

Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di KB. Pelangi Limbangan Garut Melalui Permainan Tradisional Sondah

Yani Herdiyani^{1✉}, Roza Yenita², Fitrah Mulyanti³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

Email: yaniherdiyani1990@gmail.com, rosayenita@gmail.com, fitrahmulyanti213@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif tidaknya Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di KB. Pelangi Limbangan Garut melalui permainan Tradisional Sondah dengan berbagai masalah dan cara penyelesaiannya. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Rancangan Penelitian Tindakan Model Kurt Lewin. Rancangan model Kurt Lewin merupakan model dasar yang kemudian dikembangkan oleh ahli-ahli lain. Penelitian tindakan, menurut Kurt Lewin, terdiri dari empat komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Analisis data yang digunakan ialah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B (usia 5-6 tahun) KB. Pelangi Limbangan Garut dengan jumlah anak 15 orang. Hasil penelitian ini mengungkapkan dua temuan yaitu: 1) Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di KB. Pelangi Limbangan Garut melalui permainan tradisional sondah sudah berjalan dengan baik. 2) faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan permainan tradisional Sondah dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di KB. Pelangi Limbangan Garut sudah berjalan dengan baik.

Kata Kunci: *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar, Permainan Tradisional*

Abstract

This research aims to determine whether efforts to improve the gross motor skills of children aged 5-6 years in KB. Pelangi Limbangan Garut is effective or not through the traditional Sondah game, which has various problems and how to solve them. The author used the Kurt Lewin Model Action Research Design method to obtain data in this research. Kurt Lewin's model design was a basic model later developed by other experts. According to Kurt Lewin, action research consists of four activity components, which are seen as one cycle: planning, acting, observing, and reflecting. The data analysis used is data reduction, data presentation, and conclusion. This research was carried out in Group B (aged 5-6 years) KB. Pelangi Limbangan Garut with 15 children. This research reveals two findings: 1) Efforts to improve the gross motor skills of children aged 5-6 years in KB. Pelangi Limbangan Garut, through the traditional game Sondah, has gone well. 2) factors that support and hinder the implementation of the traditional Sondah game in improving the gross motor skills of children aged 5-6 years in KB. Pelangi Limbangan Garut is running well.

Keyword: *Efforts to Improve the Gross Motor Skills, Traditional game*

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan fisik dan motorik anak. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, termasuk dalam aspek motorik kasar. Kemampuan motorik kasar mengacu pada gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar, seperti berlari, melompat, memanjat, dan melempar. Pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting untuk menunjang berbagai aspek perkembangan lainnya, seperti kognitif, sosial, dan emosional. Anak dengan kemampuan motorik kasar yang baik akan lebih mudah dalam melakukan aktivitas sehari-hari, belajar, dan bersosialisasi dengan teman sebaya.

Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini ialah fisik/motorik. Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, karena pertumbuhan dan perkembangan fisik terjadi dari bayi hingga dewasa. Pada umumnya umur dua tahun perkembangan fisiknya sudah cukup untuk menopang aktivitasnya seperti melempar, menendang, melompat, dan sebagainya.

Perkembangan fisik adalah perkembangan semua bagian tubuh dan fungsinya, yang meliputi: perubahan ukuran badan, perubahan bentuk badan, perkembangan otak, perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, gerakan urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar (motorik kasar). Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang, dan sebagainya. Setelah umur 5 tahun, terjadi perkembangan yang lebih besar dalam mengendalikan koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil (motorik halus) yang digunakan untuk menganyam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat-alat.

Dari pengertian motorik tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian pada jasmaniah (fisik) yang melibatkan gerakan urat syaraf, pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian gerak tersebut terjadi selama 4-5 tahun pertama kehidupan pasca lahir, pada saat itu anak dapat mengendalikan gerakan kasar dan gerakan halusnya. Karena perkembangan motorik merupakan bagian dari perkembangan jasmaniah (fisik), maka perkembangan fisik dan motorik namanya sering dipadukan menjadi fisik motorik. Motorik terbagi dua yaitu motorik kasar dan halus di dalam penelitian ini akan meningkatkan motorik kasar anak. Motorik kasar merupakan kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh yang digunakan antara lain untuk berjalan, berlari dan mendaki. Anak-anak biasanya membuat kemajuan yang pesat seperti: berlari, melompat yang melibatkan otot besarnya. Motorik kasar ialah mampu menggerakkan seluruh tubuhnya, maka dari itu motorik kasar sering dikatakan menggunakan otot-otot besar yang dimiliki seseorang.

Permainan tradisional merupakan salah satu media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Salah satu permainan tradisional yang banyak digemari anak-anak adalah sondah. Sondah adalah ialah permainan yang melompati kotak satu ke kotak lainnya yang sebelumnya melemparkan batu ke dalam kotak yang sudah digambar di tanah atau semen setelah melempar batu kedalam kotak, anak melewati kotak yang berisi batu yang telah dilempar sebelumnya lalu anak melewatinya melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak satu nya dan muter balik untuk mengambil batu yang telah dilempar tersebut.

Permainan sondah memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak usia dini, di antaranya:

1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar, seperti kelincahan, koordinasi, dan kecepatan.
2. Melatih konsentrasi dan fokus anak.
3. Mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak.
4. Menanamkan nilai-nilai sosial dan budaya pada anak, seperti kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

Di era modern saat ini, banyak anak yang lebih memilih untuk bermain gadget daripada bermain permainan tradisional. Hal ini dikhawatirkan dapat menghambat perkembangan fisik dan motorik anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk melestarikan permainan tradisional dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.

Setelah melakukan observasi awal ternyata perkembangan motorik kasar anak di KB. Pelangi Kp. Pugeran Desa Simpen Kaler Kecamatan Blubur Limbangan Kabupaten Garut, perkembangan motorik kasar anak-anak tersebut masih belum berkembang secara maksimal, dikarenakan guru-gurunya disana hanya mengajarkan permainan balok, permainan lari-larian, prosotan, ayunan, jungkat-jangkit dan tidak banyak mengajarkan permainan-permainan yang lain, terutama permainan Sondah yang biasanya permainan ini sering dimainkan dan diajarkan. Padahal permainan Sondah ini dapat meningkatkan motorik kasar anak agar otot-otot mereka tidak kaku saat bermain.

Dengan menggunakan permainan Sondah dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dengan melakukan permainan ini dengan hati yang menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan permainan sondah ke dalam program pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK). Dengan demikian, anak-anak akan mendapatkan kesempatan untuk bermain sondah dan merasakan manfaatnya bagi perkembangan mereka.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut dengan usia emas (golden age). Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Ciri-ciri motorik anak melalui empat tahap: (1) Gerakan-gerakannya tidak disadari, tidak sengaja dan tanpa arah. Gerakan anak pada masa ini semata-mata hanya dikarenakan adanya dorongan dari dalam. Misalnya: memasukkan tangan ke mulut, mengedipkan mata dan gerak-gerak lain yang tidak disebabkan oleh rangsangan dari luar, (2) Gerakan anak bersifat khas, artinya gerakan yang timbul disebabkan oleh perangsang yang tidak sesuai dengan rangsangannya. Misalnya: Jika anak diletakkan suatu benda di tangannya, maka benda itu dipegangnya tidak sesuai dengan kegunaan benda tersebut, (3) Gerakan dilakukan anak dengan masal. Artinya hampir seluruh tubuhnya ikut bergerak untuk mereaksi perangsang yang datang dari luar. Misalnya: bila anak diberikan sebuah bola, maka bola itu harus diterima dengan kedua tangan dan kakinya sekaligus, dan (4) Gerakan anak disertai dengan gerakan lain yang sebenarnya tidak diperlukan.

Perkembangan motorik meliputi: motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Contohnya: kemampuan duduk, menendang, berlari, naik- turun tangga dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya: kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan

Perkembangan motorik kasar adalah proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik, yang pada akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses menua (menjadi tua).

Perkembangan motorik kasar adalah kemampuan yang menggunakan otot-otot besar yang dipengaruhi oleh kematangan diri yang terjadi pada tubuh. Orang dewasa tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan dengan sendirinya. Misalnya: seorang anak usia 6 bulan belum siap duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan dia duduk disebuah kursi.

Dalam peraturan menteri pendidikan nasional Nomor 58 tahun 2009 landasan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setidaknya sudah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan dan kelincahan. Perkembangan daerah sensorik dan motorik pada konteksnya yang memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dapat dilakukannya. Tulang dan otot mereka semakin kuat, dan kapasitas paru mereka semakin besar memungkinkan mereka untuk berlari, melompat, dan memanjat lebih cepat, lebih jauh, dan lebih baik.

Bermain adalah hak setiap anak. Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Pada mulanya, bermain dianggap sebagai kegiatan yang dipandang sebelah mata. Awalnya kegiatan bermain belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, mengingat masih kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap

perkembangan anak pada masa lalu (Sugianto 1995:4). Namun, dengan kemajuan teknologi dan dukungan hasil penelitian mutakhir menjadikan kegiatan bermain menempati urutan pertama pada kegiatan untuk anak-anak.

Kegiatan bermain selalu kita temui dimana ada anak-anak, baik disekolah, di rumah, maupun di tempat fasilitas umum. Anak-anak dan bermain bagai dua sisi mata uang yang tak terpisahkan. Anak-anak tak akan lepas dengan kegiatan bermain dan bermain tidak akan terjadi ketika tidak ada anak-anak yang ingin bersendau gurau.

Beberapa teori yang berkaitan dengan bermain, sejak abad ke-19 banyak terdapat teori yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu antara lain (Latif, 2016) Teori Psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson memandang bermain adalah alat yang penting bagi anak untuk melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan rasa harga diri anak saat dapat menguasai tubuhnya, dan beberapa keterampilan sosial. Teori perkembangan kognitif Piaget melihat bahwa manusia memiliki struktur pola kognitif baik secara mental maupun fisik yang menjadi dasar aktivitas dan perilaku seseorang berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan anak. Teori kognitif ini menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Dalam teori ini dipercaya bahwa afeksi dan emosi manusia muncul dari proses yang sama dalam tahapan tumbuh kembang kognitif. Teori dari Vigotsky menekankan pada hubungan sosial mempengaruhi perkembangan kognitif, hal ini dikarenakan anak mendapatkan pengetahuan pertama dari kehidupan sosialnya kemudian berkembang menjadi perkembangan kognitif. Melalui bermain anak akan berpikir dan mencari cara untuk memecahkan masalah yang ada.

Teori bermain dinilai sangat penting untuk menunjang dan menjadi acuan dalam kegiatan bermain serta menentukan tahap perkembangan anak baik itu dari aspek bahasa, kognitif, sosial emosional, afeksi, maupun fisik motorik. Kesemua itu dijelaskan oleh teori-teori yang telah dipaparkan beberapa ahli seperti Sigmund Freud, Erik Erikson, Piaget dan juga Vigotsky di atas.

Teori perkembangan motorik anak oleh Gesell menyatakan bahwa perkembangan motorik anak mengikuti pola tertentu dan dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan. Permainan sudah sebagai stimulasi lingkungan dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak sesuai dengan tahapan usianya.

Ismail dalam Susanto mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan berhitung. Jadi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan berhitung.

Jadi, dapat saya simpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan dan perasaan gembira untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan bila tidak ada permainan.

Permainan tradisional didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasarkan tradisi turun temurun. Jadi permainan tradisional ialah permainan yang kegiatannya menyenangkan hati, menggunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan. Rachmawati menyatakan permainan tradisional ini akan mengasah kemampuan otak, kemampuan membuat strategi, sikap mudah bersosialisasi, dan membangun EQ. Permainan tradisional lahir dari hasil kreativitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal.

Permainan tradisional merupakan alat bermain yaitu sudah ada sejak zaman dulu dan diwariskan secara turun temurun. Pada umumnya permainan tradisional merupakan bentuk kreativitas seseorang karena permainan ini biasanya dibuat dengan bahan yang ada disekitar kita. Seiring dengan penambahan usia anak, pengenalan atas jenis-jenis permainan terhadap anak juga kian beragam, adapun jenis-jenis permainan tradisional adalah sebagai berikut: Lompat tali, sondah/engklek, congklak, tebak-tebakan, permainan petak umpet, petak jongkok, gobak sodor, benteng-bentengan, ajang-ajangan/dagangan, mobil-mobilan dari kulit jeruk, enggrang, bola sodok, sepak takraw dan calung.

Sejarah permainan ini berasal dari Roma Italia, permainan ini disebut permainan Hopscotch yang mempunyai arti Hop (melompat atau lompat) dan scotch (garis-garis yang berada di dalam permainan tersebut). Awalnya di Roma permainan Sondah/Engklek/Hopscotch ini digunakan untuk

latihan perang para tentara Roma di daerah Great North Road (perjalanan untuk penjajah daerah dari Glowgrow, Skotlandia ke Inggris) karena permainan ini dibuat lebih luas yaitu lebih dari 100 kaki (31 meter) panjangnya. Permainan ini digunakan untuk melatih kecepatan, kekuatan dan stamina tentara Roma sambil membawa perlengkapan perang.

Permainan ini disebut juga dengan *sunda manda* yang diyakini mempunyai nama asli “Zondag Maandag” yang merupakan bahasa Belanda, berdasarkan sejarahnya memang permainan tradisional *Sondah* masuk ke Indonesia melalui Belanda yang pada masa menjajahi Indonesia. Diyakini pada masa itu penjajah membawa masuk permainan *Sondah* ke Indonesia.

Permainan *Sondah* ditemukan diberbagai wilayah Indonesia. Permainan *Engklek* atau *sondah* adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini ada di daerah Jawa Barat dan dari luar Jawa. Permainan *Sonlah/Sondah* merupakan permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya. Permainan *Ingkling* adalah permainan lompat-lompat kotak dengan satu kaki dan berhenti dengan dua kaki pada kotak-kotak tertentu.

Dinamakan *Sondah/Engklek* karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa Jawa artinya “*Engklek*”. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi anak laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain *Engklek* bebas, biasanya 2 sampai 5 anak. *Engklek* bisa juga dimainkan lebih dari 1 anak saja dan bisa juga dimainkan secara beregu. Biasanya untuk permainan beregu akan dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari beberapa anak. Tempat bermainnya juga tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah.

Permainan *Sondah* merupakan permainan rakyat yang dapat dimainkan di lapangan dan di halaman rumah, jalan serta teras rumah. Permainan ini bisa dilakukan sendiri, dua orang ataupun lebih dari dua orang, apabila permainan ini dilakukan lebih dari satu orang maka permainan *Sondah* tersebut dimainkan secara bergantian.

Sebelum bermain terlebih dahulu menggambar bentuk *Sondah* nya setelah sudah digambar masing-masing peserta mencari gacuk atau batu yang akan di lempar pada kolom-kolom kosong digambar tersebut. Lalu menentukan siapa yang main, terlebih dahulu dilakukan undian dengan cara suit, yang menang suit itulah yang main duluan.

Pemain pertama berdiri dekat dengan garis, lalu masing-masing melempar gacuk/batu pada kotak nomor satu. Apabila gacuk/batunya berada ditengah kotak, permainan dilanjutkan dengan melompati kotak pertama dengan cara *engklek* (satu kaki) ke kotak kedua, kemudian ke kotak-kotak selanjutnya lalu balik lagi ke awal tetapi pada saat sudah berada di kotak pertama sebelum melompati kotak pertama ambillah gacuk/batu tersebut di dalam kotak barulah melompati kotak pertama. Lakukan kegiatan ini secara bergantian tetapi ketika nanti gacuk/batu berada di garis kotak maka lawan yang main. Siapa pemain yang lebih dahulu menyelesaikannya, itulah yang menjadi pemenang.

Aspek yang dikembangkan dalam permainan *sondah* yaitu: (1) Kognitif, Dalam permainan *Sondah*, anak dapat mengenali jumlah setiap langkah yang dilakukan sehingga anak tahu berapa langkah dia ketika bermain permainan *Sondah*. Anak mampu menganalisis di ada berapa orang temannya yang bermain.(2)Bahasa, Dalam permainan *Sondah*, anak dapat melatih bahasa anak ketika bersorak dan berdiskusi pada saat menentukan melompat dari satu kotak ke kotak lainnya saat menunggu giliran.(3)Sosial-emosional, Dalam permainan *Sondah* ini anak dilatih untuk mengikuti aturan yang ada dalam permainan tersebut, serta belajar mengambil giliran sesuai dengan urutan dalam beberapa permainan dan kekompakan. (4)Fisik-motorik, Dalam permainan *Sondah*, anak dilatih untuk menggerakkan seluruh tubuhnya dengan menyenangkan, menjaga keseimbangan, dan dapat meningkatkan kekuatan serta kelenturan otot-otot mereka agar otot mereka tidak kaku dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

Ada beberapa nilai-nilai pendidikan dalam permainan *Engklek/sondah* dan pengembangan motorik kasar anak usia dini sebagai berikut: (1) Nilai Kepemimpinan, nilai kepemimpinan dapat dilihat ketika menentukan siapa yang menjadi pemain pertama dalam regu dan memberitahukan teman-teman yang belum gilirannya untuk mengatur barisan atau menenangkan pemain lainnya. (2) Nilai Kerjasama, nilai kerjasama ditunjukkan secara tidak langsung ketika mengarahkan gacuk kedalam kotak atau ketika memberi arahan melompat bersama-sama. (3) Nilai Kedisiplinan, nilai kedisiplinan ini ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain mau mematuhi peraturan yang ada

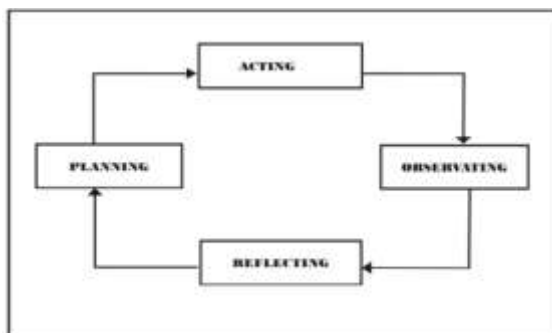
pada permainan. Selain itu, ditunjukkan saat para pemain mau mengantri menunggu gilirannya main, mampu memfasilitasi anak untuk membereskan mainannya. (4) Nilai Pendidikan/ Terkandung Dalam Tanggung Jawab. Nilai ini dapat dilihat ketika pemain bertanggung jawab kalau gacuknya di garis kotak atau mendorong-dorong temannya ketika ingin memulai main. (5) Nilai Ketangkasan, nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan. Gerakan-gerakan dari beberapa permainan seperti: melompat berlari, berjalan dapat melatih ketangkasan anak dan juga keseimbangan fisik.

Adapun kelebihan permainan tradisional akan diuraikan, sebagai berikut: (1) Bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan pada umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka. (2) Permainan tradisional memiliki nilai kompetisi dalam permainan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan. (3) Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab dalam cerita rakyat dan permainan anak-anak, terdapat banyak nilai-nilai yang bisa dijadikan pegangan hidup. Nilai moral, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, dan lain-lain. (4) Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan prestasi, dan taat pada aturan.

Adapun kekurangan dari permainan tradisional lainnya sebagai berikut: (1) Tempat atau lahan yang semakin sulit di temukan, dikarenakan banyaknya pemukiman penduduk. (2) Karena umur permainan yang tua yang menjadikan permainan ini tidak dikenal. (3) Pada saat proses permainan berlangsung dulu sering muncul berbagai bahasa yang dikeluarkan oleh anak. Bahasa yang diucapkan tersebut cenderung kasar.

METODE PENELITIAN

Pada Kesempatan kali ini penulis melakukan Penelitian dengan Rancangan Penelitian Tindakan Model Kurt Lewin. Rancangan model Kurt Lewin merupakan model dasar yang kemudian dikembangkan oleh ahli-ahli lain. Penelitian tindakan, menurut Kurt Lewin, terdiri dari empat komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Digambarkan dalam sebuah bagan, model ini tampak sebagai berikut,



Validitas data diperoleh dengan cara:

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan membuang yang tidak perlu (Sugiyono, 2019). Hasil reduksi data memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari data lain jika diperlukan Penyajian Data

b. Penyajian data dilakukan dengan cara menganalisis data reduksi dalam bentuk naratif (uraian) yang memungkinkan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Data yang telah disajikan kemudian ditafsirkan dan dievaluasi berupa penjelasan tentang, (1) Perbedaan antara rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan. (2) Persepsi peneliti dan catatan lapangan terhadap tindakan yang dilaksanakan. (3) Kesimpulan dan verifikasi data.

Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan

sehingga akan semakin mudah dipahami. Selain itu, penyajian data akan memudahkan untuk merencanakan kerjaselanjutnya didasarkan kepada apa yang telah dipahami dari data yang disajikan.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan penggambaran yang utuh dari objek yang diteliti atau konfigurasi yang utuh dari objek penelitian. Prosedur penarikan kesimpulan didasarkan pada gambaran informasi yang tersusun dalam suatu bentuk pada penyajian data melalui transformasi tersebut, penulis dapat melihat apa yang ditelitinya dan menentukan kesimpulan yang benar mengenai objek penelitian.

Verifikasi data ini penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan selanjutnya mengkonfergensi data dengan mereduksi dan mendisplaykannya kemudian melakukan verifikasi data dengan mencocokkan teori yang terkait dengan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 Tahun di KB. Pelangi Limbangan Garut melalui permainan tradisional sondah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis yang peneliti temukan di KB. Pelangi Limbangan Garut khususnya kelompok B yang berjumlah 15 orang dengan satu guru kelas dan Bimbingan dari kepala sekolah maka penelitian mengenai Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di KB. Pelangi Limbangan Garut terdapat empat tahapan penelitian :

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti sudah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan yang akan digunakan. Adapun kebutuhan yang akan digunakan diantaranya:

- Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang akan digunakan sebagai pedomani dalam kegiatan belajar.
- Menyiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian.
- Menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk pengumpulan data berupa lembar observasi.
- Menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 Mei tahun 2024. Adapun tema kegiatan belajarnya yaitu permainan tradisional dengan sub tema sondah.

Pembukaan	Kegiatan Guru	Kegiatan Anak	Waktu
	a. Menyambut kedatangan anak. b. Baris-berbaris. c. Berdoa sebelum belajar. d. Bercakap-cakap tentang tema dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan tema	a. Anak salim kepada ibu guru. b. Anak berbaris sebelum masuk sekolah. c. Anak mengangkat kedua tangan untuk berdoa. d. Anak merespon pertanyaan guru.	30 Menit
Kegiatan Inti	a. Menjelaskan tentang apa yang dimaksud sondah. b. Membagikan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan. c. Mendemonstrasikan cara bermain sondah	a. Anak mendengarkan dengan cermat. b. Anak memegang yang diberikan guru. c. Anak mengikuti kegiatan bermain yang ibu guru ajarkan.	40 Menit

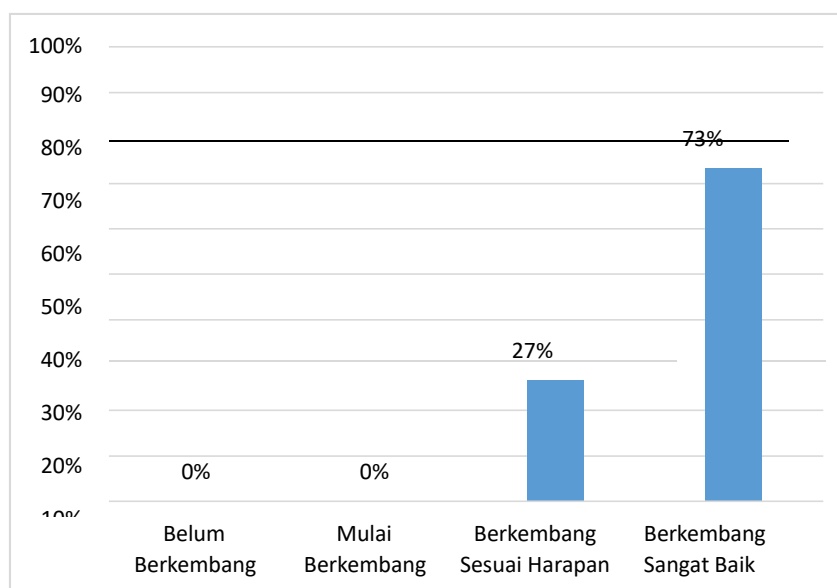
Penutup	a. Menanyakan perasaan anak selama kegiatan. b. Menanyakan kembali tentang kegiatan hari ini. c. Menyampaikan kegiatan esok hari. d. Menutup kegiatan belajar mengajar.	a. Anak menjawab pertanyaan guru. b. Anak menjawab pertanyaan. c. Anak Menyimak d. Anak berdoa dan menjawab salam.	20 Menit
---------	--	---	----------

Pengamatan

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengamatan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi proses kegiatan pembelajaran pertemuan ke-2 (siklus 2) menggunakan lembar observasi motorik kasar anak yang telah disusun untuk melihat apakah tindakan yang diberikan sesuai dengan yang direncanakan.

No	Sub Indikator								Total Skor	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8		
1	4	4	4	4	4	4	3	3	30	BSB
2	4	4	4	4	3	3	3	3	28	BSB
3	4	4	4	4	3	4	4	3	30	BSB
4	4	4	4	4	4	4	4	3	31	BSB
5	4	4	4	4	4	4	3	3	30	BSB
6	4	4	4	3	3	3	2	2	25	BSB
7	3	3	3	3	3	3	3	3	24	BSH
8	4	4	4	3	3	3	3	3	27	BSB
9	4	4	3	3	3	3	3	3	26	BSB
10	3	3	3	3	3	3	2	2	22	BSH
11	3	3	3	3	2	2	2	2	20	BSH
12	3	3	3	3	3	2	2	2	21	BSH
13	4	4	4	3	3	3	3	3	27	BSB
14	4	4	4	4	4	3	3	3	29	BSB
15	4	4	4	4	4	4	4	3	31	BSB

Berdasarkan Gambar menunjukkan bahwa persentase motorik kasar anak dengan kategori sesuai harapan sebesar 27% dan berkembang sangat baik sebesar 73%.



Refleksi

Hasil i terhadap siklus 2 pertemuan ke-2 dijelaskan sebagai berikut:

- Proses pembelajaran pada siklus 2 pertemuan ke-2 sudah cukup baik, hal ini ditandai dengan anak sudah mulai fokus dalam kegiatan bermain sondah.
- Anak mulai mandiri dalam kegiatan bermain sondah.
- Anak sudah mulai lompat dari kotak satu ke kotak yang lainnya, menggerakkan tangan dan kaki secara terkoordinasi.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa proses pembelajaran kegiatan bermain sondah untuk meningkatkan motorik kasar anak sudah sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga tindakan berakhir pada pelaksanaan siklus 2. Berikut merupakan hasil peningkatan motorik kasar anak pada siklus 2. Adapun hasil peningkatan motorik kasar anak disajikan pada tabel.

No	Kategori	Siklus 2	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Belum Berkembang	0%	0%
2	Mulai Berkembang	27%	0%
3	Berkembang Sesuai Harapan	47%	27%
4	Berkembang Sangat Baik	27%	73%

Pembahasan

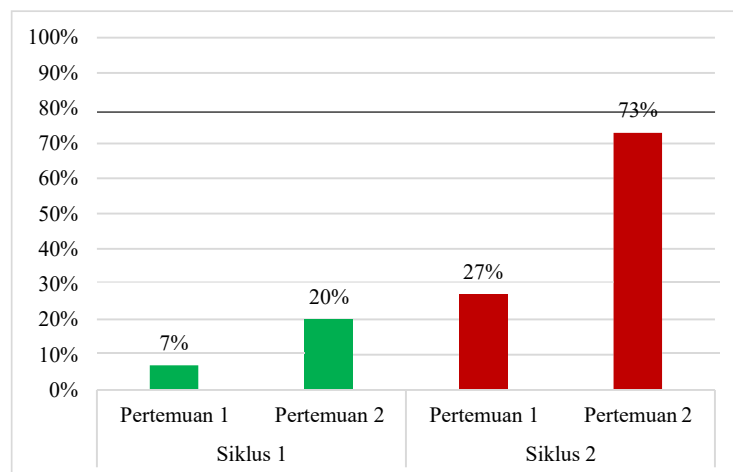
Berdasarkan hasil upaya meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional sondah pada siklus I di pertemuan ke-1 dari 15 orang anak kelompok B memperoleh hasil Berkembang sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang dengan persentase sebesar 7%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 20%, Mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 27%, dan Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 orang dengan persentase sebesar 47%. Pada siklus 1 di pertemuan ke-2 dari 15 anak kelompok B memperoleh hasil Berkembang sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 27%, Mulai berkembang (MB) sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 40%, dan Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 13%. Hasil tindakan pada siklus 1 menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional sondah belum menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Kelemahan-kelemahan atau refleksi dari siklus 1 dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan siklus 2, baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran. Berdasarkan hasil kegiatan bermain sondah pada siklus 2 di pertemuan ke-1 dari 15 orang anak kelompok B memperoleh hasil Berkembang sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 27%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 orang dengan persentase sebesar 47%, Mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 27%, dan Belum Berkembang (BB) tidak ada. Pada siklus 2 di pertemuan ke-2 dari 15 anak kelompok B memperoleh hasil Berkembang sangat Baik (BSB) sebanyak 11 orang dengan persentase sebesar 73%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 27%, Mulai berkembang (MB) tidak ada, dan Belum Berkembang (BB) tidak ada. Hasil tindakan pada siklus 2 menunjukkan bahwa peningkatan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional sondah pada siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional sondah dari siklus 1 ke siklus 2. Peningkatan tersebut di tunjukan dari kegiatan pengamatan dalam kegiatan pembelajaran. Penjelasan lebih detail mengenai peningkatan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan permainan tradisional sondah untuk setiap kategorinya dijelaskan sebagai berikut:

Analisis upaya meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional sondah dengan kategori berkembang sangat baik pada siklus 1 dan 2

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kategori motorik kasar anak usia dini berkembang sangat baik dari 15 orang anak diperoleh pada kegiatan pembelajaran siklus 1 dan 2. Adapun hasil penelitian kategori berkembang sangat baik pada siklus 1 dan 2 disajikan pada Gambar



Gambar 2. Grafik Motorik Kasar Anak Usia Dini dengan Kategori Berkembang Sangat Baik Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Gambar tersebut menunjukkan bahwa dari 15 orang anak kelompok B di pertemuan ke-1 memperoleh hasil dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 7% dengan jumlah anak yaitu 1 orang dan pertemuan ke-2 sebesar 20% dengan jumlah anak yaitu 3 orang pada siklus 1. Sedangkan pada siklus 2 di pertemuan ke-1 anak yang memperoleh hasil dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 27% dengan jumlah anak yaitu 4 orang dan pertemuan ke-2 sebesar 73% dengan jumlah anak yaitu 11 orang. Berdasarkan siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan anak yang memperoleh kategori BSB. Artinya terjadi peningkatan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional sondah sondah dari siklus 1 ke siklus 2.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sondah efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada skor kemampuan motorik kasar anak setelah mengikuti intervensi permainan sondah selama periode penelitian.

Permainan sondah melatih berbagai aspek kemampuan motorik kasar anak, seperti berlari, melompat, menendang, dan menjaga keseimbangan. Permainan ini bersifat kompetitif dan menyenangkan, sehingga memotivasi anak untuk beraktivitas fisik secara maksimal. Selain itu, permainan sondah dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, sehingga membantu anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, Muhammad Subhi, 2014, *Anakku Hebat Penuh Bakat (Menemukan Potensi dan Bakat Anak Sejak Usia Dini)*. Solo: Tayiba Media.
- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitra.
- Asrul, Ahmad Syukri. 2016. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Bandur, Agustinus. 2014. *Penelitian Kualitatif Metodologi, Desain, & Teknik Analisis Data Dengan NVivo 10*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Bukhari. 2000. *Al Jami' Al Shohih Al Bukhari*. Bairut : Dar Al Kutub Al Ilmiah Jilid 3.
- Danandjaja, James. 1994. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, Dan lain-lain Cetakan ke IV*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Darmayeti, Busri Endang, Halida, (2013), *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Pada Usia 5-6 Tahun*, Jurnal PG, PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Departemen Agama RI. 2011. *Al Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jakarta: Diva Press.
- Fadillah, M. 2014. *Endutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Iswinarti. 2010. *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Humanity. 6, 1-41.
- Khadijah. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Citapustaka Media perintis.
- Khadijah. 2017. *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurniaati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam mengembangkan keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: prenatalmedia Group.
- Lubis, Effi Aswita. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Mardayani Komang Trisna, Luh Putu Putri Mahadewi, Mutiara Magta. 2016. *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kaasr Kelompok B Di PAUD Widhya Laksmi*. Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4 No. –Tahun 2016.
- Megarisa. "7 Permainan Unik Dunia Seperti Di Indonesia". Dalam artikel [http:/ 7 Permainan Unik Dunia Seperti Di Indonesia - E-Book.Info.html](http://7PermainanUnikDuniaSepertiDiIndonesia-EBook.Info.html). Diakses Pada Tanggal 21 Januari Pukul 18.07 WIB.
- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muthia,Dian. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Maleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:Remaja Karya.
- Narbuko, Cholid, Abu Achmadi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan*. Jakarta: Eka Jaya.
- Rahmawati, Eka. 2010. *Bermain Asyik Permainan Tradisional*. Jakarta: Multi Kreasi.
- Rachmawati, Yeni, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, Ami. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Bandung: Sanfiarta Sukses.
- Santi, Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Salim dan Syahrums. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.Bandung: Citapustaka Media.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri. 2015. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universita Terbuka.

- Sitorus, Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak usia Dini Jilid I*. Medan: Perdana Publishing.
- Sitorus, Masganti, dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Shihab, Quraish. 2002. *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al- Quran*. Jakarta: Lentera.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia dini (Pengatur dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana.
- Yamin, Martinis, Jamilah Sabri Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini Paud*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Zuhri, Moh., Muqoffin Mochtar, Muqorrobin Misbah. 1994. *Terjemah Ihya' Ulumiddin Jilid 5*. Semarang: CV. Asy Syifa".