

Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak

Ainul Khoirunnisa^{1*)}

¹TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo

*Corresponding author email; ainulkhoirunnisa@gmail.com

Received 2020-10-09;

Revised 2020-11-30;

Accepted 2020-12-20;

Published Online 2020-12-31

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

Abstract: This Research is a quantitative research classroom action research. This Research was conducted to determine the effect of the hopscotch game modification against the gross motor skills of children in group B at Dharma Wanita Kindergarten Pademonegoro Sukodono Sidoarjo. The subject were 12 B group pre school children in Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo Pre School. The results of this study that hopscotch game modification effect on gross motor skills of children in group B at Dharma Wanita Kindergarten Pademonegoro Sukodono Sidoarjo.

Keywords: Hopscotch game modifications, Gross motor skills

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo. Subjek yang diambil 12 anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo. Hasil penelitian ini bahwa permainan engklek modifikasi memberikan pengaruh pada kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo.

Kata Kunci: Permainan engklek modifikasi, Motorik kasar



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author

How to Cite: Ainul Khoirunnisa. 2020. Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak. JJBK Undiksha, 11 (2): pp. 88-92, DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jibk.v10i2>

Pendahuluan

Setiap anak diharapkan mencapai tingkat perkembangan secara optimal dan integratif maka diperlukan pendidikan yang dapat memberikan rangsangan dan layanan terhadap 6 aspek perkembangan. Kemampuan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kemampuan yang harus berkembang secara optimal karena kemampuan motorik kasar disini mencakup kemampuan berjalan, melompat, dan lain-lain.

Menurut Sujiono,dkk. (2008:6.4) melompat merupakan program pengembangan kemampuan jasmani melalui bentuk-bentuk gerakan dasar melompat pada anak usia TK adalah untuk memberikan pengalaman

bagaimana cara jatuh atau mendarat dengan benar. Di samping itu juga, untuk menanamkan keberanian pada anak.

Kenyataan di lapangan bahwa ditemui kesenjangan antara harapan yang ingin dicapai dengan kenyataan yang ditemui di sekolah. Dari hasil observasi peneliti pada kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo, cenderung mengabaikan kemampuan motorik kasar anak. Sebagian anak kelompok B yaitu dari 12 anak 6 anak memiliki kemampuan kurang dalam motorik kasar yaitu melompat dengan satu kaki.

Hal tersebut terlihat saat proses senam yang terdapat gerakan melompat dengan menggunakan satu kaki. Sedangkan gerakan berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh dikuasai saat mereka berada di TK B. Tapi kenyataannya mereka belum mampu menguasai dengan baik. Guru hanya memfokuskan pada hasil belajar motorik halus yaitu mewarnai, menggunting, dan lain-lain.

Untuk kemampuan motorik kasar hanya dengan kegiatan senam dan jalan-jalan di lingkungan sekolah sehingga anak cepat merasa bosan dan kurang berminat untuk kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar. Seperti anak malas mengikuti kegiatan dan memilih diam.

Dari hasil tersebut memang kemampuan motorik kasar anak berkembang tetapi kegiatan kurang menarik bagi anak. Jika ini berlangsung lama, maka dapat mempengaruhi menurunnya semangat belajar anak. Kondisi belajar mengajar yang kurang efektif dapat mempengaruhi berkurangnya minat dan perhatian belajar.

Dengan timbulnya kesadaran untuk membenahi proses pembelajaran yang diterapkan dengan memanfaatkan permainan tradisional engklek modifikasi sebagai media pembelajaran. Agar kemampuan motorik kasar anak meningkat, anak harus diberi pengenalan pada permainan engklek terlebih dahulu sehingga akan mempermudah saat anak bermain permainan engklek modifikasi.

Berdasarkan latar belakang dan solusi yang diberikan maka diperlukan penelitian yang dapat memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan. Pada penelitian ini berjudul pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B. Diharapkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B dapat mengalami peningkatan dengan menggunakan media permainan engklek modifikasi. Berdasarkan penjelasan di atas maka penelitian ini memiliki rumusan masalah adakah pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B. Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan dapat dijelaskan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

Menurut Sujiono (2009: 132) bahwa permainan adalah alat untuk menjelajah dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak diperbuatnya sehingga mampu melakukannya. Permainan anak-anak melalui pengalaman sehari-hari (Einon, 2005: 20).

Jadi permainan yaitu aktivitas secara spontan yang dilakukan anak tanpa ada tujuan tertentu dan membuat anak mengetahui apa yang belum diketahui oleh anak melalui pengalaman sehari-hari.

Permainan dibagi menjadi dua yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan engklek adalah permainan tradisional asli Indonesia karena permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah di Indonesia. Di setiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda, diantara lain teklek, ingkling, sundamanda dan masih banyak lagi, tetapi bentuk permainannya sama. Dhamarmulya, (2005: 145) menyatakan bahwa engklek mempunyai unsur-unsur melatih keterampilan dan ketangkasan seperti olahraga pada umumnya. Selain itu permainan engklek juga berguna untuk memupuk persahabatan antar sesama anak-anak.

Permainan engklek modifikasi adalah permainan tradisional yang dapat digunakan untuk permainan edukasi bagi anak usia dini di Taman kanak-kanak. Permainan engklek modifikasi diperuntukkan bagi anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar. Disebut modifikasi karena pada permainan engklek sebelumnya hanya menggunakan bidang atau arena bermain dengan bentuk pak tani dan gunung. Pemain yang mempunyai sawah diperbolehkan menginjak petak dengan dua kaki. Pemenang pada permainan engklek modifikasi adalah pemain dengan menyelesaikan permainan tercepat.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Adapun metode penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model yang dikemukakan Kemmis dan Mc. Taggart yang di mana dalam suatu siklus terdiri atas komponen yang meliputi (1) perencanaan, (2) aksi / tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi. Sesudah suatu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi kemudian

diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri. Demikian seterusnya hingga 3 kali siklus (Suryanto, Afandi, Muchson, 2011:10).

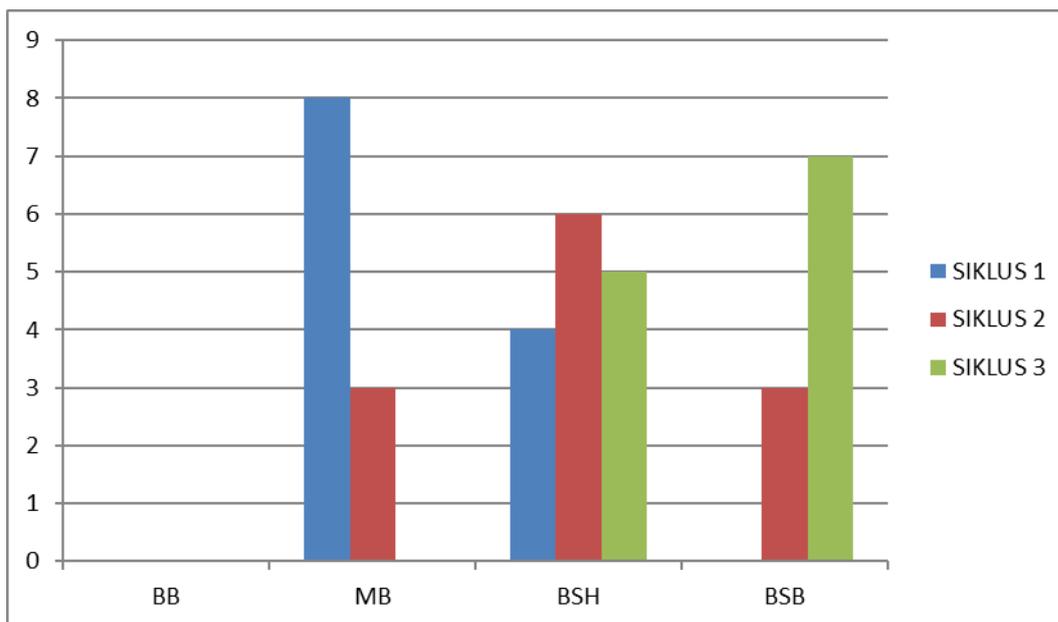
Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B. Rata-rata kegiatan dalam kemampuan motorik kasar khususnya melompat pada anak masihlah kurang. Sehingga penelitian ini mencoba untuk mencari pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

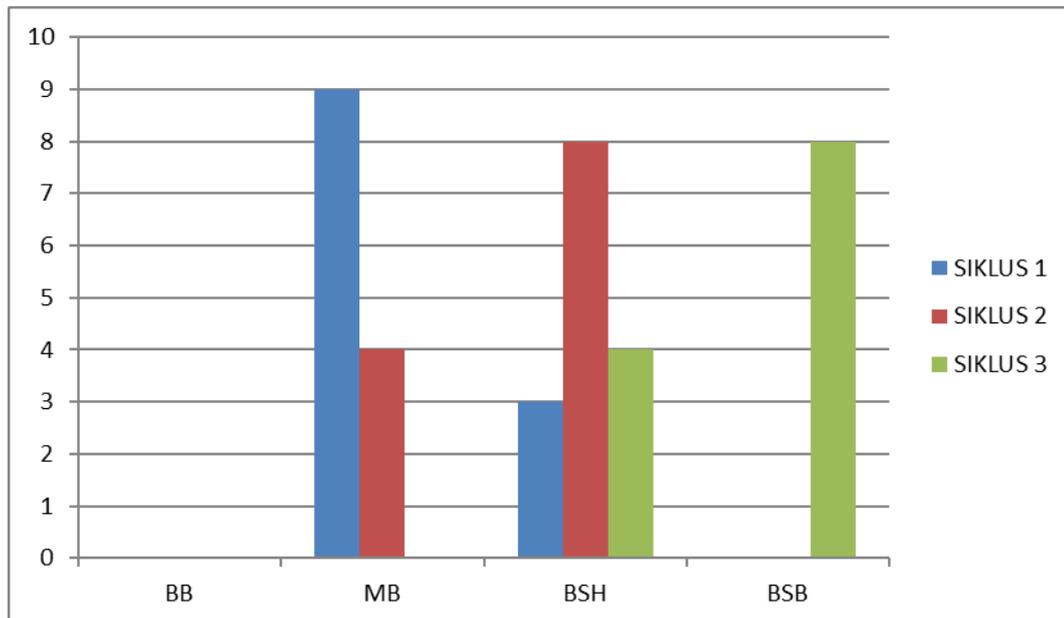
Hasil dari analisis bahwa pada aspek berdiri 1 kaki dengan seimbang selama 5 detik siklus satu 66,67% pada mulai berkembang, 33,33% pada berkembang sesuai harapan. Pada siklus 2 memperoleh hasil mulai berkembang 25%, berkecambah sesuai harapan 50%, dan berkembang sangat baik 25%, dan pada siklus 3 memperoleh hasil berkembang sesuai harapan 41,67%, dan berkembang sangat baik 58,33%.

Melompat menggunakan satu kaki dengan cepat pada siklus 1 memperoleh hasil mulai berkembang 75%, berkembang sesuai harapan 25%. Pada siklus 2 memperoleh hasil mulai berkembang 33,33%, berkembang sesuai harapan 66,67%. Pada siklus 3 memperoleh hasil berkembang sesuai harapan 33,33%, dan berkembang sangat baik 66,67%.

Dari hasil diatas terdapat perbaikan pada setiap siklus secara signifikan dan permainan engklek modifikasi memberikan pengaruh pada motorik kasar anak kelompok B TK DWP Pademonegoro Sukodono Sidoarjo. Berikut adalah diagram dari hasil siklus 1 sampai 3:



Gambar 1. Diagram hasil capaian peserta didik pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 Berdiri satu kaki dengan seimbang selama 5 detik



Gambar 2. Diagram hasil capaian peserta didik pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3
Melompat menggunakan satu kaki dengan cepat

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dari tahap-tahap penelitian dapat dilihat dari hasil siklus 1,2 dan 3 mengalami peningkatan yang bagus dan menyatakan bahwa permainan engklek modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B diterima, artinya permainan engklek modifikasi memberikan pengaruh pada kemampuan motorik kasar anak kelompok B.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang didapatkan, saran yang dapat diberikan adalah guru dapat menggunakan permainan engklek modifikasi sebagai salah satu kegiatan yang meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Serta tidak menutup kemungkinan untuk berinovasi membuat permainan baru ataupun mengubah atau modifikasi permainan yang sudah ada agar anak tidak merasa bosan dan dapat mencapai tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Ucapan Terimakasih

Alhamdulillah Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Terima kasih untuk kedua orang tua, para Dosen di Universitas Pendidikan Ganesha, Ketua IGTKI_PGRI Kecamatan Sukodono beserta pengurus. Kepala sekolah dan guru TK DWP Pademonegoro atas arahan dan bimbingannya kepada saya dalam menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas pada Program Profesi Guru Dalam Jabatan Tahun 2020. Semoga ilmu yang saya pelajari saat menjadi mahasiswa di Undiksha dapat bermanfaat dan menjadi motivasi untuk terus berkarya.

Refrensi

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogyakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Dharmamulya, Sukirman dkk. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta. Kepel Press.
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga
- Kamus Besar Indonesia. 1995. (Online)
- Samsudin, 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setyowati, Sri. 2012. *Pendidikan Seni Tari dan Koreografi Untuk Anak Usia Dini*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarno, dkk. 2013. *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta.
- Sujiono, Bambang. dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka

Article Information (Supplementary)

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

Copyrights Holder: <authors> <year>**First Publication Right:** JJBK Undiksha<https://doi.org/10.xxxx/xxxxx>

Open Access Article | CC-BY Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Word Count:

