

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A TK RAISMA PUTRA DENPASAR

Ni Kd Adi Nopilayanti¹, I Km. Ngr. Wiyasa², I Gst. Agung Oka Negara³

¹, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

^{2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

Email : adinopilayanti23@gmail.com¹, komang.wiyasa@yahoo.com²,
okanegaragustiagung@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik kasar setelah diterapkan permainan tradisional engklek pada anak Kelompok A Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Risma Putra Denpasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 12 orang anak TK Risma Putra Denpasar pada kelompok A semester II tahun pelajaran 2015/2016. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan motorik kasar setelah penerapan permainan tradisional engklek pada anak kelompok A semester II tahun pelajaran 2015/2016 Di TK Risma Putra Denpasar sebesar 13,56%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan perkembangan motorik kasar pada siklus I sebesar 66,62% dengan kriteria sedang menjadi sebesar 80,18% pada siklus II yang ada pada kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok A Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Risma Putra Denpasar.

Kata-kata kunci: permainan tradisional engklek, perkembangan motorik kasar, anak usia dini

Abstract

The study aimed to find out the development of hard motoric after the implementation of the traditional game engklek toward second semester student group A in academic year 2015/2016 at TK Risma Putra Denpasar. The model of this study is classroom action research with two cycle. The subject of this study was 12 second semester student of group A at TK Risma Putra Denpasar in academic year 2015/2016. The data collection in this study is done by observation method and the instrument to collect the data is observation sheet. This study used descriptive statistic analysis and descriptive quantitative statistic analysis method. The result of this study shower that there is a development of the hard motoric after the

implementation of traditional game engklek toward the second semester group A students in academic year 2015/2016 at TK Risma Putra Denpasar. The development reach 13,56%. This could be seen from the development of the average precentage of hard motoric skill development on the firts cycle, it is 66,62%, which is categorized asa average becomes 80,81% on the second cycle which can be categorized as high.

Keywords: traditional game engklek, development of hard motoric, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan lahir dari pergaulan antarorang dewasa dan orang yang belum dewasa dalam suatu kesatuan hidup. Tindakan pendidikan yang dilakukan oleh orang dewasa dengan sadar dan dengan sengaja didasari oleh nilai-nilai kemanusiaan. Tindakan tersebut menyebabkan orang yang belum dewasa menjadi dewasa dengan memiliki nila-nilai kemanusiaan, dan hidup menurut nilai-nilai tersebut. Kedewasaan diri merupakan tujuan pendidikan yang hendak dicapai melalui perbuatan atau tindakan pendidikan.

Pendidikan merupakan hubungan antar pribadi pendidik dan anak didik. Dalam pergaulan terjadi kontak atau komunikasi antara masing-masing pribadi. Hubungan ini jika meningkat ke taraf hubungan pendidikan, maka menjadi hubungan antara pribadi pendidikan dan pribadi anak, yang pada akhirnya melahirkan tanggungjawab pendidikan dan kewibawaan pendidikan. Pendidikan bertindak demi kepentingan dan keselamatan anak didik, dan anak didik mengakui kewibawaan pendidikan dan tergantung padanya (Hasbullah 2012:5).

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan mahluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian pendek, dan merupakan masa

yang paling potensi untuk belajar (Sujiono, 2011:6).

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh anak dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Oleh karena itu anak merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, hendaklah memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak (Sujiono, 2011:7).

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan.

Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat

terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya (Yusuf dan Nani 2012). Anak menggerakkan anggota badannya dengan tujuan yang jelas, seperti menggerakkan tangan untuk menulis, menggambar, mengambil makanan, melempar bola, dan sebagainya (motorik halus). Menggerakkan kaki untuk menendang bola, lari mengejar teman pada saat main, dan lain sebagainya (motorik kasar).

Perkembangan motorik kasar anak berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta ketrampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Perkembangan motorik kasar ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, ketrampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan kekuatan untuk menerima rangsangan, sentuhan dan tekstur. Anak yang cerdas dalam gerak motorik kasar terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat lebih kuat dan lincah) dari pada anak-anak seusianya. Mereka cenderung suka bergerak atau tidak suka duduk diam berlama-lama, suka meniru gerakan dan senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak seperti memanjat, berlari, melompat dan berguling.

Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang. Dalam bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna untuk mengembangkan dirinya. Anak mengamati, mengukur, membandingkan bereksplorasi, meneliti, dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan anak. Situasi seperti ini sering dilakukan tanpa disadari bahwa anak telah melatih dirinya dalam beberapa kemampuan tertentu sehingga anak memiliki kemampuan baru.

Menurut Linda (dalam Yus, 2011:33) bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar. Dengan demikian, bermain merupakan cara anak belajar. Belajar tentang objek, kejadian, situasi, dan konsep (misalnya motorik halus, motorik kasar, dan lain-

lain). Mereka juga berlatih koordinasi berbagai otot gerak, misalnya otot jari. Berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah. Selain itu, melalui bermain anak berlatih mengekspresikan perasaan, dan berusaha mendapatkan sesuatu.

Pesatnya perkembangan teknologi dan Informasi (IT) hampir menggusur permainan tradisional. Anak-anak sekarang lebih banyak permainan yang berbasis TI. Play Station, game online, facebook, twitter, dan masih banyak lagi permainan yang berbasis TI lainnya. Permainan tradisional pun kini perlahan tapi pasti mulai di tinggalkan. Bahkan, anak-anak banyak yang tidak tahu beragam permainan tradisional yang dulu diwariskan turun menurun. Walaupun tidak menutup kemungkinan, kadang-kadang masih dijumpai di sekitar kita, tetapi biasanya dalam rangka perayaan tujuh belasan atau festival dolanan anak (Randy 2014).

Padahal dalam permainan tradisional banyak nilai-nilai yang terkandung didalamnya (kerjasama, sportivitas, keberanian, toleransi, percaya diri dan sebagainya). Secara tidak langsung anak-anak pun beraktivitas fisik yang terkadang di luar batas kemampuannya. Permainan tradisional tidak membutuhkan biaya dan dapat dinikmati semua kalangan. Di sekolah permainan tradisional dapat diperkenalkan melalui pendidikan jasmani. Karena pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, organik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Dewasa ini permainan tradisional sangat jarang dimainkan oleh anak. Padahal dalam permainan tradisional terkadang terkandung nilai-nilai edukasi dan sosial yang lebih tinggi dari pada

permainan modern, karena permainan tradisional dilakukan banyak melibatkan aktivitas fisik, pengaturan strategi, dan kerjasama tim. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini, seperti merayap, merangkak, berlari, berjalan, melompat, menendang, melempar, dan lain sebagainya (Achroni 2012).

Berdasarkan permasalahan tersebut, tampaknya harus ada inovasi baru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Salah satu alternatif metode yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah metode bermain. Yang dimaksud metode bermain adalah suatu tingkah laku yang menyenangkan dan menggembirakan untuk dilakukan (Moeslichaton, 2004). Selain itu, untuk mencapai perkembangan yang optimal maka diperlukan penggunaan kegiatan yang tepat dalam meningkatkan perkembangan anak. Dengan demikian guru harus mampu memberikan pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat serta kegiatan yang tepat pula. Dengan penerapan metode bermain melalui kegiatan permainan tradisional engklek maka tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik dan mempraktikkan langsung sesuai dengan pemahaman dan pengetahuan yang mereka dapat.

Berdasarkan uraian tersebut, dipandang perlu untuk membuktikan secara empirik melalui suatu penelitian tentang seberapa besar penerapan metode bermain melalui kegiatan permainan tradisional engklek dapat berperan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Untuk itulah pada kesempatan ini dirancang sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Engklek Untuk Peningkatan Pengembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Risma Putra Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016".

Dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK), diperlukan suatu pembelajaran yang dapat menarik minat anak. Anak sangat mudah teralihkan perhatian dan konsentrasinya. Agar anak tetap fokus dan tetap memperhatikan guru saat mengajar, dibutuhkan permainan yang dapat menghidupkan suasana belajar diluar kelas, salah satunya adalah dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek adalah permainan yang sudah dikenal oleh banyak orang. Permainan engklek digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar. Berbagai cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, melompat, menendang, melempar, dan lain sebagainya. Melalui bermain anak juga dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Dalam kegiatan anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan memecahkan masalah, mencari cara baru, dan sebagainya. Saat kegiatan bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia, dan sebagainya. Banyak aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan dalam sebuah permainan.

Permainan tradisional ialah aktivitas budaya dalam bentuk permainan dengan unsur-unsur gerak, seni, sosial, dan budaya. Sebagai aktivitas budaya, permainan itu mengandung sumber dan media informasi yang dapat mewarnai dan dapat memperkaya kebudayaan nasional

maupun daerah, serta pengukuh nilai-nilai budaya yang dapat merangsang ke arah pembaharuan yang kreatif.

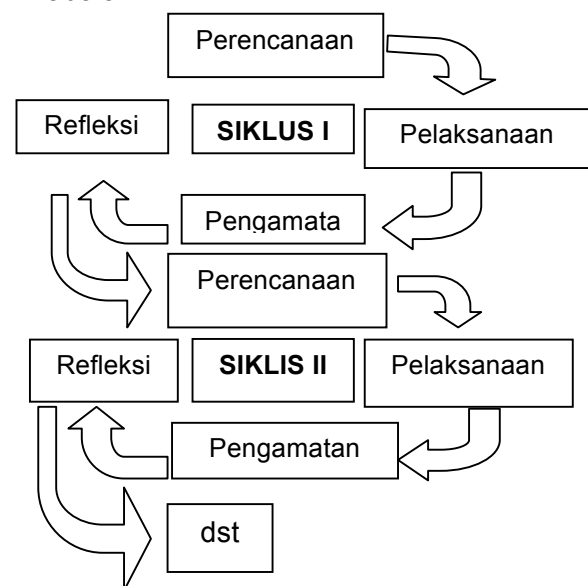
Engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia. Di setiap wilayah permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda. Engklek sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain engklek.

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Seefel (dalam Sujiono, dkk; 2014), menggolongkan tiga keterampilan motorik anak, yaitu: 1) keterampilan lokomotor (berjalan, berlari, melompat, meluncur), 2) keterampilan nonlokomotor (menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam ditempat, misal: mengangkat, mendorong, melengkung, berayun, menarik), 3) keterampilan memproyeksi dan menerima/menangkap benda (menangkap, melempar). Motorik merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia, karena tanpa motorik manusia tidak akan dapat melakukan aktivitas sehari-hari.

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berkembang dari penelitian tindakan. Oleh karena itu, untuk memahami pengertian PTK perlu kita telusuri pengertian penelitian tindakan. penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial

untuk meningkatkan penalaran praktiksosial mereka. Penelitian tindakan adalah penelitian tentang, untuk, dan oleh masyarakat/kelompok sasaran, dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi, dan kolaborasi antara peneliti dengan kelompok sasaran. Tempat pelaksanaan penelitian ini pada anak kelompok A di TK Risma Putra Denpasar. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri atas (1) rencana tindakan, (2) pelaksanaa, (3) evaluasi/observasi, (4) refleksi. Adapun rancangan dari penelitian tindakan kelas ini adalah:



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi, dkk. ,2011:16)

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu permainan tradisional engklek sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan motorik kasar.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Menurut Arsyad (2011:86) "observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti". Observasi adalah suatu teknik yang dapat digunakan guru untuk mendapatkan berbagai informasi

atau data tentang perkembangan dan permasalahan anak (Wahyudin dan Mubiar, 2011:59).

Dalam PTK, observasi menjadi instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hal ini disebabkan observasi sebagai proses pengamatan langsung, merupakan instrumen yang cocok untuk memantau kegiatan pembelajaran, baik perilaku guru maupun perilaku anak. dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan motorik kasar anak.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Observasi dilakukan terhadap kegiatan peneliti dan anak dalam menerapkan permainan tradisional engklek. Setelah semua data penelitian dikumpulkan, kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data dengan menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menentukan tinggi rendah data perkembangan motorik kasar dalam melatih kemandirian anak dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Untuk menghitung perkembangan motorik kasar anak digunakan rumus sebagai berikut.

$$M (\%) = \left(\frac{M}{SMI} \right) \times 100\%$$

(Agung, 2014:144)

Keterangan :

M (%) = Rata-rata
 M = Rata-rata skor
 SMI = Skor Maksimal Ideal

Tingkat perkembangan motorik kasar yang diperoleh anak hasilnya dikonversikan dengan cara, membandingkan angka rata-rata persen dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala lima sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Perkembangan Motorik Kasar

Persentase Perkembangan Motorik Kasar	Kriteria Perkembangan Motorik Kasar
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

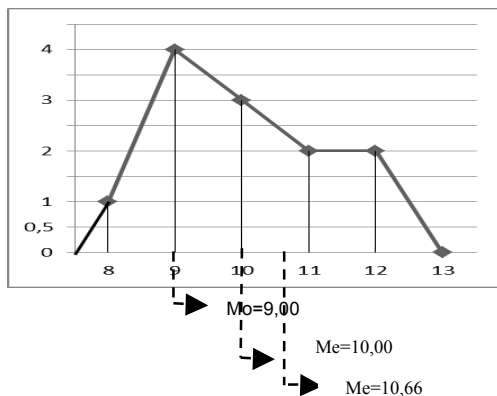
(Agung, 2014:118)

Berdasarkan pedoman PAP Skala lima mengenai perkembangan motorik kasar pada anak kelompok A TK Raisma Putra Denpasar, maka target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah anak mampu mencapai tingkat penguasaan pembelajaran yaitu 80-89% dengan kriteria tinggi atau aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I dilaksanakan empat kali pertemuan dan satu kali pertemuan untuk melaksanakan evaluasi penilaian perkembangan motorik kasar pada anak kelompok A TK Raisma Putra Denpasar yang berjumlah 12 anak. Penelitian ini di laksanakan pada tanggal 30 Maret 2016 sampai tanggal 13 April 2016.

Data perkembangan motorik kasar anak pada siklus I disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung mean (M), median (Me), modus (Mo), membuat grafik polygon dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Dari perhitungan hasil data penelitian pada siklus I diperoleh Mean atau nilai rata-rata = 10,66, median = 10,00, dan modus sebesar = 9,00. Untuk menentukan tingkat perkembangan motorik kasar pada anak kelompok A dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria PAP skala lima sebesar 66,62 yang berada pada kriteria sedang. Dari hasil perhitungan pada penelitian siklus I dapat digambarkan kedalam grafik polygon sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik tentang perkembangan motorik kasar anak kelompok A TK Raisma Putra Denpasar pada penelitian siklus I

Berdasarkan perhitungan dari grafik polygon di atas terlihat Mo, Me, Mean dimana $Mo < Me < Mean$ ($9,00 < 10,00 < 10,66$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data perkembangan motorik kasar pada siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Raisma Putra Denpasar cenderung sedang.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat diketahui bahwa tingkat perkembangan motorik kasar anak pada siklus I masih berada pada kriteria sedang. Adapun kendala-kendala dan kekurangan penerapan permainan tradisional engklek pada siklus I adalah sebagai berikut.

1. Beberapa anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan.
2. Beberapa anak masih bingung dalam menentukan apa yang akan dilakukan.
3. Beberapa anak masih belum mampu bertanya saat mengalami kesulitan.

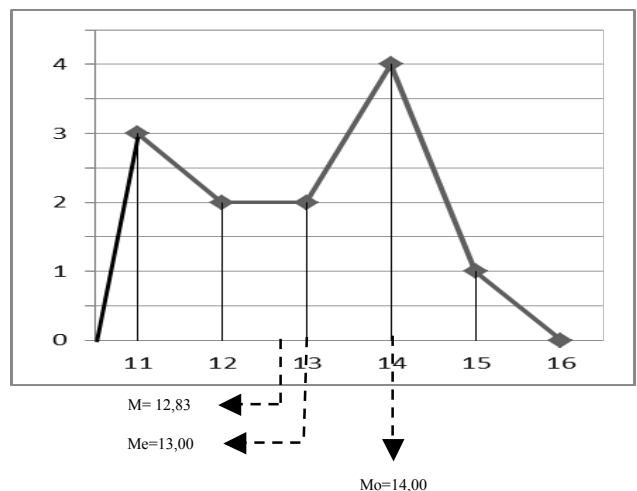
Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, maka usaha yang dapat penulis lakukan setelah berkonsultasi dengan Kepala TK dan Guru kelas adalah sebagai berikut.

1. Membimbing dan mendampingi anak dalam melaksanakan permainan tradisional engklek yang diberikan.

2. Memberikan kesempatan untuk anak bertanya bila mengalami kesulitan dan memberikan kesempatan pada anak yang ingin menjawab pertanyaan dari temannya.
3. Membuat kegiatan permainan yang bisa menyenangkan hati anak.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka penelitian tindakan kelas ini perlu dilanjutkan ke siklus II untuk peningkatan dan penyempurnaan selanjutnya.

Sejalan dengan siklus I kemudian dilanjutkan pada penelitian siklus II yang diperoleh hasil perhitungan Mean atau nilai rata-rata = 12,83, median = 13,00 dan modus sebesar = 14,00. Untuk menentukan tingkat perkembangan motorik kasar pada anak kelompok A TK Raisma Putra Denpasar dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria PAP skala lima sebesar 80,18% yang berdasar pada kriteria tinggi. Dari hasil perhitungan pada penelitian siklus II dapat digambarkan kedalam grafik polygon sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik tentang perkembangan motorik kasar anak kelompok A TK Raisma Putra Denpasar pada penelitian siklus II

Berdasarkan perhitungan dari grafik polygon diatas terlihat Me, M, Mo dimana $M < Me < Mo$ ($12,83 < 13,00 < 14,00$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data perkembangan motorik kasar pada siklus II merupakan kurva juling negatif. Dengan demikian

dapat diinterpretasikan bahwa skor perkembangan motorik kasar anak kelompok A di TK Risma Putra Denpasar cenderung tinggi.

Setelah diadakan perbaikan pada proses pembelajaran siklus I, dalam pelaksanaan siklus II telah nampak adanya peningkatan yang cukup signifikan yang dapat dilihat pada perkembangan motorik kasar anak yang sebelumnya berada pada kriteria sedang meningkat menjadi kriteria tinggi.

Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama melaksanakan siklus II adalah sebagai berikut.

- 1) Secara garis besar proses pembelajaran berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan harian yang direncanakan oleh peneliti, sehingga kemampuan motorik kasar yang diharapkan dapat tercapai.
- 2) Dalam pelaksanaan ini, peneliti sebagai guru yang memberikan arahan pada anak apabila ada anak yang belum memahami.

Secara umum proses pembelajaran dengan penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak sudah berjalan dengan baik. Hal ini terlihat adanya peningkatan rata-rata persentase (M%) kemampuan motorik kasar pada anak dari siklus I ke siklus II, sehingga peneliti memandang ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Risma Putra Denpasar pada anak kelompok A semester II tahun pelajaran 2015/2016 selama dua siklus menunjukkan terjadinya peningkatan perkembangan motorik kasar anak setelah penerapan permainan tradisional engklek. Sebelum diberikan tindakan persentase tingkat perkembangan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Risma Putra Denpasar tergolong sedang. Sedangkan penelitian dikatakan berhasil apabila anak mengalami tingkat perkembangan motorik kasar yang tinggi.

Berdasarkan perbaikan serta menciptakan kegiatan pembelajaran yang didapatkan pada refleksi siklus I, maka siklus II diperoleh adanya peningkatan terhadap anak yang mengalami perkembangan motorik kasar yaitu dari 66,62% pada siklus I meningkat menjadi 82,81% pada siklus II yang tergolong tinggi, yang berada pada tingkat penguasaan 80-89%. Dengan demikian, pada siklus II perkembangan motorik kasar anak dikatakan berhasil meningkat sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Terjadinya peningkatan perkembangan motorik kasar pada anak dalam penelitian tindakan kelas ini, disebabkan oleh rasa tertarik anak pada kegiatan permainan tradisional engklek yang diterapkan oleh guru. Sehingga perkembangan anak khususnya dalam perkembangan motorik kasar anak semakin meningkat dan kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang diinginkan.

Perkembangan motorik kasar dapat dikembangkan pada anak usia dini dengan menggunakan metode yang sesuai dengan tahapan perkembangan motorik kasar anak yang masih bersifat konkret. Salah satu cara untuk mengembangkan motorik kasar anak adalah dengan permainan tradisional engklek. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep. Melalui permainan tradisional engklek, anak diajarkan untuk melatih keseimbangannya dan anak juga diajak mengenal bentuk geometri. Oleh karena itu pendidik dituntut lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan cara mengenalkan, memanfaatkan dan mengkreasikan bahan yang ada dilingkungan sekitar dengan memperhatikan tahap perkembangan anak.

Dengan permainan tradisional engklek yang menyenangkan dan

bermakna dapat menumbuhkan minat anak mencintai permainan tradisional sejak dini. Dengan menerapkan permainan tradisional engklek akan menempatkan anak sebagai subjek pembelajaran dan tidak lagi dipandang sebagai penerima pasif tetapi anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan motoriknya.

Salah satu perkembangan yang penting yang harus dilalui anak usia dini adalah perkembangan motorik kasar. Menurut Laure E. Berk (dalam Suyadi, 2010) "motorik kasar merupakan gerak anggota badan secara kasar atau keras. Semakin anak bertambah dewasa, maka geraknyasemakin sempurna". Sebagaimana tujuan khusus dari pendidikan anak usia dini adalah agar anak mampu mengembangkannya motorik kasarnya secara optimal. Oleh karena itu perkembangan motorik kasar ini menjadi penting untuk dikembangkan pada anak usia dini.

Penerapan permainan tradisional engklek pada anak kelompok A di TK Risma Putra Denpasar dapat memberi pengaruh besar terhadap perkembangan motorik kasar anak. Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Risma Putra Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana disajikan dalam Bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Terdapat peningkatan perkembangan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Risma Putra Denpasar setelah diterapkan permainan tradisional engklek sebesar 13,56%. Ini terlihat peningkatan persentase perkembangan motorik kasar pada siklus I sebesar 66,62% yang berada pada kategori sedang menjadi sebesar 80,18% pada siklus II yang berada pada kategori **tinggi**.

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran yaitu kepada kepala TK disarankan agar

mampu memberi dorongan dan motivasi terhadap guru-guru untuk menerapkan metode atau permainan dalam proses pembelajaran, agar nantinya anak terbiasa mengerjakan tugas di sekolah maupun di rumah dengan baik. Kepada guru agar secara terus menerus berinovasi dalam mengelola proses pembelajaran agar perkembangan motorik kasar anak lebih meningkat lagi. Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan permainan tradisional engklek dalam lingkup yang lebih luas, dengan menggunakan berbagai permainan agar lebih menarik, sehingga dapat membantu anak agar lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran di TK. Disarankan juga kepada peneliti lain agar lebih mengembangkan permainan tradisional tidak untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, namun dapat juga mengembangkan aspek perkembangan yang lain bagi anak-anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera
- Agung. A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Buku Ajar Metodologi Pendidikan. Malang: Aditya Media Publishing.
- Arikunto, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fadlillah, M, dkk. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Raga, G. 2013. *Media Dan Sumber Belajar PAUD*. Singaraja: Undiksha

- Hasbullah. 2012. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hildayani, R, dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Koyan, I. W. 2007. *Teknis Analisis Data Kuantitatif*. Program Pasca Sarjana Undiksha.
- Moeslichatoen. 2004. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Randy, P. 2014. *Dampak-Permainan-Modern*. Tersedia di <http://blogspot.co.id.html>(diakses tanggal 5 Januari 2016).
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sujiono, Y. N. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Taro, M. 2002. *Bunga Rampai Permainan Tradisional*. Bali: Dinas Pendidikan Provinsi Bali.