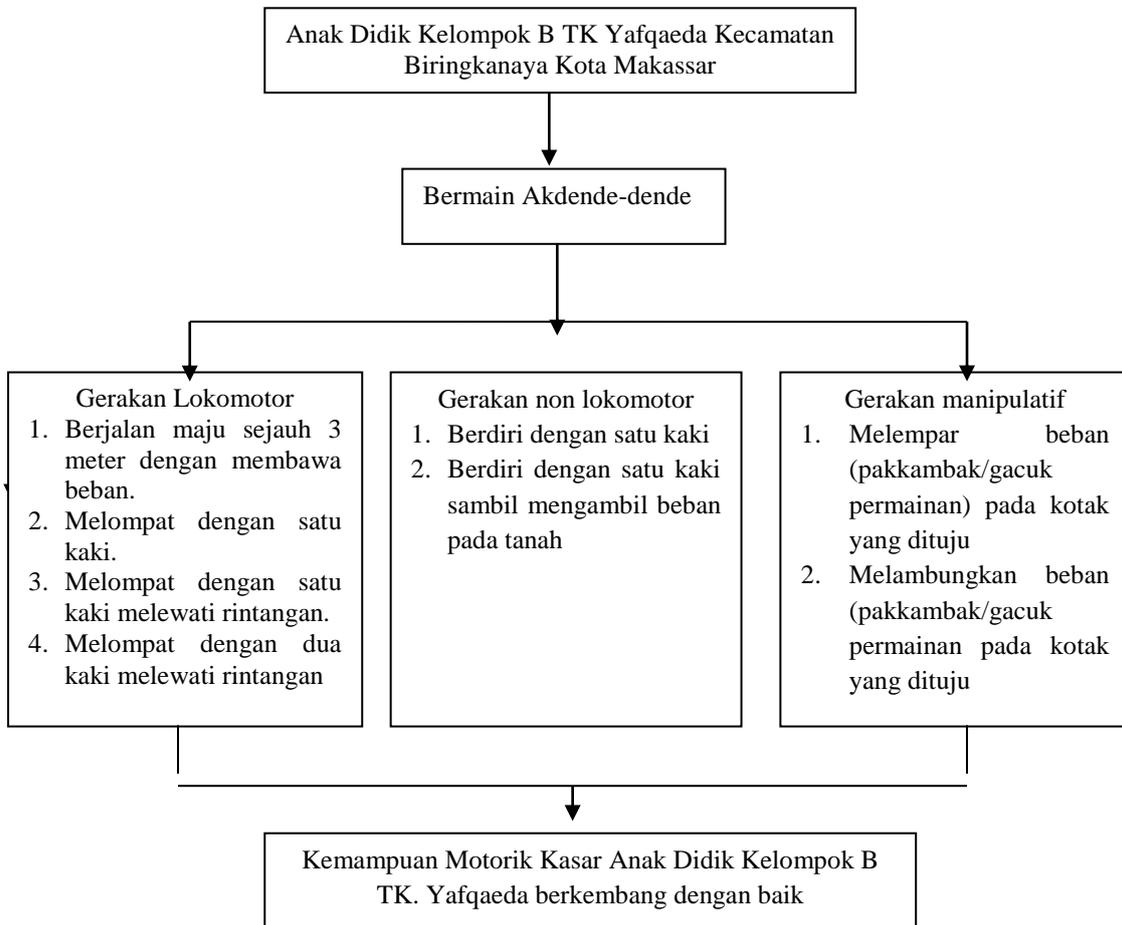
#### METODE PENELITIAN

Kegiatan pembelajaran difokuskan pada peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional (bermain *Akdende-dende*). Aspek yang akan diamati dalam permainan ini meliputi kemampuan gerakan lokomotor anak (kemampuan anak dalam berjalan maju sejauh 3 meter sambil membawa benda berupa gacuk permainan, melompat dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki melewati rintangan, melompat dengan dua kaki melewati rintangan), kemampuan non lokomotor anak (berdiri dengan satu kaki dengan mengambil benda berupa gacuk atau pakkambak permainan di tanah) dan kemampuan gerakan manipulatif (melempar dan melambungkan benda berupa gacuk atau pakkambak permainan).

Anak yang akan diamati adalah anak didik pada TK. Yafqaeda Kelompok B yang berjumlah 12 orang, terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan.

Kegiatan pengembangan pembelajaran ini dilaksanakan pada anak Kelompok B TK Yafqaeda yang terletak di Kompleks Perumahan Gelora Pajjaiang Indah Sudiang Kecamatan Biringkanya Kota Makassar. Kegiatan ini sesuai jadwal akan dilaksanakan pada bulan Desember 2015.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang difokuskan pada aspek pengembangan kemampuan motorik kasar anak didik (lokomotor, non lokomotor, manipulatif) melalui kegiatan *Akdende-dende*. Pelaksanaan Kerangka pikir kegiatan pengembangan pembelajaran ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Desain Kegiatan Pengembangan Pembelajaran

Adapun prosedur dalam kegiatan pengembangan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru adalah:

a. Tahap perencanaan

Dalam tahap ini, mengidentifikasi fokus masalah yang akan diteliti dan dikembangkan, yaitu kemampuan motorik kasar anak. Setelah mengidentifikasi masalah yang ada, selanjutnya mengidentifikasi penyebab masalah tersebut dan mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan data yang berkenaan dengan pelaksanaan kegiatan yang menjadi fokus masalah. Setelah itu melakukan tinjauan pustaka terkait, yaitu sebagai sumber informasi yang ada yang bisa

menjabarkan masalah yang akan diamati. Sumber-sumber informasi ini meliputi buku-buku referensi terkait, jurnal penelitian, situs-situs lengkap, dan dokumen sekolah. Informasi terkait ini yang memberikan panduan bagi guru dalam menetapkan atau membatasi permasalahan dalam mengembangkan rancangan pengembangan pembelajaran yang tepat.

Penyusunan rencana diarahkan pada pelaksanaan kegiatan secara optimal dengan memperhatikan kondisi subjek sasaran (anak didik) serta faktor-faktor pendukung yang ada. Faktor pendukung ini meliputi pelaksana (guru, kepala sekolah, dan lain-lain), sarana dan prasarana termasuk media dan sumber

belajar, serta faktor lingkungan, baik lingkungan fisik, sosial-budaya, maupun iklim psikologis (Arikunto, 2008). Perencanaan dituangkan dalam Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2013 selama 5 kali pertemuan yang dilaksanakan dalam kurun waktu 3 minggu dengan tema tanaman dan tema binatang. Untuk lebih jelasnya Rencana Kegiatan Harian dan skenario pembelajaran setiap pertemuan dapat dilihat pada lampiran

b. Tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan pengamatan

Tahap kedua dari kegiatan pengembangan ini adalah pelaksanaan, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Pelaksanaan kegiatan belajar disesuaikan dengan skenario dan langkah-langkah tindakan pembelajaran yang telah disusun, seperti yang tertuang dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dibuat sebanyak minimal 5 RKH atau disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pada saat pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan tindakan kegiatan diikuti dengan pelaksanaan observasi. Penetapan bentuk kegiatan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Saat memberikan kegiatan, maka saat itu juga kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru. Guru mengamati anak saat melakukan kegiatan bermain untuk mengembangkan kemampuan motorik kasarnya, memberikan penilaian pada lembar penilaian setiap anak dan memberikan catatan dianggap penting yang berkaitan dengan rumusan masalah. Pengamatan dilakukan terhadap kemampuan motorik kasar anak yang mencakup gerakan:

- 1) Gerakan lokomotor : kemampuan anak berjalan sejauh 3 meter dengan membawa beban berupa pakkambak atau gacuk permainan akdende-dende, kemampuan anak melompat dengan satu kaki, dengan dan tanpa melewati rintangan, kemampuan melompat dengan dua kaki melewati rintangan.
- 2) Gerakan non lokomotor : berdiri dengan satu kaki sesaat sebelum melompat dan berdiri dengan satu kaki mengambil alat pakkambak pada bidang permainan.
- 3) Gerakan manipulatif : kemampuan anak dalam melempar dan melambungkan benda berupa pakkambak atau gacuk permainan pada kotak yang dituju dengan tepat.

Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus dengan indikator pencapaian perkembangan adalah melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah. Adapun penilaian perkembangan anak terdiri atas 4 kategori penilaian yaitu :

- 1) BB artinya Belum Berkembang : bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru.
- 2) MB artinya Mulai Berkembang : bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- 3) BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- 4) BSB artinya Berkembang Sangat Baik : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

c. Tahap analisa hasil pengamatan

Tahap ketiga yang dilakukan dalam kegiatan pengembangan ini merupakan kegiatan akhir yaitu menganalisa hasil pengamatan selama pelaksanaan kegiatan bermain. Mengumpulkan data hasil pembelajaran dan mengkaji tentang kemampuan motorik kasar anak berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Guru sebagai pelaksana menganalisis, mensintesis, memberi makna, menerangkan, dan menyimpulkan hasil perencanaan, proses, atau kendala dari tindakan yang diberikan.

Akumulasi dari serangkaian kegiatan pengembangan ini disusun dalam sebuah laporan sesuai dengan format yang diberikan. Laporan ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru maupun lembaga-lembaga PAUD lainnya dalam meningkatkan aspek perkembangan anak dan mengembangkan model maupun metode pembelajaran yang ada.

Untuk memperoleh data, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: Observasi/pengamatan, *Photograph* (pengambilan gambar) dan *Videotaping* (rekaman)

Glesne & Pehskin, 1992 menyatakan bahwa teknik pengambilan gambar dan rekaman

digunakan untuk memperkaya pengamatan (Jafar, 2007). Sebagaimana yang disarankan oleh Glesne dan Pehskin, maka pengambilan gambar dan rekaman digunakan dalam pelaksanaan kegiatan bermain Akdende-dende.

Analisis data kualitatif menggunakan tehnik menurut Milles dan Huberman yang terdiri dari: *data reduction*, *data display*, dan *concluding drawing* atau *verivication* (Sugiyono, 2013). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Reduksi data (*Data reduction*)  
Tahap reduksi data meliputi proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mentransformasikan data yang diperoleh. Pada tahap ini, guru mengatur data yang ada dan membuang data yang tidak dibutuhkan.
- 2) Penyajian data (*Data display*)  
Penyajian data atau *data display* digunakan untuk menggambarkan data yang telah diklasifikasikan dan diurutkan berdasarkan tebal penilaian kemudian dinarasikan dalam beberapa kalimat atau paragraf.
- 3) Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Concluding Drawing/Verification*)  
*concluding drawing/verification* atau penarikan kesimpulan yang dilakukan berdasarkan perkembangan nilai pada setiap tindakan di akhir pertemuan. Penarikan kesimpulan juga berdasarkan catatan lapangan, lembar observasi guru dan anak serta dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Perencanaan Kegiatan Bermain Akdende-dende

Pada langkah perencanaan, guru melakukan langkah-langkah yaitu mendesain program peningkatan kemampuan motorik kasar anak dan menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan bermain tradisional akdende-dende untuk anak usia 5-6 tahun. Ada 3 aspek yang bisa dilatihkan pada permainan ini yaitu kemampuan lokomotor (gerakan berpindah tempat), non lokomotor (gerakan keseimbangan tubuh) dan kemampuan manipulatif (kemampuan gerakan tangan seperti melempar dan melambungkan gacuk/pakkambak permainan).

Desain pembelajaran motorik kasar ini dituangkan dalam 8 (delapan) Rencana Kegiatan Harian (RKH).

### b. Pelaksanaan dan Pengamatan Kegiatan Bermain Akdende-dende

#### 1) Pelaksanaan Intervensi Tindakan Siklus Pertama

Diawali dengan kegiatan guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan Akdende-dende. Guru membimbing anak untuk melakukan kegiatan baris berbaris, bernyanyi, dan melakukan kegiatan pemanasan. Setelah itu guru membimbing anak untuk mengambil posisi pada area bermain Akdende-dende. Guru memperkenalkan kepada anak didik tentang pola permainan Akdende yang terdiri atas 7 bidang berukuran 60 cm x 40 cm, alat pakkambak atau gacuk berupa kepingan keramik yang sisinya tidak runcing dan memperagakan cara bermain akdende-dende. Kemampuan motorik yang akan diamati pada pertemuan pertama ini adalah kemampuan anak berjalan sejauh 3 meter dengan membawa beban (gacuk/pakkambak) permainan Akdende-dende dan kemampuan anak melemparkan gacuk/pakkambak pada kotak yang dituju tanpa keluar dari garis kotak permainan dan melompati kotak dengan satu kaki tanpa menginjak garis. Anak didik secara bergantian diminta untuk melakukan gerakan bermain Akdende-dende sebagaimana yang dicontohkan oleh guru. Terlihat bahwa ada beberapa anak perempuan yang sudah pernah melakukan permainan ini meskipun sebagian besar belum pernah melakukan permainan ini. Anak-anak masih harus diberikan arahan dan bimbingan pada saat memainkan permainan. Anak-anak masih terlihat canggung dalam bermain. Pada awalnya setiap anak berjalan sejauh kurang lebih 3 meter sambil membawa alat pakkambak/gacuk. Semua anak terlihat mampu melakukan gerakan ini dengan baik. Kemudian anak-anak akan dipandu secara bergantian untuk melemparkan alat pakkambak pada bidang 1 tanpa menyentuh garis untuk mengetahui kemampuan manipulative anak. Ada 5 orang anak yang belum mampu melompat dengan baik, yaitu posisi satu kaki harus berada dalam bidang dan tidak menginjak garis bidang. Mereka adalah MAF, AR, MI, AS dan AR (catatan observasi anak pertemuan 3 dan 4).

Pada siklus pertama ini terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah guru memberikan kesempatan kepada anak

untuk melakukan gerakan permainan Akdende-dende dan sebagian besar anak juga sudah memahami aturan dan gerakan-gerakan dalam permainan. Adapun kekurangannya adalah guru kurang dalam memberikan penguatan ataupun semangat baik pada saat bermain maupun setelah kegiatan bermain. Guru juga kurang dalam melakukan tanya jawab dengan anak tentang permainan yang akan dilakukan baik sebelum maupun setelah bermain (Catatan Observasi Guru pertemuan 1 dan 2).

### **c. Refleksi dan Asesmen Akhir Siklus Pertama**

Hasil refleksi siklus pertama menyatakan bahwa guru belum maksimal dalam melakukan proses tanya jawab setelah anak-anak diberikan penjelasan tentang cara dan aturan permainan, masih banyak anak yang melakukan aktivitas permainan terburu-buru, dan kegiatan pemanasan sebaiknya dilakukan dengan memberikan anak-anak aktivitas yang menarik.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I, hasilnya menunjukkan bahwa ada 2 orang anak yang memiliki kemampuan motorik kasar sudah berkembang sangat baik, 7 orang anak berkembang sesuai harapan dan 3 orang anak yang mulai berkembang. Apabila dipresentasikan, maka diperoleh 16,67% anak yang memiliki kemampuan motorik kasar sudah berkembang sangat baik, 58,33 % anak berkembang sesuai harapan dan 25% anak mulai berkembang. Maka persentase pencapaian perkembangan kemampuan motorik kasar secara keseluruhan adalah 75%. Peneliti dan kolaborator menyepakati untuk melanjutkan pada siklus kedua dengan pertimbangan masih ada 3 orang anak yang berada pada kategori mulai berkembang yang masih memerlukan stimulasi pembelajaran motorik kasar.

## **2) Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Siklus Kedua**

Proses pelaksanaan tindakan pada siklus kedua adalah peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional Akdende-dende dengan beberapa evaluasi berdasarkan refleksi siklus I. Langkah-langkah dalam proses siklus kedua ini terdiri atas langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi serta refleksi dalam peningkatan kemampuan motorik kasar. Langkah-langkah tersebut adalah :

### **a) Perencanaan**

Pada langkah perencanaan, peneliti mendesain program peningkatan kemampuan motorik kasar dan menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan bermain. Peneliti dan kolaborator menyepakati beberapa hal bahwa kegiatan bermain akan lebih dimaksimalkan, penyiapan alat permainan yang akan digunakan, pembagian area bermain, dan pembagian kelompok bermain anak. guru harus lebih optimal dalam memberikan motivasi kepada anak, baik pada saat bermain maupun setelah permainan dilakukan. Anak juga akan diberikan lebih banyak kesempatan untuk mencoba melakukan permainan.

### **b) Pelaksanaan dan pengamatan intervensi tindakan siklus II**

Pelaksanaan dan pengamatan kegiatan bermain Akdende-dende pada siklus II dilakukan sebanyak 4 (empat) kali pertemuan. Seperti biasanya kegiatan diawali dengan pemanasan yang dipandu oleh guru maupun salah seorang dari anak. Guru memberikan penjelasan terkait dengan aturan permainan. Anak-anak secara bergantian diberikan kesempatan oleh guru untuk melakukan gerakan permainan. Terlihat bahwa anak sudah mengetahui tentang gerakan-gerakan awal hingga akhir dari permainan Akdende-dende. Secara keseluruhan, anak-anak sudah berkembang kemampuan dalam melompat dengan satu kaki dengan atau tanpa melalui rintangan, melompat dengan dua kaki melewati rintangan, berdiri dengan satu kaki sambil membungkuk mengambil alat permainan di tanah dan melambungkan alat permainan pada kotak dengan tepat. Anak-anak pun selalu terlibat aktif hingga akhir pemberian tindakan dilakukan. Demikian pula halnya dengan guru, telah menjalankan perannya sebagai fasilitator dan motivator yang baik, memberikan bimbingan kepada anak yang masih kesulitan melakukan gerakan dan berusaha membiasakan menanyakan perasaan anak setelah mengikuti kegiatan bermain di akhir pembelajaran.

### **c) Refleksi**

Pada siklus II anak-anak menunjukkan perhatian yang baik ketika guru menyampaikan tentang cara melakukan permainan Akdende-dende, dimana pada siklus sebelumnya anak-anak kurang perhatian dan berlarian disaat guru memberikan penjelasan. Selain itu jumlah kesalahan yang dilakukan oleh anak juga semakin berkurang dibanding sebelumnya. Hal ini juga terlihat pada skor yang diperoleh anak mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Ketertarikan anak mulai terlihat pada permainan tradisional khususnya bermain Akdende-dende. Terlihat dari antusiasme anak untuk mengikuti permainan. Bahkan ada anak yang dalam kondisi sakit masih hadir ke sekolah hanya untuk mengikuti permainan. Selain itu, beberapa anak yang sudah memulai permainan di rumah menunjukkan bahwa anak-anak merasa tertarik dengan permainan motorik kasar yang diberikan di sekolah.

#### d) Asesmen akhir siklus II

Pada siklus kedua kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui permainan Akdende-dende, anak-anak secara bergantian melakukan permainan tanpa dipandu lagi oleh guru. Beberapa anak yang telah mandiri dalam bermain turut memandu teman dan membimbing temannya yang melakukan kesalahan gerakan. Berdasarkan hasil asesmen siklus II, maka diperoleh data bahwa 5 (lima) anak telah menunjukkan kemampuan motorik kasar yang berkembang sangat baik dan 7 (tujuh) orang anak yang sudah berkembang sesuai harapan. Jika dipresentasikan 41,67% anak sudah berada pada kategori berkembang sangat baik, dan 58,33% anak sudah berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Dari hasil pencapaian tersebut, maka peneliti dan kolaborator (guru) menyepakati bahwa pemberian tindakan hanya pada siklus II.

### Pembahasan

Permainan Akdende-dende termasuk dalam kategori bermain *physical activity play*. Merupakan kategori bermain yang banyak mengacu pada kemampuan fisik. Aktivitas dalam permainan ini sangat baik untuk menstimulasi kemampuan motorik anak karena didalamnya terdapat aktivitas berjalan, melompat, melempar dan melambungkan benda. Pada permainan tersebut terdapat kegiatan berjalan melompat dengan satu kaki melewati rintangan. Selain itu, permainan ini juga melatih keseimbangan tubuh

Pada proses kegiatan pengembangan pembelajaran motorik kasar ini, anak-anak melewati beberapa tahapan, yaitu tahap kognitif, asosiatif dan tahap otomatis (Lutan, 1988). Pada tahap kognitif, anak diberikan informasi tentang cara melakukan permainan Akdende-dende. Proses pemberian informasi dilakukan dengan cara demonstrasi dan instruksi. Guru menyampaikan materi dengan memberikan contoh cara melakukan kegiatan bermain. Guru

juga melakukan proses tanya jawab untuk mengetahui pemahaman anak tentang cara melakukan permainan Akdende-dende (Catatan Observasi Guru pertemuan 1-5).

Pada tahap asosiatif, anak mulai menyesuaikan diri dengan gerakan-gerakan pada permainan Akdende-dende seperti yang dijelaskan oleh guru. Pada tahap ini, anak masih sering melakukan kesalahan. Setelah menjalani proses latihan secara konsisten, anak akan mulai terbiasa dan kesalahannya mulai berkurang. Tahap ini disebut tahap otomatis, yaitu tahapan yang terjadi jika anak sudah melakukan latihan secara berulang-ulang sehingga anak mampu mengontrol gerakannya. Tahap ini mulai terlihat ada pertemuan ketiga. Kesalahan yang dilakukan anak semakin berkurang seiring dengan kemampuan motorik anak yang mulai berkembang sesuai harapan.

Setelah anak didik memperoleh informasi dan penjelasan dari guru serta menirukan gerakan bermain Akdende-dende secara terus menerus, lama kelamaan anak-anak mampu melakukan gerakan-gerakan dalam permainan tersebut tanpa bimbingan dari guru. Kondisi tersebut juga sesuai dengan pendapat Piaget bahwa anak menciptakan pengetahuan sendiri tentang dunianya melalui interaksi dengan orang-orang disekitarnya. Anak juga berlatih menggunakan informasi yang telah dimilikinya dengan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenalnya (proses asimilasi).

Gallahue (1989), mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan. Gerak lokomotor dan non lokomotor sudah sering dilakukan oleh anak berusia 2 – 7 tahun. Oleh karena itu, anak harus diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas secara langsung, salah satunya melalui permainan Akdende-dende. Permainan ini dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak dan menjadi sarana latihan bagi anak agar lebih terampil dalam melakukan gerakan-gerakan dasar. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Rusli Lutan bahwa pemberian latihan bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Bahkan proses latihan yang dilakukan secara teratur akan merangsang perubahan yang

sifatnya menetap. Selain itu Semiawan (2002), juga mengemukakan bahwa pada saat bermain anak akan mengalami proses pengulangan. Proses ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilannya. Selain itu, anak juga akan memperoleh kemampuan tambahan untuk melakukan aktivitas lain.

Hasil pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional Akdende-dende menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima. Pada pertemuan pertama terlihat anak masih terlihat canggung untuk melakukan gerakan, dan belum memahami aturan-aturan permainan. Beberapa anak masih menginjak bidang atau garis dimana alat pakkambak/gacuk berada (COA-1 dan COA-2). Selain itu kemampuan anak berdiri dengan satu kaki sebelum melompat pada bidang berikutnya dan berdiri dengan satu kaki sambil mengambil alat pakkambak juga masih perlu dilatih.

Pada kemampuan lokomotor yaitu berjalan sejauh  $\pm 3$  m sambil membawa alat pakkambak/gacuk, melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki melewati rintangan sudah dimiliki oleh anak, bahkan beberapa anak sudah berkembang dengan baik kemampuan lokomotor ini. Kemampuan ini bisa dicapai oleh anak didik karena latihan terus menerus serta pemberian semangat dan motivasi dari guru. Untuk kemampuan non lokomotor atau keseimbangan tubuh pada saat bermain hingga pada pertemuan kelima yang meliputi kemampuan berdiri dengan satu kaki sebelum melompat ke bidang berikutnya dan kemampuan berdiri dengan satu kaki sambil membungkukkan badan mengambil alat pakkambak masih ada 2 orang anak yang baru mulai berkembang kemampuan ini. Kedua kemampuan ini belum dicapai oleh anak karena tingkat kematangan fisik anak belum maksimal untuk keseimbangan tubuh dalam melakukan gerakan Akdende-dende. Namun demikian, kemampuan ini bisa dicapai oleh anak jika dilatihkan secara terus menerus. Untuk kemampuan manipulatif, yaitu kemampuan anak dalam melemparkan alat pakkambak/gacuk pada bidang yang dituju tanpa melewati garis sudah memperlihatkan tingkat pencapaian yang memuaskan.

Kemampuan motorik kasar tersebut dapat dicapai oleh anak didik karena faktor latihan yang diberikan selama 5 kali pertemuan pembelajaran motorik kasar (bermain Akdende-

dende). Selain itu, pemberian kesempatan kepada seluruh anak didik untuk bermain, pemberian penguatan dan motivasi juga mendukung tercapainya kemampuan tersebut. Peran guru juga sangat berpengaruh dalam memberikan bimbingan dan arahan selama proses pembelajaran dilaksanakan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain tradisional Akdende-dende yang dilakukan selama 5 (lima) kali pertemuan pada anak didik kelompok B TK. Yafqaeda dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang meliputi kemampuan lokomotor, non lokomotor (keseimbangan tubuh), dan kemampuan manipulatif. Kemampuan lokomotor yang dicapai dengan baik oleh anak adalah kemampuan berjalan sejauh  $\pm 3$  meter sambil membawa alat pakkambak/gacuk permainan, melompat dengan satu kaki dengan dan tanpa melewati rintangan, melompat dengan dua kaki melewati rintangan. Kemampuan non lokomotor (keseimbangan tubuh) yang dicapai dengan baik oleh anak adalah kemampuan berdiri dengan satu kaki sesaat sebelum melompat pada bidang/kotak permainan berikutnya, dan kemampuan berdiri dengan satu kaki sambil mengambil alat pakkambak/gacuk. Sedangkan kemampuan manipulatif yang dicapai dengan baik oleh anak adalah mampu melemparkan maupun melambungkan alat pakkambak pada bidang/kotak permainan yang dituju dengan tepat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Arikunto Suharsimi, Suharjono, dan Supardi, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badaruddin, Makmun et.al., 1983. *Permainan Anak-Anak Daerah Sulawesi Selatan*. Makassar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1983. *Permainan Anak-anak Daerah Sulawesi Selatan*. Ujung Pandang

- Gallahue, David L dan John C. Ozmun, 1989, *Understanding Motor Development : Infants, Children, Adolescent*. USA: Benchmarka Press, Inc.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*
- Lutan, Rusli.1988. *Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sage, George H, 1984. *Motor Learning and Control A Neuropsychological Approach*. USA: Wm. C. Brown Publishers.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.