



Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Ayam Dan Musang (Penelitian Di KB Al-Hujarot Sucinaraja Kabupaten Garut)

Shelly Pratiwi¹, Ismi Rosifa²
STAI Al Musaddadiyah Garut
shelly.pratiwi@stai-musaddadiyah.ac.id
ismi.rosifa.1706@stai-musaddadiyah.ac.id
[DOI : 10.37968/anaking.v1i2.260](https://doi.org/10.37968/anaking.v1i2.260)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan motorik anak usia dini di KB Al-Hujarot yang kurang terstimulus dengan baik, sehingga menjadi tujuan peneliti untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui permainan Ayam dan Musang di KB Al-Hujarot Sucinaraja Kabupaten Garut. Pendekatan penelitian kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini, dimana 11 siswa menjadi subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata gerak motorik kasar anak pada prasiklus 48,86 %. Setelah diberi tindakan nilai rata-rata meningkat tiap siklusnya, dimana hasil siklus 1 mendapatkan hasil 55,30% dan 80,30% pada siklus 2. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan Ayam dan Musang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dan telah mencapai tingkat capaian perkembangan (TCP).

Kata Kunci : motorik kasar, permainan Ayam dan Musang

Abstract

This research is motivated by the insufficiently stimulated gross motor skills of early childhood at KB Al-Hujarot, prompting the researcher to aim at enhancing these skills through the game of "Ayam dan Musang" (Chicken and Weasel) at KB Al-Hujarot Sucinaraja in Garut Regency. A qualitative research approach using the Classroom Action Research (CAR) method was employed in this study, with 11 students as the research subjects. The research results showed that the average score of children's gross motor skills in the pre-cycle was 48.86%. After interventions were implemented, the average

scores increased in each cycle, with cycle 1 achieving a result of 55.30% and cycle 2 reaching 80.30%. Based on this data, it can be concluded that the game of "Ayam dan Musang" can indeed improve children's gross motor skills and has reached the level of development achievement (TCP).

Keywords: Gross Motor Skills, "Ayam dan Musang" Game

1. Pendahuluan

Menurut Undang-undang tentang Perlindungan terhadap Anak (UU RI Nomor 32 Tahun 2002) Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, rentang anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD), menjelaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini¹. Menurut Prof. Marjorry Ebbeck (dalam Sunanah) seorang pakar anak usia dini dari Australia menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan pada anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun². Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dengan berbagai kemampuan yang dimilikinya, sehingga memerlukan stimulasi yang tepat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak dalam segala aspek, baik dalam aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial emosional dan seni.

Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan anak untuk beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Setiap kegiatan anak dalam beraktivitas sangat dipengaruhi oleh kemampuan motorik kasar yang dimilikinya. Aktivitas anak seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, melempar, menangkap, dan menendang merupakan kegiatan yang

¹ Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd. dan Iin Cintasih, S.Pd., M.Pd., *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019) hal 1.1

² Sunanah, *Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, 2017) hal. 2-3

dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya.³ Dimana semua kegiatan ini sangat dipengaruhi oleh tingkat perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak.

Menurut Fikriyati dalam Maria, kemampuan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.⁴

Perkembangan ini melibatkan keseimbangan tubuh, koordinasi antar anggota tubuh, gerakan yang menggunakan otot-otot besar baik sebagian maupun seluruh anggota tubuh baik berdiam di satu tempat maupun berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Contohnya, merayap, merangkak, berjalan, berlari, berlompat, melempar dan menendang.⁵

Sementara itu Sage dalam Maria menjelaskan pentingnya perkembangan motorik kasar anak sebagai salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak, bahwa kemampuan motorik kasar adalah kapasitas individu yang berhubungan dengan kinerja dalam melakukan berbagai keterampilan yang didapatkannya sejak masa kanak-kanak. Kemampuan ini menjadi pondasi untuk melakukan berbagai tugas. Kemampuan dalam melakukan sesuatu dipelajari melalui berbagai praktek dan bergantung pada kemampuan yang mendasarinya, seperti keseimbangan.⁶

Berdasarkan beberapa pengertian yang dijelaskan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan gerakan otot-otot besar dalam melakukan pengendalian serta koordinasi gerakan tubuh melalui kemampuan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Kemampuan motorik kasar bisa dilatih sejak dini, tujuannya agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya, sehingga menjadi anak yang sehat, cerdas dan ceria.

Permainan tradisional Ayam dan Musang merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak usia dini 3-6 tahun dengan jumlah 5-20 orang yang dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Permainan tradisional ini menggambarkan permainan yang meniru seperti seekor Ayam yang sedang dikejar-kejar oleh Musang.

³ Yudha, dkk, Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tingkat, 2005). h. 117.

⁴ Maria Hidayanti, *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013 Jurnal Pendidikan ANak Usia Dini, hal. 196

⁵ Dr. Sri Tatminingsih, M.Pd. dan Iin Cintasih, S.Pd., M.Pd., *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019) hal 1.21

⁶ Maria Hidayanti, *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013 Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, hal. 198

Permainan tradisional ini pada dasarnya cukup efektif sebagai media belajar bagi anak usia dini untuk membantu perkembangan kecerdasan gerak atau kinestetik, karena permainan ini anak dituntut untuk selalu aktif dan cekatan dalam gerak sehingga jangan sampai dapat oleh lawan⁷.

Pentingnya mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan Musang dan Ayam adalah membentuk motorik kasar yang berkaitan dengan gerakan yang dipengaruhi oleh gerakan otot-otot besar. Permainan Musang dan Ayam merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia. Permainan ini dilakukan lebih dari 6 anak yang menggambarkan seekor Musang yang akan memakan seekor Ayam di dalam sangkar.

Permainan Musang dan Ayam ini memiliki beberapa kelebihan yaitu: dalam permainan Musang dan Ayam dapat merangsang kemampuan anak dalam perkembangan motorik kasar seperti berlari, melompat, berjingkrak. Permainan Musang dan Ayam termasuk dalam kategori permainan tradisional sehingga bisa mengenalkan budaya setempat kepada anak-anak, merangsang kemampuan berbahasa karena dalam kemampuan ini ada komunikasi aktif oleh pemain, mengembangkan kemampuan sosio emosional anak.⁸

Dari penjelasan di atas tentang pentingnya perkembangan motorik kasar dengan permainan pada anak, maka usia KOBAR yakni 4-5 tahun dirasa penting dan cocok untuk penerapan dan pelajaran dengan kegiatan permainan, sehingga sangat dibutuhkan menunjang seluruh aspek perkembangan terutama motorik kasar. Oleh karena itu diharapkan bagi lembaga PAUD dapat membantu anak dalam mengembangkan atau meningkatkan kemampuan motorik kasarnya. Apabila kemampuan ini tidak dimiliki oleh anak, maka aktivitas mereka akan terhambat dan hal ini juga akan mempengaruhi aspek perkembangan anak yang lainnya.

Permasalahan inilah yang dihadapi beberapa lembaga PAUD lain termasuk KB Al-Hujarot Sucinaraja Kabupaten Garut. Hasil observasi awal dan wawancara yang peneliti lakukan di sekolah tersebut, diketahui perkembangan motorik kasar anak kurang optimal dikarenakan beberapa hambatan dan kendala. Oleh karena itu dengan diterapkannya permainan Ayam dan Musang pada kegiatan pembelajaran anak, merupakan upaya peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak di Lembaga tersebut.

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas dapat di duga bahwa permainan Ayam Musang merupakan faktor penting yang memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap gerak kasar motorik anak. Permainan yang menarik, kreatif dan inovatif dan mampu meningkatkan gerak kasar motorik anak.

⁷ Agung Permadi, *Penerapan Model Pembelajaran PAUD Melalui Permainan Tradisional Ayam dan Musang di PAUD Bhakti Luhur*, Bengkulu: Universitas Bengkulu Skripsi, 2013 hal. 20

⁸ Umi Kasanah, *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Musang dan Ayam pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita 1 Pojok Campurdarat Tulungagung*, Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015, hal. 5



Bagan 1. Kerangka Berfikir

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Sedangkan menurut Mill (dalam Mu'alimin) penelitian tindakan kelas merupakan penyelidikan yang sistematis (*systematic inquiry*) yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah untuk mengetahui praktik pembelajarannya. Secara lebih luas penelitian tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.⁹

Pelaksanaan penelitian dilakukan di KB Al-Hujarot yang beralamat di Kampung Sadang RT 03 RW 01 Desa Sadang Kecamatan Sucinaraja. Penelitian ini dilakukan pada Semester II Tahun Ajaran 2021/2022. Pada saat penelitian berlangsung, KB Al Hujarot melakukan pembelajaran secara tatap muka.

Subjek penelitian ini adalah 11 anak usia 4-5 tahun di KB Al-Hujarot Sucinaraja Garut. Penentuan subjek dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung. Adapun peneliti mengambil subjek penelitian tersebut, karena peneliti menganggap bahwa anak usia 4-5 sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan

⁹ Mu'alimin, Rahmat Arofah HC, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*, Gading Pustaka: Yogyakarta, 2014

motorik kasar yang begitu cepat. Seperti yang dijelaskan dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, anak usia 4-5 memiliki berbagai kemampuan dalam koordinasi gerak tubuh serta memiliki beberapa keterampilan yang berhubungan dengan motorik kasar anak¹⁰.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, sebelum diterapkan siklus I dan II, terlebih dahulu penulis menerapkan tahapan prasiklus. Tahap prasiklus ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam keterampilan motorik kasar anak usia dini sebelum diterapkannya media permainan Ayam dan Musang. Berdasarkan hasil penelitian terlihat keterampilan motorik kasar anak usia dini belum meningkat dilihat dari persentase baru 48,86% dari 11 orang anak jumlah keseluruhan. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh anak juga masih rendah yaitu 11,72%. Maka dari itu peneliti mulai melakukan penelitian tindakan kelas guna memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini dalam media permainan Ayam dan Musang.

Hasil tindakan penerapan permainan Ayam dan Musang pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh anak pada siklus I yaitu 55,30% dari total jumlah anak sebanyak 11 orang. Artinya tindakan yang diberikan pada siklus I sudah dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui permainan Ayam dan Musang. Permainan ini juga memberi pengalaman bermain yang konkret pada anak melalui gerak tubuh dan bola. Sesuai dengan teori Piaget dimana anak berada pada tahap *symbolic/make believe play* sehingga anak mendapat pemahaman informasi melalui benda-benda konkret. Namun peneliti kembali menguji tingkat keberhasilan siswa dengan melanjutkan kepada siklus II guna memperkuat atau meyakini bahwa permainan Ayam dan Musang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini KB Al Hujarot Kecamatan Sucinaraja Kabupaten Garut ini dikarenakan pada siklus I menunjukkan kemajuan namun belum optimal.

Berdasarkan hasil temuan pada siklus I sebagian besar anak belum bisa memainkan permainan, masih ada anak yang berebut dan asik main sendiri. Sehingga guru memberikan penjelasan kembali tentang permainan Ayam dan Musang dengan lebih rinci dan bertahap. Selain itu, guru mengkondisikan situasi agar anak memperhatikan penjelasan dari guru dan memberikan motivasi agar anak fokus saat bermain Ayam dan Musang. Guru juga mengkondisikan situasi kelas dengan kondusif, agar anak lebih berkonsentrasi dan lebih termotivasi untuk bermain Ayam dan Musang serta guru memberikan contoh yang lebih detail lagi terhadap anak yang masih belum bisa atau kesulitan saat melompat, meloncat, berlari, melakukan antisipasi serangan musuh dan melempar bola. Guru mengkondisikan situasi agar anak fokus dengan apa yang dilakukannya, dan memberikan motivasi kepada anak tersebut.

¹⁰ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

Terlihat adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia dini pada siklus II. Siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 9 anak atau 80.33% dari jumlah keseluruhan anak, sedangkan jumlah yang tidak tuntas dalam kegiatan bermain Ayam dan Musang sebanyak dua siswa atau 19.67%. Selain itu nilai rata-rata anak mengalami peningkatan dari tindakan siklus II yaitu sudah mencapai 80,33%. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata siswa mencapai tingkat capaian perkembangan yang telah ditentukan yaitu 65% artinya siswa yang tuntas dalam tindakan siklus II lebih tinggi persentasinya dibandingkan dengan siklus I yaitu 30,03%. Berdasarkan hasil evaluasi yang diadakan melalui tingkat kegiatan permainan Ayam dan Musang pada siklus II, hasil yang diperoleh siswa telah mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan.

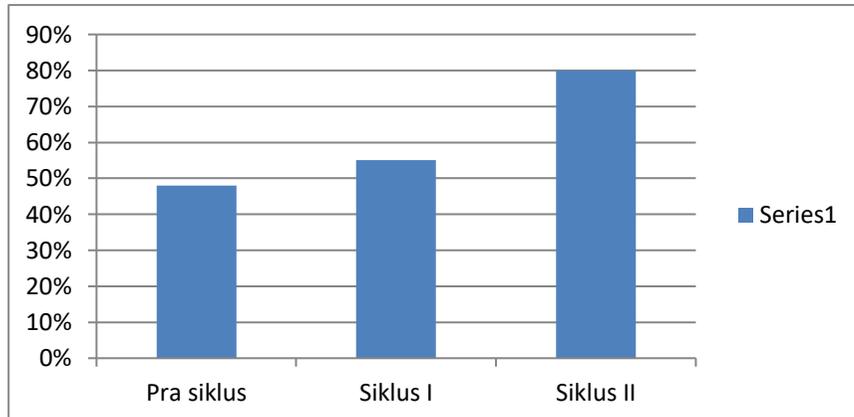
Hasil analisa terhadap nilai-nilai kegiatan dan data observasi pada siklus II, dapat diketahui bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus ini telah berhasil meningkatkan Peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Hal ini terbukti dengan hasil kegiatan permainan Ayam dan Musang yang diperoleh siswa telah memenuhi tingkat capaian perkembangan yang telah ditetapkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai teori Piaget dimana anak berada pada tahap *symbolic/make believe play* sehingga anak mendapat pemahaman informasi melalui benda-benda konkret¹¹, selain itu pendapat Badru Zaman yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini karena perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini ini berada pada masa konkrit atau sesuatu yang nyata pada anak.¹² Pendapat Retno Pujianti yang menyatakan metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini adalah melalui bermain.¹³

Berdasarkan analisa hasil kegiatan siswa dengan penerapaaan permainan Ayam dan Musang dapat terlihat hasil yang dicapai siswa meningkat, hal ini menunjukkan bahwa penyampaian pembelajaran melalui permainan Ayam dan Musang yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perubahan nilai rata-rata dari siklus I sampai ke tindakan siklus II.

¹¹ Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Press. Hal 34

¹² Badru Zaman, Dkk. Media Dan Sumber Belajar.(Jakarta: Universitas Terbuka 2010), 5

¹³ Pudjiati, *Bermain Bagi AUD Dan Alat Permainan Yang Sesuai Bagi Usia Anak*. 6. Cetakan I. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini; Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Non Formal dan Informal; Kementerian Pendidikan Nasional, 2011) hal. 28



4. Kesimpulan

Pelaksanaan siklus I dan siklus II dilaksanakan setelah melihat hasil dari prasiklus. Upaya peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan permainan Ayam dan Musang pada siklus I dan Siklus II menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan keterampilan gerak motorik kasar anak usia dini yang diperoleh dari setiap siklusnya. Hasil prasiklus menunjukkan bahwa nilai rata-rata gerak motorik kasar anak usia dini adalah 48,86%. Pada siklus I nilai rata-rata gerak motorik kasar anak usia dini adalah 55,30%, pada siklus II gerak motorik kasar anak usia dini nilai rata-ratanya 80,30% hal tersebut menunjukkan persentase anak yang berhasil dalam pembelajaran tiap siklusnya juga meningkat, dapat dikatakan bahwa pada siklus I 55% anak, dan pada siklus II 80% anak dari 11 jumlah keseluruhan anak yang melakukan permainan Ayam dan Musang. Berdasarkan olah data diatas, siswa telah mencapai tingkat capaian perkembangan (TCP), sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan permainan Ayam dan Musang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini di KB Al Hujarot, Kecamatan Sucinaraja Kabupaten Garut.

Daftar Pustaka

- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2019). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sunanih. (2017). *Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
- Yudha, dkk,. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tingkat

- Hidayanti, Maria. (2013). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, hal. 196 Universitas Negeri Jakarta.
- Permadi, Agung. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran PAUD Melalui Permainan Tradisional Ayam dan Musang di PAUD Bhakti Luhur*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Kasanah, Umi. (2015). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Musang dan Ayam pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita 1 Pojok Campurdarat Tulungagung*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Mu'alimin., & Arofah, Rahmat. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Gading Pustaka.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Zaman, Badru., dkk. (2010). *Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pudjiati. (2011). *Bermain Bagi AUD Dan Alat Permainan Yang Sesuai Bagi Usia Anak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini; Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Non Formal dan Informal; Kementerian Pendidikan Nasional.