

OPTIMALISASI KETRAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN EGRANG TEMPURUNG KELAPA

Prolesari, Lilis Madyawati, Febru Pujiastuti

Abstract

Objective singer is aware optimization of gross motor skills through games stilts coconut shell IN Kindergarten Tunjungsari Kesugihan IN Group B Age 5-6 Years.

The study was conducted WITH Draft Action Research (PTK) AT Students Group B Kindergarten Tunjungsari Kesugihan Purwodadi District of Purworejo, WITH 3 Children research subjects. Singer study using three variables ie input variables, process variables, output variables. The data were collected using Observation Sheet And Interview Guide. Data Validity WITH THE triangulation How Indicators 65%.

CONCLUSION The study findings Singer Was Rough motor skills can be optimized through Coconut Shell Game stilts. Article Search Google showed changes increase gross motor skills through games stilts coconut shell. It Cantor proved their findings WITH EACH change cycle. The findings achievement counting capability subjects I initially Being 17.6% 72.6% 12.5% subjects II Originally INCREASED 74%, 22.2% subjects III Original Being 73%. Hypothesis "Rough motor skills ON Protégé kindergarten through Optimal Tunjungsari stilts Coconut Shell Game," Proven truth.

Keywords: *Gross Motor Skills, Coconut Shell Stilts Games.*

PENDAHULUAN

Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki peserta didik taman kanak-kanak adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Desmita (2005:18) menyatakan bahwa pengembangan keterampilan motorik kasar sangat penting dilakukan untuk membantu menunjang pertumbuhan dan perkembangan secara optimal khususnya bagi anak usia dini, karena pada fase *golden age* keadaan fisik maupun segala kemampuan seorang anak sedang berkembang sangat pesat.

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya, sebagai contoh adalah permainan egrang. Permainan egrang sudah dikenal sejak dulu dan disukai oleh anak. Ada dua macam permainan egrang, yaitu egrang bambu dan egrang tempurung kelapa.

Egrang tempurung kelapa terbuat dari tempurung kelapa tua yang dibelah dan dilubangi bagian tengahnya, kemudian diberi utas atau tali sebagai pengaitnya. Ruslin (2012: 26) menjelaskan beberapa manfaat yang didapat dari permainan

egrang tempurung kelapa ini antara lain melatih ketangkasan dan melatih keseimbangan yang berguna bagi perkembangan motorik kasar anak. Manfaat permainan egrang tempurung kelapa terhadap perkembangan motorik kasar anak sangat besar sehingga peneliti menggunakan permainan egrang tempurung kelapa untuk mengotimalkan perkembangan motorik kasar pada anak.

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian dengan judul "Optimalisasi Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Egrang Tempurung Kelapa" di Taman Kanak-kanak Tunjungsari Desa Kesugihan, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Purworejo perlu dilakukan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Tunjungsari Desa Kesugihan, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Purworejo. Peneliti melaksanakan penelitian di Taman Kanak-Kanak Tunjungsari karena ada beberapa siswa yang memiliki keterampilan motorik kasar rendah.

Subyek penelitian merupakan individu yang menjadi sasaran dalam penelitian. Dalam penelitian, subyek penelitian mempunyai kedudukan yang sentral karena pada subyek pe-

nelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti (Arikunto: 2006). Ciri-ciri subyek penelitian yang memiliki perkembangan motorik kasar rendah berdasarkan informasi guru kelas dan pengamatan peneliti antara lain belum mampu meliukkan badan, belum bisa membungkukkan badan, belum dapat menirukan gerakan binatang, dan sebagainya. Subyek yang dikenakan penelitian adalah 3 subyek yang memiliki perkembangan motorik kasar rendah.

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini yang dimaksud metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dipergunakan untuk memperoleh data-data empiris yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Untuk menunjang hasil penelitian, maka pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan metode wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui ketrampilan motorik kasar anak dengan indikator yang telah ditentukan. Menurut Eisler (dalam Kemendiknas, 2010:36) metode observasi merupakan metode pengamatan yang dilakukan secara langsung dan secara alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan. Peneliti melakukan observasi terhadap ketrampilan motorik kasar subyek penelitian sebelum diberi tindakan, selama pemberian tindakan dan setelah selesai diberikannya tindakan berupa permainan egrang tempurung kelapa. Menurut Zuhriah (2006) wawancara adalah alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Wawancara dilakukan sebelum dan sesudah pemberian tindakan permainan Egrang Tempurung Kelapa.

Rancangan penelitian merupakan suatu struktur hubungan antara variabel-variabel dalam rangka memperoleh bukti-bukti empiris. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan yang dilakukan peneliti atau bersama-sama dengan orang lain dengan cara merancang, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki mutu proses pembelajaran dikelas melalui (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus (Kunandar 2008:45).

Menurut Bogan dan Biklen (dalam Moleong, 2010) analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Data dalam penelitian tindakan ini terwujud data kuantitatif karena itu data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan prosentase konstan. Model penghitungan prosentase dengan rumus sebagai berikut :

$$PC = \frac{\text{Post Rate} - \text{Base Rate}}{\text{Post Rate}} \times 100\%$$

Keterangan :

1. *Base Rate* adalah perkembangan motorik kasar pada anak sebelum tindakan.
2. *Post Rate* adalah perkembangan motorik kasar pada anak setelah tindakan.
3. *PC* adalah prosentase perubahan (Wardhani dan Wihardit, 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sesuai dengan rencana penelitian tindakan. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui ketrampilan motorik kasar subyek pada awal penelitian. Dalam melakukan pengamatan peneliti melibatkan guru kelas kelompok B. Berdasarkan hasil pengamatan telah disepakati bahwa penelitian ini melibatkan 3 (tiga) anak yang memiliki ketrampilan motorik kasar rendah. Ketiga anak tersebut merupakan siswa kelompok B Taman Kanak-kanak Tunjungsari Desa Kesugihan Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Purworejo.

Hasil observasi pra siklus tersebut menerangkan bahwa ketiga subyek penelitian memiliki ketrampilan motorik kasar yang masih rendah. Tampak 3 subyek pada sub indikator meliukkan badan, membungkukkan badan, menirukan gerakan binatang, menirukan gerakan pohon tertiuip angin, menirukan gerakan pesawat terbang, berjalan maju di atas garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan ke depan dengan tumit, berjalan ke depan berjinjit, berjalan mundur, melompat ke berbagai arah dengan dua kaki, memanjat, bergelantung dan berayun

rata-rata hanya mendapat skor 14, selama 3 hari (data kasar terlampir). Padahal skor perolehan ideal seharusnya 56, maka dikatakan pada siklus 1 masih rendah. Oleh sebab itu pada siklus I tindakan lebih difokuskan pada ketiga anak didik dengan diberi bantuan kegiatan yang bersifat khusus, yaitu melalui kegiatan permainan egrang tempurung kelapa.

Siklus I

Tindakan siklus I berupa kegiatan permainan egrang tempurung kelapa. Kegiatan permainan egrang tempurung kelapa tersebut dilaksanakan 2 kali pertemuan. Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dijelaskan berikut ini.

Setelah dilaksanakan tindakan / *action* pada siklus I peneliti memperoleh data sebagai berikut :

- 1) Subyek 1 mengalami perubahan pencapaian ketrampilan motorik kasar sebesar 17,6% (skor meningkat 3 poin dari 14 menjadi 17)
- 2) Subyek 2 mengalami perubahan pencapaian ketrampilan motorik kasar mencapai 12,5% (skor meningkat 2 poin dari 14 menjadi 16)
- 3) Subyek 3 mengalami perubahan ketrampilan motorik kasar mencapai 22,2% (meningkat 4 poin dari 14 menjadi 18)

Siklus II

Perencanaan tindakan II dilaksanakan untuk meningkatkan ketrampilan motorik kasar pada subyek penelitian :

- a) Subyek 1 mengalami perubahan ketrampilan motorik kasar sebesar 58,8% (skor meningkat 20 poin dari 14 menjadi 34)
- b) Subyek 2 mengalami perubahan ketrampilan motorik kasar sebesar 63,1% (skor meningkat 24 poin dari 14 menjadi 38)
- c) Subyek 3 mengalami perubahan ketrampilan motorik kasar sebesar 61,1% (skor meningkat 22 poin dari 14 menjadi 36)

Siklus III

Prosentase perubahan pada siklus III setelah dilakukan tindakan 3 subyek menunjukkan pencapaian target 60% lebih. Oleh karena itu tindakan dikatakan berhasil. Hasil observasi pencapaian ketrampilan

motorik kasar menunjukkan hasil sebagai berikut :

- a) Subyek 1 mengalami perubahan ketrampilan motorik kasar sebesar 74,2% (skor meningkat 38 poin dari 14 menjadi 52)
- b) Subyek 2 mengalami perubahan ketrampilan motorik kasar sebesar 74% (skor meningkat 41 poin dari 14 menjadi 55)
- c) Subyek 3 mengalami perubahan ketrampilan motorik kasar sebesar 73% (skor meningkat 39 poin dari 14 menjadi 53)

Tabel 1. Hasil rangkuman observasi setelah tindakan siklus III

No	Subyek	I	II	III
1	Subyek 1	17,6%	57%	72,6%
2	Subyek 2	12,5%	68%	74%
3	Subyek 3	22,2%	59%	73%

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas pada akhir siklus III menyatakan bahwa telah terjadi perubahan pada ketrampilan motorik kasar anak. Setelah peneliti memberikan tindakan kepada 3 subyek melalui kegiatan permainan egrang tempurung kelapa, peneliti menyatakan bahwa telah terjadi perubahan pada ketrampilan motorik kasar mencapai 60% lebih.

Berdasarkan serangkaian tindakan tersebut, maka hipotesis penelitian yang berbunyi “Ketrampilan Motorik Kasar Pada Anak Taman Kanak-kanak Tunjungsari Optimal Melalui Permainan Egrang Tempurung Kelapa” terbukti kebenarannya.

Pembahasan

Permainan Tradisional egrang tempurung kelapa merupakan permainan tradisional yang dikenal sejak dulu dan sudah dimainkan oleh masyarakat, permainan ini sama dengan permainan egrang bambu. Permainan tradisional egrang tempurung kelapa dapat mengembangkan dan mengontrol gerakan motorik. Permainan ini dalam prakteknya lebih menitikberatkan pada pengembangan motorik kasar melalui cara bermainnya yang lebih berorientasi pada aktivitas fisik secara optimal melalui gerakan-gerakan yang dilakukan.

Perbandingan prosentase jumlah anak yang memiliki ketrampilan motorik pada kategori

Berkembang Sesuai dengan Harapan (BSH) pada pra siklus dan akhir siklus III serta hasil prosentase perubahan pencapaian ketrampilan motorik kasar pada ketiga subyek penelitian membuktikan bahwa kegiatan permainan egrang tempurung kelapa dapat meningkatkan ketrampilan motorik kasar, karena prosentase jumlah anak dengan ketrampilan motorik kasar Berkembang Sesuai dengan Harapan (BSH) lebih tinggi setelah diberi tindakan melalui kegiatan permainan egrang tempurung kelapa.

Setelah diberikan tindakan siklus I sampai dengan siklus III dengan kegiatan permainan pada ketiga subyek, maka ketrampilan motorik kasar dapat meningkat sebagai berikut:

- a. Subyek 1 mengalami peningkatan mencapai 72,6%
- b. Subyek 2 ada perubahan sebesar 74%
- c. Subyek 3 mengalami peningkatan sebanyak 73%

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi jelaslah bahwa permainan egrang tempurung kelapa dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran untuk mengembangkan ketrampilan motorik kasar pada siswa kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunjungsari Desa Kesugihan Kecamatan Purwodadi Kabupaten Purworejo.

Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa pengembangan ketrampilan motorik kasar dapat dikembangkan melalui permainan egrang tempurung kelapa dengan hasil capaian yang ada, maka hipotesis penelitian tindakan kelas yang menyatakan “Ketrampilan motorik kasar siswa Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunjungsari dapat dioptimalkan melalui Permainan Egrang Tempurung Kelapa” dapat diterima.

SIMPULAN

Kesimpulan Teori

- a. Permainan egrang tempurung kelapa adalah permainan tradisional yang terbuat dari tempurung kelapa yang dibelah menjadi dua bagian dan dipadu dengan tali plastik atau dadung yang diikatkan pada tempurung kelapa.
- b. Ketrampilan motorik kasar pada anak adalah perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh berupa kemampuan meliukkan badan, membungkukkan badan, menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, dan gerakan pesawat terbang, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara, misalnya: berjalan maju di atas garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan ke depan dengan tumit, berjalan ke depan jinjit, dan berjalan mundur, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki, memanjat, bergelantung, dan berayun.
- c. Permainan egrang tempurung kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu dengan permainan egrang tempurung kelapa yang bahannya mudah didapat, bisa dibuat sendiri dan dapat dimainkan semua anak secara langsung dengan melihat contoh setelah anak anak berekspresasi berbagai gerakan yang diinginkan.

Kesimpulan hasil penelitian

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah Ketrampilan Motorik Kasar Anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan egrang tempurung kelapa. Hal ini terbukti dengan :

- a. Subyek 1 : mengalami perubahan ketrampilan motorik kasar dari siklus I 17,6% menjadi 72,6% pada akhir siklus III
- b. Subyek 2 : mengalami perubahan ketrampilan motorik kasar dari siklus 1 12,5% meningkat menjadi 74% pada akhir siklus III
- c. Subyek 3 : mengalami perubahan ketrampilan motorik kasar dari siklus I 22.2% meningkat mencapai 73% pada akhir siklus III

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Arikunto,S., Suhardjono, & Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Badu, Ruslin. 2012. *Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif*. Bandung: NQS KPAD
- Desmita.2005.*Psikologi Perkembangan*. Bandung.CV.Rosda Karya
- Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Moeslichatoen,R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Rineka Cipta
- Mubarok, A. Husna. 2009. *Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan dan Keakraban*. Jakarta. Andi Publisher
- Mulyasa. 2002. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rukmin, dkk 2014. *Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Egrang Pada Anak Kelompok B TK Garuda Desa Huluduotam Kecamatan sumawaKabupaten Bone Bolango. (Jurnal tidak diterbitkan)*
- Sujiono,Bambang,dkk. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta. PT. Indeks
- Sukirman, dkk., 2004. *Permainan Tradisional Jawa*, Kepel Press, Yogyakarta