

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING-KUCINGAN PADA ANAK KELOMPOK B TK RT 17 KEJURON KOTA MADIUN

Indrawati

TK RT 17 KEJURON

email: indrawati@gmail.com

Abstract

This research aim to to increase ability of harsh motorik group child of B RT 17 Kejuron traditional game kucing-kucingan balance aspect, mobility and speed. This research represent research of class action (research action classroom) kolaboratif. Subyek research of group of B amounting to 24 child. Method data collecting use observation sheet and documentation. Technique analyse data use quantitative descriptive and qualitative. Result of research show the make-up of ability of harsh motorik group child of B of action pre balance aspect 25.00%, cycle of I become 44.45% and cycle of II equal to 83.33%. Aspect speed of action pre equal to 12,50%, cycle of I become 44.44% and cycle of II equal to 83.34%. Aspect mobility of action pre 8,33%, cycle of I become 36.16% and cycle of II equal to 79.17% from amount of child. As a whole ability of harsh motorik child stay in good enough situation equal to 65.28% mounting cycle I becoming 77.62% and mount cycle of II become 93.75% so that from the result can be told to succeed because 75% from amount of tired child indicator ability of harsh motorik good criterion.

Keyword: Ability of harsh motorik, traditional game kucing-kucingan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RT 17 Kejuron melalui permainan tradisional *kucing-kucingan* pada aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) kolaboratif. Subyek penelitian kelompok B yang berjumlah 24 anak. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B dari aspek keseimbangan pra tindakan 25.00%, siklus I menjadi 44.45% dan siklus II sebesar 83.33%. Aspek kecepatan pra tindakan sebesar 12,50%, siklus I menjadi 44.44% dan siklus II sebesar 83.34%. Aspek kelincahan pra tindakan 8,33%, siklus I menjadi 36.16% dan siklus II sebesar 79.17% dari jumlah anak. Secara keseluruhan kemampuan motorik kasar anak berada dalam keadaan cukup baik sebesar 65.28% meningkat pada siklus I menjadi 77.62% dan meningkat pada siklus II menjadi 93.75% sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan berhasil karena 75% dari jumlah anak mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

Kata kunci: Kemampuan motorik kasar, permainan tradisional kucing-kucingan

PENDAHULUAN

Potensi penting yang perlu dikembangkan dan ditumbuhkan dalam pendidikan anak usia dini diantaranya potensi kognitif, agama, sosial emosional, fisik motorik dan bahasa. Kelima aspek perkembangan tersebut akan bertumpu kepada dua alat atau organ fisik utama yaitu pendengaran dan penglihatan sehingga tumbuh kembangnya kelima aspek tersebut sangat tergantung terhadap optimalisasi pemanfaatan kedua alat utama itu. (Harun, 2009: 53).

Sehubungan dengan hal tersebut maka Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu diberikan dengan benar dan sesuai dengan tingkat usia anak. Pendidikan yang diberikan haruslah mencakup ke dalam semua aspek bidang pengembangan agar kemampuan anak dapat berkembang dengan maksimal dan menyeluruh.

Salah satu bidang yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan motorik. Perkembangan motorik anak usia dini sama pentingnya dengan aspek perkembangan yang lain. Apabila anak tidak mampu melakukan gerakan fisik dengan baik akan menumbuhkan rasa tidak percaya diri dan konsep diri negatif dalam melakukan gerakan fisik.

Perkembangan motorik merupakan suatu aktivitas yang tak kunjung habis dan sekaligus sebagai ciri masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara normal dan faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Gerak bagi anak usia dini juga merupakan bagian yang sangat penting dalam pertumbuhan yang bebas dari *intervensi*. Perkembangan Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Berbagai hambatan sebagaimana yang dimaksud adalah seperti yang peneliti temukan yaitu berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TK RT 17 Kejuron terkait dengan kemampuan motorik kasar

masih memerlukan stimulasi dikarenakan kurangnya kesadaran akan pentingnya pengembangan kemampuan motorik kasar pada diri anak, sehingga anak didik kurang menjalankan secara sungguh-sungguh, anak kurang merespon permainan yang diberikan guru.

Maka dari hal itu terdapat beberapa aspek motorik kasar yang belum optimal diantaranya yaitu: 1) anak saat berlari belum mampu bereaksi secara cepat terhadap rangsangan yang diberikan guru sehingga untuk mencapai tujuan diperlukan waktu yang lama, 2) anak belum mampu merubah arah posisi secara cepat, 3) Keseimbangan yang kurang dapat terlihat saat anak berjalan berjinjit masih sering menyentuh tanah, 4) ketertarikan yang dimiliki anak kurang, hal ini terlihat dari antusias yang ditunjukkan saat proses pembelajaran, 5) kegiatan yang diberikan oleh pendidik berupa permainan memanjat, berlari, jalan-jalan dan aktivitas tersebut merupakan suatu kegiatan yang sering dilakukan anak bahkan saat berada di rumah, sehingga dari kegiatan itu aspek motorik kasar masih belum dapat distimulasi secara optimal.

Kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu memberikan kontrol saat mengawali gerakan, berhenti dan berputar dengan cepat serta mampu menggunakan keterampilan berlari secara efektif di dalam aktivitas bermain (Sumantri, 2005: 75).

Dari permasalahan itu maka diperlukan suatu perbaikan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK RT 17 Kejuron. Anak-anak memerlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta merupakan aktivitas yang jarang dilakukan sehingga mereka tertarik untuk melakukan.

Kegiatan yang dapat diberikan untuk membantu proses stimulasi anak-

anak salah satunya dapat melalui permainan tradisional *kucingkucingan*.

Permainan tradisional *kucing-kucingan* dapat berguna bagi anak untuk melatih kecepatan, kesigapan dan ketahanan fisik. Dalam permainan ini semua anggota tubuh anak dapat bergerak. Siswa akan melakukan kegiatan seperti berlari untuk menuju satu ke tempat yang lainnya.

Dengan stimulasi yang dilakukan melalui permainan ini diharapkan kemampuan motorik kasar siswa dapat mengalami peningkatan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti bergerak untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional *Kucing-kucingan* Pada Anak Kelompok B di TK RT 17 Kejuron Kota Madiun”.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif yaitu peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas yang lain. Secara partisipatif bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah (Suwarsih Madya, 2006: 51). Kemmis mengungkapkan bahwa penelitian tindakan adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termaksud pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari kegiatan praktek sosial atau pendidikan, pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktek pendidikan, dan situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini (Rochiati Wiriaatmadja 2006: 12).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK RT 17 Kejuron untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional *kucingkucingan*. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan tema pembelajaran. Hasil penelitian akan diuraikan dibawah ini.

a. Sajian Hasil Siklus 1

Tabel 1 Observasi Motorik Kasar Siklus 1 Per Aspek Penilaian

N O	ASPEK PENILAIAN	SIKLUS I			Rata-rata
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	Keseimbangan	29.17%	41.67%	62.50%	44.45%
2	Kecepatan	29.17%	45.83%	58.33%	44.44%
3	Kelincahan	16.67%	37.50%	54.17%	36.11%

Dari data observasi, hasil dari kemampuan motorik kasar anak setelah tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih kurang berkembang dengan baik. Dilihat dari tabel kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan tindakan menunjukkan 44.45% anak memiliki keseimbangan yang baik namun berada dalam kriteria kurang baik, 44.44% anak memiliki kecepatan yang baik namun berada dalam kriteria yang kurang baik, 36.11% anak memiliki kelincahan yang baik tetapi berada dalam kriteria yang kurang baik. Pada siklus I dapat diketahui bahwa dalam aspek keseimbangan terdapat 10 anak atau 44.45% anak memiliki keseimbangan yang baik di mana anak mampu berjalan jinjit tanpa menyentuh tanah sampai ke tempat yang dituju, pada aspek kecepatan terdapat 10 anak atau 44.44% yang memiliki kecepatan yang baik yaitu mampu merespon secara cepat serta mencapai tujuan dengan waktu yang singkat, pada aspek kelincahan terdapat 8 anak atau 33.16% yang memiliki kelincahan yang baik yaitu anak mampu merubah arah dengan cepat.

Maka dari hasil yang diperoleh diatas untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini yang dapat menunjukkan ketercapaian perkembangan kemampuan motorik kasar per anak:

Tabel 2 Observasi Aspek Motorik Kasar Siklus 1 Per Anak

NO	NAMA	PRESENTASE (%)	KRITERIA
1	AYB	88.89	Baik
2	AAA	77.78	Cukup
3	AK	70.37	Cukup
4	AKR	66.67	Cukup
5	AAF	48.15	Kurang
6	ARN	92.59	Baik
7	CDA	51.83	Kurang
8	ESA	81.48	Baik
9	FAM	92.59	Baik
10	FHA	85.19	Baik
11	HA	55.56	Kurang
12	GEA	85.19	Baik
13	GFA	85.19	Baik
14	LMA	77.78	Cukup
15	LRR	92.59	Baik
16	MDF	88.89	Baik
17	MRF	70.37	Cukup
18	MRZ	85.19	Baik
19	MAA	88.89	Baik
20	MNA	77.78	Cukup
21	NHA	62.97	Cukup
22	NIA	74.08	Cukup
23	RAA	66.67	Cukup
24	SLA	96.30	Baik

Dari tabel di atas dapat terlihat masih terdapat 50% anak yang belum memiliki kemampuan motorik kasar dalam aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan yang baik. 50% atau 12 anak yang berada pada kriteria baik, 37.50% atau 9 anak yang berada pada kriteria cukup baik. Terdapat 12.50% atau 3 anak yang berada pada kriteria kurang baik. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak masih perlu dikembangkan lagi. Masih terdapat beberapa anak yang

kesulitan dalam memahami konsep dari permainan tersebut, anak masih kebingungan maka dari hal itu peneliti dan kolabolator dapat melihat permasalahan atau kesulitan-kesulitan yang timbul pada saat pelaksanaan berlangsung dan dapat menentukan suatu perencanaan yang lebih baik serta mencari langkah-langkah yang dapat berguna untuk meminimalisir kesulitan yang dihadapi. Peneliti perlu melakukan berbagai tindakan nyata agar kemampuan motorik anak bisa berkembang dengan baik. Usaha yang perlu dilakukan salah satunya adalah membuat perencanaan yang lebih pada siklus selanjutnya agar proses yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B TK RT 17 Kejuron dapat berjalan dengan maksimal.

1) Refleksi Tindakan Siklus 1

Refleksi dalam penelitian ini adalah melakukan evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Berdasarkan hasil kolaborasi antara peneliti dan guru kelas serta hasil observasi yang dilakukan kepada siswa pada siklus 1 didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

- Siswa senang mengikuti kegiatan melalui permainan tradisional kucing-kucingan.
- Siswa antusias saat mengikuti kegiatan yang ada.
- Guru hanya memberikan penjelasan aturan cara permainan, hanya dilakukan melalui ceramah dan masih belum dilakukan secara demonstrasi.
- Siswa masih merasa bingung ketika melakukan permainan tradisional kucing-kucingan, anak-anak masih banyak yang berlari ke tengah saat perpindahan berlangsung. Dalam permainan kucing-kucingan anak yang berada di lingkaran tengah harus mencoba berpindah di lingkaran luar yang berada di pinggir sedangkan untuk 4 orang anak yang berada di lingkaran pinggir harus saling

berpindah, berkoordinasi dengan teman lainnya agar kucing yang berada di tengah tidak dapat berpindah dari tempat semulanya sehingga permainan belum dapat berjalan secara maksimal.

2) Hipotesis Tindakan Siklus II

Hipotesis tindakan siklus II dalam penelitian ini adalah permainan tradisional kucing-kucingan dengan pemberian penjelasan yang tidak hanya melalui ucapan dan melalui demonstrasi, membentuk lingkaran menggunakan kapur, guru mengulang, memperjelas dan menguatkan konsep permainan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

b. Sajian Hasil Siklus II

Tabel 3 Observasi Motorik Kasar Siklus II Per Aspek Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	SIKLUS II		RATA-RATA
		PERTEMUAN I	PERTEMUAN II	
1	Keseimbangan	75.00%	91.67%	83.33%
2	Kecepatan	79.17%	87.50%	83.34%
3	Kelincahan	75.00%	83.33%	79.17%

Dari data observasi, hasil dari kemampuan motorik kasar anak setelah tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini dikarenakan adanya jeda waktu yang diberikan untuk membantu anak memahami konsep permainan yang diberikan sebelum memasuki siklus II. Jadi dapat dilihat dari tabel kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan refleksi dari kesulitan yang didapat pada siklus I menunjukkan 83.33% anak memiliki keseimbangan yang baik, 83.34% anak memiliki kecepatan yang baik, 79.17% anak memiliki kelincahan yang baik. Pada siklus I dapat diketahui bahwa dalam aspek keseimbangan terdapat 20 anak atau 83.33% anak memiliki keseimbangan yang baik dimana mereka mampu berjalan jinjit tanpa menyentuh tanah sampai ke tempat yang

dituju, pada aspek kecepatan terdapat 20 anak atau 83.34% yang memiliki kecepatan yang baik yaitu mampu merespon secara cepat serta mencapai tujuan dengan waktu yang singkat, pada aspek kelincahan terdapat 19 anak atau 79.17% yang memiliki kelincahan yang baik yaitu anak mampu merubah arah dengan cepat.

Dari data di atas berdasarkan hasil yang diperoleh dapat dikatakan kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak kelompok B TK RT 17 Kejuron dengan permainan tradisional kucing-kucingan dapat meningkat, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini yang dapat menunjukkan ketercapaian perkembangan kemampuan motorik kasar per anak pada siklus II:

Tabel 4 Observasi Aspek Motorik Kasar Siklus II Per Anak

NO	NAMA	PRESENTASE (%)	KRITERIA
1	AYB	100	Baik
2	AAA	94.45	Baik
3	AK	66.67	Cukup
4	AKR	100	Baik
5	AAF	66.67	Cukup
6	ARN	100	Baik
7	CDA	88.89	Baik
8	ESA	100	Baik
9	FAM	100	Baik
10	FHA	100	Baik
11	HA	88.89	Baik
12	GEA	94.45	Baik
13	GFA	100	Baik
14	LMA	94.45	Baik
15	LRR	100	Baik
16	MDF	94.45	Baik
17	MRF	94.45	Baik
18	MRZ	100	Baik
19	MAA	100	Baik
20	MNA	83.34	Baik
21	NHA	94.45	Baik
22	NIA	94.45	Baik
23	RAA	94.45	Baik
24	SLA	100	Baik

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa terdapat 91,67% sudah mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar dalam aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan yang baik. Terdapat 8,33% atau 2 anak yang berada pada kriteria cukup. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak sudah mengalami peningkatan yang dilakukan stimulasi melalui permainan kucing-kucingan.

1) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil kolaborasi antara peneliti dan kolabolator serta hasil evaluasi proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa kelas B pada siklus II didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

- a) Siswa sudah dapat melakukan kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan dengan baik.
- b) Siswa tidak lagi mengalami kebingungan dalam memahami konsep dari langkah dan aturan permainan tradisional kucing-kucingan.
- c) Dari hasil pengamatan dapat diperoleh peningkatan motorik kasar peserta didik yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Berdasarkan pada pelaksanaan permainan tradisional kucing-kucingan yang dicapai pada siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar anak yang meliputi aspek keseimbangan, kecepatan dan kelincahan.

Dengan melihat dari hasil tindakan pada siklus II, dapat diketahui bahwa sudah lebih dari 75% anak memiliki kemampuan motorik kasar pada kriteria baik sehingga hasil tersebut sudah memenuhi standar indikator pencapaian perkembangan yang sudah ditentukan. Rata-rata hasil kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK RT 17 Kejuron mencapai 77.62% pada siklus I serta kemampuan motorik kasar anak meningkat pada siklus II mencapai

93.75%. Maka dengan tercapainya kemampuan motorik kasar anak dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan kemampuan motorik kasar anak dalam aspek keseimbangan, kelincahan dan kecepatan dapat meningkat.

2. Pembahasan

Permasalahan inti pada penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak kelompok B yang belum berkembang optimal. Dari hal tersebut maka peneliti melakukan observasi untuk mengetahui penyebab dari kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak kelompok B. Setelah dilakukan observasi, evaluasi, dan diskusi terhadap dua siklus, dalam penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar anak sudah memenuhi harapan peneliti jika dibandingkan dengan pelaksanaan kegiatan sebelumnya.

Hasil dari pelaksanaan kegiatan dan hasil refleksi yang dilakukan selama proses berlangsung pada siklus I dan siklus II dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional kucing-kucingan berpengaruh baik dengan peningkatan kemampuan motorik kasar kelompok B di TK RT 17 Kejuron. Hal ini terbukti dengan hasil yang didapat bahwa menunjukkan peningkatan selama proses kegiatan berlangsung. Aspek yang dinilai dalam penelitian ini adalah kelincahan yang merupakan suatu keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain Muthohir & Gusril (2004: 50).

Pada saat anak diberikan stimulasi melalui permainan tradisional kucing-kucingan terdapat banyak anak yang mampu merubah arah posisi dengan cepat dan tepat. Kecepatan dibagi menjadi dua

kecepatan reaksi dan gerak, sedangkan dalam penelitian ini dapat mengembangkan kecepatan reaksi yang merupakan kemampuan seseorang dalam menjawab suatu rangsang dalam waktu sesingkat mungkin (Sukadiyanto, 2010: 116) di mana anak mampu merespon secara cepat dari rangsangan dari guru yang berupa hitungan 1 sampai 3. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi, dalam penelitian ini kemampuan anak dalam mempertahankan posisi berjalan sambil berjinjit sudah dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan.

Hasil observasi motorik kasar anak per aspek atau indikator sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa motorik kasar anak masih belum berkembang dengan baik. Dilihat dari tabel kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan menunjukkan 25.00% anak memiliki keseimbangan yang baik dimana mereka dapat berjalan berjinjit dengan baik, 12,50% anak memiliki kecepatan yang baik dan 8,33% anak memiliki kelincuhan yang baik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih termasuk dalam kriteria tidak baik.

Melihat hal tersebut maka dibutuhkan suatu metode yang dapat memberikan kesempatan anak untuk mengalami secara langsung kegiatan yang dapat melatih untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yang dapat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.

Kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan merupakan permainan yang dapat menarik anak agar dapat memotivasi anak. Motorik kasar yang dilihat atau untuk dikembangkan yaitu aspek keseimbangan, kelincuhan dan kecepatan. Melalui kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan dapat membantu menstimulasi perkembangan kemampuan motorik kasar karena anak

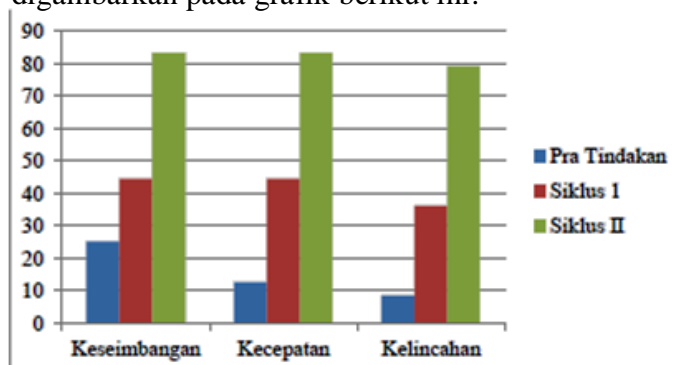
melakukan secara langsung pengalaman tersebut.

Berdasarkan hasil observasi serta refleksi sebelum tindakan dan selama pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan pada setiap aspek penilaian yang diamati. Peningkatan motorik kasar anak dari sebelum tindakan, siklus I, siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus 1, Siklus II

Aspek Motorik Kasar	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Keseimbangan	25.00%	44.45%	83.33%
Kecepatan	12.50%	44.44%	83.34%
Kelincuhan	8.33%	36.11%	79.17%

Data pada tabel tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut ini:



Gambar 1 Grafik Peningkatan Per Aspek Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa aspek keseimbangan pada pra tindakan hanya 25.00% dari jumlah keseluruhan anak, pada siklus I meningkat menjadi 44.45% dari jumlah keseluruhan anak, kemudian siklus II meningkat hingga mencapai 83.33% data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sesudah tindakan mencapai kriteria baik.

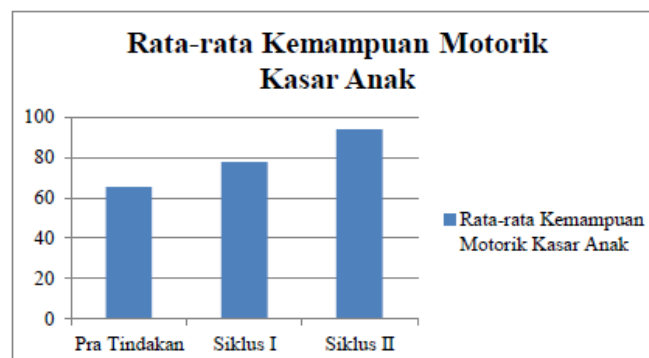
Berdasarkan tabel dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa aspek

kecepatan pada pra tindakan hanya 12,50% dari jumlah keseluruhan anak, pada siklus I meningkat menjadi 44,44% dari jumlah keseluruhan anak, kemudian siklus II meningkat hingga mencapai 83,34% data ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sesudah tindakan mencapai kriteria baik. Berdasarkan tabel dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa aspek kelincahan pada pra tindakan hanya 8,33% dari jumlah keseluruhan anak, pada siklus I meningkat menjadi 36,16% dari jumlah keseluruhan anak, kemudian siklus II meningkat hingga mencapai 79,17% data ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak sesudah tindakan mencapai kriteria baik.

Tabel 6 Observasi kemampuan motorik kasar per anak

No	Nama	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	AYB	77.78%	88.89%	100%
2	AAA	66.67%	77.78%	94.45%
3	AK	55.56%	70.37%	66.67%
4	AKR	55.56%	66.67%	100%
5	AAF	33.33%	48.15%	66.67%
6	ARN	88.89%	92.59%	100%
7	CDA	44.44%	51.83%	88.89%
8	ESA	55.56%	81.48%	100%
9	FAM	88.89%	92.59%	100%
10	FHA	66.67%	85.19%	100%
11	HA	33.33%	55.56%	88.89%
12	GEA	66.67%	85.19%	94.45%
13	GFA	77.78%	85.19%	100%
14	LMA	66.67%	77.78%	94.45%
15	LRR	88.89%	92.59%	100%
16	MDF	66.67%	88.89%	94.45%
17	MRF	77.78%	70.37%	94.45%
18	MRZ	55.56%	85.19%	100%
19	MAA	66.67%	88.89%	100%
20	MNA	66.67%	77.78%	83.34%
21	NHA	66.67%	62.97%	94.45%
22	NIA	66.67%	74.08%	94.45%
23	RAA	55.56%	66.67%	94.45%
24	SLA	77.78%	96.30%	100%
RATA-RATA		65.28%	77.62%	93.75%

Data pada tabel tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut ini:



Gambar 2 Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TKIT Ar- Raihan

Dari tabel grafik di atas dapat dilihat keseluruhan nilai rata-rata kemampuan motorik kasar per anak mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan yaitu pada pra tindakan anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik adalah 65,28% sedangkan pada tindakan siklus I meningkat sebesar 77,62% dan pada siklus II kemampuan motorik anak meningkat sebesar 16,13% yaitu 93,75%.

Berdasarkan uraian di atas dari data yang diperoleh, peningkatan motorik kasar menunjukkan bahwa kegiatan peningkatan motorik kasar anak akan lebih menyenangkan jika dilakukan melalui permainan. Permainan tradisional kucing-kucingan adalah permainan yang sangat menyenangkan, anak dapat bermain dengan gembira. Permainan tradisional kucing-kucingan juga dapat membantu anak untuk melatih kecepatan, kelincahan dimana mereka dapat secara cepat merespon apa yang harus dilakukan dan membantu kemampuan lain yaitu keseimbangan dengan adanya modifikasi atau kreasi dalam permainan kucing-kucingan.

Hasil penelitian di atas sesuai dengan pendapat Hurlock (1978: 119) bahwa bermain mempunyai beberapa manfaat bagi anak, di antaranya: a.

Melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar, dan menangkap bola atau memindahkan alat-alat permainan. b. Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi “*helplessness*” (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang “*independence*” (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan “*self confidence*” (rasa percaya diri). c. Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia pra sekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas-kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris berbaris. d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucil atau menjadi anak yang terpinggirkan (*fringer*). Mengacu pada teori diatas, bahwa kemampuan motorik kasar anak TK kelompok B dapat berkembang melalui permainan tradisional *kucing-kucingan*. Hal ini dapat dilihat pada kemampuan anak yang jauh lebih baik setelah dilakukan tindakan melalui permainan tradisional kucing-kucingan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK RT 17 Kejuron maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional *kucing-kucingan* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok

B di TK RT 17 Kejuron. Hal ini dapat dilihat melalui hasil yang diperoleh dari pra tindakan, siklus I dan siklus II mengenai aspek penilaian kecepatan, kelincahan dan keseimbangan.

Hal ini dibuktikan sebelum tindakan terlihat bahwa aspek keseimbangan pada pra tindakan hanya sebesar 25.00%, pada siklus I meningkat menjadi 44.45% kemudian siklus II sebesar 83.33% dari jumlah anak. Kemampuan motorik kasar aspek kecepatan dapat dilihat bahwa pada pra tindakan sebesar 12,50%, pada siklus I menjadi 44.44%, kemudian siklus II sebesar 83.34% dari jumlah anak. Sedangkan kemampuan motorik kasar dari aspek kelincahan dapat dilihat bahwa pada pra tindakan hanya 8,33%, pada siklus I meningkat menjadi 36.16%, kemudian siklus II sebesar 79.17% dari jumlah anak. Kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan pada pra tindakan berada pada kriteria cukup yaitu 65.28%, meningkat pada siklus 1 menjadi 77.62% dan meningkat pada siklus II menjadi 93.75% sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan berhasil karena 75% dari 24 jumlah anak kelompok B TK RT 17 Kejuron telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kriteria baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games “Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Educatif”*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Bambang Sujiono, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdikbud. (1983). *Permainan Anak-Anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Proyek Inventaris dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Endang Rini S. (2007). *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY. Harun, dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak* (alih bahasa: Meitasari Tjandrawa). Jakarta: Erlangga.
- Pardjono. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lemlit UNY.
- Rika Dian Kurniawan. (2010). *Permainan*. Diambil dari: <http://difinicina.blogspot.com>. Diakses tanggal 5 Maret 2013.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Litera. Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Erlangga.
- Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung.
- Sukirman Dharmamulyo, dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.
- Suwarsih Madya. (2006). *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Yudha M. Saputra. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.