

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LENG-KALELENG**

Erdanelli<sup>1,\*</sup>, Nur Hazizah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

<sup>\*</sup>erdanelli.65@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Gross motor is a body movement that uses large muscles, most or all members of the body, which are influenced by the child's age, body weight, and physical development. For example, the ability to sit, kick, run, or go up and downstairs. The purpose of this study is to improve children's gross motor skills through traditional leng-kaleleng games. This research is of classroom action research/CAR. The subjects in this study were group B4 with a total of 14 children. The study was conducted in two cycles, with each cycle having three meetings. The technique used in collecting data is observation and documentation as well as research results that are processed using percentage techniques. The results showed in the first cycle of three meetings with a percentage of 43%. In cycle II there were three meetings with a percentage of 86%. It was concluded that traditional leng-kaleleng games can improve children's gross motor skills in the kindergarten Bustanul Athfal Aisyiyah V Padang.*

**Keywords:** *Rough Motoric, Leng-Kaleleng Traditional Game, Early Childhood*

### **PENDAHULUAN**

Anak usia dini ialah mereka ataupun individu yang sudah beranjak berusia 0 hingga 8 tahun. Di mana di usia ini menjadi masa penting terhadap anak. Anak usia dini diungkapkan Beichler dalam Yulianti (2010) ialah bahwasanya mereka ataupun individu yang sudah beranjak berusia 3 hingga

6 tahun. Kemudian sehubungan dengan itu, Augusta dalam Pebriana (2017) mengungkapkan bahwasanya hakikat dari anak usia dini ialah mereka yang mempunyai pola perkembangan maupun pertumbuhan yang cukup unik, yang mana pola tersebut meliputi beberapa aspek di antaranya aspek kreativitas, emosional, kognitif, fisik, komunikasi dan bahasa yang mana semua ini akan sejalan dan sesuai dengan tahapan yang akan dilaluinya. Melalui uraian tersebut maka kesimpulan yang akan diterima ialah bahwasanya anak usia dini ialah mereka yang telah beranjak usia 0 hingga 8 tahun yang mengalami perkembangan mental ataupun fisik.

Masa usia 2 – 6 tahun adalah masa terpenting bagi anak dan di masa ini sangat perlu untuk mendapatkan perhatian lebih dari orang tua ataupun pendidik. Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan jalur formal yang memiliki usia 4 – 6 tahun, yaitu usia 4 – 5 tahun untuk kelompok A dan kelompok B berusia 5 – 6 tahun. Di sini anak diajarkan mengenal 6 aspek pengembangan, yaitu nilai moral agama, fisik motorik (koordinasi motorik halus dan kasar), komunikasi, kognitif (daya cipta dan pikir), dan seni (Madyawati, 2017).

Di antara aspek tersebut, motorik kasar menjadi salah satu unsur yang perlu memperoleh perhatian dan stimulasi semenjak dini. Motorik kasar diartikan dengan pelaksanaan maupun aktivitas yang memanfaatkan penggunaan otot besar yang ada pada anak yang dijadikan sebagai dasar dalam melaksanakan semua bentuk aktivitas gerakan dasar lokomotor serta non lokomotor hingga kemudian akan menjalankan fungsi dalam mengerjakan gerakan dasar yang tersistematis, seperti halnya kegiatan mendorong, melempar, memukul, berlari, menendang, melompat dan berjalan.

Bouchard & Malina dalam Montolalu (2009) mengungkapkan bahwasanya terdapat lima unsur utama dalam perkembangan motorik anak, yakni praktik, pengalaman, motivasi, urutan, dan kematangan. Selain dari kelima unsur tersebut, masih terdapat beberapa kebutuhan lainya yang berhubungan dengan itu, yakni ekspresi dengan bermain, gerakan, aktivitas drama, dan aktivitas irama (Fitri & Hazizah, 2019; Gusti & Hazizah, 2020; Rahmi & Hazizah, 2020).

Montolalu (2009) menyatakan bahwasanya kegiatan pengembangan fisik motorik anak bisa dilatih melalui aktivitas bermain menggunakan alat ataupun tanpa alat. Meloncat, melompat, berlari dan berjalan ialah salah satu bentuk yang bisa mengembangkan motorik kasar anak yang mana perkembangan ini dikatakan dengan perkembangan pengendalian tubuh

dan kematangan fisik. Berbagai aktivitas motorik memanfaatkan penggunaan tangan dan kaki ialah bentuk perkembangan yang bisa diamati dengan aktivitas permainan yang kemudian akan menjadikan anak mempunyai beragam kemampuan ketangkasan, di antaranya berlari, melompat, dan melempar yang mana tangan dan kakinya berperan ketika bermain tersebut.

Sejalan dengan perkembangan zaman, metode permainan di dunia anak menjadi begitu pesat, bermacam pilihan yang bisa digunakan pendidik baik itu yang sifatnya elektrik maupun elektronik, apalagi kemudian didukung dengan adanya bermacam permainan modern, seperti *remote control* dan *video game* serta permainan lainnya yang memanfaatkan energi baterai (Hazizah, 2018). Permainan modern dalam kaitannya dengan perkembangan anak akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial anak, kreativitas, dan perkembangan fisik yang mana pengaruhnya bersifat positif serta negatif. Didasarkan pada hasil penelitian Anna (2013), mengungkapkan bahwasanya waktu bebas anak di Amerika Serikat sudah berkurang sebelumnya 7 jam/minggu di tahun 1981 dan 1997, jadi tersisa 2 jam/minggu tahun 1997 hingga 2003. Kemudian daripada itu, aktivitas bermain di luar ruangan mengalami penurunan juga hingga 50%. Di tahun 2006 data menunjukkan bahwasanya 87% anak di rumah mempunyai komputer, 62% mempunyai televisi digital, dan 82% mempunyai konsol permainan elektronik.

Mainan modern bukan tanpa celah, selain memerlukan biaya yang lumayan tinggi, tetapi rentan juga akan kendala/masalah. Kemudian daripada itu, permainan modern, seperti *game wacth* dan *video game* ini kebanyakan hanya statis. Aktivitas ini akan menjadikan anak hanya akan bermain secara sendiri dan memberikan dampak negatif padanya, anak menjadi anti sosial dan tidak peduli dengan lingkungannya, kendalanya unsur sosial anak menjadi terhalang (Hasanah, 2016; Kurniati, 2016; Wijayanti, 2014).

Permainan tradisional umumnya lebih mengandalkan kekompakan dan bersifat sederhana. Jenis permainan ini mulai ditinggalkan beberapa waktu belakangan yang dipengaruhi oleh adanya kemajuan teknologi dan pola pikir masyarakat, sehingga kebiasaan lamanya yang bersifat tradisional ditinggalkannya kemudian beralih ke yang instan dan serba mudah (Kurniati, 2016). Permainan tradisional dalam media pengajaran saat ini diungkapkan Sujarno (2011) belum begitu banyak dimanfaatkan pendidik dalam aktivitas anak usia dini. Kondisi ini dipicu karena adanya pengetahuan akan dampak positif dari permainan ini berkurang dalam hal

peningkatan kemampuan yang akan dikuasai anak. Permainan tradisional juga bisa mengembangkan fisik motorik anak berusia 5 hingga 6 tahun di antaranya permainan karet, menangkap dan melempar bola, tikus dan singa, berjalan di papan titian, ular naga, sapu tangan, petak umpat, engrang, bakiak, dan berperang memanfaatkan pelepah pisang.

Pada kenyataannya berdasarkan observasi di TK Aisyiyah V Padang fisik motorik anak usia dini mengalami perkembangan yang belum baik, hal ini ditunjang dari hasil wawancara penelitian melalui dua orang wali murid pada tanggal 5 November 2019, yaitu motorik kasar anak dikembangkan dengan permainan tam-tam buku atau yang sering kita sebut dengan nama permainan tradisional leng-kaleleng. Selain daripada itu, anak-anak di TK Aisyiyah V Padang juga memanfaatkan permainan lainnya, seperti perosotan, gantungan, ayunan dan lain-lainnya yang bisa mendukung motorik kasar anak bisa berkembang. Akan tetapi, media yang digunakan ini ternyata belum bisa meningkatkan motorik kasar secara maksimal pada anak usia dini.

Pada kenyataannya setelah melakukan observasi tersebut, peneliti menemui bahwasanya motorik kasar pada anak belum berkembang optimal dibuktikan dengan wali murid mengatakan bahwasanya anaknya dan teman-teman yang ada di lingkungan rumahnya tersebut banyak yang belum mengetahui mengenai permainan tradisional, termasuk permainan tradisional leng-kaleleng ini. Anak-anak di zaman sekarang ini lebih banyak menggunakan permainan modern yang elektronik, seperti *game* di *handphone* dan *playstation* (PS) sehingga banyak anak yang tidak mengetahui permainan tradisional karena kurangnya informasi atau komunikasi yang didapat dari lingkungan sekitar tempat tinggalnya tentang permainan tradisional di daerah tersebut.

Hal ini dapat diketahui oleh guru ketika melaksanakan kegiatan olahraga di luar kelas, banyak anak yang belum mampu melaksanakan gerakan motorik kasar, seperti gerakan kepala, melompat, meloncat, berlari, melempar dan berjalan. Sebagian anak belum dapat melakukan gerakan motorik kasar dengan benar dan optimal. Selain itu banyak anak yang kurang mengerti dengan aturan dalam melakukan permainan yang diberikan oleh gurunya. Anak tersebut bermain kurang beraturan dan kurang serius serta kurang tercapainya perkembangan motorik kasar yang optimal.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ialah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) sebagaimana yang diungkapkan oleh Arikunto (2016), yaitu bahwasanya PTK ialah jenis penelitian yang digunakan untuk mencermati aktivitas belajar dengan memberikan suatu tindakan secara sengaja pada suatu kelas secara bersama. Penelitian ini merupakan kolaborasi antar peneliti, guru dan kepala sekolah guna menyamakan kesepakatan dan pemahaman mengenai tindakan yang semestinya dilakukan guna peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini.

Taman Kanak-kanak Padang Jalan Andalas Raya No. 67 Kelurahan Andalas, Kecamatan Padang Timur memiliki 6 kelas dengan masing masing kelas memiliki anak dengan jumlah kisaran 14 – 20 orang anak. Penelitian ini dijalankan kurang lebih 2 bulan dalam semester II tahun ajar 2019/2020 dengan subyek penelitian ialah anak Taman Kanak-kanak Bustanul Athfal Aisyiyah V Padang kelompok B4 sejumlah 14 anak meliputi laki-laki 10 anak dan perempuan 4 anak.

Penelitian dikerjakan secara bersiklus mulai dari siklus I dengan mengamati kondisi awal terdahulu. Kemudian siklus II didasarkan dari siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus I peningkatan kemampuan anak belum memenuhi KKM, berbeda dengan pelaksanaan siklus II menggunakan permainan tradisional leng-kaleleng dengan menyusun strategi yang lebih bervariasi dan menarik, permainan dilakukan di luar ruangan dan setiap permainan dilakukan dalam bentuk perlombaan, sehingga membuat anak termotivasi dalam belajarnya.

Data yang didapatkan kemudian dianalisis secara kualitatif (kualitas) serta kuantitatif (jumlah). Selain itu semua data akan dijadikan sebagai patokan dalam merumuskan kesimpulan atas tindakan yang akan dilakukan dan pengaruhnya terhadap hasil dan proses pembelajaran. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan dokumentasi dan dianalisis dengan rumus persentase. Menurut Sudijono (2012) mengemukakan dari hasil penelitian dapat dihitung dengan menggunakan rumus:  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Didasarkan hasil penelitian siklus I bisa dikatakan kemampuan anak mengenal huruf mengalami peningkatan tetapi belum maksimal. Pada siklus

I hasilnya mencapai 43% dan tidak mencukupi KKM dan peneliti lanjutkan pada siklus II. Kegiatan siklus II dilakukannya perbaikan tindakan menjadi lebih baik. Aktivitas penggunaan permainan tradisional leng-kaleleng pada siklus II peneliti menyusun strategi, yaitu strategi yang lebih bervariasi dan menarik, permainan dilakukan di luar ruangan dan setiap permainan dilakukan dalam bentuk perlombaan, sehingga membuat anak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selengkapannya diuraikan melalui tabel berikut.

**Tabel 1.**  
**Hasil Analisis Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Leng-Kaleleng (Kategori Berkembang Sangat Baik)**

No	Aspek yang Dinilai	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk melatih motorik kasar, seperti melompat, meloncat, berlari	7	30	75	Meningkat
2	Anak mampu melakukan gerakan motorik kasar yang ada dalam permainan Leng-Kaleleng	7	48	80	Meningkat
3	Anak mampu melakukan permainan tradisional Leng-Kaleleng dengan baik	21	47	91	Meningkat
<b>Rata-rata</b>		<b>12</b>	<b>42</b>	<b>82</b>	<b>Meningkat</b>

Didasar dari tabel di atas didapatkan bahwasanya persentase perkembangan motorik kasar anak terjadi peningkatan di mana sebelum tindakan rata-rata persentasenya, yakni aspek 1 anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk melatih motorik kasar, seperti melompat, meloncat, berlari di kondisi awal sebanyak 7%, di siklus I 30% dan di siklus II 75%. Pada aspek 2 anak mampu melakukan gerakan motorik kasar yang ada dalam permainan leng-kaleleng di kondisi awal sebanyak 7%, di siklus I 48% serta di siklus II 80%. Pada aspek 3, anak mampu melakukan permainan tradisional leng-kaleleng dengan baik di kondisi awal dengan persentase 21%, pada siklus I 47% serta di siklus II 91%.

## **KESIMPULAN**

Didasar dari hasil penelitian didapatkan kesimpulan, yaitu bahwasanya terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak di TK Aisyiyah V Padang. Ditemukan bahwasanya permainan tradisional leng-kaleleng bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan tradisional leng-

kaleeng mampu menarik minat anak dan memotivasi anak dalam pembelajaran motorik kasar.

## REFERENSI

- Anna, L. K. (2013, May 22). Soal Kesehatan, Indonesia Tertinggal dari Tetangga. *Kompas.Com*. Retrieved from <https://properti.kompas.com/read/2013/05/22/09522188/soal.kesehatan.indonesia.tertinggal.dari.tetangga?page=all>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitri, R., & Hazizah, N. (2019). Pelaksanaan Pengembangan Motorik Halus Anak pada Sentra Seni dan Kreativitas di TK. *JFACE: Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, 1(2), 147–152. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2649345>
- Gusti, E., & Hazizah, N. (2020). Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Mengisi Pola Gambar di Taman Kanak-kanak Kartika 1-8 Padang. *JFACE: Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, 2(1), 45–55. Retrieved from <http://ejournal.aksararentakasiar.com/index.php/jface/article/view/89>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 115–134. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hazizah, N. (2018). The Importance of Playing for Developing Intelligence in Early Childhood. In *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017) The* (Vol. 169, pp. 213–215). <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.55>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Montolalu. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rahmi, D. Z., & Hazizah, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menyusun Daun di TK Amanah

- Kabupaten Padang Pariaman. *JFACE: Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, 2(1), 100–107. Retrieved from <http://ejournal.aksararentakasiar.com/index.php/jface/article/view/117>
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sujarno, S. (2011). Permainan Tradisional sebagai Jembatan Pembentukan Karakter Bangsa. *Jantra: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, IV(12), 116–123. Retrieved from [http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/wp-content/uploads/sites/24/2015/05/Jantra\\_Vol.\\_VI\\_No.\\_12\\_Desember\\_2011.pdf](http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/wp-content/uploads/sites/24/2015/05/Jantra_Vol._VI_No._12_Desember_2011.pdf)
- Wijayanti, R. (2014). Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Yulianti, D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.