
KONTRIBUSI PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR SISWA: CLASSROOM ACTION RESEARCH

CONTRIBUTION OF TRADITIONAL GAMES TOWARDS STUDENTS GROSS MOTOR SKILLS: CLASSROOM ACTION RESEARCH

Rahma Sakura Ramkar¹, Firman Septiadi², Bachtiar³

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

²Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

³Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

*Correspondence Author: sakuramkar@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kontribusi permainan tradisional terhadap pengembangan motorik kasar siswa di Sekolah Dasar Islam (SDI) Kawakib. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan jumlah sampel sebanyak 18 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan pengamatan terhadap perkembangan motorik kasar siswa setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pengembangan motorik kasar siswa setelah penerapan permainan tradisional. Pada siklus I, sebanyak 10 siswa (55,56%) belum menunjukkan perkembangan yang signifikan, sementara 5 siswa (27,78%) masih dalam tahap mulai berkembang, dan 3 siswa (16,67%) mencapai kriteria berkembang sesuai harapan. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan, dengan 15 siswa (83,33%) mencapai kriteria berkembang sangat baik dan 3 siswa (16,67%) mencapai kriteria berkembang sesuai harapan, tanpa ada siswa yang masih dalam kategori belum berkembang atau mulai berkembang. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi yang positif dalam pengembangan motorik kasar siswa di SDI Kawakib.

Kata Kunci: Permainan Tradisional ; Motorik Kasar : Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This study aims to evaluate the contribution of traditional games to the development of gross motor skills in students at Kawakib Islamic Elementary School (SDI). The research employs the Classroom Action Research (CAR) method with a sample size of 18 students. The study is conducted in two cycles, observing the progress of students' gross motor skills in each cycle. The results indicate a significant improvement in students' gross motor skills after the implementation of traditional games. In cycle I, 10 students (55.56%) did not show significant progress, while 5 students (27.78%) were still in the initial stages of development, and 3 students (16.67%) achieved development criteria as expected. However, in cycle II, there was a very significant improvement, with 15 students (83.33%) achieving very good development criteria and 3 students (16.67%) achieving development criteria as expected, with no students remaining in the categories of not developing or just starting to develop. This research demonstrates that traditional games have a positive contribution to the development of gross motor skills in students at SDI Kawakib.

Keywords: Traditional Games; Gross Motor Skills; Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Era digital membawa banyak perubahan pada dunia ini. Dalam dunia Pendidikan, era ini menumbuhkan berbagai tantangan bagi para pengajar dalam mendidik para siswanya agar pembelajaran dapat tetap dilakukan dengan efektif, efisien, dan hasil pembelajaran juga sesuai dengan apa yang diinginkan. Gawai atau *gadget* adalah alat yang terus bermunculan dan berinovasi dengan cepat dan kerap kaitannya dengan era digitalisasi. Dari sisi dunia PJOK, hadirnya permainan dalam gawai tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi pengajar agar dapat tetap membuat anak-anak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di lapangan. Adanya permainan dalam gawai, membuat anak-anak menemukan dunia baru yang menyenangkan dalam alat tersebut tanpa harus bermain di lapangan bersama teman-teman. Keadaan ini membuat permainan tradisional juga semakin ditinggalkan. Kondisi ini juga menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik anak melalui bermain di lapangan. Berkurangnya aktivitas fisik anak di lapangan, dapat menyebabkan beberapa dampak negatif, diantaranya adalah kemampuan motorik kasar dan motorik halus yang tidak terasah dengan baik.

Pendidikan Jasmani adalah proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik untuk mencapai tujuan pendidikan. Mata pelajaran ini bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak menjaga kebugaran tubuhnya dan terbiasa dengan pola gerak yang terstruktur dan teratur (Parwata, 2021). Kemampuan motorik memainkan peran penting dalam pembelajaran Penjas karena merupakan bagian dari domain psikomotorik, di mana perkembangannya berkontribusi pada penguasaan keterampilan gerak. Kemahiran gerak yang baik memberikan dasar yang kuat untuk menguasai tugas-tugas keterampilan gerak yang spesifik (Arisman, 2019). Kurangnya kemampuan motorik kasar pada masa kanak-kanak dapat menghambat partisipasi mereka dalam kegiatan lain seiring bertambahnya usia. Oleh karena itu, penting untuk merangsang perkembangan motorik kasar sejak dini, sesuai dengan tahapan perkembangan yang sesuai dengan usia anak (Hanum & Rohita, 2020). Setiap gerakan yang dilakukan anak saat bermain melibatkan seluruh bagian tubuh, baik secara anatomi maupun fisiologi. Aktivitas fisik, kebugaran, dan kesehatan jasmani dapat ditingkatkan melalui partisipasi aktif dalam berbagai gerakan. Selain itu, memberikan ruang untuk bermain juga berperan dalam meningkatkan pertumbuhan dan fungsi organ anak (Muslih, 2018).

Di Sukabumi ada banyak Sekolah Dasar, salah satunya SDI Kawakib. SDI Kawakib terletak di kampung cipamingkis, kecamatan sukalarang kabupaten Sukabumi. Dari pengamatan penulis yang telah penulis amati, metode belajar yang sebelumnya digunakan oleh guru-guru di sekolah tersebut hanya melalui kegiatan praktek olahraga yang sifatnya bukan permainan. Selain itu, terdapat ketidaksesuaian antara metode ajar yang diberikan oleh guru sebelumnya dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dimana dalam beberapa pertemuan, guru memberikan pembelajaran PJOK seperti kepelatihan olahraga atau kecabangan. Berdasarkan pengamatan diatas, penulis merasa perlu ada metode mengajar yang diperbaiki dalam mata Pelajaran PJOK. Mengingat pentingnya untuk melatih kemampuan motorik kasar siswa sejak dini dan pentingnya untuk menerapkan pembelajaran sesuai dengan RPP. Adapun ketika penulis mulai melakukan pembelajaran terdapat kekurangan kemampuan anak dalam keseimbangan ketika melakukan pemanasan, dimana banyak anak yang kurang bisa seimbang melakukan pemanasan satu kaki, selain itu ketika berlari ada beberapa murid yang terlihat kakinya kurang seimbang hingga terjatuh, Ketika bermain lempar tangkap bola, anak-anak kurang bisa melakukannya dengan baik. Tangkapannya tidak terpusat dan lemparannya tidak terarah, serta kurang konsentrasi. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Kontribusi Permainan Tradisional

Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Siswa : Classroom Action Research.

METODE

Penulis menggunakan metode penelitian yang dikenal sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) atau classroom action research (CAR). PTK atau CAR merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengatasi masalah yang muncul di dalam kelas. Proses penelitian ini harus dilakukan secara terencana dan berurutan, dimana setiap tahap memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Partisipasi aktif guru dan murid dalam ruang kelas, tempat terjadinya proses pembelajaran, merupakan syarat utama dalam PTK. Selama kegiatan ini, penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan instrumen penelitian lainnya. Hasil dari penelitian akan memberikan panduan tentang langkah-langkah yang dapat diambil untuk mencapai kondisi pembelajaran yang optimal.

Penelitian ini dilakukan di SDI Kawakib, berlokasi di kampung Cipamingkis Desa Cimangkok Kecamatan Sukalarang Kabupaten Sukabumi. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SDI Kawakib, yang berjumlah 18 orang. Terdiri dari 11 siswa Perempuan dan 7 siswa laki-laki.

Metode pengumpulan data melibatkan Teknik observasi, yang mencakup pemantauan kemajuan motorik kasar anak usia dini dan pengamatan kegiatan guru. Setelah mengumpulkan data, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis guna menarik simpulan dari penelitian. Untuk melakukan analisis data, digunakan pendekatan statistik, khususnya teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase pencapaian keberhasilan setiap anak adalah sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh anak}}{\text{jumlah nilai tertinggi} \times \text{nilai indikator}} \times 100$$

Anas Sudijino menyatakan data yang diperoleh dijelaskan kedalam 4 tingkatan yaitu:

Tabel 1. Ketercapaian Keberhasilan Motorik Kasar Anak

Persentase	Keterangan
80%-100%	Kemampuan motorik kasar anak baik
60%-79%	Kemampuan motorik kasar anak cukup
30%-59%	Kemampuan motorik kasar anak kurang baik
0%-29%	Kemampuan motorik kasar anak tidak baik sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

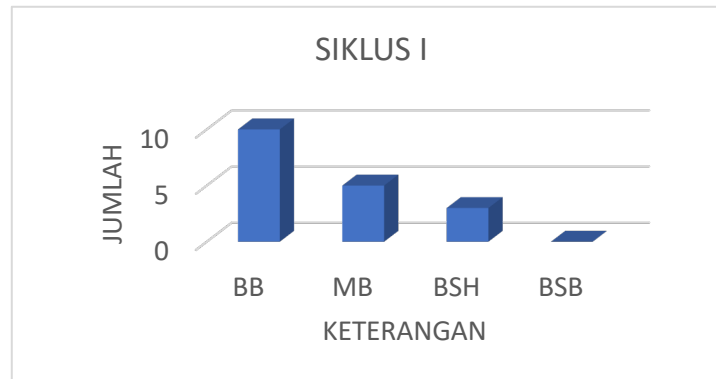
Hasil Penelitian

1. Siklus I

Tabel 2. Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I

Skor	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
30 - 36	0	0,00%	Berkembang Sangat Baik
16 - 22	3	16,67%	Berkembang Sesuai Harapan
23 - 29	5	27,78%	Mulai Berkembang
30 - 36	10	55,56%	Belum Berkembang

Dari data tabel 2 tersebut, terlihat bahwa tidak ada siswa yang mencapai kriteria perkembangan yang sangat baik, sementara 3 siswa (16,67%) mencapai kriteria perkembangan sesuai harapan, 5 siswa (27,78%) mencapai mulai berkembang, dan 10 siswa (55,56%) belum mencapai kriteria perkembangan. Hasil observasi pada siklus I tentang perkembangan motorik kasar anak dapat dilihat dalam grafik berikut:



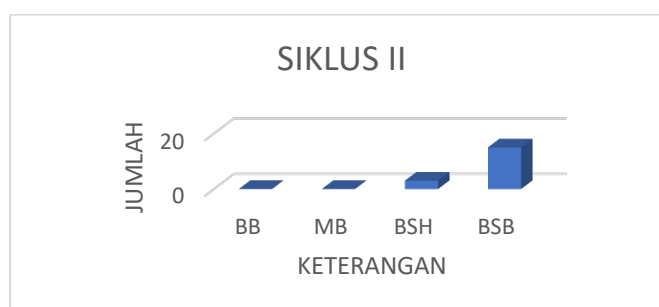
Gambar I. Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I

2. Siklus II

Tabel 3. Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I

Skor	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
30 - 36	0	0,00%	Berkembang Sangat Baik
23 - 29	3	16,67%	Berkembang Sesuai Harapan
16 - 22	5	27,78%	Mulai Berkembang
9 - 15	10	55,56%	Belum Berkembang

Berdasarkan data yang tertera pada Tabel 3 di atas, perkembangan motorik kasar anak menunjukkan tingkat yang sangat baik. Dari total 18 anak yang diamati, 15 di antaranya berhasil mencapai tingkat perkembangan yang sangat baik (83,33%), sedangkan 3 anak lainnya mencapai tingkat perkembangan sesuai harapan (16,67%). Tidak ada yang mencapai tingkat perkembangan awal atau belum mencapai tingkat perkembangan sama sekali. Informasi hasil observasi ini dapat disajikan dalam bentuk grafik yang tersedia di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Pada Siklus II

SIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti kontribusi signifikan permainan tradisional terhadap peningkatan motorik kasar siswa di SDI Kawakib. Temuan menunjukkan peningkatan yang mencolok dalam motorik kasar siswa setelah penerapan permainan tradisional, sebagaimana terlihat dari peningkatan yang signifikan dalam persentase siswa yang mencapai kriteria perkembangan pada siklus kedua. Hal ini menyarankan efektivitas integrasi permainan tradisional dalam kurikulum sekolah untuk mempromosikan aktivitas fisik dan pengembangan keterampilan motorik siswa. Untuk langkah selanjutnya, disarankan agar pendidik terus menggunakan dan memperluas integrasi permainan tradisional dalam kegiatan kelas untuk lebih meningkatkan keterampilan motorik dan kesejahteraan fisik siswa secara keseluruhan. Selain itu, penelitian mendatang dapat lebih mendalami jenis-jenis permainan tradisional tertentu dan dampaknya yang bervariasi pada berbagai aspek pengembangan keterampilan motorik, memberikan wawasan berharga untuk perencanaan kurikulum dan intervensi pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing atas dukungan dan bantuan yang mereka berikan dalam penelitian ini. Tanpa bantuan dan dukungan mereka, penelitian ini tidak akan bisa terlaksana dengan baik. Terima kasih atas waktu, sumber daya, dan dorongan semangat yang mereka berikan selama proses penelitian ini. Semoga kerjasama yang baik ini dapat berlanjut di masa yang akan datang.

REFERENSI

- Andhika, D. A., Prayoga, A. S., & Darumoyo, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana. *Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi*, 5(1), 57–65. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1>
- Arisman. (2019). Efektivitas Permainan Bentengan Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa SDIT Auladi Palembang. *Seminar Nasional Olahraga*, 1(1), 155–164.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Euis, K. (2016). *Permainan Tradisional dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana.
- Hanum, A., & Rohita. (2020). Kegiatan Sentra Olah Tubuh Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Jurnal AUDHI*, 2(2), 89–100.
- Hasanah, H. (2017). Teknik- Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46.
- Hassani, F., Shahrbanian, S., Shahidi, S. H., & Sheikh, M. (2022). Playing games can improve physical performance in children with autism. *International Journal of Developmental Disabilities*, 68(2), 219–226. <https://doi.org/10.1080/20473869.2020.1752995>
- Indriani, D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). *Analisis Penggunaan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun* (Vol. 4).

- Kiram, & Yanuar. (2019). *Belajar Keterampilan Motorik*. Prenada Media Grup.
- Muhajir, Raushanfikri, & Zeld. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Muslihin, H. Y. (2018). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini? *PAUD Agapedia*, 2(1), 76–88.
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Parwata, Y. (2021). Pembelajaran Gerak Dalam Pendidikan Jasmani Dari Perspektif Merdka Belajar. *Educational Development*, 2(2), 219–227. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5233331>
- Rahma, H. (2018). *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kelompok B di RA Al-Mukhlisin Darma Bakti Jl. Karya Ujung Dusun 1 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018*. 59–62.
- Ramadhan, N. A., & M, K. R. H. (2018). Pengaruh Permainan Boy-Boyan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 7.
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Caramedia Group.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Adnan Latief, M. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan, Penelitian Kualitatif, Penelitian Kuantitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Sukamti, E. R. (2018). *Perkembangan Motorik* (S. Amalia, Ed.; 1st ed.). UNY Press .
- Suryana, & Dadan. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Kencana.
- Susanti, Muhlihin, H. Y., & Sumardi. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 80–89.
- Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini*, 4(2), 67–77.
- Wicaksono, D., & Primasoni, N. (2021). Gobak sodor: permainan tradisional untuk meningkatkan kecepatan reaksi dan keseimbangan anak usia 12-14 tahun. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 17(1), 71–77.